



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS FLORIANÓPOLIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
LINHA DE PESQUISA EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Tatiane Kirchner

**INFÂNCIAS MULTITELA, CULTURA DIGITAL E AS BRINCADEIRAS DAS
CRIANÇAS PEQUENAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Florianópolis
2026

Tatiane Kirchner

**INFÂNCIAS MULTITELA, CULTURA DIGITAL E AS BRINCADEIRAS DAS
CRIANÇAS PEQUENAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação
em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina
como requisito parcial para a obtenção do título de
Mestra em Educação.

Orientador(a): Prof.(a) Dulce Márcia Cruz, Dr.(a)

Florianópolis

2026

Kirchner, Tatiane

INFÂNCIAS MULTITELA, CULTURA DIGITAL E AS BRINCADEIRAS
DAS CRIANÇAS PEQUENAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL / Tatiane
Kirchner ; orientadora, Dulce Márcia Cruz, 2026.

129 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-
Graduação em Educação, Florianópolis, 2026.

Inclui referências.

1. Educação. 2. brincadeiras; cultura digital;
infâncias; multitelas; educação infantil.. I. Cruz, Dulce
Márcia. II. Universidade Federal de Santa Catarina.
Programa de Pós-Graduação em Educação. III. Título.

Tatiane Kirchner

**INFÂNCIAS MULTITELA, CULTURA DIGITAL E AS BRINCADEIRAS DAS CRIANÇAS
PEQUENAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

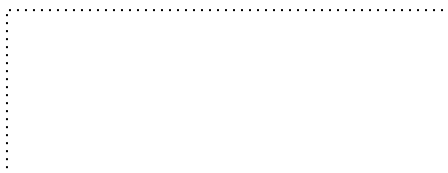
O presente trabalho em nível de Mestrado foi avaliado e aprovado, em 11 de maio de 2026, pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof.(a) Mônica Fantin, Dr.(a)
Universidade Federal de Santa Catarina

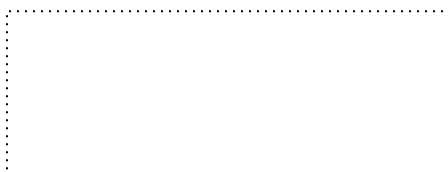
Prof.(a) Klalter Bez Fontana Arndt Dr.(a)
Universidade Estadual do Estado de Santa Catarina

Prof.(a) Juliana Costa Muller , Dr.(a)
Faculdade Municipal de Palhoça

Certificamos que esta é a versão original e final do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação.



Coordenação do Programa de Pós-Graduação



Prof.(a) Dulce Márcia Cruz Dr.(a)
Orientador(a)

Florianópolis, 2026.

Às crianças, que, com sua curiosidade, criatividade e maneira singular de viver as infâncias, inspiraram esta pesquisa e deram sentido a cada página desta dissertação.

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo investigar como as crianças pequenas interagem com as mídias digitais e como essas influenciam suas experiências, especialmente nas brincadeiras. Propõe uma reflexão sobre o uso das mídias digitais partindo do entendimento de que, ao brincar, as crianças leem e se adaptam ao mundo conforme o contexto cultural, social e histórico em que vivem. Para compreender a influência das tecnologias digitais no brincar e no letramento midiático infantil, é essencial conhecer suas práticas sociais, os termos que utilizam, os artefatos que manuseiam – como smartphones e aplicativos –, e explorar suas interações e criações, englobando tudo que constitui a mídia em geral e que é apresentado pelas crianças no cotidiano da instituição de educação infantil, tais como narrativas, personagens, músicas e todo o contexto no qual estão inseridas. A hipótese da pesquisa é de que a cultura digital, com seu fácil acesso a vídeos, jogos e redes sociais, impacta profundamente as infâncias, as quais devem ser entendidas como construções histórico-sociais moldadas por mudanças culturais e tecnológicas. Dessa forma, a metodologia, de abordagem qualitativa e de natureza básica, está baseada na análise de como as crianças se relacionam com o ambiente digital, configurando-se como um estudo de caso realizado no Centro de Educação Infantil Vovó Maria, localizado no bairro Nova Palhoça, em Palhoça/SC, com a participação de 25 crianças de cinco e seis anos. Através de levantamento bibliográfico e estudo de campo, por meio de observação participante e intervenções que foram registradas por fotografias, vídeos, gravações e diários de campo, além de narrativas orais produzidas pelas crianças, e submetidos à análise a partir de categorias emergentes, foi possível analisar e concluir sobre as brincadeiras, brinquedos, mídias e consumo das crianças. Com os resultados da pesquisa foi viável compreender e analisar as influências das mídias digitais nos modos de vivenciar as infâncias, especialmente a partir das brincadeiras e interações desenvolvidas com crianças pequenas no contexto da Educação Infantil. A pesquisa evidenciou que as mídias digitais atravessam significativamente as ações, as interações sociais e as preferências de consumo das crianças, ao mesmo tempo em que permitiu identificar brincadeiras, temas e personagens que compõem o imaginário infantil contemporâneo, fortemente relacionados à cultura digital, sem deixar de evidenciar a permanência das brincadeiras tradicionais e a capacidade das crianças de ressignificar os conteúdos midiáticos em suas interações lúdicas.

Palavras-chave: brincadeiras; cultura digital; infâncias; multímedias; educação infantil.

ABSTRACT

This study aims to investigate how young children interact with digital media and how these media influence their experiences, particularly their play. It proposes a reflection on the use of digital media based on the understanding that, through play, children interpret and adapt to the world according to the cultural, social, and historical contexts in which they live. To understand the influence of digital technologies on children's play and media literacy, it is essential to examine their social practices, the terms they use, the artifacts they handle—such as smartphones and applications—and to explore their interactions and creations, encompassing everything that constitutes the media environment and that is expressed by children in their daily lives within early childhood education settings, including narratives, characters, songs, and the broader context in which they are immersed. The research is based on the hypothesis that digital culture, through its easy access to videos, games, and social media, has a profound impact on childhoods, which should be understood as historical and social constructions shaped by cultural and technological changes. Accordingly, this qualitative, basic research is based on the analysis of how children relate to the digital environment and is characterized as a case study conducted at Centro de Educação Infantil Vovó Maria, located in the Nova Palhoça neighborhood, in Palhoça, Santa Catarina, Brazil, involving 25 children aged five and six years. Through a literature review and field research, using participant observation and pedagogical interventions documented through photographs, videos, audio recordings, field notes, and children's oral narratives, the data were analyzed based on emergent categories, making it possible to examine children's play, toys, media use, and consumption practices. The findings made it possible to understand and analyze the influence of digital media on the ways children experience childhood, particularly through the play and interactions developed by young children in the context of Early Childhood Education. The study demonstrated that digital media significantly permeate children's actions, social interactions, and consumption preferences, while also identifying games, themes, and characters that shape the contemporary childhood imagination and are strongly associated with digital culture. At the same time, the findings highlight the persistence of traditional play and children's ability to reinterpret and transform media content within their playful interactions.

Keywords: play; digital culture; childhoods; multiscreens; early childhood education.

SUMÁRIO

MEMORIAL: O TRILHAR DE UM CAMINHO.....	10
1 INTRODUÇÃO.....	13
1.1 O PERCURSO DA PESQUISA: ENTRE PERGUNTAS, OBJETIVOS E CAMINHOS	17
1.2 JUSTIFICATIVA.....	18
1.3 METODOLOGIA DA PESQUISA	20
2 CRIANÇAS, CULTURA E CONEXÕES: O BRINCAR EM TEMPOS DIGITAIS...21	
2.1 CULTURAS: DO CONCEITO INICIAL À CULTURA DIGITAL	21
2.2 AS INFÂNCIAS E AS MULTITELAS.....	25
2.3 A LEGISLAÇÃO VIGENTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL BRASILEIRA	29
2.4 BRINCAR, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: ALGUMAS DEFINIÇÕES	32
2.5 BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NAS INFÂNCIAS DA ERA DIGITAL.....	34
2.6 SMARTPHONES: BRINCADEIRAS OU BRINQUEDOS DIGITAIS?	40
3 METODOLOGIA.....	43
3.1 ETAPAS E INSTRUMENTOS DE LEVANTAMENTO DE DADOS	43
3.2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	46
3.3 O CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL MUNICIPAL DE PALHOÇA	49
3.4 AS CRIANÇAS COMO PROTAGONISTAS DA PESQUISA.....	52
3.5 LEVANTAMENTO DE INFORMAÇÕES.....	54
3.5.1 As intervenções e o levantamento de informações.....	55
3.5.1.1 Acolhida com artefatos	61
3.5.1.2 Escolhendo com o encarte	62
3.5.1.3 Brincando de mercado.....	68
3.5.1.4 Brincando com os brinquedos do encarte.....	69
3.5.1.5 Vídeo: “Like and Follow”	70
3.5.1.6 Brincando de influenciador.....	71
4 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS: NAS ENTRELINHAS DA	
EDUCAÇÃO INFANTIL E A CULTURA DIGITAL	72
4.1 INTERVENÇÕES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ENTRE ENCARTES, BRINCADEIRAS DE MERCADO E A CULTURA DIGITAL	72
4.2 OS INFLUENCIADORES DIGITAIS NAS BRINCADEIRAS INFANTIS.....	81
4.3 DIÁLOGOS E DADOS	83

4.4 BRINCADEIRAS, MÍDIAS E CULTURA DIGITAL: UM PARALELO ENTRE DUAS PESQUISAS REALIZADAS NA MESMA INSTITUIÇÃO	86
4.5 OS RESPONSÁVEIS PELA MEDIAÇÃO, PROTEÇÃO E PARTICIPAÇÃO DAS CRIANÇAS.....	88
CONSIDERAÇÕES FINAIS	90
REFERÊNCIAS.....	92
APÊNDICES	97
APÊNDICE 1 - PLANO DE INTERVENÇÃO 1.....	97
APÊNDICE 2 - PLANO DE INTERVENÇÃO 2.....	100
APÊNDICE 3 - PLANO DE INTERVENÇÃO 3.....	103
APÊNDICE 4 - PLANO DE INTERVENÇÃO 4.....	107
APÊNDICE 5 - PLANO DE INTERVENÇÃO 5.....	110
APÊNDICE 6 - PLANO DE INTERVENÇÃO 6.....	113
APÊNDICE 7 - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - PAIS / RESPONSÁVEIS	116
APÊNDICE 8 - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - PROFESSORAS	119
APÊNDICE 9 - TERMO DE ANUÊNCIA	122
ANEXOS.....	123
ANEXO 1 - ROTEIRO DE LEVANTAMENTO E OBSERVAÇÃO DE DADOS	123

MEMORIAL: O TRILHAR DE UM CAMINHO

A minha trajetória acadêmica iniciou-se no ano de 2013, na Faculdade Municipal de Palhoça. Sempre fui estudante de escola pública, desde a educação infantil até o ensino superior. Na primeira semana da graduação, os professores do curso de Pedagogia sempre fazem a fatídica pergunta, mas “Por que Pedagogia?” escutei diversas respostas, dentre elas: porque eu gosto de criança; porque eu não sabia o que fazer; porque minha família é de professores. Ao ser questionada, sobre o meu motivo, só consigo pensar no quanto eu amo aprender todos os dias, na troca diária que existe com as crianças, de sempre estar pesquisando e explorando o mundo em que vivemos. Eu escolhi a Pedagogia porque ela é mudança, flexível, planejamento, reflexão, observação, e nunca uma monotonia, é sempre uma aventura.

Desde a primeira fase do curso, a minha jornada era dupla, durante o dia trabalhava como professora de Educação Infantil e no período noturno, estudante. Minhas disciplinas preferidas sempre envolveram a questão da psicologia, queria investigar, saber o motivo, a influência que o meio externo tinha na vida da criança, assim como a proporção da importância da mediação. Conhecer, conseguir dialogar e utilizar na prática cada teoria discutida durante os meus 3 anos e 8 meses de faculdade, poder fazer o melhor para os pequenos.

Durante toda a graduação me dediquei, participei de congressos, seminários, cursos, eventos que envolviam a educação, a práxis, educação especial, abordagens diversas. Sempre com intuito de ampliar meus conhecimentos. Por 1 ano e meio, durante a graduação, também fiz curso de LIBRAS, no Instituto Federal de Santa Catarina, no qual cursei o nível básico, intermediário e avançado da Língua Brasileira de Sinais.

No ano de 2015 prestei concurso para a vaga de Professora de Educação Infantil no município de Palhoça, nesta época, era uma estudante da 5ª fase. Dentro dos mil candidatos, me classifiquei em 50ª, sem nem concluir meu curso. No ano de 2017, então na 8ª fase, fui chamada para a efetivação do cargo. Fiz uso do artigo 48 da LDB e consegui antecipar minha conclusão do curso de Pedagogia, finalizando meu TCC em 20 dias assim como todas as minhas disciplinas, e com a média final do curso de 9,59.

No ano de 2018, realizei uma especialização lato sensu, na área da Educação Infantil, ao qual atuo desde o ano de 2017. Foi concluído com o artigo “A cultura de uma sociedade e sua influência nas brincadeiras infantis”, temática de muita curiosidade pessoal, que me motiva a estudar e sempre pesquisar mais sobre ela e tentar descobrir essas influências.

Durante a pandemia me sentia inquieta, então, iniciei graduação em Licenciatura em História, foi por meio dela que me encantei ainda mais pela questão cultural que envolve as crianças, por meio de disciplinas como: Povo e Cultura, Educação Contemporânea. Nesta última, comecei leituras sobre as mídias digitais nas instituições escolares e nas relações familiares.

No ano de 2023, cursei como aluna especial a disciplina de “Educação e Cultura Digital” na UDESC (Universidade do Estado de Santa Catarina), ministrada pela Professora Martha Kaschny Borges, a quem admiro e tenho a sorte de ter conhecido. E quem me fez refletir e ficar mais apaixonada por Cultura Digital e tudo que envolve este tema. No semestre de 2023/2 fui aprovada para cursar no Programa de Pós Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, na linha de Educação e Comunicação com a professora Doutora Dulce Márcia Cruz como minha orientadora.

O estudo da cultura é uma paixão, me motivando a investigar e pesquisar sobre ela e o que a envolve, pois ela “é tudo o que for criado pelos homens em qualquer sociedade, de qualquer momento histórico” (Heinsfeld, Pischetola, 2017, p.1351). Então a cultura está associada a relações sociais, onde o homem modifica, produz e reproduz, transforma e cria sentidos e valores.

O tema proposto na pesquisa em questão é analisar de que forma as mídias digitais influenciam os modos de vivenciar as infâncias, com base no estudo das brincadeiras e interações midiáticas de crianças pequenas de uma instituição educacional de Palhoça SC. Esta temática é algo que vem me intrigando conforme acompanho em sala e na minha vida pessoal, o acesso constante das crianças com a tecnologia digital, e o quanto esta modifica e altera culturalmente essas infâncias.

Sou professora de Educação Infantil há onze anos, de crianças que têm uma variação de idade entre 1 e 6 anos, e, nesse período, tive diversas experiências que me motivaram a pesquisar sobre a cultura digital, como falas e observações pertinentes. Como, por exemplo, no ano de 2022, fui questionada por uma menina de 6 anos se eu sabia fazer um bolo de milho. Ao dar uma resposta negativa, ela curiosamente disse: "Prof, é só você procurar no YouTube, eles têm vídeos com as receitas". Ou, ainda, como diversas vezes reconheciam que o símbolo de uma maçã no celular identifica uma marca tecnológica específica. Essas situações evidenciam como a cultura digital está presente no cotidiano das crianças e influencia suas formas de compreender e interagir com o mundo. Essa presença também se manifesta nas

brincadeiras, especialmente nas atividades de faz de conta, em que incorporam referências, personagens e enredos provenientes de suas vivências, conforme discute Vigotski.

a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. A criança imagina-se como mãe da boneca e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal (1998, p.124).

Portanto, é comum ver as crianças imitando coisas do seu cotidiano, por exemplo, ao atender o celular, a criança de 1 ano, não o colocou no ouvido, mas sim, fechou o polegar e colocou a mão em frente ao seu rosto e começou a dizer “Oi mamãe!”, como se tivesse em uma chamada de vídeo. Assim, conseqüentemente a cultura digital é intrínseca nas infâncias atuais e me motiva a estar estudando sobre este fato.

Atualmente, estou na gestão do Centro de Educação Infantil Vovó Maria, em Palhoça, SC, onde trabalho 40 horas semanais, e observo diariamente a questão do uso de telas pelas crianças. Por muitos momentos elas dizem não querer ir para a instituição porque querem assistir “filminho” ou brincar nos “joguinhos”, apresentam um repertório e falas de personagens que acompanham em seus smartphones, músicas e fazem comparações de consumo. Para incentivar o momento familiar, valorizando o protagonismo infantil, são enviados bilhetes semanais nas agendas, repassando eventos culturais da comunidade, dicas de brincadeiras e trabalhando a importância das crianças viverem a infância. Durante todo o período do Mestrado eu permaneci trabalhando e constantemente ajustando a rotina tripla de pesquisadora, gestora e membro de uma família. Sempre realizando o melhor que cada momento me exigiu.

1 INTRODUÇÃO

Longe de serem esferas isoladas, as brincadeiras infantis na contemporaneidade estão cada vez mais mediadas, atravessadas e, por vezes, constituídas pelas telas da cultura digital. Tendo em vista este contexto, esta pesquisa buscou analisar de que forma as crianças interagem com as mídias eletrônicas na atualidade e como essas mídias influenciam na formação dos modos de vivenciar as infâncias, com base no estudo das brincadeiras de crianças pequenas. O brincar é fundamental para as crianças pois, além de proporcionar prazer, promove interações e aprendizagens significativas. Nesse sentido, como apontam Borges e Ávila (2015, p. 106), “as infâncias não são sem tempo, elas também são subjetivadas pelas mudanças históricas e institucionais que modelam toda a sociedade (afinal, são construções histórico-sociais)”. Com base nessa perspectiva, torna-se essencial compreender as infâncias (Girardello; Fantin; Santos, 2023) como uma condição própria da criança, constituída pelo conjunto de experiências vividas em contextos históricos, geográficos e sociais distintos (Kuhlmann Jr., 1998). Por conseguinte, na era da cultura digital — em que o uso de *smartphones* por crianças é cada vez mais frequente —, faz-se indispensável valorizar suas práticas cotidianas, interações e relações.

Esta pesquisa parte de questionamentos que surgiram em minha trajetória profissional como professora, atuando em todos os níveis da educação básica, mas com muito interesse na idade pré-escolar, ou seja, que compreende as crianças de quatro a seis anos. Ao longo dos meus 12 anos na área da educação, venho observando e estudando sobre as infâncias, e o quanto as mídias influenciam na vida cotidiana das crianças, em suas brincadeiras, falas e interações sociais. Pois, “pensar o brincar implica pensar a criança que brinca, e pensar a criança que brinca implica pensar também todo o contexto sociocultural em que a brincadeira acontece” (Fantin, 2006, p.10). E pesquisar a infância e a criança, pensar sobre elas, é um grande desafio da educação, assim como precisaria ser também de toda a sociedade (Fantin; Girardello; Santos, 2023). Consequentemente, é muito importante explorar as múltiplas facetas desse público, suas brincadeiras, jogos e o que as envolve.

Assim, reconhecendo que as infâncias são moldadas por transformações históricas, sociais e culturais, é preciso ouvir e compreender as crianças em sua totalidade, considerando a influência dessas mudanças. Por isso, é importante investigar como as crianças atualmente se relacionam com as mídias digitais e de que maneira elas impactam na maneira como vivenciam a infância, tendo como base a análise das brincadeiras de crianças pequenas.

A cultura faz parte da pessoa e pode exercer uma influência significativa nas brincadeiras infantis, permitindo o desenvolvimento, a imaginação e a construção de laços com o passado, presente e futuro. A cultura digital tem exercido um efeito cada vez maior na vida das crianças, por meio do acesso a tecnologias e mídias digitais, como vídeos, jogos e redes sociais. A cultura digital está relacionada à comunicação e conectividade global, permitindo o acesso e a produção de conteúdo de forma rápida e interconectada. Assim como os adultos, jovens e crianças de hoje estão imersos nessa cultura e, ao manipularem as informações digitais, apresentam diferenças em relação às gerações anteriores em termos de integralização e sistematização do conhecimento.

Por conta dessas interações com as mídias digitais, as crianças estão em constante contato com uma multiplicidade de dispositivos presentes no cotidiano das crianças, logo a presença do conceito de multitelas no título desta dissertação justifica-se pela necessidade de evidenciar o contexto contemporâneo em que as infâncias estão inseridas. Tal escolha busca destacar que as experiências infantis — especialmente as brincadeiras, interações e formas de aprendizagem — vêm sendo produzidas em um cenário atravessado por diferentes telas, o que demanda um olhar atento às transformações culturais em curso.

Nesse sentido, o conceito de multitelas contribui para compreender como o acesso ampliado a diversos dispositivos redefine os modos de ver, interagir e produzir sentidos. Conforme discutido por Pier Cesare Rivoltella (2008), a expansão das telas implica a ampliação dos espaços de experiência e de significação, uma vez que os sujeitos passam a transitar por diferentes ambientes midiáticos. Assim, as infâncias contemporâneas são constituídas em meio a essas múltiplas mediações, o que repercute diretamente nas formas de brincar e de se relacionar.

A partir dessa compreensão, torna-se possível avançar da análise das transformações nos modos de interação e produção de sentidos para a problematização de seus efeitos concretos no cotidiano infantil. Se as múltiplas telas reconfiguram as experiências das crianças e atravessam suas formas de brincar e de se relacionar, é pertinente investigar de que maneira essas mudanças incidem sobre o próprio significado do brincar. Nesse movimento, abre-se espaço para refletir não apenas sobre a presença das tecnologias digitais, mas sobre como elas participam ativamente da construção das experiências infantis.

Diante desse cenário, surgem questões importantes a serem consideradas: o consumo midiático representa um novo modo de brincar na infância? Qual o impacto dessas tecnologias digitais na infância, levando em conta as peculiaridades de cada criança e a importância de

garantir seus direitos ao brincar e ao desenvolvimento integral? Borges e Ávila afirmam que “[...] as crianças interagem com o mundo ao seu redor está se modificando. São crianças que aprendem rapidamente e como utilizar as tecnologias digitais e como encontrar a informação que desejam” (2015, p.108).

Desse modo, ao reconhecer que as crianças estão cada vez mais inseridas em contextos mediados pelas tecnologias digitais e desenvolvem habilidades para interagir com esses recursos, torna-se necessário ampliar o olhar para além das mudanças nos modos de interação, considerando também seus desdobramentos em contextos específicos. Nesse sentido, a realidade brasileira evidencia a importância de problematizar as consequências desse uso no desenvolvimento infantil, bem como de refletir sobre a necessidade de estabelecer limites equilibrados. Assim, a análise de dados empíricos, como os apresentados por pesquisas recentes sobre o uso de smartphones por crianças no Brasil, contribui para aprofundar essa discussão e compreender de forma mais concreta como essas transformações se manifestam no cotidiano.

No Brasil, essa expansão da tecnologia na infância promove debates acerca dos seus efeitos no desenvolvimento das crianças, evidenciando a urgência de limites saudáveis para esse consumo. Sobre essa dinâmica, a pesquisa “Crianças e *Smartphones* no Brasil” (Mobile Time / Opinion Box) traz dados históricos coletados desde 2018. Na coleta inicial, realizada em setembro de 2018, o estudo ouviu 2.172 pais com filhos de 0 a 12 anos; por sua vez, na edição de julho de 2025, a amostragem abrangeu 2.005 pais de indivíduos entre 0 e 16 anos. Ambas pesquisas possuem margem de erro de 2,2 pontos percentuais e grau de confiança de 95%.¹

Na pesquisa foram feitas diversas perguntas voltadas ao uso e acesso ao smartphone para a faixa etária infantil até a adolescência. Dentre elas, vale citar: Quem influencia as crianças a quererem um smartphone? Por que a criança tem um smartphone? Por que os pais não deixam o(a) filho(a) usar um smartphone? Quanto tempo as crianças passam na frente da tela do smartphone por dia em média? Os pais restringem tempo de uso? Qual o conteúdo mais acessado? Qual é a proporção de crianças que jogam no smartphone? Os pais utilizam alguma ferramenta para filtrar ou controlar o tipo de conteúdo que pode ser visualizado pelo filho(a) no celular?

Esses dados ainda irão ser abordados mais profundamente no decorrer da dissertação, mas indicam que já é possível perceber que as crianças estão tendo acesso ao celular, desde

¹ Disponíveis em: “<https://www.mobiletime.com.br/pesquisas/>”. Acessado em 12 de Dezembro de 2025.

muito pequenas. No livro Polegarzinha, Michel Serres (2013, p. 19) afirma que

Essas crianças, então, habitam o virtual. As ciências cognitivas mostram que o uso da internet, a leitura ou a escrita de mensagens com o polegar, a consulta a Wikipédia ou ao Facebook não ativam os mesmos neurônios nem as mesmas zonas corticais que o uso do livro, do quadro-negro ou do caderno. Essas crianças podem manipular várias informações ao mesmo tempo. Não conhecem, não integralizam nem sistematizam da mesma forma que nós, seus antepassados.

Conclui-se que algumas crianças estão, aparentemente, familiarizadas com celulares, smartphones e televisão, pois essas tecnologias digitais estão muito presentes nas vidas dos adultos que são responsáveis por elas. Mas como se dá a relação dessas tecnologias e mídias digitais com as crianças? Com as suas brincadeiras? Será que os smartphones são percebidos como brinquedos pelas crianças?

Nesse contexto, é essencial compreender a importância de ouvir e reconhecer as crianças em sua integralidade, levando em consideração suas interações, relações e práticas cotidianas. Escutar as crianças tem o significado de admitir e reconhecer como é importante a participação desse grupo social nos espaços em que está inserido. Escutar as crianças, significa ir além do ouvir, mas também por meio de observações, mediações e interações. A criança sempre tem algo a apresentar sobre as relações sociais que estabelece, pois

[...] é sujeito de direitos que se desenvolve nas interações, relações e práticas cotidianas a ela disponibilizadas e por ela estabelecidas com adultos e crianças de diferentes idades nos grupos e contextos culturais nos quais se insere. Nessas condições ela faz amizades, brinca com água ou terra, faz-de-conta, deseja, aprende, observa, conversa, experimenta, questiona, constrói sentidos sobre o mundo e suas identidades pessoal e coletiva, produzindo cultura. (Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil, 2009, p.86).

A criança ao brincar e jogar, lê o mundo e o adapta conforme a sociedade em que está inserida. Ao refletir sobre a participação das mídias digitais em suas infâncias, brincadeiras, o letramento que está acontecendo ao mesmo tempo, implica em uma pesquisa que conheça e reconheça os marcadores sociais, contexto cultural, histórico, geográfico, etc. de sua realidade.

Assim, para investigar a influência das tecnologias digitais nas infâncias e brincadeiras, do letramento midiático que elas apresentam, é preciso conhecer os termos, as crianças e o uso que fazem de artefatos como smartphones, aplicativos, ícones que conhecem e da própria leitura de tudo. Ao buscar conhecer as crianças e investigar suas criações, o envolvimento com

as mídias e a cultura digital em suas brincadeiras, seu processo de letramento midiático², podemos entender como

As crianças da cultura contemporânea experimentam mediações em que tocam telas para brincar, interagir e participar. A interatividade digital, por sua vez, concede-lhes tal potencialidade. Os não-humanos mediam interações desse gênero e povoam o cotidiano infantil. Essas mediações redefinem práticas culturais infantis e fecundam perspectivas educacionais no contexto pré-escolar. (Santos; Porto; Barroso, 2019, p. 73)

É inegável a interação das crianças com as tecnologias digitais e mídias, assim como é imprescindível estudar sobre os desafios, e seus efeitos na infância e na pré-escola e todo o processo de leitura de mundo que estão passando nessa fase.

1.1 O PERCURSO DA PESQUISA: ENTRE PERGUNTAS, OBJETIVOS E CAMINHOS

Esta dissertação teve como objetivo geral analisar de que forma as mídias digitais influenciam os modos de vivenciar as infâncias, com base no estudo das brincadeiras e interações midiáticas propostas para crianças pequenas de uma instituição educacional da rede pública de Palhoça, SC, a partir dos seguintes objetivos específicos: (a) Destacar o efeito das mídias digitais nas ações, nas interações sociais e nas preferências de consumo das crianças na contemporaneidade. (b) Fazer um levantamento das brincadeiras, temas e personagens que prevalecem no imaginário infantil, vinculados à cultura lúdica mediada pelas mídias digitais. (c) Proporcionar brincadeiras que integram elementos da cultura digital e as contribuições das crianças nas intervenções, potencializando a imaginação e observando suas escolhas e preferências durante a experiência lúdica. (d) Caracterizar os conceitos de Educação Infantil,

² O letramento **mediático** compreende o conjunto de práticas sociais em que os sujeitos se apropriam das tecnologias para interagir, interpretar e produzir sentidos por meio das diversas linguagens das mídias. Conforme aponta Lemke (2010), o letramento deve ser entendido como um componente de sistemas mais amplos de práticas que conferem coesão à sociedade, tornando-a uma unidade organizacional com uma dinâmica muito mais abrangente do que a ação do indivíduo isolado. Na infância, essa dinâmica manifesta-se no modo como os símbolos e signos estão presentes nas interfaces que as crianças utilizam. Mesmo antes de serem alfabetizadas na linguagem verbal, elas conseguem identificar com precisão o ícone do aplicativo que precisam acessar para jogar ou assistir a um vídeo, demonstrando domínio dessas linguagens visuais. LEMKE, Jay L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. Tradução de Clara Dornelles. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 49, n. 2, p. 455-479, jul./dez. 2010. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0103-18132010000200009>.

abordando o uso das mídias digitais pelas crianças, identificando as práticas culturais presentes na instituição de educação infantil Vovó Maria, localizada em Palhoça/SC.

Para realizar a pesquisa foi necessário primeiramente realizar um projeto para o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da UFSC (CEPSH/UFSC), contendo um referencial teórico, com termos de anuência, termo de consentimento livre e esclarecido e cronograma. O projeto foi aprovado em 14 de Outubro de 2025, recebendo o CAAE nº: 89861325.3.0000.0121.

1.2 JUSTIFICATIVA

Atualmente, a mídia e a cultura digital estão intrinsecamente ligadas à vida da pessoa, seja ela um adulto, idoso, adolescente ou criança, pois assim como o ar que respiramos a mídia está em todos os lugares (Buckingham, 2022). As tecnologias e mídias digitais têm um papel cada vez mais central, ressignificando a forma como a criança se envolve com o mundo à sua volta. Pois, a sociedade está imersa em telas, sejam smartphones, computadores, televisões, tablets, etc. Entender esse fenômeno é importante para construir uma educação que se adeque às exigências do século XXI. Mais do que apenas escutar suas palavras, é imperativo reconhecer e valorizar a participação ativa das crianças nos ambientes digitais em que estão imersas. A influência da cultura digital na infância está cada vez mais remodelando as maneiras de brincar, aprender e se relacionar. A chegada das tecnologias digitais trouxe consigo novos desafios e oportunidades para o desenvolvimento infantil. A interatividade digital, encontrada em jogos, aplicativos e redes sociais, está redesenhando as práticas culturais das crianças, tendo um impacto direto em suas experiências e aprendizados.

[...] o fato é que as infâncias e a forma como as crianças interagem com o mundo ao seu redor está se modificando. São crianças que aprendem rapidamente como utilizar as tecnologias digitais e como encontrar a informação que desejam. Elas possuem, no mesmo dispositivo tecnológico, um computador ou um celular, formas de brincar, de aprender, de interagir com os outros por meio da rede, de construir seu conhecimento e de se relacionar, além da ubiquidade e da mobilidade de acesso à informação e à comunicação. (Borges; Ávila, 2015, p.108-109)

Portanto, assim como a criança transformou seu modo de interagir com o mundo, sua forma de aprender também mudou, conforme o desenvolvimento das mídias e tecnologias culturais e é necessário escutar as crianças em sua totalidade, o que transcende simplesmente

ouvir suas palavras. Implica em reconhecer e valorizar a participação ativa desse grupo social nos ambientes em que estão inseridas. Requer uma sensibilidade que vai além do discurso verbalizado, envolvendo observações atentas, mediações cuidadosas e interações significativas. Nesse contexto, a escuta das crianças revela-se como um processo complexo e fundamental para compreender suas necessidades, desejos e experiências, contribuindo para um melhor entendimento por meio da observação das brincadeiras das crianças pequenas e a interação delas com as mídias digitais, e como isso modifica a infância. A pesquisa já citada de Paiva (2025) chamada “Crianças e *Smartphones* no Brasil” sobre a relação entre o uso de smartphones e a Educação Infantil levanta questões sobre o impacto dessas tecnologias no desenvolvimento das crianças. Enquanto a pesquisa aponta que muitas crianças de 4 a 6 anos, mesmo sem possuírem um aparelho próprio, possuem o acesso frequente ao smartphone de seus pais, é fundamental refletir sobre como esse acesso influencia as interações e brincadeiras que são essenciais nessa fase da vida.

Por fim, a escolha também foi influenciada pelo fato de a instituição em que foi realizada já ter sido cenário de uma pesquisa de Doutorado realizada em 2014, que serviu como importante referência teórica e metodológica. Trata-se do estudo intitulado “A cultura lúdica das crianças contemporâneas na ‘sociedade multitela’:³ o que revelam as ‘vozes’ de meninos e meninas de uma instituição de educação infantil”, desenvolvido por Marluci Guthiá Ferreira. Essa pesquisa teve como objetivo compreender as formas pelas quais as crianças se relacionam com as mídias eletrônicas na contemporaneidade, bem como investigar de que maneira essas interações contribuem para a configuração dos modos de viver a infância, a partir da análise das práticas de brincar de crianças pequenas.

Diante desse cenário, torna-se imprescindível compreender como as crianças pequenas se relacionam com as mídias digitais e de que maneira essas experiências se manifestam em suas brincadeiras, interações e formas de interpretar o mundo. Considerando que o brincar constitui uma das principais linguagens da infância, investigar as influências da cultura digital nesse contexto significa reconhecer as crianças como sujeitos ativos, produtores de cultura e participantes de uma sociedade cada vez mais conectada. Assim, esta pesquisa busca contribuir para a ampliação das discussões sobre as infâncias contemporâneas e a cultura digital, oferecendo subsídios para que educadores e pesquisadores compreendam as transformações que atravessam o cotidiano infantil e reflitam sobre práticas pedagógicas que dialoguem com

³ Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/129491>, acessado em: 30 de Agosto de 2023.

as experiências, os interesses e os repertórios das crianças em uma instituição de Educação Infantil.

1.3 METODOLOGIA DA PESQUISA

Quanto aos procedimentos metodológicos, esta pesquisa caracteriza-se como uma investigação de abordagem qualitativa e de natureza básica, desenvolvida por meio de um estudo de caso em uma instituição pública de Educação Infantil do município de Palhoça/SC. A pesquisa articulou levantamento bibliográfico e estudo de campo, buscando compreender como as crianças pequenas interagem com as mídias digitais e de que forma essas experiências atravessam suas brincadeiras, relações e modos de vivenciar as infâncias. Participaram do estudo 25 crianças de cinco e seis anos, cujas experiências foram acompanhadas por meio de observação participante e de intervenções pedagógicas planejadas. Os registros produzidos incluíram fotografias, vídeos, gravações em áudio, diário de campo e narrativas orais das crianças, constituindo o corpus de análise. Os dados foram organizados e interpretados a partir de categorias emergentes, possibilitando analisar as relações entre cultura digital, brincadeiras, brinquedos, consumo e imaginário infantil no contexto da Educação Infantil.

O presente trabalho se organiza em quatro capítulos, o primeiro capítulo apresenta a introdução, justificativa, apontando o problema e as questões da pesquisa, bem como uma síntese dos estudos e dos aspectos metodológicos realizados.

O segundo capítulo é composto pela fundamentação teórica, apresentando e dialogando entre conceitos como: cultura, cultura digital, educação infantil, brincadeiras e infâncias, e a influência das mídias e tecnologias digitais sobre ela, multitelas.

O terceiro capítulo aborda o trajeto das escolhas metodológicas, apresentando as etapas e instrumentos para levantamento dos dados, organização das intervenções, além da pesquisa documental sobre a rede municipal de Palhoça e a revisão bibliográfica.

O quarto capítulo traz uma síntese dos objetivos alcançados ou não pela pesquisa, suas limitações e sugestões de novas investigações a partir dos resultados alcançados, analisando conceitos para discussão, a observação e as conversas, assim como todas as temáticas que as crianças apresentaram, investigando e fruindo sobre os dados coletados.

2 CRIANÇAS, CULTURA E CONEXÕES: O BRINCAR EM TEMPOS DIGITAIS

O presente capítulo tem como objetivo apresentar o referencial teórico que sustenta a discussão proposta nesta pesquisa, articulando conceitos fundamentais para a compreensão das infâncias contemporâneas em diálogo com a cultura digital. Parte-se da necessidade de compreender a noção de cultura em sua perspectiva mais ampla, acompanhando seus desdobramentos até o contexto atual, marcado pela presença das tecnologias digitais.

O capítulo aborda as transformações nas experiências infantis, considerando a inserção das crianças em um cenário de múltiplas telas, que reconfigura modos de viver, brincar e se relacionar. Nesse contexto, também se faz necessário situar a discussão no âmbito da legislação vigente na educação infantil brasileira, evidenciando os direitos das crianças e os princípios que orientam práticas pedagógicas voltadas ao seu desenvolvimento integral.

Além disso, são discutidos os conceitos de brincar, brinquedos e brincadeiras, buscando compreender suas especificidades e importância no desenvolvimento infantil. Essa reflexão é ampliada ao considerar as mudanças ocorridas na era digital, em que novos artefatos e linguagens passam a integrar o universo lúdico das crianças. Por fim, o capítulo problematiza o papel dos smartphones como possíveis brinquedos e mediadores de brincadeiras, analisando suas implicações nas experiências das infâncias contemporâneas.

2.1 CULTURAS: DO CONCEITO INICIAL À CULTURA DIGITAL

A cultura é um elemento central na vida humana, permeando todas as suas formas de expressão e organização social. Desde tempos antigos, as sociedades têm produzido e transmitido conhecimentos, valores e práticas que criam suas identidades coletivas e individuais. A compreensão do que é cultura, no entanto, varia conforme o contexto histórico, social e geográfico. Ela envolve aspectos tão diversos quanto os comportamentos, crenças e criações materiais que refletem a maneira como os seres humanos se relacionam entre si e com o mundo ao seu redor.

Quando lemos um texto que fala sobre cultura, o texto a retrata de várias maneiras, podendo ir de um sentido erudito até a cultura como um conhecimento da sociedade. Pode-se dizer que cultura é o conjunto de manifestações artísticas, sociais, linguísticas e

comportamentais de um povo ou civilização⁴. Portanto, fazem parte da cultura de um povo as seguintes atividades e manifestações: música, teatro, rituais religiosos, língua falada e escrita, mitos, hábitos alimentares, danças, arquitetura, invenções, pensamentos, formas de organização social etc. Uma das capacidades que diferenciam o ser humano dos animais irracionais é a de produção de cultura (Canclini, 2005).

De acordo com Williams (2007, p.117), “a palavra cultura vem da raiz semântica *colore*, que originou o termo em latim *cultura*, de significados diversos como habitar, cultivar, proteger, honrar com veneração”. Este mesmo autor afirma que “antes do século XVI, a palavra cultura era utilizada para dizer que era cuidado com algo, tanto com criação de gado e plantação,” que eram as principais atividades desenvolvidas na época.

No século XX a palavra cultura começa a ter ligação com um dos significados que é muito utilizado hoje, em relação ao conhecimento, só que nesta época, o conhecimento válido era apenas o científico, artístico, poético, chamado por muitos como conhecimentos eruditos. Williams (2007) relata que entre os séculos XVIII e XIX é que ocorre um firmamento do uso representativo de cultura nos meios intelectuais e artísticos.

Nesta mesma época, na sociedade germânica se utilizava o termo *Kultur*, para simbolizar todos os aspectos espirituais de uma sociedade. Em contrapartida, “a sociedade francesa fazia uso da palavra *Civilization* que referia principalmente a construção material do povo francês” (Laraia, 2002, p.25).

O fundador da antropologia britânica, Edward Burnett Tylor, registrou o primeiro significado etnológico de cultura, no ano de 1817, tipificando o caráter de aprendizagem cultural como um “todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade” (Laraia, 2002, p.25). Esta etimologia cita a cultura como “uma teia de significados construída pelos próprios homens em ação”(Geertz, 1989, p.14). Portanto, para ocorrer a cultura, segundo esses autores, é indispensável o homem e a sua ação na sociedade em que vive, tanto boas quanto ruins, pois isto é construído socialmente.

Nesse sentido, a cultura é compreendida como um conjunto de condições sociais que produzem, transformam e consolidam significados e valores. Em suma, trata-se do “conjunto de processos sociais de produção, circulação e consumo da significação na vida social” (Canclini, 2005, p. 34). Significa dizer que qualquer ação humana possui valor simbólico e atua

⁴ CULTURA. In: **DICIO, Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2026. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/cultura/>. Acesso em: 2 julho. 2024.

nas dinâmicas relacionais: a cultura é parte constitutiva das práticas sociais e vincula-se à sociedade, ainda que não seja idêntica a ela.

Com as mudanças da sociedade e o desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação, a cultura passou a incorporar novas dimensões, dando origem ao conceito de cultura digital. A cultura digital refere-se às práticas culturais mediadas pelo uso de tecnologias digitais, incluindo software e hardware, como computadores, smartphones e a internet, que têm revolucionado a forma como as pessoas se comunicam, acessam e produzem conhecimento (Ávila; Borges, 2010). Esse novo cenário cultural é marcado pela rapidez na troca de informações, pela interatividade e pela globalização, que permitem a criação de novas formas de expressão e identidade. A cultura digital vai além de simples mudanças tecnológicas; ela altera profundamente as relações sociais e as práticas cotidianas, integrando o mundo virtual ao mundo físico e expandindo as possibilidades de interação, criação e compartilhamento de experiências em nível global.

Vivemos imersos na cultura digital e não estamos estagnados: internet das coisas, web semântica, sensores RFID, mobile tags. Em um futuro próximo, qualquer objeto estará conectado à internet, produzindo e transmitindo dados de seus usuários, em uma comunicação de muitos para muitos. (Heinsfeld, Pischetola, 2017, p.1350-1351)

Essa imersão na cultura digital aponta para uma transformação contínua nas formas de interação e comunicação, onde o mundo físico e o digital se entrelaçam de maneira cada vez mais profunda. A interconectividade global cria novos desafios e oportunidades, especialmente no que se refere à privacidade, ao controle dos dados pessoais e à autonomia dos usuários. Além disso, o modo como nos relacionamos com esses dispositivos transforma não só as nossas práticas diárias, mas também a maneira como compreendemos o mundo, ampliando os horizontes da cultura digital e reconfigurando nossa percepção sobre a realidade e as interações sociais.

Considerando a cultura como um conjunto de significados e valores de grupos humanos, que engloba as formas como as pessoas utilizam a tecnologia para se comunicar, produzir e consumir conteúdo, entre outras atividades, e tem gerado impactos significativos em diversos aspectos na sociedade, principalmente na infância.

A cultura digital se caracteriza, portanto, pela reestruturação da sociedade, oportunizada pela conectividade, emergindo transversalidade, descentralização e interatividade. Trata-se de um novo contexto, em que as tecnologias digitais, tendo a Internet como pano de fundo, aparecem como meios responsáveis por uma nova

tessitura social (Gabriel, 2013 apud Heinsfeld , Pischetola, 2017, p. 1352).

A cultura digital pode estar presente na palma da nossa mão, ou até mesmo no nosso pulso, onde antigamente o relógio só nos informava as horas, e que hoje pode mostrar mensagens de aplicativos de conversa, contabilizar calorias, aferir batimentos cardíacos, atender uma ligação, realizar um pagamento etc. Essas diversas tecnologias influenciam o modo de vida das pessoas, como elas veem questões básicas e complexas da sociedade: “Nessa perspectiva, considera-se que tanto o uso quanto a apropriação das tecnologias digitais são, antes de tudo, produções culturais de determinada sociedade e seu caráter histórico, sendo as tecnologias elementos centrais da produção e reprodução de cultura” (Heinsfeld; Pischetola, 2017, p.1354).

A citação de Heinsfeld e Pischetola (2017) ressalta que o uso e a apropriação das tecnologias digitais está profundamente entrelaçado com a cultura de uma sociedade e com seu contexto histórico. As tecnologias, nesse sentido, não são apenas ferramentas, mas componentes centrais na construção e na reprodução cultural, influenciando comportamentos, valores e modos de vida. Essa relação entre tecnologia e cultura reflete a maneira como as sociedades modernas incorporam e transformam essas inovações em processos cotidianos, moldando interações sociais e formas de comunicação.

Dentro desse contexto, é interessante observar como essa influência também atinge diferentes fases da vida, especialmente a infância. As crianças atualmente, desde cedo, entram em contato com um mundo mediado pelas tecnologias digitais, o que faz com que suas vivências, brincadeiras e modos de aprender se inscrevam nesse cenário. A infância, como parte dessa produção cultural, passa a ser marcada por novas formas de interação e exploração do mundo, transformando-se pelas possibilidades com que as mídias digitais oferecem. Assim, o papel das tecnologias na infância precisa ser entendido como parte de um processo contínuo de apropriação cultural, que influencia profundamente o modo como as crianças vivem e se relacionam com o mundo ao seu redor. Pois, como enfatiza Buckingham (2007, p. 15), "as crianças não são apenas passivas receptoras da mídia, mas agentes ativos que a utilizam de maneiras criativas e significativas, apropriando-se dos conteúdos e tecnologias de forma a integrá-los nas suas próprias experiências e identidades". Borges e Ávila (2015, p.109) pontuam que “nesta dinâmica de clicar e buscar, não são apenas expectadores, elas participam ativamente da construção do seu conhecimento”. Muller (2019, p.57) também pontua que

o termo cultura digital apresenta-se em permanente construção, sob um caráter complementar em que as diferentes vertentes ajudam a refletir sobre o processo e a abertura de espaços que permitem às crianças: criar, recriar, interagir, concentrar-se e se isolar em diferentes cenários e espaços, online ou offline, em que são consumidoras, produtoras de conteúdos e também consumidas pelo mercado, que incita seus desejos de compra.

Ao considerar que as crianças são agentes ativos na interação com as mídias digitais, é importante também reconhecer que a forma como elas se apropriam dessas tecnologias varia de acordo com suas diferentes realidades sociais, culturais, geográficas, históricas etc. A noção de "infâncias" no plural reconhece que não existe uma única forma de viver essa fase da vida, mas múltiplas maneiras, por isso,

quando nos referimos a ser e viver conforme as várias configurações sociais, étnico-culturais, de localização geográfica – urbanas, rurais, indígenas, ribeirinhas, quilombolas, etc. – e as multiplicidades do sujeito-tempo-espaço, adotamos o conceito infâncias (no plural). (Fantin; Girardello; Santos, 2023, p.100)

Logo, as infâncias são profundamente influenciadas pelo ambiente em que cada criança está inserida. As experiências das crianças com a mídia, por exemplo, podem ser marcadas pela desigualdade no acesso à tecnologia ou pelas diferentes formas como as famílias e as escolas mediam essa interação. Nesse sentido, a cultura digital não impacta todas as crianças da mesma maneira, e suas vivências e interpretações das mídias refletem essas variações. Ao discutir as infâncias e suas relações com as tecnologias digitais, é fundamental analisar como esses fatores modificam as formas de brincar, aprender e se socializar, ressaltando a complexidade e a diversidade das experiências infantis na era digital. Antes de ampliar a discussão sobre as infâncias contemporâneas é preciso discutir como ela vem sendo entendida através dos séculos e décadas.

2.2 AS INFÂNCIAS E AS MULTITELAS

Historicamente, o conceito de infância sofreu várias mudanças em função de fatores sociais, culturais e econômicos. No século XVII, Jean-Jacques Rousseau foi um dos primeiros a destacar a infância como uma fase distinta e relevante da vida, argumentando que as crianças não eram "adultos em miniatura", mas seres em desenvolvimento com características e

necessidades próprias. Essa perspectiva rompeu com a tradição anterior, que via a infância como uma fase transitória e de menor importância (1762).

O debate sobre a infância começou a ganhar novas dimensões nos anos 1990, refletindo a necessidade de entender as crianças não apenas como seres em desenvolvimento, mas também como agentes sociais que vivenciam realidades diversas. Nesse contexto, "a infância deve ser entendida como uma categoria social da diferença, cujos significados são definidos e redefinidos em práticas sociais que variam conforme o tempo, espaço e contexto" (Sarmiento; Pinto, 1997, p. 74). Essa perspectiva destaca que a infância não é um conceito fixo, mas sim uma construção social que é alterada por fatores culturais, econômicos e históricos. Assim, as experiências das crianças são influenciadas por suas condições de vida, pelas relações que estabelecem em seus ambientes e pela forma como a sociedade, em sua totalidade, as vê e as trata. Em consonância com essa ideia, "as infâncias são múltiplas e diversas, historicamente e culturalmente determinadas. Não há uma única infância, mas infâncias que são vividas de maneiras distintas em diferentes contextos sociais e geográficos" (Kramer, 2006, p. 1210).

Manuel Jacinto Sarmiento e William Corsaro, juntos, defendem que a infância deve ser vista como "uma categoria social e cultural". Sarmiento, assim como Sônia Kramer, também enfatiza que "não existe uma infância, mas várias infâncias", destacando as múltiplas experiências infantis que variam conforme o contexto social, econômico, étnico e geográfico (Sarmiento, 2008, p. 22). Corsaro ainda ressalta a importância de se observar a infância como "um fenômeno coletivo, onde as crianças, ao interagirem com seus pares e adultos, constroem seu próprio entendimento do mundo" (2011, p. 15).

Já na contemporaneidade, autores como Sonia Livingstone aborda as infâncias na era digital, argumentando que "o acesso às tecnologias digitais está transformando as formas de socialização, aprendizado e lazer das crianças, criando novas oportunidades e desafios para seu desenvolvimento" (2010, p. 29). Assim, a infância, como uma construção social, continua a ser transformada por fatores externos, como as novas tecnologias, que reconfiguram a dinâmica das interações e das práticas infantis.

Além disso, a crescente globalização e a diversidade cultural que caracterizam a sociedade trazem novos desafios para a compreensão da infância. As crianças não apenas experimentam suas culturas locais, mas também se conectam a um mundo mais amplo através das redes sociais e plataformas digitais. Essa interconexão pode criar um espaço onde as infâncias se entrelaçam, permitindo a troca de experiências e práticas culturais. Contudo, é crucial reconhecer que, apesar dessa conectividade, as desigualdades ainda persistem e,

inclusive, se ampliam. A acessibilidade às tecnologias e a capacidade de participar de comunidades digitais variam enormemente, evidenciando que as infâncias são também produto de condições socioeconômicas. Dessa forma, a discussão sobre a infância deve considerar não apenas as práticas sociais que a constituem, mas também as disparidades que podem limitar ou enriquecer as experiências das crianças em um mundo cada vez mais digitalizado e interconectado, pois no

[...] atual contexto, a ideia de uma infância ambígua, híbrida, complexa em suas relações com as mídias e com a cultura sinaliza a necessidade de intensificar a interdisciplinaridade dos estudos. Os novos lugares que criança e adulto ocupam nas diferentes relações, mediadas ou não pelas tecnologias, refletem novos arranjos geracionais, na família, na escola e na pesquisa, o que produz novos discursos da/sobre a infância. (Girardello; Fantin, 2019, p.120)

Esses novos arranjos revelam não apenas a transformação das interações entre crianças e adultos, mas também a maneira como as próprias crianças estão se reinventando em um ambiente repleto de influências digitais. As tecnologias, longe de serem meramente ferramentas, tornam-se parte integrante das práticas diárias, pois as crianças atualmente estão envolvidas na criação e compartilhamento de fotos, vídeos, blogs, memes e diversos outros tipos de textos. Para Girardello; Fantin; Pereira (2021) as tecnologias digitais tornam-se parte integrante das práticas diárias, afetando a forma como as crianças se expressam, brincam e aprendem. Por exemplo, as plataformas digitais oferecem novas formas de socialização que desafiam as noções tradicionais de comunidade e pertencimento, permitindo que as crianças desenvolvam identidades múltiplas e fluidas. No entanto, essa fluidez pode ser acompanhada de desafios, como a pressão para se conformar a padrões digitais, a exposição a conteúdos inadequados e a vulnerabilidade em ambientes online.

Além disso, as escolas enfrentam a tarefa de integrar essas novas realidades em seus currículos, buscando equilibrar a educação com as demandas contemporâneas. A formação de professores e a elaboração de políticas educacionais precisam ser repensadas para que incluam o letramento midiático como um componente essencial, promovendo não apenas o uso crítico das tecnologias, mas também a valorização das experiências culturais diversas que as crianças trazem consigo. Assim, ao refletirmos sobre as infâncias em um mundo cada vez mais mediado digitalmente, torna-se evidente que a educação deve responder a essas transformações, acolhendo a multiplicidade de vozes e experiências que caracterizam a infância contemporânea.

O acesso, apropriação, consumo e produção com o uso de tais mídias implicam domínios e saberes específicos, pois o que caracteriza a cultura digital é o processo de produção, processamento, armazenamento e distribuição da informação, com uma hibridez e diversidade de linguagens veiculadas por diversos meios, suportes e interfaces digitais, influenciando e atualizando o que se chama de letramentos com mídias digitais. (Souza, 2016, p.91)

Portanto, a necessidade de uma abordagem interdisciplinar se torna ainda mais relevante, envolvendo educadores, pais, pesquisadores e a própria comunidade para entender melhor as complexidades da infância atual e fomentar um ambiente que respeite e promova o desenvolvimento integral das crianças em um contexto globalizado.

À medida que exploramos a complexidade das infâncias na contemporaneidade, torna-se evidente que cada criança vive uma experiência única e complexa, transformada por fatores sociais, culturais e tecnológicos. As interações que as crianças estabelecem com seu ambiente e com as mídias digitais revelam não apenas como elas se expressam, mas também como se apropriam de sua cultura e de suas identidades. Essa dinâmica ressalta a importância de reconhecer que a infância não é um conceito homogêneo, mas sim uma construção social que reflete as diversas realidades das crianças em diferentes contextos.

A interação das crianças está diretamente relacionada ao modo como a cultura constrói suas experiências. As mídias digitais, além de transformarem as formas de interação e aprendizagem, também influenciam as brincadeiras infantis, que sempre foram reflexos culturais. Neste sentido, compreender como as crianças se apropriam dessas tecnologias e como elas dialogam com elementos culturais tradicionais permite uma análise mais ampla de como elas constroem laços com o passado, o presente e o futuro por meio das brincadeiras e interações com o mundo ao seu redor, em constante interação tanto com outras crianças como com adultos que estão no seu meio social.

Assim como a cultura está intrinsecamente ligada à questão das brincadeiras infantis, atualmente as tecnologias e a cultura digital têm influência na vida dos pequenos, por meios das mídias, como filmes, vídeos musicais, de animação, danças, jogos eletrônicos e personagens. A cultura e as mídias digitais são vínculos entre as pessoas, que surgiram de uma mudança significativa na forma como a informação era concebida, produzida e disseminada. Ela está intimamente ligada à comunicação e à conectividade global, permitindo o acesso e a criação de conteúdo de maneira rápida, interconectada, autônoma e mediada por tecnologias digitais, através de redes distribuídas (Castells, 1999).

A cultura digital está ganhando cada vez mais destaque na vida das pessoas, impulsionada pela rápida evolução tecnológica e pela crescente interconexão global. Essa cultura engloba as formas como as pessoas utilizam a tecnologia para se comunicar, produzir e consumir conteúdo, entre outras atividades, e tem gerado efeitos significativos em diversos aspectos na sociedade, principalmente na infância.

A cultura digital se caracteriza, portanto, pela reestruturação da sociedade, oportunizada pela conectividade, emergindo transversalidade, descentralização e interatividade. Trata-se de um novo contexto, em que as tecnologias digitais, tendo a Internet como pano de fundo, aparecem como meios responsáveis por uma nova tessitura social (Gabriel, 2013; apud Heinsfeld, Pischetola, 2017, p. 1352).

A cultura digital está presente na vida de todos que têm acesso à internet, sejam crianças, adolescentes, adultos ou idosos. Essas diversas tecnologias influenciam o modo de vida das pessoas, como elas vêem questões básicas e complexas da sociedade. “Nessa perspectiva, considera-se que tanto o uso quanto a apropriação das tecnologias digitais são, antes de tudo, produções culturais de determinada sociedade e seu caráter histórico, sendo as tecnologias elementos centrais da produção e reprodução de cultura” (Heinsfeld, Pischetola, 2017, p.1354).

2.3 A LEGISLAÇÃO VIGENTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL BRASILEIRA

A Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, é uma fase muito importante na vida das crianças, pois por meio dela, são realizadas interações, brincadeiras e desenvolvimento da linguagem. A criança se apresenta como sujeito da sua infância, agente do processo, que brinca, constrói e reconstrói sua história e vivências, mostra sua cultura e o meio em que está inserida. As instituições de Educação Infantil, são necessárias e fundamentais para auxiliar no pleno desenvolvimento das crianças, que é dever tanto do Estado quanto da família e de toda a sociedade.

A Educação Infantil é uma etapa obrigatória da Educação Básica, de acordo com o artigo 4 da LDB (Lei de Diretrizes e Bases): “O dever do Estado com educação escolar pública será efetivado mediante a garantia de: I - educação básica obrigatória e gratuita dos 4 (quatro) aos 17 (dezessete) anos de idade [...]” (2013). Assim sendo, a Educação Infantil desempenha um papel essencial com o cenário para observar e compreender as práticas sociais e culturais

que influenciam a infância de crianças de 5 e 6 anos, incluindo o impacto das tecnologias digitais no cotidiano delas.

Além da LDB, a Constituição Federal (1988) e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 1990), instituem em lei o direito da criança ao direito à vida, saúde, alimentação, educação, lazer, profissionalização, cultura, dignidade, respeito, liberdade e convivência familiar e comunitária, presente no artigo 227 da CF e no artigo 4 do ECA. Como forma de implementar as diretrizes que foram estabelecidas tanto na LDB quando no ECA, foram feitos diversos textos, como Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (2009), Base Nacional Comum Curricular (2017), que constituem marcos fundamentais na organização e consolidação da Educação Infantil no Brasil, evidenciando avanços progressivos na compreensão da infância e das práticas pedagógicas destinadas a essa etapa.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) apresenta-se como um documento orientador, cujo objetivo central é subsidiar a prática docente por meio de referenciais teóricos e propostas pedagógicas que integrem o cuidar e o educar, promovendo o desenvolvimento integral das crianças. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2009), por sua vez, assumem caráter normativo ao estabelecer princípios, fundamentos e orientações obrigatórias para os sistemas de ensino, reconhecendo a criança como sujeito de direitos e estruturando o currículo a partir dos eixos das interações e das brincadeiras. Já a Base Nacional Comum Curricular (2017) consolida esse percurso ao definir as aprendizagens essenciais a serem garantidas a todas as crianças, organizando a Educação Infantil em campos de experiências e assegurando os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, com vistas à equidade e à qualidade da educação em âmbito nacional.

Estes são os principais documentos que orientam a educação infantil, no entanto, diante da realidade contemporânea marcada pelo amplo acesso às tecnologias digitais, torna-se necessária a ampliação de legislações e orientações que contemplem tais transformações. Como, por exemplo, a Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025 que estabelece regras para o uso de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais, como celulares, por estudantes da educação básica em instituições públicas e privadas, com o objetivo de proteger a saúde mental, física e psíquica de crianças e adolescentes. De forma geral, a lei proíbe o uso desses dispositivos durante as aulas, recreios e intervalos, abrangendo todos os espaços onde ocorrem atividades pedagógicas. No entanto, há exceções: o uso é permitido quando tiver finalidade pedagógica, mediante orientação do professor, ou em situações específicas como emergências, necessidades de saúde,

acessibilidade e inclusão. Além da regulamentação do uso, a lei também determina que escolas e redes de ensino desenvolvam ações educativas e preventivas relacionadas ao uso excessivo de telas, incluindo a orientação sobre riscos à saúde mental. Prevê ainda a oferta de formação para profissionais da educação e a criação de espaços de escuta e acolhimento para estudantes e funcionários que apresentem sofrimento psíquico, inclusive relacionado à dependência de dispositivos eletrônicos. Em síntese, a legislação busca equilibrar o uso das tecnologias no ambiente escolar, restringindo excessos e promovendo o uso consciente, seguro e educativo.

A partir da promulgação da Lei nº 15.100 de 2025, foi elaborado o documento intitulado “Crianças, adolescentes e telas: Guia sobre usos de dispositivos digitais” (2025), com o objetivo de ampliar e aprofundar as orientações relacionadas ao uso de tecnologias digitais por crianças e adolescentes. Esse guia surge como um instrumento complementar à legislação, oferecendo subsídios práticos para famílias, educadores e instituições de ensino no enfrentamento dos desafios decorrentes do uso excessivo e inadequado de telas.

O documento propõe diretrizes que visam promover um uso equilibrado, seguro e consciente dos dispositivos digitais, abordando aspectos como o tempo de exposição, os tipos de conteúdos acessados e os impactos no desenvolvimento infantil. Além disso, enfatiza a importância da mediação adulta, do acompanhamento das atividades online e da construção de hábitos saudáveis no uso das tecnologias. Dessa forma, o guia contribui para a efetivação dos princípios estabelecidos pela lei, especialmente no que se refere à proteção da saúde mental, física e emocional das crianças e adolescentes, articulando regulação normativa e orientação pedagógica diante das demandas da cultura digital contemporânea.

Nesse sentido, sua relevância no contexto atual é significativa, uma vez que, como já foi dito aqui, as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano das crianças, influenciando seus modos de brincar, aprender e se relacionar. Assim, o guia não apenas operacionaliza os princípios estabelecidos pela legislação, mas também contribui para a construção de práticas educativas mais conscientes e alinhadas às demandas da cultura digital contemporânea, reforçando a necessidade de um olhar atento, crítico e responsável sobre o uso das telas na infância.

A lei mais atual que normatiza o ambiente digital para crianças e adolescentes é o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (Lei nº 15.211 de 2025) que configura-se como a primeira legislação brasileira a estabelecer diretrizes, regras e sanções voltadas às plataformas digitais. O documento apresenta dispositivos inéditos com o objetivo de assegurar a proteção de crianças e adolescentes no ambiente on-line. Nesse contexto, o ECA Digital amplia os

direitos fundamentais já garantidos pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, incorporando mecanismos específicos para sua efetivação no espaço digital. Sua regulamentação se baseia em cinco pilares: Verificação de idade e regras de acesso, supervisão parental reforçada, prevenção e proteção, combate a conteúdos perigosos e proibições e regras de exploração comercial. Tal ampliação enfatiza a responsabilidade compartilhada entre Estado, família e sociedade, especialmente no que se refere à atuação das plataformas e à promoção de um ambiente virtual mais seguro para esse público.

Nesse sentido, a promulgação do ECA Digital altera significativamente a lógica de atuação das empresas de tecnologia (*Big Techs*), ao exigir a implementação do princípio da segurança desde a concepção (*safety by design*). Isso significa que a responsabilidade por evitar a exposição de crianças a conteúdos inadequados ou a mecanismos de captura de atenção deixa de ser um encargo exclusivo da família, tornando-se uma obrigação legal das plataformas. Além disso, a lei incide diretamente sobre o mercado publicitário e de jogos digitais, ao banir a exploração comercial predatória e o direcionamento de anúncios baseados no rastreamento de dados infantis. A legislação, em seu texto, busca assegurar que o direito das crianças ao brincar, à informação e ao entretenimento ocorra em um espaço virtual eticamente regulado e pedagógico, responsabilizando todos os envolvidos.

2.4 BRINCAR, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: ALGUMAS DEFINIÇÕES

A criança ao brincar, cria um mundo dela, se imagina, produz e reproduz suas experiências e cultura. Ela usa sua criatividade para se divertir, de forma individual ou em grupos. As brincadeiras e os brinquedos se modificam com o tempo, pois são culturais e históricas, e na contemporaneidade contamos com diversas tecnologias digitais presentes na sociedade.

A criança busca entender o mundo que lhe cerca, a partir disso ela interage com pessoas de todas as idades e objetos, construindo significações para estes e podendo modificá-los. Um desses objetos é o brinquedo, ou algo que ele modifique e faça uma brincadeira. Brougère (2010, p.13) afirma que o brinquedo “trata-se, antes de tudo, de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionando às regras ou a princípios de utilização de outra natureza.”

Desta maneira, o brinquedo pode tomar diversas formas e significações durante o ato

de brincar. O brinquedo pode ser algo concreto como um carrinho sendo utilizado como tal, ou uma pedra virando um carrinho. Pois tudo é questão de imaginação e faz de conta. Sobre o que caracteriza a brincadeira “[...] é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança; além do mais, é uma atividade livre, que não pode ser delimitada (Brougère, 2010, p. 14)”.

A brincadeira, sendo assim, não vai ser sempre igual, ela é livre, e cada criança adapta da maneira que lhe convém com o objetivo do seu lazer e diversão. A brincadeira, portanto, é para as crianças se divertirem e aproveitarem o momento e sua infância. Nesse contexto de brincadeira e infância, Kramer (2009, p.107) cita que o brincar é uma ação espontânea da criança e proporciona curiosas descobertas, tanto para a criança que executa esta atividade quanto para o observador desta ação.” Então quando uma criança brinca de boneca, é algo espontâneo, onde ela cria suas próprias regras, experimenta, muitas vezes repete o que ela própria vê ou cria no seu mundo de faz de conta. Kishimoto (2011) analisa que, ao brincar com uma boneca, esta pode ser usada para várias brincadeiras, uma delas de mamãe e filhinha, mas também pode ser de professora, médica, e tantas outras representações que a criança já viu e representa em suas brincadeiras. A mesma boneca que, para uma comunidade, é um brinquedo, “para uma criança que brinca de “filhinha”, mas para certas tribos indígenas, conforme pesquisas etnográficas, é símbolo de divindade, objeto de adoração (Kishimoto, 2011, p.17).”

Portanto, esta representação do brinquedo é algo construído culturalmente, as crianças vivem em certa sociedade e elas são envoltas por costumes e hábitos, e isso elas colocam em suas brincadeiras. Conclui-se com esta citação que o ambiente em que a criança está inserida, auxiliar para a brincadeira que irá realizar. Logo, a criança geralmente só irá produzir e reproduzir o que ela vivencia no seu cotidiano e na sociedade em que está.

O brinquedo pode ter diversas significações numa brincadeira, não somente sua função básica. Bomtempo (2011, p.70) nos remete a isso relatando que, por exemplo, “um pedaço de pau e um bloco funcionam como sabão e termômetro para a boneca.”

Segundo Kishimoto (2011, p.28), “o que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Quando ela brinca, não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física.” Consequentemente, a brincadeira para as crianças é para se divertirem e aproveitarem o momento e sua infância. E a representação do brinquedo é algo construído culturalmente, as crianças vivem em certa sociedade e elas são envoltas por costumes e hábitos, e isso elas colocam em suas brincadeiras.

Dentro de uma mesma cultura, crianças brincam com temas comuns: educação,

relações familiares e vários papéis que representem as pessoas que integram essa cultura. Os temas, em geral, representam o ambiente das crianças e aparecem no contexto da vida diária. Quando o texto muda, as brincadeiras também mudam. Pode-se dizer, então que o ambiente é a condição para a brincadeira e, por conseguinte, ele a condiciona (Gabarino; Colab, 1992. apud Bomtempo, 2011, p.75)

Logo, a criança só pode produzir e reproduzir o que ela vivencia no seu cotidiano e na sociedade em que está. Essas brincadeiras podem representar o passado, presente e futuro que elas observam, sendo que o brinquedo pode ter diversas significações numa brincadeira. Porém as crianças em seus contextos imaginam que sejam e lhes dão uma ressignificação.

2.5 BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NAS INFÂNCIAS DA ERA DIGITAL

A realidade social e o ambiente cultural em que a criança está inserida influenciam profundamente suas formas de brincar, que são uma expressão direta das vivências e dos estímulos cotidianos. Esse contexto, como observado por Bomtempo (2011), leva as crianças a ressignificarem objetos, criando brincadeiras que refletem sua realidade imediata. No entanto, além dos contextos físicos e sociais, a infância contemporânea passa também por um cenário em que a cultura digital se faz presente e relevante. Esse ambiente virtual introduz novas possibilidades de interação e exploração, proporcionando às crianças experiências de brincadeira que não se limitam aos objetos físicos tradicionais. A tecnologia, assim, amplia o universo lúdico e reformula a natureza das brincadeiras e dos brinquedos, impactando a infância de maneira singular e transformadora.

Além de alterar o modo como enxergamos a infância, a cultura digital também transforma os modos de brincar, integrando brinquedos tradicionais com tecnologias contemporâneas. O brincar sempre foi considerado fundamental para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, adquire novas camadas com a inclusão de dispositivos digitais. Segundo Kishimoto (2011, p. 33), "o brincar é uma atividade essencial na infância, pois contribui para o desenvolvimento integral da criança, permitindo que ela explore o mundo e interaja com o meio em que está inserida." No entanto, com a inserção das tecnologias digitais, as crianças agora combinam o lúdico físico com experiências digitais, como videogames, aplicativos educativos e redes sociais.

As tecnologias, segundo Brougère (2010, p. 22), "redefinem as práticas lúdicas das crianças, oferecendo novos cenários e possibilidades para a imaginação infantil". Assim, as crianças não apenas interagem com brinquedos físicos, mas também com jogos virtuais que

estimulam o raciocínio, a criatividade e a colaboração. Isso demonstra que as brincadeiras não perderam sua importância, mas estão em constante transformação pela cultura digital que permeia suas vidas, pois a atividade principal da criança é o brincar.

É possível afirmar que as tecnologias vigentes são uma expressão da cultura e da sociedade que as produziram. Em outras palavras, as tecnologias estão imersas em um determinado contexto social, cultural, político, geográfico e econômico, e que, por meio de suas crenças, valores, necessidades e interesses, a utilizam de acordo com suas próprias perspectivas e visões de mundo. Nesse sentido, as tecnologias são, ao mesmo tempo, produtos e produtoras das culturas e sociedades que as geraram, uma vez que influenciam e são influenciadas por diversos aspectos da vida social. Consequentemente, a tecnologia pode ser compreendida, adaptada, reinterpretada e alterada pelos indivíduos, da mesma forma que também provoca mudanças neles (Buzato, 2010). Se a cultura digital modifica a vida dos adultos, ela também altera nosso modo de ver a infância e a criança, e tudo que a rodeia, pois suas brincadeiras e brinquedos são influenciados pelas tecnologias digitais presentes nas vidas dos pequenos.

Por vezes, as crianças trazem em seus repertórios materiais o que consomem na internet - um personagem, modo de brincar ou uma música favorita - e em alguns momentos do cotidiano não só reproduzem como ressignificam aquilo que consomem. Mas de que maneira esse consumo midiático representa outro modo de brincar na infância? O que as crianças estão assistindo e de que modo esse conteúdo perfaz a atividade principal da criança que é a brincadeira? O que a brincadeira nos revela sobre o modo de ser criança e vivenciar sua infância na contemporaneidade?

Inicialmente, é preciso entender que a brincadeira e o brinquedo são as principais formas de manifestação da criança. Mas o que é o brincar para a criança? E qual a sua importância? De acordo com Kishimoto (2010, p.1), “o brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança num mundo imaginário.” A brincadeira é a atividade principal do dia de uma criança, sem exigir nada, sem hora para acontecer, isso porque desenvolve linguagens, habilidades, imaginação e criatividade das crianças, além de ensinar regras e limites.

Além de a situação imaginária modificar conforme a idade, ela também se altera de acordo com a cultura sócio-histórica em que está inserida. Segundo Brougère (2010, p. 97), “não existe na criança uma brincadeira natural, a brincadeira é um processo de relações

interindividuais, portanto de cultura”. Brougère nessa frase declara que a brincadeira é um processo, ou seja, de acordo com ele, o ato de brincar da criança é efeito de uma cultura, seja ela digital ou não, mas cabe ao pesquisador investigar e descobrir o que está influenciando essa criança.

É necessário que o professor, família, comunidade e Estado oportunizem situações em que a criança como um agente da sociedade, ser histórico, cultural e de direitos, como um sujeito no local onde está inserido, de acordo com a realidade em que vive, possa se desenvolver integralmente na sua infância, com amizades, momentos de imaginação, criatividade, brincadeiras e cuidados. A criança precisa brincar para assim saber sobre suas preferências e vivenciar sua infância.

Isso porque, embora as crianças “tenham acesso brinquem com os mesmos brinquedos, seus usos se inscrevem numa cultura específica que varia conforme o meio social, o gênero, a faixa etária e a cultura da criança” (Fantin, 2006, p.14). As crianças irão agir conforme a cultura em que estão inseridas e o papel que desenvolvem também será diferente.

As crianças aprendem a participar, na medida em que são envolvidas em práticas e planejamentos que possibilitem o acesso ao direito da infância. Consequentemente, a brincadeira para as crianças é para se divertirem e aproveitarem o momento e sua infância. E a representação do brinquedo é algo construído culturalmente, as crianças vivem em certa sociedade e elas são envoltas por costumes e hábitos, e isso elas colocam em suas brincadeiras.

Dentro de uma mesma cultura, crianças brincam com temas comuns: educação, relações familiares e vários papéis que representem as pessoas que integram essa cultura. Apresentam o ambiente das crianças e aparecem no contexto da vida diária, quando as brincadeiras também mudam. Pode-se afirmar que o ambiente é um fator essencial para a brincadeira e, portanto, exerce uma influência sobre ela. Essa relação entre o ambiente e a brincadeira destaca a importância dos contextos físicos e sociais em que as crianças estão inseridas. Espaços potencializadores, que oferecem uma variedade de recursos e oportunidades de interação, favorecem a criatividade e a imaginação durante o brincar. Além disso, o suporte e a mediação de adultos, como pais e professores, são fundamentais para enriquecer essas experiências, permitindo que as crianças explorem, experimentem e se conectem com o mundo ao seu redor. Assim, o ambiente não apenas condiciona as brincadeiras, mas também desempenha um papel ativo no desenvolvimento das habilidades sociais, emocionais e cognitivas em que a criança está inserida e é determinante para a brincadeira que irá realizar. Então, quando a criança está

imersa numa cultura digital e tecnologias, poderá utilizá-las para brincar, representando seus personagens, vivendo e imaginando aquela situação como real.

Assim, as crianças vão vivendo suas infâncias, com diversas influências no seu jeito de brincar e seu processo de criação, pois na “[...] atualidade participam ativamente do mundo digital e se tornam coautoras de tudo aquilo que constroem no ciberespaço” (Borges; Ávila, 2015, p.109). Sua cultura, as tecnologias, o meio que vive, família, instituição escolar são algumas dessas influências. E é papel delas garantir o direito da criança de brincar, propiciar momentos e vivências para que as crianças desenvolvam plenamente e integralmente todas as suas potencialidades.

Nesse sentido, as brincadeiras se tornam um aspecto essencial para compreender as infâncias. Segundo Vygotsky (1998, p. 99), "o brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil, pois permite que as crianças explorem sua criatividade, imaginação e habilidades sociais". Através das brincadeiras, elas aprendem a interagir com seus pares, a negociar e a expressar suas emoções, contribuindo para a formação de sua identidade e de suas relações sociais. Essa perspectiva é corroborada por Corsaro (2011, p. 18), que enfatiza que "as interações entre as crianças durante o brincar são cruciais para a construção de significados e para a aprendizagem de normas sociais". Portanto, ao considerar as infâncias contemporâneas, é imprescindível valorizar as brincadeiras como um meio de expressão e desenvolvimento, reconhecendo sua importância no contexto da cultura digital e na formação das identidades das crianças.

Ao considerar as brincadeiras como dimensão constitutiva das infâncias contemporâneas, especialmente no contexto da cultura digital, torna-se imprescindível problematizar os espaços nos quais tais práticas se desenvolvem. As experiências infantis, não se restringem aos contextos presenciais, estendendo-se também aos ambientes mediados por tecnologias digitais. Nesse cenário, o conceito de multitelas mostra-se fundamental para a compreensão das novas formas de interação e de acesso aos conteúdos culturais. Conforme destaca Rivoltella (2008, p. 41), “a multiplicidade das telas indica uma multiplicação dos espaços de ver”, uma vez que, além das telas clássicas do cinema e da televisão, agregam-se aquelas vinculadas aos computadores, consoles portáteis, dispositivos móveis e demais suportes digitais. Desse modo, analisar as infâncias na contemporaneidade implica reconhecer que as brincadeiras, as interações sociais e os processos de aprendizagem passam a ocorrer em múltiplos espaços mediados por telas, o que ressignifica as formas de socialização e de produção de sentidos das crianças. Logo a multiplicação dessas telas pressupõe uma clara

redefinição da modalidade e do significado do olhar as infâncias, as crianças, as brincadeiras e a cultura digital, essas definições apresentadas por Pier Rivoltella no ano de 2008.

O conceito de multitela se faz necessário por considerar o cenário atual em que a infância está se delineando e desenvolvendo, as brincadeiras que estão sendo produzidas pelas crianças que ficou muito próxima pela pesquisa de campo realizada pela pesquisadora, com o intuito de compreender as práticas e experiências das crianças no contexto das infâncias com as multitelas presentes. No contexto da sociedade caracterizada pela multiplicidade de telas, com destaque para os dispositivos móveis e para a comunicação mediada pela internet, os processos comunicativos passam a se constituir em um novo espaço social. Tal espaço possibilita o compartilhamento de significados e o estabelecimento de relações entre os sujeitos, ainda que essas interações ocorram independentemente da presença física em um mesmo lugar (Meyrowitz, 1993).

Nesse contexto, a ampliação dos ambientes e infâncias que estão sendo mediados por telas repercute de modo significativo nas formas de acesso ao conhecimento e de interação social. De maneira complementar, a multiplicação das telas não se restringe ao aumento das oportunidades de ver e de conhecer, mas envolve também a expansão dos espaços de convivência, de habitar e de participação social (Rivoltella, 2008). Tais transformações incidem diretamente sobre as brincadeiras infantis, que passam a incorporar, de distintas maneiras, os repertórios simbólicos e tecnológicos presentes nesses ambientes digitais. Contudo, é necessário considerar tais processos com cautela, uma vez que o acesso, o uso e a apropriação dessas tecnologias não ocorrem de forma homogênea entre as crianças, exigindo mediações pedagógicas que respeitem as especificidades das infâncias e assegurem o caráter lúdico, relacional e formativo do brincar, já que o próprio Rivoltella (2008) ressalva que torna-se fundamental explicitar que a sociedade caracterizada pela multiplicidade de telas configura-se também como um espaço no qual se atenua a separação, própria da experiência moderna, entre as diferentes esferas da ação social. Portanto, entender as novas formas de brincar é essencial para compreender as infâncias contemporâneas, pois, como aponta Fantin (2019, p. 95), "a tecnologia cria um ambiente híbrido, onde as crianças transitam entre o real e o virtual, combinando elementos de ambas as esferas em suas brincadeiras". Essas novas dinâmicas exigem um olhar atento para o papel que as brincadeiras desempenham na construção da identidade infantil no contexto digital.

Além de alterar o modo como enxergamos a infância, a cultura digital muda as formas de brincar, integrando brinquedos tradicionais com tecnologias contemporâneas. O brincar, que

sempre foi considerado fundamental para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, adquire novas camadas com a inclusão de dispositivos digitais. Segundo Kishimoto (2011, p. 33), "o brincar é uma atividade essencial na infância, pois contribui para o desenvolvimento integral da criança, permitindo que ela explore o mundo e interaja com o meio em que está inserida." No entanto, com a inserção das tecnologias digitais, as crianças agora combinam o lúdico físico com experiências digitais, como smartphones, videogames, aplicativos educativos e redes sociais.

As brincadeiras digitais introduzem novos desafios e possibilidades para a infância contemporânea, como aponta Brougère (2010, p. 22), "as tecnologias redefinem as práticas lúdicas das crianças, oferecendo novos cenários e possibilidades para a imaginação infantil." O efeito dessa transformação precisa ser analisado nas formas híbridas de brincar, onde as crianças podem transitar entre o mundo físico e virtual, estabelecendo novos padrões de interação. Essa dinâmica também se reflete nos brinquedos, que hoje muitas vezes incluem elementos digitais, conectando as crianças a jogos e plataformas interativas que estimulam tanto o raciocínio lógico quanto a criatividade.

A brincadeira digital, portanto, não apenas modifica e adiciona um novo componente ao ato de brincar, mas também reflete a complexidade do mundo digitalizado em que as crianças estão inseridas. Fantin e Girardello (2019, p. 109) observam que

Nesse horizonte, as formas pelas quais a cultura digital contemporânea favorece a participação das crianças torna as pesquisas sobre dispositivos móveis particularmente propícias à compreensão dos modos de viver a infância e também à experimentação de metodologias participativas que levem em conta a corporeidade da criança e seus movimentos no espaço.

Consequentemente as brincadeiras e os brinquedos tradicionais se reinventam, como, por exemplo, no caso de brinquedos conectados à internet que interagem com o usuário de maneira mais personalizada. Além disso, as crianças exercem sua criatividade e autonomia ao criar novos conteúdos digitais, como vídeos, memes e blogs, o que representa uma expansão de suas formas de brincar. Isso reflete o direito das crianças à participação cultural, conforme discutido por Livingstone (2010, p. 29), que argumenta que "o acesso às tecnologias digitais está transformando as formas de socialização, aprendizado e lazer das crianças, criando novas oportunidades e desafios para seu desenvolvimento." O brincar digital, portanto, torna-se mais do que uma simples atividade de lazer: é também um espaço de criação, expressão e participação no mundo digital.

Portanto, as brincadeiras e os brinquedos digitais simbolizam uma nova fase no desenvolvimento infantil, onde as práticas lúdicas tradicionais se mesclam com o digital, criando novas oportunidades de aprendizado e socialização. Contudo, é fundamental considerar as desigualdades de acesso a essas tecnologias, que podem criar barreiras para algumas crianças, limitando suas experiências. Isso reforça a necessidade de um olhar atento para o impacto que essas transformações têm sobre a infância, garantindo que o brincar – em todas as suas formas, físicas e digitais – continue a ser uma ferramenta poderosa de desenvolvimento e expressão.

Segundo Borges e Ávila (2015, p.107-108)

As crianças da era digital transitam e constroem a cibercultura. Esta é a realidade das crianças que, com apenas um clique, recebem uma avalanche de informações, sentados em frente a uma tela. Elas se informam, brincam e se comunicam por meio de hipermídias como YouTube, redes sociais e blogs. Assistem a vídeos ao mesmo tempo em que realizam a leitura de um texto e/ou de uma imagem. E se elas encontram algum link interessante? Ou se precisam descobrir o que tal palavra? Basta mais um clique e uma nova avalanche de informações e de possibilidades será iniciada.

Essa fluidez e interatividade proporcionadas pela cibercultura revelam um novo panorama para a infância contemporânea, onde o ato de brincar e aprender se entrelaça de forma dinâmica. No entanto, essa avalanche de informações também suscita desafios, como a necessidade de desenvolver habilidades críticas para filtrar e interpretar o conteúdo consumido. Assim, é fundamental que professores e famílias acompanhem esse processo, promovendo um ambiente que estimule a curiosidade e a criatividade das crianças, enquanto as orientam na navegação dessas crianças. O brincar mudou também os brinquedos, os objetos que se brincam, que a cada dia mais vão se tornando mais envolvidos com a tecnologia e cultura digital.

2.6 SMARTPHONES: BRINCADEIRAS OU BRINQUEDOS DIGITAIS?

Entre os dispositivos digitais que mais estão presentes nas infâncias hoje, os smartphones ocupam um lugar central, objetos que vão além da sua finalidade inicial que era a comunicação. Esses aparelhos, muitas vezes acessíveis e intuitivos, tornam-se ferramentas com as quais as crianças interagem desde muito cedo, acessando vídeos, aplicativos de jogos, redes sociais e até ambientes de aprendizado. A presença dos smartphones na rotina infantil,

no entanto, não é livre de questões importantes. Eles podem tanto ampliar o acesso ao conhecimento e à diversão quanto expor as crianças a conteúdos inadequados e a um consumo passivo de informações, se não houver uma mediação adequada (Buckingham, 2010). O equilíbrio entre o uso benéfico e as limitações impostas por um excesso de tempo de tela é, portanto, um dos grandes desafios para professores e famílias na contemporaneidade. Compreender o papel das tecnologias digitais nas experiências infantis é muito importante para promover uma relação saudável e construtiva com a tecnologia digital, para que o brincar mantenha seu valor como processo ativo e criativo do sujeito criança.

Nesta discussão, é preciso citar o trabalho do psicólogo social estadunidense Jonathan Haidt, que, em seu livro “Geração Ansiosa (2024)”, investiga como o uso crescente de smartphones e redes sociais afeta a saúde mental de crianças e adolescentes, contribuindo para altos níveis de ansiedade e depressão, desde 2010. Ele descreve a "Grande Reconfiguração da Infância," marcada pela substituição do brincar ao ar livre por interações digitais, e propõe soluções para mitigar esses efeitos. Haidt sugere um ambiente com menor exposição digital e mais contato social direto, e defende que isto é essencial para um desenvolvimento infantil saudável. O autor defende o termo “infância baseada no brincar” como central em sua argumentação por oposição a “infância baseada no celular” pois acredita que

brincar é aquela [infância] em que as crianças passam a maior parte do seu tempo livre brincando com os amigos no mundo real (...): corporificada, síncrona, um para um ou um para alguns, e em grupos ou comunidades em que há custo de entrada ou de saída, portanto, investimento nas relações. (Haidt, 2024, p.67)

Para ampliar a questão do uso restrito de celulares, segundo o autor, o termo "infância baseada no brincar" destaca o valor de um desenvolvimento infantil enraizado na interação direta e nas experiências presenciais. Ao contrário da "infância baseada no celular," onde a socialização ocorre por meio de telas, a infância fundamentada no brincar promove relações genuínas, que demandam investimento emocional e criam laços mais profundos. De acordo com Haidt, este modelo permite que as crianças desenvolvam habilidades interpessoais e emocionais essenciais, enfatizando o papel do brincar físico e coletivo como ferramenta essencial para o crescimento saudável, pois “smartphones atrapalham a interação cara a cara, que é essencial.” (Haidt, 2024, p.70)

O argumento sobre o brincar livre considera que ele é fundamental para o desenvolvimento das habilidades físicas e sociais das crianças, como a capacidade de resolver conflitos (Haidt, 2024). Este brincar livre apresentado pelo autor, é feito com a exclusão do uso

do smartphone e também brincadeiras que não envolvam a supervisão ou mediação direta de um adulto. Sobre a “infância baseada no celular” e as crianças, ele diz que elas “se veem envoltas num redemoinho de conteúdos e experiências adultas que não respeitam nenhuma ordem específica. Identidade, individualidade, emoções e relacionamentos - tudo isso será diferente se desenvolvido na internet, e não na vida real”. (Haidt, 2024, p.80-81). É o que afirma Muller (2019, p.41): se “consideramos que o contato das crianças com as tecnologias poderá trazer benefícios quando houver a mediação dos adultos, caso contrário o uso espontâneo, sem orientação ou em excesso poderá acarretar problemas ao seu desenvolvimento.” Por outro lado, Buckingham (2022, p.53) levanta o argumento de que a “mídia está em toda parte; nós precisamos entender como ela funciona e precisamos ser capazes de usá-la com eficácia.” Fica claro que, enquanto Haidt defende a exclusão dos smartphones na infância, destacando o brincar livre como espaço para o desenvolvimento social e emocional, Muller e Buckingham sugerem uma abordagem mediada por adultos e um entendimento do uso das mídias.

Pode-se observar que o debate entre uma infância livre de dispositivos e uma infância mediada pelas tecnologias aponta para a necessidade de equilibrar o desenvolvimento infantil entre experiências digitais e interações presenciais. Muller (2019) e Buckingham (2022) sugerem que, com orientação adequada, o uso das tecnologias pode ser benéfico e enriquecedor. Essa mediação, conforme propõem os autores, exige que os adultos atuem ativamente para cultivar tanto a criticidade quanto a autonomia das crianças no mundo digital, pois a geração atual “vem sendo marcada pela forte presença das tecnologias, sobretudo as digitais, que ofertam um novo espaço de interação e aprendizagem, num quadro em que crianças cada vez mais cedo estão consumindo as telas.” (Muller, 2019, p.33).

Consequentemente, assim como as crianças estão inseridas nesta cultura digital e de telas, seu modo de brincar também está, pois os “modos de ser criança em contato com as telas digitais revelam que o brincar e os modos de socialização se constituem de outro modo do que aqueles do século passado, em que a mediação tem grande contribuição na busca pelo equilíbrio das interações” (Muller, 2019, p.57). Essas transformações no brincar infantil evidenciam como as tecnologias digitais moldam novas formas de socialização e interação, exigindo uma mediação atenta dos adultos para equilibrar as influências do mundo digital com o desenvolvimento de habilidades presenciais, e dentre as transformações está o uso de smartphones pelas crianças.

3 METODOLOGIA

Esta dissertação teve como objetivo geral analisar de que forma as mídias digitais influenciam os modos de vivenciar as infâncias, com base no estudo das brincadeiras e interações midiáticas propostas para crianças pequenas de uma instituição educacional da rede pública de Palhoça, SC, buscando destacar o efeito das mídias digitais nas ações, nas interações sociais e nas preferências de consumo das crianças na contemporaneidade. Além de fazer um levantamento das brincadeiras, temas e personagens que prevalecem no imaginário infantil, vinculados à cultura lúdica mediada pelas mídias digitais, a pesquisa também teve a intenção de proporcionar brincadeiras que integrassem elementos da cultura digital e as contribuições das crianças nas intervenções, potencializando a imaginação e observando suas escolhas e preferências durante a experiência lúdica, além de caracterizar os conceitos de Educação Infantil, abordando o uso das mídias digitais pelas crianças, identificando as práticas culturais presentes na instituição de educação infantil Vovó Maria, localizada em Palhoça/SC.

3.1 ETAPAS E INSTRUMENTOS DE LEVANTAMENTO DE DADOS

Para alcançar os objetivos apresentados, esta pesquisa foi realizada com uma abordagem qualitativa, de natureza básica, como um levantamento bibliográfico e de campo, realizando procedimentos de observação, com a realização de um estudo de caso. Desse modo, a pesquisa teve um viés empírico, primeiramente com a observação do campo e diálogos com as mesmas sobre o que foi acompanhado. As pesquisas qualitativas têm como objetivo geral compreender determinados fenômenos em profundidade. Isso implica explorá-los e descrevê-los por diversas perspectivas, além de compreender os significados e as interpretações que os participantes da pesquisa atribuem a esses fenômenos e às suas experiências” (Mattar; Ramos, 2021, p. 131). Portanto, a pesquisa qualitativa trata de questões específicas, focando em aspectos das ciências sociais que não podem ser expressos em números. Ela explora um universo de significados, motivações, aspirações, opiniões, valores e atitudes, abordando dimensões mais profundas das relações, processos e características que não podem ser simplificadas (Minayo, 2007).

A fase inicial da pesquisa envolveu uma revisão bibliográfica de estudos acadêmicos publicados no Brasil ao longo dos últimos quinze anos (de 2010 à 2025), para entender e buscar tudo que já foi publicado sobre as brincadeiras e as infâncias contemporâneas manifestações dessa cultura digital em que as crianças estão expostas. Foram compiladas e examinadas pesquisas com o objetivo de estabelecer um contexto acadêmico para o estudo e identificar as áreas já exploradas nesses campos, que serão apresentados no capítulo 4.

A segunda etapa consistiu na realização da interação por meio de uma pesquisa de campo numa instituição de educação infantil, que foi realizada com um grupo de trabalho (denominação utilizada pela rede do município de Palhoça), em idade pré-escolar situado no bairro Nova Palhoça, em Palhoça, Santa Catarina. A pesquisa buscou fazer uma observação por meio do procedimento de estudo de caso, primeiramente, conhecendo as crianças deste espaço e as referências que trouxeram para assim “descrever, analisar e interpretar a cultura de um ou mais grupos” (Mattar; Ramos, 2021, p.146).

A escolha pelo Centro de Educação Infantil ocorreu a partir de um conjunto de critérios cuidadosamente analisados. Entre os principais fatores, destaca-se sua localização em um bairro central do município, caracterizado por uma expressiva diversidade cultural. Nesse contexto, a instituição atende crianças naturais de diferentes cidades, estados e até mesmo de outros países, o que evidencia a presença de múltiplos contextos sociais, culturais e econômicos no cotidiano escolar. Essa heterogeneidade contribui significativamente para a riqueza das interações e experiências vivenciadas no ambiente educativo. Foi possível ter acesso a essas informações através do Projeto Político Pedagógico da instituição, ficha de matrícula das crianças e as entrevistas respondidas pelos pais, realizadas no início do ano letivo de 2025.

A escolha do campo de estudo partiu do meu interesse pessoal e da minha vivência na instituição, na qual atuo desde 2019. Essa convivência contínua me permitiu conhecer a fundo o cotidiano do CEI e observar a espontaneidade com que as crianças respondiam às minhas propostas e conversas. Motivada a compreender como a cultura digital se reflete nas brincadeiras infantis, identifiquei naquele grupo uma oportunidade ímpar de pesquisa, visto que as crianças apresentavam um acervo diversificado de brinquedos, por apresentarem artefatos⁵ de diferentes vieses, e por acompanhar o registro das observações quinzenais e

⁵ “O artefato é um mediador na relação entre o homem (ou homens) em ação e o objeto ou fenômeno tratado, podendo ser este a natureza ou mesmo outro ser humano. Uma segunda característica do artefato é a de ser ele uma coisa tirada, intencionalmente, do reino das coisas naturais, com vistas a habilitá-la para desempenhar a sua função no sistema acionado por seres humanos, ou ainda uma coisa modificada não intencionalmente pelo próprio fato de ser processada ou usada”. MULLER, T. O. In: *Considerações sobre a tecnologia: quando é um artefato?* Vivência: Revista de Antropologia, n. 39, 2012, p. 91–100.

perceber que as crianças eram muito participativas e curiosas nas propostas realizadas pelas professoras. A partir dessa minha inquietação pedagógica, apresentei a proposta e conversei com as docentes da sala — a professora regente, a professora de educação especial e a auxiliar —, viabilizando o desenvolvimento da pesquisa.

Outro aspecto relevante que orientou a escolha foi o fato de se tratar de uma instituição pública, mantida pela prefeitura municipal. Tal condição implica a organização e o funcionamento pautados em documentos oficiais que regulamentam e direcionam tanto as práticas pedagógicas quanto os processos administrativos, assegurando certa padronização e alinhamento com as diretrizes da rede de ensino.

Além disso, considerou-se como critério fundamental a faixa etária atendida pela instituição, que compreende crianças de quatro meses até seis anos, portanto contemplava a crianças de cinco e seis anos que era de interesse da pesquisadora. Essa etapa corresponde ao período da pré-escola, conforme definido pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), sendo marcada por um momento em que as crianças estão progressivamente mais inseridas em práticas de letramento e no contato com diferentes mídias, o que se mostra especialmente relevante para os objetivos da pesquisa.

Primeiramente, foi respondido um roteiro de levantamento e observação de dados para traçar um perfil da instituição, e assim conseguir conhecer melhor sua relação com as mídias e os recursos tecnológicos presentes, a fim de propiciar para as crianças um momento com artefatos para analisar sua interação com eles.

Para a realização desta pesquisa, foi necessária a autorização da Prefeitura Municipal de Palhoça, por meio da assinatura do Termo de Anuência, bem como da instituição em que o estudo foi desenvolvido. Posteriormente, os responsáveis pelas crianças participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). O projeto foi aprovado em 14 de outubro de 2025 pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal de Santa Catarina (CEPSH/UFSC), sob o Certificado de Apresentação para Apreciação Ética (CAAE) nº 89861325.3.0000.0121.

Todos os dados produzidos durante a pesquisa foram armazenados em arquivo privado na nuvem, enquanto os documentos físicos permanecerão arquivados em local seguro, sob a responsabilidade da pesquisadora, pelo período previsto nas normas éticas vigentes.

3.2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A fase inicial da pesquisa envolveu uma revisão bibliográfica de estudos acadêmicos publicados no Brasil ao longo dos últimos dez anos. E, este tipo de revisão “é elaborada com base em material já publicado, constituído principalmente de livros e artigos científicos, tendo por finalidade colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito sobre determinado assunto” (Gil, 2008). Foram compiladas e examinadas pesquisas com o objetivo de estabelecer um contexto acadêmico para o estudo e identificar as áreas já exploradas nesses campos.

A revisão bibliográfica foi conduzida por meio de uma busca no site da Biblioteca Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD)⁶ e no Periódicos Capes⁷, pois a pesquisa bibliográfica “pode ser considerada um tipo específico de pesquisa documental, que envolve especialmente documentos como artigos científicos, dissertações, teses, capítulos e livros” (Mattar; Ramos, 2021, p. 127). A pesquisa bibliográfica é realizada utilizando-se de conteúdo já produzido. Foram usadas na busca as palavras: *tecnologias digitais e crianças e brincadeiras*. O protocolo⁸ utilizado foi teses, dissertações e artigos, que compreendesse a idade pesquisada, ou seja, precisava ser na educação infantil, que se analisa a brincadeira e a relação da criança com a cultura digital, e que compreendesse de 2010 à 2025.

Na BDTD, foram encontrados ao total 46 resultados, porém somente dez foram selecionados, 20 foram excluídos pois não estavam na área da educação infantil, cinco não entraram na pesquisa, pois seus objetivos eram analisar os usos das tecnologias digitais da informação e comunicação, outros quatro estavam fora do período estipulado de seleção que eram nos últimos 10 anos e por último sete foram excluídos pois a idade das crianças não estava de acordo com a faixa etária definida para a pesquisa. Abaixo segue tabela com título, autor, ano de publicação, universidade e publicação das teses e dissertações encontradas:

Quadro 1 Resultado de pesquisa na Base de Dissertações e Teses Brasileiras

⁶ Disponível em: <https://bdtd.ibict.br/vufind/>.

⁷ Disponível em: <https://www.periodicos.capes.gov.br/>

⁸ Protocolo é um documento que apresenta um plano detalhado para a condução de uma revisão de literatura. (Mattar; Ramos, 2021, p.55)

Títulos	Autor	Ano de publicação	Universidade	Dissertação/ Tese
Brincar em tempos de tecnologias digitais móveis	Souza, Joseilda Sampaio de	2019	Universidade Federal da Bahia	Tese
O brincar na educação infantil: a influência das tecnologias digitais móveis no contexto da brincadeira	Meneguzzo, Lorivane Aparecida	2015	Universidade de Caxias do Sul	Dissertação
Infância, tecnologia e ludicidade: a visão das crianças sobre as apropriações criativas das tecnologias digitais e o estabelecimento de uma cultura lúdica contemporânea.	Becker, Bianca	2017	Universidade Federal da Bahia	Tese
e-Learning na educação infantil: caminhos possíveis em tempos de pandemia	Calistrato, Ana Patrícia Rodrigues	2021	Universidade Federal do Rio Grande do Norte	Dissertação
“Aqui em casa, com o tablet e videogame, eu sempre aprendo um montão de coisas”: atos de currículo brincantes nas práticas das culturas infantis com as tecnologias digitais	Oliveira, Bruna Santana de	2021	Universidade Federal de Sergipe	Dissertação
O brincar tecnológico e a (des) potencialização formativa e lúdica na infância	Silva, Roberta Franciele	2024	Universidade Estadual de Londrina	Dissertação
A tecelagem da cultura lúdica das crianças de 3 a 5 anos com o uso das tecnologias digitais: entre rotinas, ritos e jogos de linguagens	Araújo, Ana Lúcia Soares da Conceição	2018	Universidade Federal da Bahia	Tese
O brincar com as mídias e tecnologias digitais na Educação Infantil: diálogo com professores da rede municipal de Florianópolis	Kostanescki. Terezinha	2025	Universidade Federal de Santa Catarina	Dissertação

A cultura lúdica das crianças contemporâneas na 'sociedade multitela': o que revelam as 'vozes' de meninos e meninas de uma instituição de educação infantil	Ferreira, Marluci Guthiá	2014	Universidad e Federal de Santa Catarina	Tese
Prazer de brincar: entre o analógico e o digital - crianças da educação infantil	Marten, Alesandra Lange	2017	Universidad e Federal de Pelotas	Dissertação

Fonte: Banco de teses e dissertações (2026)

Utilizando novamente no buscador as palavras: ***tecnologias digitais e crianças e brincadeiras***. no site de Periódicos da Capes, foram obtidos 18 artigos científicos, sendo que os critérios de exclusão foram iguais aos da BDTD, doze foram excluídos por motivos diferentes: seis porque os objetivos não estavam em consonância com essa pesquisa, quatro por estar fora da área da educação e dois a idade era fora da pesquisada, ou seja, de 5 e 6 anos.

Quadro 2 Resultado de pesquisa no Periódico Capes

Título do artigo	Autor(es)	Ano de publicação
O brincar na contemporaneidade: experiências lúdicas na cultura digital	Bonilla, Maria Helena Silveira	2020
Pistas de devir-criança do/da pesquisador/a	Habowski, Adilson Cristiano; Ratto, Cleber Gibbon	2023
Criança e tecnologia: novas experiências da infância	Feliciano, Luiz Antonio; Gonçalves, Ana Livia Espíndola F.; Kuwahara	2017
A escola como lugar de redenção	Habowski, Adilson Cristiano; Ratto, Cleber Gibbon	2024
A cultura digital : a relação entre Tecnologias e o Brincar na infância	Koscheck, Arcelita	2021
Educar na era digital: as novas tecnologias permeando o 'fazer pedagógico' na educação infantil	Stelet, Raquel Borges; Carino, Luciano; Santana, Ana Carolina de Oliveira; Ávila, Wellington; Maruyama, Úrsula	2021

Fonte: Periódicos Capes (2026).

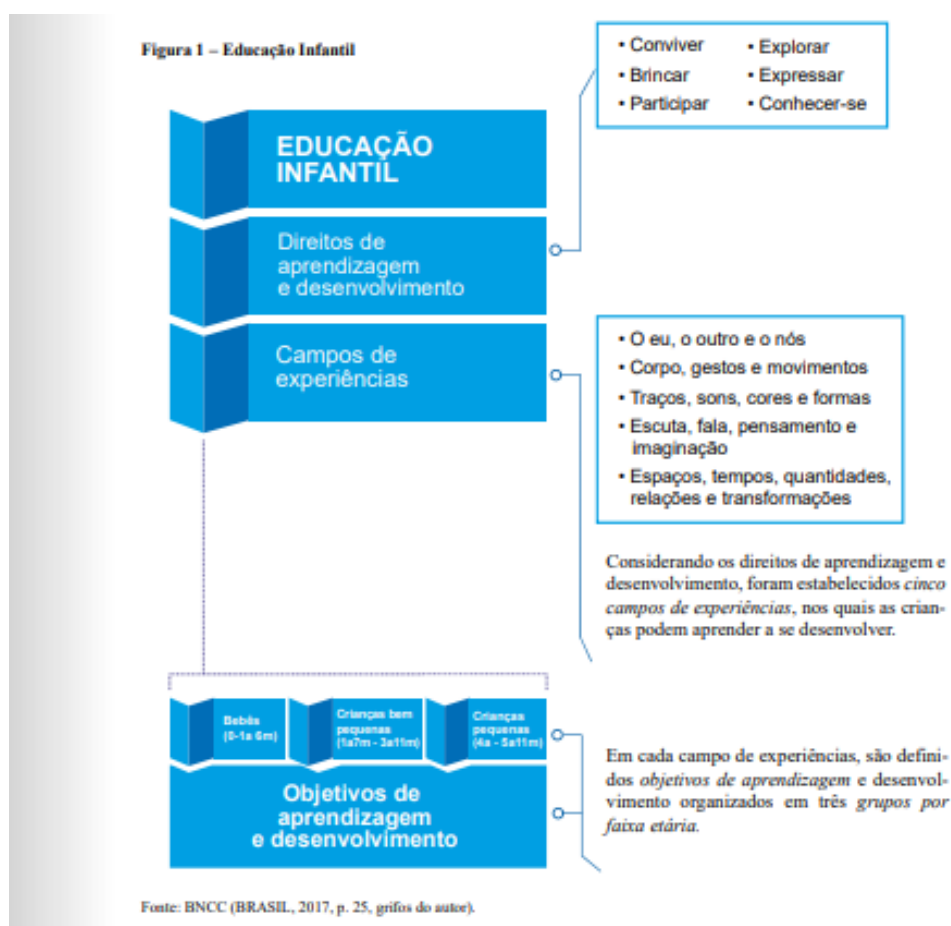
Os resultados mostraram que é relevante continuar pesquisando e escrevendo sobre como as crianças interagem com as tecnologias digitais atualmente e como essas mídias influenciam na formação dos modos de vivenciar a infância, moldando tanto suas atividades cotidianas quanto suas experiências e principalmente suas brincadeiras. Estes textos foram estudados e alguns utilizados na dissertação no decorrer da pesquisa.

3.3 O CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL MUNICIPAL DE PALHOÇA

O município de Palhoça organiza sua rede de ensino a partir de princípios que buscam garantir a qualidade da Educação Infantil, considerando as especificidades das crianças e seus contextos socioculturais. Nesse cenário, o Centro de Educação Infantil, nomenclatura adotada pelo município, atende aproximadamente 240 crianças com idades entre quatro meses e seis anos, sendo mantido pela Prefeitura Municipal. Seu Projeto Político-Pedagógico tem como objetivo central promover o desenvolvimento integral das crianças, respeitando suas diferenças, seus contextos de vida e suas histórias, ao mesmo tempo em que assegura o direito às brincadeiras, às interações, ao acesso aos bens socioculturais, à socialização e à (re)construção da identidade (2025, p. 6). Como documento orientador das práticas pedagógicas, a instituição adota a Base Curricular da Rede Municipal de Ensino de Palhoça, elaborada em 2019, a qual se fundamenta na Base Nacional Comum Curricular (2017) e nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2009). Tal documento ancora-se na teoria histórico-cultural, em uma perspectiva vigotskiana, orientando as ações educativas da rede. Tem como definição um conjunto de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver em um percurso educativo - seja ele percorrido nas etapas ou modalidades de educação ofertadas -, em conformidade com a legislação nacional e na perspectiva da teoria histórico-cultural (Palhoça, 2019, p.13)

A educação infantil é organizada na Base Curricular da Rede Municipal de Ensino de Palhoça está organizada conforme a figura abaixo:

Figura 1 - Organização da Educação Infantil



Fonte: Brasil, 2017

Sobre a presença das mídias digitais nos documentos que orientam a educação no município é possível ler dois parágrafos na Base, onde é apresentado que a concepção de infância tem passado por processos de resignificação, uma vez que é atravessada por diversos fatores, como os contextos socioculturais, as condições sociais, os espaços frequentados, bem como as atividades e rotinas vivenciadas pelas crianças (Palhoça, 2019). Nesse sentido, torna-se fundamental considerar as múltiplas relações que elas estabelecem com o outro, com o mundo e com as mídias, reconhecendo que a presença das tecnologias digitais no cotidiano infantil contribui para o surgimento de novas culturas da infância, visto que a cultura das mídias exerce significativas influências sobre a produção cultural dos sujeitos. Isso implica pensar que uma nova configuração de infância está sendo constituída, tanto com relação aos novos conceitos quanto às próprias experiências vividas pelas crianças (Girardello, Campos, 2013,108).

Diante desse contexto, observa-se que, embora a presença das mídias digitais ainda apareça de forma pontual nos documentos orientadores do município, há um reconhecimento importante de seu impacto na constituição das infâncias contemporâneas. Tal compreensão indica a necessidade de avançar nas discussões e nas proposições pedagógicas que integrem, de maneira mais sistemática, as tecnologias digitais ao cotidiano da Educação Infantil.

Outro documento importante para a educação palhocense é o Caderno de Orientações - Educação Infantil, a partir dele é possível observar que se trata de um documento de caráter organizacional e normativo, que reúne diretrizes voltadas ao funcionamento das instituições, às atribuições dos profissionais, aos processos administrativos e às práticas pedagógicas. Estruturado de forma ampla, o material contempla aspectos como acolhimento e inserção das crianças, relação com as famílias, avaliação, organização do trabalho pedagógico, além de legislações, portarias e instruções normativas que regulamentam o cotidiano escolar. Embora não apresente, de forma explícita, discussões aprofundadas sobre o uso das mídias digitais na infância, o documento evidencia a preocupação com a organização integral do atendimento às crianças, incluindo dimensões pedagógicas, administrativas e de cuidado. É um material flexível e atualizado anualmente, o caderno configura-se como um importante instrumento para a incorporação de temáticas.

Existe somente uma resolução que cita sobre o uso de mídias nas salas municipais, escrito pela Conselho Municipal de Educação e presente no caderno de orientações, que é a Resolução N.1, de 2 de maio de 2024, que fixa normas para a educação infantil, que cita sobre os direitos e princípios, da educação especial, do projeto político pedagógico, objetivos, dos profissionais e sobre espaços, instalações e equipamentos. Em seu artigo 33, inciso IX fica definido que fica vedado o uso de TV em sala de aula quando não estiver explicitado no planejamento docente. O Conselho Municipal de Educação orienta a organização de um móvel com TV itinerante. (Palhoça, 2024, p.117). Já o inciso X deixa clara a proibição do uso de telefone celular nos espaços das unidades de ensino públicas e privadas, ressaltando o uso para finalidades pedagógicas.

É importante ressaltar, após diversas leituras e pesquisas, que não foi encontrado nenhum documento que cite a cultura digital e seus usos pelas crianças e pelos profissionais das instituições municipais, somente de proibição e a necessidade de mudanças de acordo com as concepções contemporâneas de infâncias e crianças. Já no município de Florianópolis foi organizado e escrito as “Orientações para o uso das mídias e tecnologias na educação infantil da rede municipal de ensino de Florianópolis (2024)” elaborado pelo Núcleo de Formação,

Pesquisa e Assessoramento da Educação Infantil (NUFP AEI/DEI), o Núcleo Infância, Comunicação, Cultura e Arte (NICA/UFSC) e os profissionais da Educação Infantil da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis⁹.

Diante desse contexto, a ausência de orientações específicas sobre a cultura digital nos documentos do município não impede, mas antes reforça a relevância de investigar como as mídias digitais se fazem presentes no cotidiano das crianças, especialmente por meio das brincadeiras e interações. Assim, ao considerar que essas experiências emergem muitas vezes das próprias vivências infantis e de seus repertórios culturais, a presente pesquisa volta-se à análise dessas práticas no interior da instituição, buscando compreender de que maneira as mídias digitais influenciam os modos de viver as infâncias. A partir dessa perspectiva, dá-se continuidade ao estudo com a análise dos dados produzidos nas intervenções realizadas.

3.4 AS CRIANÇAS COMO PROTAGONISTAS DA PESQUISA

Quando as crianças são as protagonistas de uma pesquisa, seja como espectadoras, observadas, protagonistas ou companheiras de um diálogo, é vital que elas tenham acesso a todas as informações e conhecimentos necessários para compreender completamente o sentido do que está ocorrendo (Fantin; Girardello, 2019). De acordo com as autoras,

Pesquisar com crianças, nessa perspectiva, implica elegê-las a protagonistas, compreendendo-os como atores sociais, o que exige ainda a garantia de seus direitos à participação: à autoria, à criação protagonista, à apreciação de suas opiniões e análises, de seus olhares e gestos, de suas vozes e, conseqüentemente, de suas escutas. (2019, p.103)

Esta pesquisa tem a criança como personagem principal, observando-a, dialogando, e principalmente respeitando-a como a protagonista da sua infância. E assim, “ter garantidos os seus direitos à proteção: os cuidados com sua imagem com seus segredos, a responsabilidade sensível do adulto diante das palavras, expressões e emoções da criança que as práticas da pesquisa possam fazer aflorar.” (Fantin; Girardello, 2019, p.103).

Um dos objetivos desta pesquisa é fazer um paralelo com a tese de Ferreira (2014), analisando seus resultados para comparar com os dados atuais, obtidos a partir das observações

⁹ FLORIANÓPOLIS. Secretaria Municipal de Educação. Orientações para o uso das mídias e tecnologias na Educação Infantil da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis. Florianópolis: SME, 2024. Disponível em: <https://sites.google.com/sme.pmf.sc.gov.br/portaleducacionaledinfantil/temas-sugeridos/inf%C3%A2ncia-g%C3%AAnero-e-m%C3%ADdia> acesso em 16 abr 2026

e levantamentos. Como no trabalho de Ferreira, na geração de dados com as crianças, serão utilizados a observação participante, áudio e vídeo gravação, fotografias, desenhos, diário de campo e roteiro de observação.

Ferreira escolheu Palhoça por alguns motivos: por ser na época habitante do município; por pertencer à Grande Florianópolis estando próxima da capital do estado de Santa Catarina, com características culturais, sociais e econômicas particulares e que poderia fornecer dados significativos, especialmente considerando a ausência de estudos anteriores sobre o tema desenvolvido ali. Sua pesquisa apresentou uma abordagem qualitativa, assim como a atual proposta. Se configurou como uma pesquisa-intervenção, focando na “brincadeira como importante estratégia metodológica junto às crianças de pouca idade” (Ferreira, 2014, p.71).

Este estudo integrava dois eixos metodológicos que guiaram a presente pesquisa: a observação participante, realizada ao longo das atividades lúdicas das crianças, e a pesquisa-intervenção, que envolveu o planejamento e a organização de oficinas. Essas abordagens visavam compreender a relação entre o brincar infantil e a cultura midiática contemporânea onde foram

analisadas situações vividas por/com elas no cotidiano da instituição, as manifestações nos momentos de brincadeiras e os atravessamentos entre a cultura midiática e a cultura lúdica infantil. O mergulho nos registros da pesquisa com os sujeitos infantis e o foco na ideia de procurar evidenciar a relação entre o brincar das crianças e as mídias eletrônicas na sociedade contemporânea, fizeram emergir algumas categorias de análise, a saber: influência/efeito das mídias e consumo; brincadeiras tradicionais; cultura digital e brincadeiras. (Ferreira, 2014, p. 11)

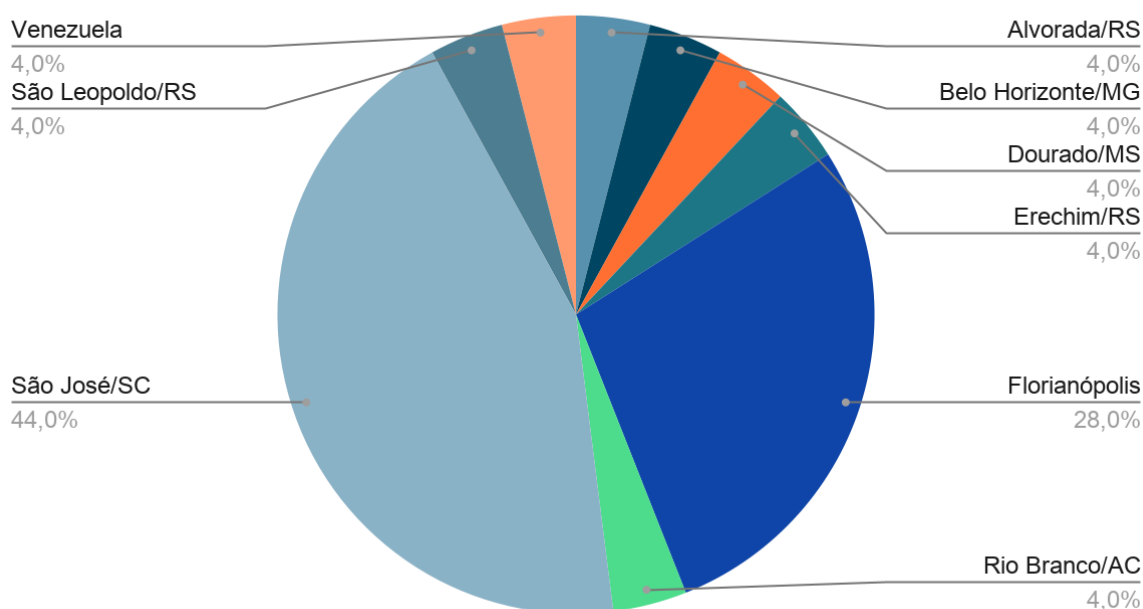
Vale ressaltar que a tese de doutorado de Marlucci Guthiá Ferreira foi um marco para o grupo de pesquisa Edumídia - Educação, Mídias e Comunicação, sendo a primeira defendida pelo grupo no PPGE/UFSC, dentro da linha ECO - Educação e Comunicação. A justificativa para ser escolhida como base para a presente pesquisa é que, na época da tese de Ferreira, não existiam os smartphones nas mãos de crianças utilizados para entreter, comunicar ou brincar. Este é o contexto que esta pesquisa busca abordar, atualizando a investigação com a inclusão do uso social deste aparelho, enquanto no ano de 2014, a principal mídia utilizada pelas crianças era a televisão. Além disso, a instituição de educação infantil onde foi feita a pesquisa, sofreu alterações tanto em sua estrutura física, quanto na administração e de atendimento, ampliando a idade das crianças que estão matriculadas e com objetivos que visam o desenvolvimento integral dos pequenos.

3.5 LEVANTAMENTO DE INFORMAÇÕES

O levantamento de informações para a pesquisa foi realizado com 25 crianças, 12 meninas e 13 meninos, sendo 22 com a idade de cinco anos e três com seis anos, idade considerada pré-escolar, conforme a LDB (1996). Foi possível constatar, a partir das informações obtidas nas fichas de matrícula e entrevistas, que as crianças apresentam diversas origens culturais, de diferentes regiões, pois algumas nasceram no Rio Grande do Sul, assim como Acre, Minas Gerais, Mato Grosso do Sul e também de outro país como a Venezuela. A maioria, cerca de 18 crianças, nasceu em Santa Catarina, na região da Grande Florianópolis, conforme gráfico abaixo.

Gráfico 1 Naturalidade das crianças participantes

Naturalidade



Fonte: Kirchner, 2025

O grupo era acompanhado por uma professora regente, responsável pelo planejamento das práticas pedagógicas, contando também com o apoio de uma professora de educação especial, pois tinha quatro crianças público-alvo da Educação Especial, e de uma professora auxiliar de sala. Estas diferentes profissionais atuavam de forma articulada no cotidiano do grupo, que foi observado, primeiramente, para depois realizar seis intervenções, delineadas pela escolha e interações das crianças, as quais tiveram muito interesse e envolvimento nas propostas.

Nestes momentos foram utilizados como recurso para o levantamento de informações: diário de campo, registros fotográficos, audiovisuais, gravações, que constituíram o material físico de dados desta pesquisa. Também foram lidos as fichas de matrículas e as entrevistas realizadas pelas famílias.

3.5.1 As intervenções e o levantamento de informações

As intervenções aconteceram por diversos meios, como por exemplo na acolhida das crianças ao chegarem na instituição de Educação Infantil sendo recepcionadas por brinquedos, artefatos tecnológicos, interações como a brincadeira de faz de conta de mercado, quando as crianças olharam encartes com brinquedos e escolheram o que mais gostavam, para assim brincar de comprar com dinheiro de fantasia, brincaram também com alguns desses artefatos escolhidos que foi possível disponibilizar. As crianças ainda assistiram ao vídeo: *Like and Follow*¹⁰ e brincaram de influenciadores, com todo o cenário e uma câmera disponível para aproveitarem.

Pensar nas intervenções foi um momento reflexivo e desafiador, já que as crianças estão nos solicitando constantemente aventuras novas em conjunto com as brincadeiras tradicionais, além de que, como pesquisadora minha intenção era algo que primeiramente respeitasse as crianças dentro de suas infâncias, como protagonistas desse momento e também para aprender com elas.

A primeira intervenção foi baseada na questão da acolhida das crianças, algo muito discutido pela rede municipal de ensino em suas formações, com a intenção de observar as interações das crianças com os artefatos a fim de conhecer sobre os repertórios das crianças, para construir as próximas vivências com elas.

A segunda intervenção baseada no encarte¹¹, foi para analisar os hábitos de consumo das crianças, a inspiração veio por meio de uma conversa com a orientadora. Isso porque, apesar da internet, o encarte acaba sendo um hábito comum nos supermercados, um recurso

¹⁰ "Like and Follow" by Brent & Tobias | CGMeetup". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ioaY1z2trx4&pp=0gcJCdgAo7VqN5tD> Acesso em: 16 abr. 2026.

¹¹ O uso de encartes de supermercado na educação estimulam a alfabetização, o letramento matemático, a coordenação motora fina e o consumo consciente. Atividades incluem recorte e colagem, criação de listas de compras, jogos da memória, reconhecimento de letras/preços e classificação de produtos. Ver, por exemplo, Moreno, L., & Teodoro Ciríaco, K. (2020). Gênero textual encarte de supermercado nos anos iniciais: possibilidades, perspectivas e limites. *Pesquisa E Ensino*, 1, e202024. <https://doi.org/10.37853/pqe.e202024>

para as pessoas verem promoções e escolher o que querem comprar. Os brinquedos utilizados na proposta foram selecionados a partir da observação realizada na primeira intervenção, na qual se evidenciaram personagens presentes nas vestimentas das crianças, como calças, mochilas e camisetas, além de emergirem em suas falas e interações. Também foram considerados os interesses manifestados, como o pedido para brincar com massa de modelar. Em conjunto, buscou-se explorar brinquedos tecnológicos, como laptop infantil, mini game, celular e videogame (PlayStation 5), a partir do que as crianças brincaram, tanto quanto apresentar brinquedos considerados tradicionais, como pião e vai e vem, ampliando as possibilidades de exploração e interação no contexto da brincadeira.

As duas intervenções seguintes foram exploradas a partir das falas espontâneas das crianças, pedindo para realmente comprarem aqueles brinquedos que estavam no encarte. Assim foi possível fazer um paralelo das escolhas iniciais e das compras realizadas neste momento. Já na quarta intervenção, eles pediram para brincarem com os artefatos escolhidos, sendo organizado novamente uma acolhida e ver a maneira que as crianças iriam interagir com eles, principalmente os que poucos conheciam, como o pião.

A penúltima intervenção foi baseada na orientação realizada na qualificação deste projeto, quando foi sugerido a inserção do vídeo: *Like and Follow* para conhecer e entender sobre a interpretação daquele momento para as crianças.

A última intervenção vem da experiência pessoal desta pesquisadora ao escutar diversas vezes das crianças com quem convive “*Dê um like e se inscreva no canal*”. Foi proposto um momento que envolvia a imaginação, criando um cenário para as crianças brincarem com um celular e sua câmera de *influencer* ou, em português, influenciador digital.

O termo influenciador, é definido pelo Dicio¹², refere-se àquele que exerce influência sobre outros, podendo ser compreendido tanto como adjetivo — aquele que influencia — quanto como substantivo — o indivíduo que influencia. No contexto contemporâneo, esse conceito ganha novos contornos com o avanço das tecnologias digitais e das redes sociais, dando origem à figura do influenciador digital. De acordo com André (2020), o influenciador digital é um indivíduo que utiliza as redes sociais para expressar opiniões, análises e conteúdos diversos, com a capacidade de influenciar o pensamento e o comportamento de um público específico por meio de publicações em texto, imagem ou vídeo. Nesse processo, o conteúdo produzido torna-se a principal ferramenta para a construção e manutenção de sua audiência,

¹² Disponível em: <https://www.dicio.com.br/influenciador/>. Acesso em 26 de jan de 2026.

podendo ser original ou inspirado em outros formatos, mas sempre com uma abordagem própria.

No campo do marketing e da publicidade digital, o influenciador é compreendido como um sujeito que possui um número significativo de seguidores e exerce impacto direto nas opiniões e nas decisões de consumo desse público, especialmente em plataformas como Instagram, YouTube e TikTok. Assim, sua atuação ultrapassa a simples produção de conteúdo, configurando-se como uma estratégia relevante de mediação entre marcas e consumidores. Entretanto, embora o termo seja recente, a prática de influenciar comportamentos não é nova. Conforme destacou Żarnowski (2024), desde o início do século XX celebridades já eram utilizadas para promover produtos, prática que se intensificou com o cinema, a televisão e, posteriormente, com o marketing esportivo.

Dessa forma, os influenciadores digitais constituem-se como atores centrais na cultura midiática contemporânea, especialmente no que se refere à formação de opiniões, construção de identidades e estímulo ao consumo. No contexto das infâncias, sua presença torna-se ainda mais significativa, uma vez que contribuem para a circulação de referências culturais, simbólicas e comportamentais, influenciando diretamente as formas de brincar, desejar e interagir das crianças em uma sociedade cada vez mais mediada pelas tecnologias digitais.

O documento Crianças, Adolescente e Telas, guia sobre usos para dispositivos digitais (2025), definiu algumas recomendações para os ambientes digitais, no que se refere ao ambiente digital e os influenciadores digitais, visto sua visibilidade no universo infanto-juvenil.

Figura 2 - Recomendações para influenciadores digitais

Influenciadores digitais

- Não direcionar **publicidade** ou acionar outras **estratégias de comunicação mercadológica** para abordagem direta e/ou fidelização do público infantojuvenil.
- Ser transparente sobre mensagens publicitárias contidas em suas falas ou programas, usando formas de **identificação do vínculo comercial** que **não se restrinjam ao texto escrito**.
- **Coibir o trabalho de crianças e adolescentes no ambiente digital**, tendo ciência sobre o caráter de exceção, bem como sobre as exigências legais para a atividade artística infantil no país.
- Contribuir para a **difusão de orientações e boas práticas** para o uso saudável de dispositivos eletrônicos.
- Difundir mensagens que contribuam para o **enfrentamento do cyberbullying** (abrangendo [racismo](#), [misoginia](#), [gordofobia](#), [lgbtfobia](#), etc.), dos discursos de ódio e da violência contra crianças e adolescentes.
- Abster-se de incentivar práticas ou atividades que coloquem a saúde ou a vida de crianças e/ou adolescentes em risco, ou que os estimulem a acessar **jogos de apostas** ou a **consumir produtos inadequados à sua idade**.

Fonte: Brasil. 2025

A organização das intervenções se deu da seguinte maneira: foi realizada uma por semana, atentando-se sempre ao que as crianças traziam para o repertório desta pesquisa. Em cada uma era planejado e organizado um espaço pensado para a proposta daquele dia, pois segundo Ostetto, planejar é essa atitude de traçar, projetar, programar e elaborar um roteiro para empreender uma viagem de conhecimento, de interação, de experiências múltiplas e significativas para o grupo (2012, p.1). Portanto é importante recebê-las de maneira acolhedora, agradável e oportunizando a cada uma diferentes possibilidades, com o planejamento de transformar os espaços, explorando os materiais, diversificando os brinquedos e reinventando as brincadeiras (Burg, 2012, p.88).

Dessa forma, o planejamento das intervenções constituiu-se como um elemento central para a construção de experiências significativas, articulando intencionalidade pedagógica e abertura às manifestações das crianças, ao organizar espaços que favorecessem a exploração, a interação e a diversidade de brincadeiras. Nesse contexto, cada intervenção não se configurou como uma ação isolada, mas como parte de um processo contínuo de escuta e diálogo com o grupo, possibilitando a compreensão das formas como as crianças se apropriaram dos elementos culturais, incluindo as mídias digitais, em seus modos de brincar e interagir.

Figura 3 - Acolhida do primeiro dia de intervenção



Fonte: Kirchner (2025).

Figura 4 - Organização do espaço para a brincadeira de Mercado



Fonte: Kirchner (2025).

Figura 5 - Acolhida com alguns brinquedos de encarte



Fonte: Kirchner (2025).

Figura 6 - Espaço organizado para a intervenção com o vídeo “Like and Follow” e brincando de influenciados



Fonte: Kirchner (2025).

As intervenções evidenciaram a influência das mídias digitais nas ações, nas interações sociais e nas preferências de consumo das crianças na contemporaneidade, partindo da observação dos interesses infantis e das formas como as mídias atuaram como mediadoras em seus cotidianos, uma vez que desenvolveram estratégias de sedução voltadas ao público infantil, presentes tanto em materiais escolares quanto em brinquedos e produtos diversos. Nesse sentido, destaca-se, por exemplo, a associação de personagens de desenhos animados a produtos de consumo, tornando-os mais atrativos às crianças e influenciando suas escolhas (Muller, 2014). Assim, as propostas buscaram compreender como essas relações se manifestam no contexto lúdico e educativo, considerando as crianças como sujeitos ativos, cujas expressões, escolhas e protagonismo são fundamentais para a análise das interações com as mídias digitais.

De modo sintético, as seis intervenções desenvolvidas ao longo desse período envolveram as seguintes propostas:

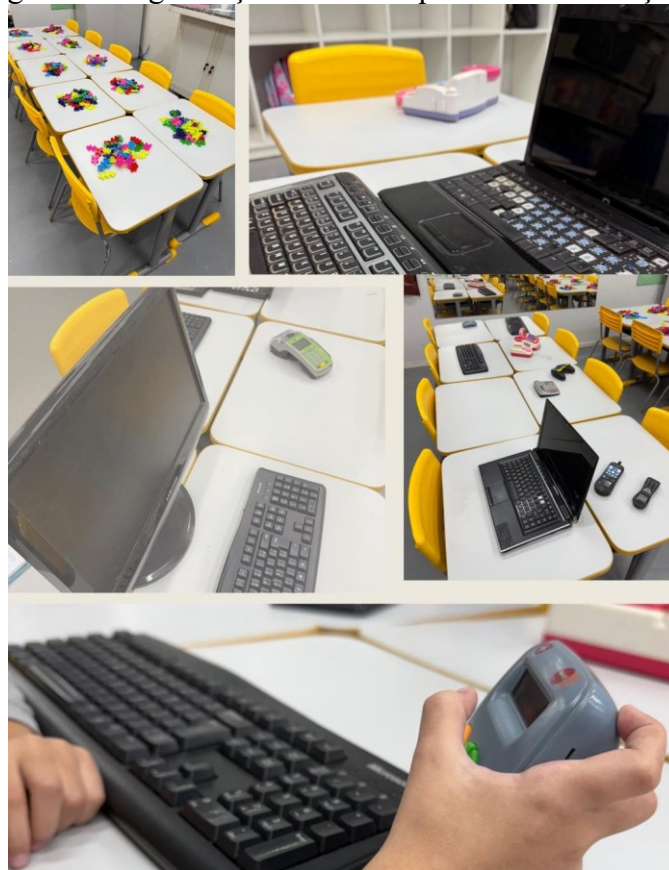
- Acolhida com artefatos tecnológicos;
- Escolhendo com o encarte;
- Brincando de mercado;
- Brincando com os brinquedos do encarte;
- Vídeo: *Like and Follow*;
- Brincando de influenciador.

Essas intervenções serão detalhadas a seguir, com a descrição de seus objetivos, organização, desenvolvimento e contribuições para a produção dos dados da pesquisa.

3.5.1.1 Acolhida com artefatos

A primeira intervenção de acolhida com artefatos, foi organizada para iniciar a partir das 7:00 horas, com um espaço com computador, teclados, máquina de cartão, calculadora, controles, celulares, notebook, caixa registradora e também peças de encaixe, com a intenção de observar a reação das crianças e suas preferências (Figura 3). Tinha como objetivo promover um momento de acolhimento que integrasse artefatos ao cotidiano das crianças, possibilitando a observação e a compreensão de como elas interagem, atribuindo significados e incorporando esses artefatos em suas brincadeiras e relações sociais. Foi utilizado como instrumento de produção de dados o registro por meio de diário de campo, fotografias e gravações audiovisuais.

Figura 7 - Organização da sala na primeira intervenção



Fonte: Kirchner (2025).

3.5.1.2 Escolhendo com o encarte

A segunda intervenção se deu por meio de um encarte¹³. A escolha de incluir o encarte considerou a presença constante das mídias e das práticas de consumo no cotidiano infantil, o que torna relevante criar situações pedagógicas que possibilitem a problematização desses elementos no contexto da Educação Infantil. Nesse sentido, a intervenção com o uso de encarte foi proposta como estratégia para aproximar as crianças de práticas sociais relacionadas à escolha, ao consumo e à leitura de imagens, amplamente difundidas na sociedade contemporânea. Por meio dessa atividade, buscou-se construir um contexto lúdico e significativo, no qual as crianças pudessem explorar diferentes produtos, expressar suas preferências e interagir com os materiais, permitindo compreender como a cultura midiática atravessa suas experiências e modos de brincar:

Pensar a infância a partir de outros repertórios, referenciais e cenários que contam histórias alternativas às consagradas, sobre os diferentes modos de ser criança, como vivem, convivem e/ou sobrevivem a partir de algumas obras literárias possibilita novos olhares e escutas para pensar, sentir e melhor conhecer as crianças e infâncias. (Fantin, Girardello, Santos, 2023, p.97)

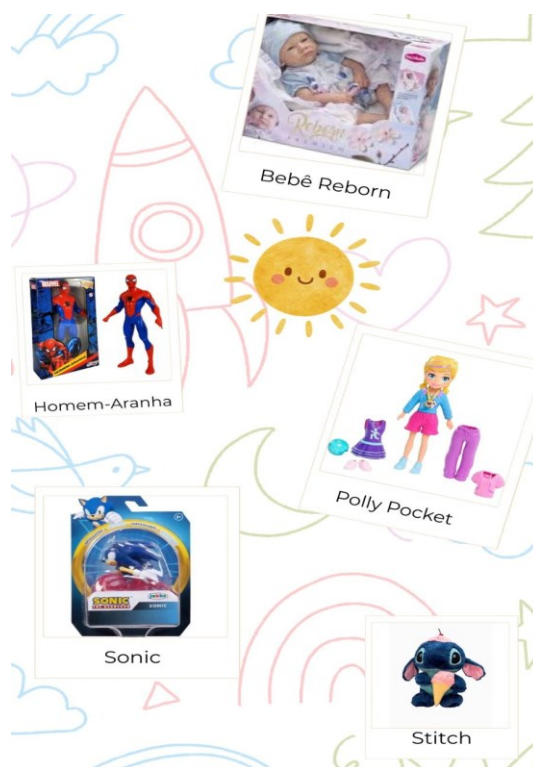
Portanto, a escolha de colocar os objetos no encarte se dá por um misto de brinquedos, envolvendo brincadeiras antigas, tecnológicas e personagens que estão presentes nas mídias atuais, como por exemplo: Stitch, que esteve com a sua *live-action*¹⁴ lançada em julho de 2025, conhecendo o repertório apresentado pelas crianças.

Para compor o encarte sobre os personagens foram escolhidos os seguintes:

¹³ “Um encarte é um folheto ou panfleto impresso ou digital que apresenta uma variedade de produtos ou serviços oferecidos por uma empresa durante um período específico. Geralmente distribuído em lojas físicas, por correio ou via e-mail, o encarte é uma forma eficaz de comunicar ofertas, descontos e promoções aos clientes”. *Encarte: O que é e como Criar Ofertas Irresistíveis*. Disponível em: <https://msmarketing.com.br/encarte-o-que-e-e-como-criar-ofertas-irresistiveis-veja-tudo-sobre> Acesso em: 16 abr. 2026.

¹⁴ *Live-action* é um termo em inglês usado, principalmente, para se referir a produções que envolvem a participação de atores reais, não animados. Apesar de muitos filmes serem assim, nem todos são classificados como *live-action*, pois o termo é mais usado quando estamos falando de filmes ou séries que anteriormente foram animadas. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2025/04/o-que-e-live-action-veja-significado-filmes-e-series-do-tipo-streaming.ghtml>.

Figura 8 - Personagens do Encarte



Fonte: Kirchner (2025).

Bebê reborn: São bonecas hiper-realistas criadas de forma artesanal para imitar recém nascidos.¹⁵

Homem-Aranha: Personagem da Marvel Comics apareceu pela primeira vez em agosto de 1962 na décima quinta edição da revista Amazing Fantasy, surgia o super-herói aracnídeo criado por: Stan Lee, Jack Kirby e Steve Ditko. Peter Parker era uma adolescente comum, um garoto, criado pelos tios, genial e impopular no colégio, é picado por uma aranha radioativa e desenvolve força e agilidade proporcionais às de um aracnídeo.¹⁶

Polly Pocket: É uma boneca de bolso, criada em 1980, mas que nos anos 2000 virou personagem de série. Representada por uma menina de 11 anos aventureira e com um desejo de ajudar as pessoas. Herdou um medalhão de sua avó, que dá o poder para ela diminuir de tamanho.¹⁷

¹⁵ Disponível em: <https://g1.globo.com/go/goias/noticia/2025/05/16/bebe-reborn-entenda-o-que-sao-as-bonecas-hiper-realistas-que-se-tornaram-ate-alvo-de-disputa-de-casal.ghtml>. Acesso em 10 jul. de 2025.

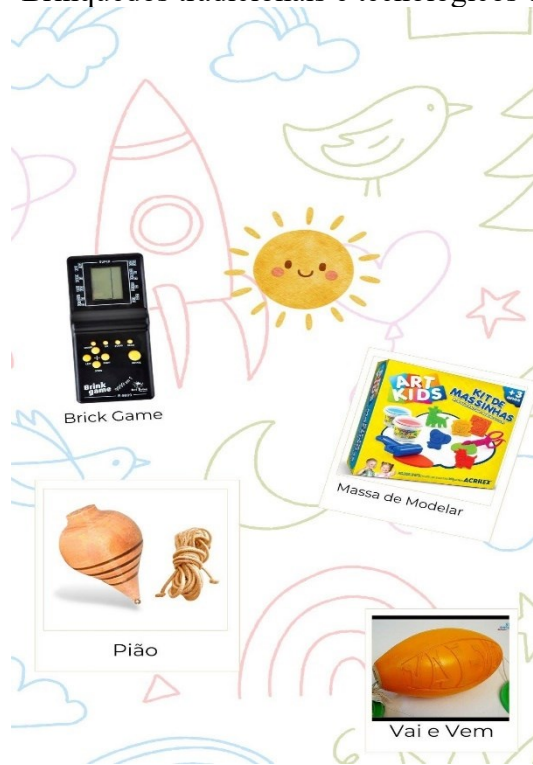
¹⁶ Disponível em: <https://www.omelete.com.br/homem-aranha>. Acesso em 10 jul. de 2025.

¹⁷ Disponível em: https://polypocket2018-fandom-com.translate.goog/wiki/Polly_Pocket?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=sge. Acesso em 10 jul. de 2025.
<https://telaviva.com.br/09/11/2018/discovery-kids-estreia-animacao-da-boneca-em-miniatura-polly-pocket/#:~:text=Na%20próxima%20segunda%2Dfeira%2C%202012%20de%20novembro%2C%20às,fiar%20co m%20apenas%20alguns%20centímetros%20de%20altura>. Acesso em 10 jul. de 2025.

Sonic: Personagem que saiu dos games para o cinema, criado em 1990 para competir com o Mario Bros, como um ouriço coberto de espinhos, que ganhou a cor azul para combinar com o símbolo da SEGA, sua desenvolvedora.¹⁸

Stitch: Originalmente se chama Experimento 626, ganhando o nome de Stitch apenas na Terra, quando é adotado por Lilo. Ele foi criado pelo Dr. Jumba, com o objetivo de desenvolver o organismo perfeito. Stitch é um alien.¹⁹

Figura 9 - Brinquedos tradicionais e tecnológicos do Encarte



Fonte: Kirchner (2025).

Brick Game: O Brick Game foi um videogame portátil amplamente difundido entre o final da década de 1980 e o início da década de 1990 em diversos países. Seu funcionamento baseia-se, essencialmente, em uma adaptação do jogo Tetris em tela de cristal líquido (LCD), acompanhada de variações de jogos simples construídas a partir das mesmas matrizes de blocos.²⁰

¹⁸ Disponível em:

https://www.zonacriativa.com.br/sonic?srsId=AfmBOoor3OFpPbotpRY_dh8_LZAsOA7fw440z_wUVsuith4HCr930zlO#ver_mais Acesso em 10 jul. de 2025.

¹⁹ Disponível em: https://www.omelete.com.br/filmes/lilo-stitch-tudo-sobre-o-stitch-disney#goog_rewarded Acesso em 10 jul. de 2025.

²⁰ Disponível em: <https://bojoga.com.br/acervo/brinquedos-eletronicos/brick-game-132-em-1/>. Acesso em 10 jul. de 2025.

Massa de Modelar: É uma base de amido, não tóxica, macia, pode ter várias cores. Ideal para atividades de desenvolvimento da coordenação motora e percepção de formas.²¹

Pião: O pião é um brinquedo que consiste em um objeto em forma de cone, feito de madeira dura, com uma ponta de metal na parte inferior, projetado para ser girado verticalmente, equilibrando-se na ponta. Para isso enrola-se uma corda no pião e ao soltá-la, o pião é posto em rotação no solo, mantendo-se erguido. Rodar o pião é uma brincadeira muito antiga, mas sem a sua origem definida, com objetos semelhantes na Babilônia, datando de 3000 a.C. .²²

Vai e vem: É um brinquedo dos anos 1980, com o objetivo de ver quem é mais rápido, precisa de dois participantes.²³

Figura 10 - Brinquedos tecnológicos digitais



Fonte: Kirchner (2025).

²¹ Disponível em: <https://www.contabilista.com.br/massa-de-modelar-c-12-cores-soft-acrilex-7312.html?srltid=AfmBOopQgSfcbaZCGCoDr1x9ki3dp74mD2EBAXAuI50lcKJO9un6bLDp>. Acesso em 10 jul. de 2025.

²² Disponível em: <https://studhistoria.com.br/historia-das-coisas/historia-dos-brinquedos-piao/>. Acesso em 10 jul. de 2025.

²³ Disponível em: <https://www.yoyobrasil.com.br/produtos/brinquedo-vai-e-vem-infantil-volta-nostalgia-grande/>. Acesso em 10 jul. de 2025.

Laptop infantil: Constitui-se como um recurso lúdico-educativo destinado a estimular diferentes aspectos do desenvolvimento infantil.²⁴

PlayStation 5: Videogame da Sony com processador de oito núcleos, placa gráfica AMS, lançado no final de 2020.²⁵

Smartphone: O smartphone é um telefone móvel que opera por meio de um sistema operacional (SO) e desempenha funções semelhantes às de um computador em miniatura. Além das chamadas telefônicas, esse dispositivo integra recursos como reprodução de mídias digitais, câmera fotográfica, gravação de vídeos e sistemas de navegação por GPS.²⁶

²⁴ Disponível em: <https://www.blancoys.com.br/laptop-infantil-stitch-com-tela-incorporada#:~:text=Laptop%20Infantil%20Stitch%20%2D%20Est%C3%ADmulo%20L%C3%BAdico,brincar%20vai%20al%C3%A9m%20da%20imagina%C3%A7%C3%A3o.> Acesso em 10 jul. de 2025.

²⁵ Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/ps5/>. Acesso em 10 jul. de 2025.

²⁶ Disponível em: https://www.lenovo.com/br/pt/faqs/smartphone-faqs/que-e-um-smartphone/?orgRef=https%253A%252F%252Fwww.google.com%252F&srsId=AfmBOoq4PPu_SHk3CjYDt_iI4awchwkY-_GKoTEtbcQa7_-Y25PFi6r7C. Acesso em 10 jul. de 2025.

Figura 11 - Encarte produzido



Fonte: Kirchner (2025).

Os brinquedos envolveram todas as intervenções com o objetivo principal da dissertação de analisar de que forma as mídias digitais influenciam os modos de viver as infâncias. Mesclando brincadeiras tradicionais, tecnológicas e envolvendo personagens amplamente conhecidos. O encarte foi produzido por esta pesquisadora, a partir da observação realizada na primeira intervenção realizada em conjunto com as orientações recebidas, as crianças poderiam escolher três brinquedos de sua escolha. Primeiramente as crianças sentaram nas mesas e foi entregue uma folha impressa com o modelo de encarte, e foi perguntado às crianças o que tinha representado ali. Eles sabiam praticamente tudo que estava disposto na folha, principalmente ao que era ligado aos personagens, algo que foi propositalmente colocado por esta pesquisadora. Foi solicitado que colocassem seus nomes e depois foram orientadas a

escolher três opções se pudessem comprar, preenchendo com um “X”. Este documento foi utilizado para a análise de informações desta pesquisa, assim como também foram utilizados recursos como diário de campo, registros fotográficos e audiovisuais.

3.5.1.3 Brincando de mercado

A terceira intervenção foi relacionada ao encarte, pois ao final foi combinado com as crianças brincar de mercado, já que queriam comprar o que tinham escolhido. Realizamos a brincadeira de mercado, para que integrasse elementos da cultura digital e as contribuições das crianças nas intervenções, potencializando a imaginação e observando suas escolhas e preferências durante a experiência lúdica. Foi organizado um cenário, com uma parede de papelão como uma fachada de loja onde estava escrito “Mercado do GT 5” (Figura 4). Nele, as crianças tinham à sua disposição um carrinho de mercado, cestinha e os objetos que foram utilizados no encarte anterior colados em caixas. As caixas eram pintadas de acordo com o valor de cada objeto colado nela, por exemplo: tudo que era colado na caixa verde tinha o preço de R\$2,00, enquanto na caixa preta era R\$5,00 e os colados na caixa vermelha tinham o valor de R\$10,00. Para as crianças lembrarem os preços de cada um foi feita uma legenda e colada na prateleira de compras (Figura 12).

Figura 12 - Organização do mercado



Fonte: Kirchner (2025).

Para iniciar a brincadeira, as crianças foram separadas em grupos de três e por último quatro crianças. Assim que se organizavam elas recebiam uma quantia em dinheiro, pegavam suas cestas ou um carrinho de compras e começavam a brincadeira. Nesse dia vieram 19 crianças. Foi organizado dessa forma para poder registrar esse momento com a atenção, registrando suas escolhas, suas falas e realizando registros fotográficos.

3.5.1.4 Brincando com os brinquedos do encarte

A quarta intervenção, foi realizada a pedido das crianças que queriam brincar com os brinquedos que apareceram no encarte. Foi organizada uma acolhida com todos os brinquedos que consegui, pois nem todos estavam à disposição, como, por exemplo, o PlayStation 5. A acolhida aconteceu das 7 às 8h, período de entrada das crianças. Observei que as professoras todos os dias proporcionam para as crianças uma recepção diferente para as crianças com brinquedos e brincadeiras que eles gostam, assim pensando numa recepção afetuosa e respeitosa. Neste dia foram organizadas as mesas para a interação das crianças com os brinquedos, conforme documentação de imagem abaixo, elas foram brincando, nas mesas, tapetes e explorando estes espaços organizados para elas. Para registrar foram utilizados o diário de campo, registros fotográficos e audiovisuais.

Figura 13 - Os brinquedos do encarte na intervenção 4



Fonte: Kirchner (2025)

3.5.1.5 Vídeo: “Like and Follow”

A quinta intervenção teve a intencionalidade de realizar um levantamento das brincadeiras, temas e personagens que prevalecem no imaginário infantil, vinculados à cultura lúdica mediada pelas mídias, além de fazer alguns comparativos com a pesquisa elaborada pelo Mobile Time, com o nome “Crianças e Smartphones no Brasil”. Foi organizado um espaço aconchegante para assistir com as crianças o vídeo ****Award Winning**** CGI Animated Short Film: "Like and Follow" by Brent & Tobias | CGMeetup” (disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=ioaY1z2trx4&pp=0gcJCdgAo7VqN5tD>), que mostra a interação de uma criança com um smartphone. Foi possível questionar o que tinham visto no vídeo, o que ele fazia no celular, quem estava brincando com ele, se ele brincava com outras crianças. Após esse momento, foram direcionados a quatro mesas, em pequenos grupos, para assim questionar se eles brincavam no celular, se tinham celular, ou utilizavam da mãe ou do pai, ou se dividiam com alguém, além de o que fazia no celular, se jogava, o que jogava, se assistia vídeos e o que gostava de assistir, se ficava muito tempo no celular. Para o registro ser o mais fidedigno possível foi usado como recurso a gravação de áudio, e a documentação por imagem e no diário de campo.

3.5.1.6 Brincando de influenciador

A sexta e última intervenção foi estruturada com um espaço para as crianças brincarem de influenciadores, com um cenário com cortina branca, *ring light* (suporte para smartphone com uma lâmpada para eliminar sombras, uniformizar a pele e aumentar a qualidade da iluminação - muito usado por criadores de conteúdo e maquiadores) em formato circular, e um smartphone (Figura 6). Assim as crianças foram convidadas para produzir vídeos ou fotos, deixando-os à vontade para utilizar o espaço, com o objetivo de observar suas reações, expressões e formas de interação com as tecnologias digitais, sendo seus vídeos e fotos os registros utilizados no levantamento dos dados.

4 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS: NAS ENTRELINHAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL E A CULTURA DIGITAL

Considerando a presença constante das mídias e das práticas de consumo no cotidiano infantil, torna-se relevante criar situações pedagógicas que possibilitem a problematização desses elementos no contexto da Educação Infantil. Nesse sentido, foram realizadas intervenções com artefatos, uso de encarte, brincadeira de mercado e com brinquedos, exibição de vídeos sobre a problemática e produção das próprias crianças. Foram propostas ou estratégias para aproximar as crianças de práticas sociais relacionadas à escolha, ao consumo e à leitura de imagens, amplamente difundidas na sociedade contemporânea. Buscou-se construir um contexto lúdico e significativo, no qual as crianças pudessem explorar diferentes produtos, expressar suas preferências e interagir com diferentes materiais, permitindo compreender como a cultura midiática atravessa suas experiências e modos de brincar.

As análises de dados são baseadas nas seis intervenções realizadas com 25 crianças, com idades de cinco e seis anos, do Centro de Educação Infantil Vovó Maria, localizado no bairro Nova Palhoça, município de Palhoça - SC.

4.1 INTERVENÇÕES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ENTRE ENCARTES, BRINCADEIRAS DE MERCADO E A CULTURA DIGITAL

A partir dessas experiências, buscou-se compreender de que maneira as mídias digitais atravessam as ações, as interações sociais e as preferências de consumo das crianças na contemporaneidade, evidenciando marcas da cultura digital em suas escolhas e modos de brincar.

As estratégias de produção de dados foram utilizadas para identificar as brincadeiras, temas e personagens que se destacam no imaginário infantil, considerando sua relação com uma cultura lúdica cada vez mais mediada por conteúdos digitais, pois “a relação de crianças com o ambiente digital é um fenômeno que faz parte das experiências das infâncias e adolescências contemporâneas e a influencia todas elas, direta ou indiretamente (Brasil, 2025, p.14). Ao mesmo tempo, as intervenções foram planejadas com a intenção de proporcionar vivências que articulassem elementos da cultura digital às práticas tradicionais do brincar, valorizando as contribuições das próprias crianças e potencializando sua imaginação durante

as experiências, como o que ocorreu ao terem contato com o encarte. As crianças sentaram-se às mesas e foi entregue a cada uma cópia da proposta, e ao perguntar às crianças o que tinha ali. L., de 5 anos, prontamente respondeu: “*Tem uma bebê reborn, uma polly, um celularzinho, computador.*”²⁷ E as outras crianças foram completando, falando o que tinha: um brinquedo do Sonic, Stitch, massinha, uma bola, um celular. M. de 6 anos falou que “*Tem uma boneca, outra boneca e uma calculadora*”. Eles sabiam praticamente tudo que estava disposto na folha, principalmente ao que era ligado aos personagens. E. de 5 anos, relatou que não sabia o que era um pião e que queria brincar com um daquele.

Figura 14 - Realizando a intervenção com o encarte



Fonte: Kirchner (2025).

Nenhuma criança questionou o que era o X, somente o local que deveriam colocar, e ao escolherem, iam comentando entre si, falando de suas preferências e mostrando para a pesquisadora e às professoras que estavam presentes. Foi possível perceber que eles contavam a quantidade de vezes que marcaram o X no encarte, para saber se tinham feito os três que foi pedido.

Ao concluírem, questionei novamente o que eram os brinquedos, só que dessa vez apontando cada objeto, as crianças responderam que era: bebê reborn, boneca polly, na hora de mostrar o brinquedo mini game, algumas crianças acharam que era uma calculadora e outras um “*celularzinho*”, quando sugeri que poderia ser um jogo, alguns concordaram. Falaram que tinha um computador elétrico, boneco do Sonic, Stitch, massinha. No vai-vem algumas crianças não conheciam e I., de 6 anos, explicou como funcionava: “*É um brinquedo que a*

²⁷ As falas das crianças foram transcritas fielmente e apresentadas em *itálico* ao longo desta dissertação, com o objetivo de diferenciá-las das demais citações e preservar sua identidade, conforme os procedimentos éticos da pesquisa.

gente abre os braços e vai e aí ele vem.” L., 5 anos, perguntou se eles poderiam comprar o que eles tinham escolhido, falaram do Playstation 5 e do pião, ou como algumas crianças disseram “*pinhão*”, do Homem Aranha e aí algumas crianças disseram que tinham alguns. Ao final da intervenção foi combinado com as crianças de elas brincarem de mercado, já que queriam comprar o que tinham escolhido. Uma das crianças com laudo, precisou de um tempo e uma interação mais direta para realizar a proposta, pois nesse dia o grupo estava falante, o que deixou ele um pouco agitado. Das 25 crianças matriculadas, vieram 18 crianças e suas escolhas foram as seguintes:

Quadro 3 - Primeira Escolha das crianças

Brinquedo:	Quantidade de crianças que escolheu:	Valor sugerido:
Bebê reborn	7	R\$ 5,00
Polly	7	R\$ 2,00
Mini game	1	R\$ 10,00
Computador infantil	5	R\$ 10,00
Boneco Sonic	3	R\$ 2,00
Boneco Stitch	10	R\$ 10,00
Massa de Modelar	6	R\$ 5,00
Vai-vem	0	R\$ 2,00
Celular	3	R\$ 5,00
Videogame: PlayStation 5	5	R\$ 10,00
Pião	3	R\$ 5,00
Boneco Homem Aranha	4	R\$ 2,00

Fonte: Kirchner (2025).

A partir da análise desta tabela, é possível perceber que o objeto mais escolhido pelas crianças foi o boneco Stitch, que está muito visualizado na mídia pois teve seu filme lançado em 22 de Maio de 2025. O segundo o bebê reborn e a boneca Polly e em terceiro a massa de modelar.

As escolhas das crianças deixam claro o que Buckingham já afirmava “[...] a infância é variável - histórica, cultural e socialmente variável” (2007, p.19). Diante dos dados

apresentados, observa-se que as crianças evidenciam não apenas preferências individuais, mas também a forte presença de elementos da cultura midiática e de consumo em seu repertório. A predominância de personagens amplamente divulgados pelas mídias, como Stitch e outros produtos associados ao universo digital e tecnológico, reforça a ideia de que as experiências infantis são atravessadas por referências contemporâneas que influenciam seus interesses e modos de brincar, sendo constantemente ressignificadas a partir das interações das crianças com o meio, incluindo as mídias e os produtos culturais que circulam em seu cotidiano, de acordo com Brougère (2010), a brincadeira constitui uma das principais formas pelas quais a criança se apropria da cultura presente em seu contexto social, vivenciando-a de maneira autêntica e atribuindo significados às experiências que fazem parte de seu cotidiano.

A intervenção seguinte consistiu na realização da brincadeira de mercado, com o objetivo de integrar elementos da cultura digital às experiências lúdicas das crianças, valorizando suas contribuições e estimulando a imaginação, ao mesmo tempo em que se observava suas escolhas e preferências. A atividade foi realizada com 19 crianças, organizadas em pequenos grupos, que receberam uma quantia em dinheiro fictício e participaram da dinâmica de compra, permitindo a observação de seus comportamentos, interações e preferências durante a brincadeira, e se permaneceram com suas escolhas iniciais, além de identificar se as crianças conheciam os valores do dinheiro fantasia utilizado nas compras.

Quadro 4 - Dados das escolhas no encarte e o perfil das crianças

Criança	Gênero	Idade	Dia 1 - Escolha com encarte	Dia 2 - Brincando de mercado
1	F	5 anos	Bebê Reborn, Polly e Stitch	Bebê Reborn, Polly e Stitch
2	F	5 anos	Não estava presente	Não estava presente
3	F	6 anos	Bebê Reborn, Massa de Modelar e Stitch	Não estava presente
4.	F	5 anos	Bebê Reborn, Celular e Polly	Bebê Reborn, Celular e Stitch
5	M	5 anos	Celular, Computador Infantil e Pião	Computador Infantil, Massa de Modelar e Pião
6	M	5 anos	Celular, Playstation 5 e Polly	Não estava presente

7	M	5 anos	Não estava presente	Mini Game, Playstation 5 e Vai-Vem
8	F	5 anos	Computador Infantil, Pião e Polly	Computador Infantil, Pião e Polly
9	M	5 anos	Homem Aranha, Sonic e Stitch	Homem Aranha, Pião e Sonic
10	M	5 anos	Não estava presente	Homem Aranha, Playstation 5 e Sonic
11	M	6 anos	Homem Aranha, Sonic e Stitch	Homem Aranha, Pião e Stitch
12	F	5 anos	Bebê Reborn, Massa de Modelar e Stitch	Bebê Reborn, Massa de Modelar e Stitch
13	M	6 anos	Homem Aranha, Playstation 5 e Sonic	Homem Aranha, Playstation 5 e Sonic
14	F	5 anos	Não estava presente	Não estava presente
15	F	5 anos	Bebê Reborn, Massa de Modelar e Stitch	Bebê Reborn, Massa de Modelar e Stitch
16	M	5 anos	Não estava presente	Homem Aranha, Celular e Homem Aranha
17	F	5 anos	Bebê Reborn, Polly e Stitch	Bebê Reborn, Polly e Stitch
18	F	5 anos	Bebê Reborn, Computador Infantil e Stitch	Celular, Computador Infantil e Stitch
19	F	5 anos	Computador Infantil, Massa de Modelar e Polly	Computador Infantil, Massa e Modelar e Polly
20	M	5 anos	Não estava presente	Não estava presente
21	M	5 anos	Playstation 5, Pião e Stitch	Playstation 5, Pião e Stitch
22	M	5 anos	Homem Aranha, Playstation 5 e Sonic	Homem Aranha, Playstation 5 e Sonic
23	M	5 anos	Não estava presente	Não estava presente
24	F	5 anos	Computador Infantil, Massa de Modelar e Stitch	Computador Infantil, Massa de Modelar e Stitch

25	M	5 anos	Mini Game, Playstation 5 e Polly	Mini Game, Playstation 5 e Sonic
----	---	--------	----------------------------------	----------------------------------

Fonte: Kirchner (2025).

No primeiro dia, das 25 crianças matriculadas, estavam presentes 18 crianças, ou seja 72% do grupo estava. A análise dos dados considerou também uma perspectiva quantitativa descritiva, a fim de ampliar a compreensão das escolhas das crianças durante a intervenção. No primeiro dia, das 25 crianças matriculadas, 18 estavam presentes, correspondendo a 72% do grupo. Na proposta com o encarte, cada criança poderia selecionar até três brinquedos dentre as 12 opções apresentadas. Dessa forma, o número total de escolhas possíveis foi ampliado, sendo compreendido como um conjunto de 54 seleções (18 crianças multiplicadas por 3 escolhas cada).

Quadro 5 - Brinquedo x possibilidades de escolhas

Brinquedo	Quantidade
Bebê Reborn	7/54
Polly	7/54
Mini game	1/54
computador infantil	5/54
Sonic	4/54
Stitch	10/54
massa de modelar	5/54
vai-vem	0/54
Celular	3/54
PlayStation 5	5/54
Piã	3/54
Homem Aranha	4/54

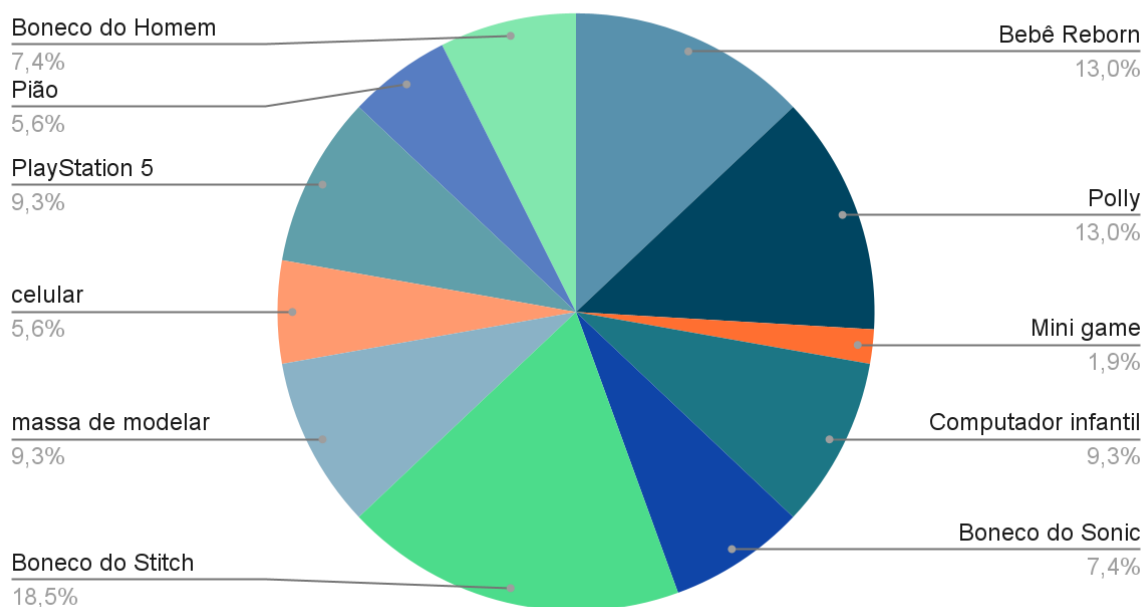
Fonte: Kirchner (2025)

Essa estratégia permitiu observar não apenas a participação individual, mas também identificar tendências coletivas, recorrências e preferências predominantes entre as crianças. Ao considerar o total de escolhas, foi possível analisar quais brinquedos e personagens

apareceram com maior frequência, evidenciando aspectos do imaginário infantil e das influências midiáticas presentes no grupo.

Gráfico 2 - Primeira escolha das crianças

Primeiras escolhas das crianças



Fonte: Kirchner (2025).

No segundo dia, da brincadeira do mercado, estavam presentes 19 crianças, logo vieram 76% das crianças. No segundo dia de intervenção, durante a proposta Brincando de mercado, participaram 19 crianças, correspondendo a 76% do total da turma. Considerando que, na atividade com o encarte, cada criança poderia indicar até três brinquedos dentre as 12 opções apresentadas, ampliou-se o número de registros de escolhas, totalizando 57 indicações possíveis (19 crianças x 3 escolhas).

Quadro 6 - Brinquedo x possibilidades de escolhas no segundo dia

Brinquedo	Quantidade
Bebê Reborn	5/57
Polly	4/57
Mini game	2/57
computador infantil	5/57
Sonic	6/57

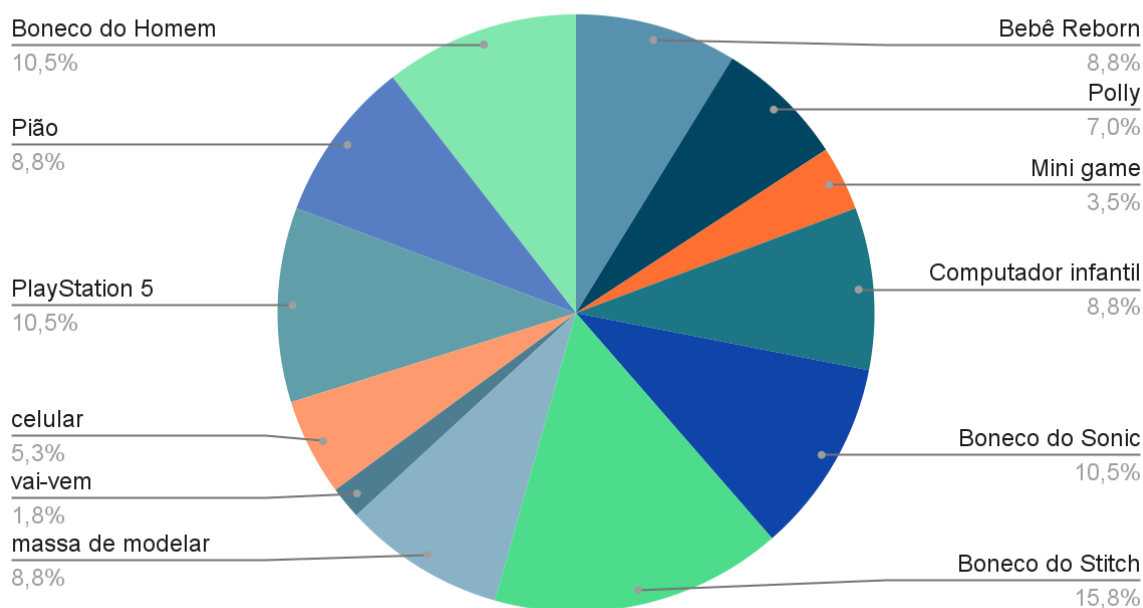
Stitch	9/57
massa de modelar	5/57
vai-vem	1/57
Celular	3/57
PlayStation 5	6/57
Pião	5/57
Homem Aranha	6/57

Fonte: Kirchner (2025).

Essa forma de organização dos dados possibilitou uma leitura mais detalhada das preferências do grupo, permitindo identificar os itens mais recorrentes e aqueles que despertaram maior interesse entre as crianças. A análise do conjunto das escolhas favoreceu uma compreensão mais ampla de seus repertórios culturais, bem como das influências que permeiam suas decisões durante a atividade e seus interesses de consumo. Nesse sentido, Silverstone (2002, p. 150) afirma que "Consumimos a mídia. Consumimos pela mídia. Compreendemos como e o que consumir pela mídia", evidenciando o papel da mídia na construção das práticas de consumo e na produção de significados. De forma complementar, Brasil (2025) destaca que, ao acessar, consumir e produzir conteúdos em diferentes formatos e linguagens, crianças e adolescentes não interagem apenas com o ambiente digital, mas também com diversas realidades sociais, econômicas, políticas e culturais que influenciam suas experiências e modos de compreender o mundo.

Gráfico 3 - As escolhas da brincadeira de mercado

As escolhas da brincadeira de mercado

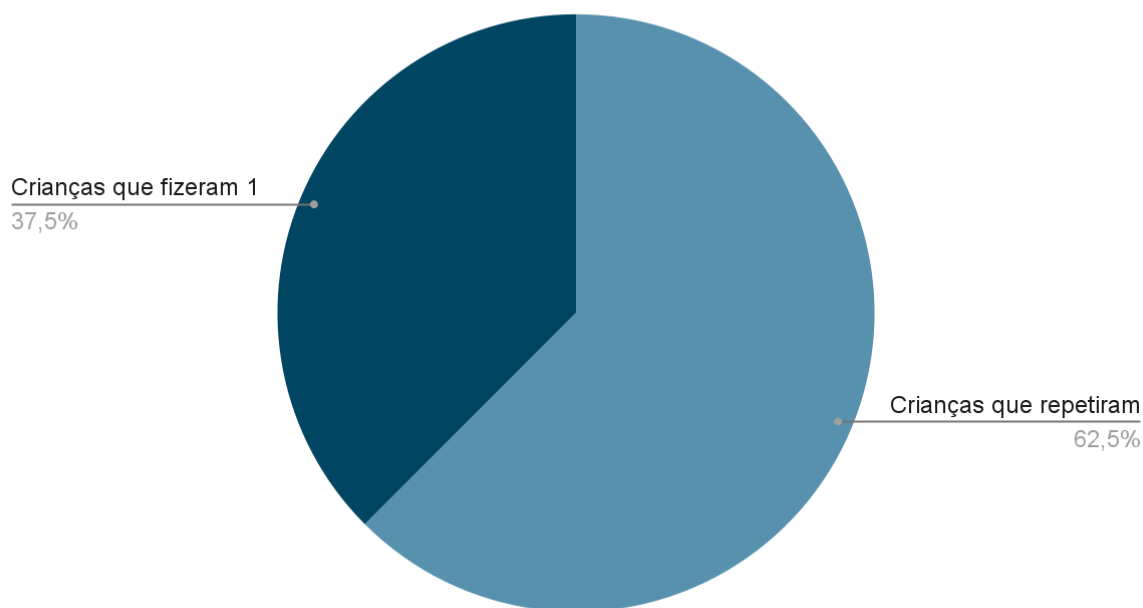


Fonte: Kirchner (2025).

Ao considerar a participação das crianças nos dois dias de intervenção, identificou-se que 16 crianças estiveram presentes em ambas as propostas, o que possibilitou uma análise comparativa entre suas escolhas no encarte e suas ações na brincadeira de mercado. Dentre estas, 10 crianças mantiveram coerência em suas escolhas, selecionando, na brincadeira, os mesmos brinquedos previamente indicados no encarte. Por outro lado, 6 crianças modificaram parcialmente suas preferências, substituindo ao menos um dos brinquedos inicialmente escolhidos.

Gráfico - 4 - Escolhas das crianças que participaram em ambos os dias

Escolhas das crianças que participaram em ambos os dias



Fonte: Kirchner (2025).

As mudanças observadas em parte do grupo indicam que as preferências infantis são dinâmicas e podem ser ressignificadas conforme o contexto da brincadeira, as interações com os pares, a disponibilidade dos brinquedos e as experiências vivenciadas durante a atividade. Esses resultados reforçam a compreensão de que as escolhas das crianças não são estáticas, mas são construídas e reconstruídas nas relações estabelecidas durante o brincar.

4.2 OS INFLUENCIADORES DIGITAIS NAS BRINCADEIRAS INFANTIS

No sexto e último dia de intervenção, depois de diversos diálogos e observações, foi organizado um espaço para as crianças brincarem de influenciadores digitais e também se quisessem produzir vídeos ou fotos, de forma coletiva ou individual. Foi algo que eles foram convidados, ficando à vontade para utilizar o espaço. Nesse dia estavam presentes 20 crianças, dessas, nove crianças fizeram somente a foto, cinco escolheram fazer vídeo, quatro fizeram tanto fotos quanto vídeos e dois decidiram não participar. Elas fizeram poses, caras, bocas, mãos na cintura, para as fotos e a maioria ficou confortável com a presença do cenário.

Figura 14 - A espontaneidade das crianças brincando de influenciadores



Fonte: Kirchner (2025).

No vídeo, H., de 5 anos, olhava para a câmera e sorria, e, quando perguntado se estava com vergonha falou: *“tô com vergonha!”* Sorria e mexia no rosto. Já L., 5 anos, iniciou seu vídeo

“Oi pessoal, eu sou a L... e não tô com vergonha não. Oi gente, hoje eu vou falar uma coisa. Hoje é dia do brinquedo aqui na escola como vocês tão vendo, a gente também fez uma cortina. Aqui na nossa escola tem o dia do Bob Gods e a B..., ela trouxe o Bob Gods dela e tem o dia de trazer, que não é hoje”.

As crianças demonstraram diversos sentimentos, como: alegria, timidez e exploraram está proposta e se aventuraram no mundo dos influenciadores digitais, ao qual, a maioria deles assistem, de acordo com as conversas realizadas anteriormente nas intervenções e que serão analisadas no item a seguir, como disse A.G., de 6 anos, *“Eu vejo Emily Vick, ... mas a minha mãe ai não deixa.”*

Ao analisarmos a brincadeira das crianças, como influenciadores digitais ou youtubers, elas estão em constante exposição, e o Crianças, adolescentes e telas Guia sobre usos de dispositivos digitais cita que é preciso

considerar ainda que diferentemente dos trabalhos artísticos em filmes, novelas ou outras produções audiovisuais, a exposição de crianças e adolescentes em redes sociais e plataformas virtuais também os coloca sob um tipo muito específico de julgamento público que é, ao mesmo tempo, imediato – dada a possibilidade de comentários em tempo real – mas que também pode ser potencialmente danoso em médio e longo prazos (2025, p.100)

Nesse contexto, é possível perceber que, ao brincarem de influenciadores ou youtubers, as crianças não estão apenas imitando algo que veem, mas trazendo para suas brincadeiras elementos muito presentes em seu cotidiano. Essas experiências mostram o quanto as mídias digitais já fazem parte de suas vivências, influenciando a forma como brincam, se expressam e interagem. Ao mesmo tempo, é necessário refletir sobre os cuidados necessários em relação à exposição, especialmente pelas possíveis consequências que podem surgir ao longo do tempo. Assim, torna-se fundamental o olhar atento e a mediação dos adultos, para que essas experiências aconteçam de maneira segura e adequada ao desenvolvimento das crianças.

4.3 DIÁLOGOS E DADOS

As intervenções geraram rodas de conversas com as crianças, e com isso foi possível realizar um paralelo de informações, de acordo com a pesquisa realizada pelo Mobile Time²⁸, intitulado: Crianças e Smartphones no Brasil, que é realizada desde 2018 até o ano de 2025 e que apresenta dados recentes e comparações com a realidade das crianças da instituição pesquisada.

Como por exemplo o tipo de conteúdo acessado pelos filhos, na faixa que interessa a essa dissertação, de 4 a 6 anos, 53% dos pais disseram que sim, possuem filtro no smartphone no ano de 2025, já em 2018 somente 27% dos pais utilizaram filtro, enquanto 73% afirmaram que não. Quando questionados sobre o uso de smartphone pelo filho(a), foram múltiplas as respostas. No ano de 2018, na idade entre 4 e 6 anos, de interesse desta pesquisa, 23% afirmaram que seus filhos têm o próprio aparelho, enquanto 49% não tem, mas usam o dos pais, enquanto apenas 16% não utilizam e também não possuem. No ano de 2025, 17% afirmaram que seus filhos já tinham o próprio aparelho, 46% dos pais disseram que as crianças não tinham o próprio smartphone, mas utilizam o dos genitores, 37% que as crianças não tinham e não usavam os seus. Já sobre o tempo de tela, os pais de crianças de 4-6 anos, responderam que geralmente seu filho consumia em média 1h e 45 minutos, e o conteúdo mais acessado por eles era o YouTube, com 61%. Na pesquisa de 2018, 79% das crianças ficavam até 2 horas em frente às telas, e 21% mais de 2 horas, conforme responderam seus pais. Uma das perguntas do entrevistador foi “Quem mais influencia as crianças a quererem um smartphone?” Como base nos 1.247 pais de crianças de 0 a 12 anos que já pediram um

²⁸ Disponível em: <https://www.mobiletime.com.br/>.

smartphone de presente, no ano de 2018, responderam que: os amigos são os que mais influenciam nesse pedido, cerca de 55%, em segundo lugar vem a TV com 18%, irmãos e primos foi a resposta de 13% e pais 11% e somente 3% outros. O resultado desta mesma pergunta em 2025 foi dividido por idade, de 4 até 6 anos, quem mais influenciava eram também os amigos, mas com um índice de 38%, em seguida vinha a publicidade com 23%, os pais influenciavam em 16%, enquanto irmãos e primos 13% e outros motivos 10%.

Quadro 7 - Comparação das pesquisas de Fernando Paiva e da presente pesquisa

Pergunta/ Datas	1ª Pesquisa - Paiva 2018	Pesquisa - de 2025	Pesquisa realizada no CEI Vovó Maria
A respeito do uso de smartphone pelo seu filho(a)	23% tem smartphone próprio, 61% Não tem smartphone próprio, mas usa o dos pais, 16% Não tem smartphone e nem usa dos pais	17% tem smartphone próprio, 37% Não tem smartphone próprio, mas usa o dos pais, 46% não tem smartphone e nem usa dos pais	28% tem seu próprio smartphone e 48% afirmaram usar o dos pais, irmãos ou avós; 24% faltaram
Quanto tempo as crianças e adolescentes passam na frente da tela do smartphone por dia, em média?	21% mais de duas horas 79% até duas horas	1 hora e 45 minutos	Respostas como: 20 minutos, 30 minutos, 1 hora, 1 hora e 30 minutos, 2 horas e até 3 horas.
Conteúdo acessado	não tinha essa pergunta	YouTube 61%, YouTube Kids 52% , 24 % Netflix, Minecraft 17% Roblox 18%	Jogos, como: FreeFire, Minecraft, Roblox, Botfire, sprunki, Stumble Guys YouTube, TikTok, shoppe

Fonte: Kirchner (2025).

Os dados referentes ao uso de smartphones pelas crianças evidenciam diferentes níveis de acesso e uso desses dispositivos no contexto familiar. Em um primeiro levantamento, de 2018, observa-se que 23% das crianças possuem smartphone próprio, enquanto a maioria, correspondente a 61%, não possui aparelho, mas utiliza o dispositivo dos pais; já 16% não têm

acesso nem próprio nem compartilhado. Em um segundo conjunto de dados, com dados publicados em Setembro de 2025, 17% afirmam ter smartphone próprio, 37% utilizam o aparelho de familiares e 46% não possuem nem fazem uso desses dispositivos. Por fim, os dados obtidos através das conversas, registradas por gravações de voz, apontam que 28% das crianças têm smartphone próprio e 48% fazem uso de aparelhos de pais, irmãos ou avós, enquanto 24% não responderam. De modo geral, os resultados indicam que, embora a posse individual do smartphone não seja predominante, o acesso mediado por familiares é bastante significativo, evidenciando a presença dessas tecnologias no cotidiano infantil.

A análise dos dados referentes ao uso de smartphones reforça a centralidade das mídias digitais na vida das crianças. Verifica-se que uma parcela significativa não possui aparelho próprio, mas utiliza dispositivos de familiares, o que evidencia a mediação do acesso. Ademais, os amigos aparecem como principal fator de influência no desejo de possuir um smartphone, indicando que o consumo tecnológico está fortemente relacionado às interações sociais. O tempo médio de uso, estimado em uma hora e quarenta e cinco minutos diários, aliado ao tipo de conteúdo acessado — como YouTube, TikTok e jogos digitais como Minecraft — demonstra a predominância de experiências audiovisuais e interativas, mediadas por plataformas digitais.

Em relação aos conteúdos acessados pelas crianças, observa-se a predominância de plataformas de vídeo e entretenimento digital apresentados na pesquisa realizada em 2025, com destaque para o YouTube (61%) e o YouTube Kids (52%), seguidos pela Netflix (24%). Além disso, jogos digitais também aparecem de forma significativa no cotidiano infantil, com menções a títulos como Minecraft (17%) e Roblox (18%), bem como outros jogos populares, como Free Fire, Stumble Guys, entre outros. Também foram citadas plataformas amplamente difundidas, como TikTok e Shopee, evidenciando a diversidade de conteúdos consumidos, já que estão expostos a uma miscelânea, pois foi citado uma plataforma de jogos, outra de vídeos e também uma de compras online. Esses dados indicam que, mesmo na ausência da pergunta em um dos levantamentos, as crianças estão inseridas em um ambiente digital variado, marcado pelo consumo de vídeos, jogos e aplicativos, que influenciam diretamente suas experiências e repertórios culturais.

Diante desse conjunto de dados, é possível afirmar que as mídias digitais desempenham um papel estruturante nas formas contemporâneas de viver a infância. Elas não apenas influenciam preferências, mas participam ativamente da construção de repertórios simbólicos, modos de brincar e formas de interação social. No entanto, essa influência não implica a

substituição das práticas tradicionais, mas sua reconfiguração em um cenário marcado pela convergência cultural. Assim, as infâncias contemporâneas podem ser compreendidas como múltiplas e híbridas, constituídas na intersecção entre o analógico e o digital, o local e o global, o tradicional e o midiático.

4.4 BRINCADEIRAS, MÍDIAS E CULTURA DIGITAL: UM PARALELO ENTRE DUAS PESQUISAS REALIZADAS NA MESMA INSTITUIÇÃO

Ao analisar os resultados desta pesquisa com aqueles encontrados por Ferreira (2014), no estudo: *A cultura lúdica das crianças contemporâneas na "sociedade multitela": o que revelam as "vozes" de meninos e meninas de uma instituição de educação infantil*, é possível identificar importantes transformações no universo cultural das crianças. Na pesquisa realizada em 2014, o smartphone ainda não ocupava um lugar central no cotidiano infantil. As referências das crianças estavam fortemente relacionadas à televisão, aos videogames e aos brinquedos licenciados, sendo recorrentes personagens como Monster High, Barbie, Liga da Justiça, Hulk, Ben 10, Homem-Aranha, Polly e o videogame PlayStation 2.

Ao estabelecer um diálogo entre as duas pesquisas, é possível identificar aproximações e especificidades que contribuem para a compreensão das relações entre infância, brincadeira e mídias na atualidade. A pesquisa de Ferreira (2014) apresenta-se como um estudo consolidado, desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa e interpretativa, com delineamento de estudo de caso. Seu foco recai sobre a atividade lúdica de vinte crianças de cinco e seis anos em uma instituição pública de educação infantil, evidenciando um percurso metodológico rigoroso, que inclui observação participante, registros audiovisuais, desenhos, entrevistas e diário de campo. Ancorada nos estudos culturais e na sociologia da infância, a pesquisa analisa situações do cotidiano institucional e explicita categorias que emergem da relação entre o brincar e as mídias, como influência midiática, consumo, cultura digital e permanência de brincadeiras tradicionais. Mais de uma década depois, os dados desta pesquisa revelam um cenário significativamente distinto. As crianças continuam mobilizando personagens consagrados da cultura midiática, como Polly, demonstrando que determinados elementos permanecem presentes no imaginário infantil. Entretanto, observa-se uma ampliação dos repertórios culturais, impulsionada pela popularização dos smartphones e pelo fácil acesso às plataformas digitais. Algumas das questões apresentadas na tese de Ferreira (2014, p. 359-360) são relevantes para esta dissertação, especialmente sua percepção de que houve

nas expressões e manifestações das crianças durante a pesquisa de campo um forte intrincamento da cultura midiática nas brincadeiras e referências tanto com relação aos artefatos (celulares, videogames, aparelhos de TV), aos produtos (jogos eletrônicos, filmes, programas e séries de TV, músicas). bem como a presença dos objetos de consumo relacionados a essas referências (mochila, sandálias, roupas, etc.) No brincar pude ver como aparecem os comportamentos, atitudes, opiniões e críticas agendadas e motivadas pela cultura midiática. Ao mesmo tempo, muito das brincadeiras tradicionais estava presente, seja de forma mais preservada, seja de modo híbrido, incorporando as referências culturais vindas das mídias da contemporaneidade.

Em contraposição e, ao mesmo tempo, em articulação, a pesquisa ora realizada assume um caráter mais reflexivo e problematizador, ainda que igualmente comprometido com a compreensão das experiências infantis. Parte-se do entendimento de que o brincar constitui uma forma de leitura e interpretação do mundo, sendo atravessado pelos contextos culturais, sociais e históricos nos quais as crianças estão inseridas. Nesse sentido, o objetivo centrou-se em analisar de que forma as mídias digitais influenciam as infâncias de vinte e cinco crianças de cinco e seis anos e de que maneira essas interações instigam suas experiências, especialmente nas brincadeiras. Para tanto, propõe-se a análise das práticas sociais das crianças, considerando os artefatos digitais que utilizam — como smartphones e aplicativos —, bem como as narrativas, personagens e referências midiáticas presentes em seu cotidiano.

Esse panorama evidencia uma mudança importante na forma como a cultura digital atravessa as infâncias. Se, anteriormente, as experiências midiáticas eram mediadas principalmente pela televisão e pelos consoles de videogame, hoje elas são marcadas pela convergência de múltiplas plataformas acessadas por meio de dispositivos móveis. O smartphone passou a concentrar diferentes possibilidades de interação, reunindo vídeos, jogos, redes sociais e aplicativos de compras em um único equipamento. Consequentemente, as referências presentes nas brincadeiras tornam-se mais dinâmicas, imediatas e diversificadas, acompanhando a velocidade com que novos conteúdos circulam no ambiente digital.

Embora os contextos tecnológicos tenham se transformado, os resultados de ambas as pesquisas convergem ao evidenciar que as mídias continuam desempenhando um papel na constituição da cultura lúdica das crianças. As brincadeiras permanecem sendo um espaço privilegiado para a apropriação, a ressignificação e a recriação dos conteúdos midiáticos, revelando que as crianças não apenas reproduzem aquilo que consomem, mas reinterpretam esses elementos em suas interações, narrativas e formas de brincar.

Dessa forma, ao traçar um paralelo entre a pesquisa de Ferreira (2014) e a pesquisa realizada, observa-se que ambas convergem ao reconhecer a centralidade das mídias na

constituição das infâncias contemporâneas. Enquanto a primeira oferece um conjunto de evidências empíricas e categorias analíticas já sistematizadas a partir da observação direta das crianças, a segunda amplia essa discussão ao propor uma reflexão sobre o letramento midiático e os efeitos da cultura digital nas formas de brincar, aprender, socializar e se desenvolver. Assim, as duas perspectivas se complementam, articulando achados empíricos e problematizações teóricas que fortalecem a análise das relações entre infância e cultura digital.

4.5 OS RESPONSÁVEIS PELA MEDIAÇÃO, PROTEÇÃO E PARTICIPAÇÃO DAS CRIANÇAS

À medida que as tecnologias digitais passam a integrar a rotina das crianças, a fronteira entre os ambientes físico e virtual torna-se cada vez mais tênue, exigindo novas formas de acompanhamento por parte da escola, das famílias e da sociedade. Nesse contexto, garantir os direitos das crianças na cultura digital pressupõe o cumprimento do princípio da prioridade absoluta e da responsabilidade compartilhada entre família, sociedade e Estado, previstos no artigo 227 da Constituição Federal de 1988 e reafirmados pelo Estatuto da Criança e do Adolescente. Com a promulgação do ECA Digital (Lei nº 15.211/2025), esse debate amplia-se ao atribuir responsabilidades também às plataformas digitais, reforçando a necessidade de uma atuação articulada entre todos os atores envolvidos.

Os dados produzidos nesta pesquisa evidenciam essa corresponsabilidade. Durante as conversas com as crianças, foram frequentes os relatos de que o acesso aos smartphones ocorre, predominantemente, por meio dos pais, avós ou outros adultos responsáveis. Esses relatos demonstram que o uso das tecnologias digitais na infância é mediado pelas escolhas e práticas dos adultos, o que reforça a importância da participação das famílias e das instituições educativas na promoção de experiências digitais seguras, críticas e significativas. Nesse sentido, documentos como Crianças, adolescentes e telas: guia sobre o uso de dispositivos digitais (Brasil, 2025) e a promulgação do ECA Digital representam importantes marcos para orientar a atuação de famílias, educadores, gestores e da sociedade diante dos desafios impostos pela cultura digital. Esses relatos corroboram a reflexão apresentada pela Sociedade Brasileira de Pediatria (2024), ao afirmar que crianças têm tido acesso cada vez mais cedo a celulares, smartphones, notebooks e computadores utilizados pelos familiares, em diferentes ambientes, muitas vezes com o objetivo de mantê-las "quietinhas", caracterizando uma forma de distração

passiva, distinta das experiências de brincar ativamente, consideradas um direito fundamental ao desenvolvimento infantil (SBP, 2024).

Nesse contexto, a responsabilidade pelo acompanhamento das experiências digitais das crianças não se restringe às famílias, mas estende-se também às instituições educativas e aos professores, que desempenham papel fundamental na mediação das relações das crianças com as tecnologias digitais. Para Guimarães et al. (2024), o docente deve ser capacitado para atuar em contextos cada vez mais mediados por telas, dados e redes. Essa capacitação envolve não apenas o domínio técnico das tecnologias, mas também o desenvolvimento de sensibilidade ética e estética para promover práticas pedagógicas que valorizem o uso crítico, criativo e significativo dos recursos digitais na Educação Infantil, visto que a atuação dos adultos de referência na cultura digital deve equilibrar a garantia dos 3 Ps: assegurar a Provisão (garantindo o acesso à cultura digital e ao brincar), efetivar a Proteção (estabelecendo limites saudáveis e defendendo as crianças de riscos virtuais) e incentivar a Participação (promovendo a autonomia progressiva, o letramento midiático e a escuta atenta das produções e opiniões infantis).²⁹

Os resultados desta pesquisa evidenciam que as mídias digitais fazem parte do cotidiano das crianças e influenciam suas brincadeiras, suas interações e seus repertórios culturais. Nesse cenário, o papel do professor não é reduzido pela presença das tecnologias; ao contrário, torna-se ainda mais relevante. Cabe ao docente compreender as experiências digitais vivenciadas pelas crianças e atuar como mediador, promovendo espaços de diálogo, reflexão e ressignificação desses repertórios no contexto da Educação Infantil. Assim, sua atuação vai além da mediação de conteúdos, envolvendo também a formação de valores, o desenvolvimento de relações respeitadas e a construção de formas críticas, criativas e éticas de participação na cultura digital. Dessa maneira, reconhecer as tecnologias como parte das vivências infantis não significa incorporá-las de forma indiscriminada às práticas pedagógicas, mas compreender suas influências para que possam ser problematizadas e integradas de maneira intencional, respeitando as especificidades da infância e o direito das crianças ao brincar, à convivência e à participação.

²⁹ Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>. Acesso em 10 de fevereiro de 2026.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do caminho investigativo realizado, considera-se que os objetivos propostos nesta dissertação foram alcançados. No primeiro, buscou-se analisar de que forma as mídias digitais influenciavam os modos de vivenciar as infâncias, com base no estudo das brincadeiras e interações midiáticas propostas para crianças pequenas, onde buscou-se destacar o efeito das mídias digitais nas ações, nas interações sociais e nas preferências de consumo das crianças na contemporaneidade. Um outro objetivo propunha realizar um levantamento das brincadeiras, temas e personagens que prevalecem no imaginário infantil, vinculados à cultura lúdica mediada pelas mídias digitais. A pesquisa também teve a intenção de proporcionar brincadeiras que integram elementos da cultura digital e as contribuições das crianças nas intervenções, potencializando a imaginação e observando suas escolhas e preferências durante a experiência lúdica, além de caracterizar os conceitos de Educação Infantil, abordando o uso das mídias digitais pelas crianças, identificando as práticas culturais presentes na instituição de educação infantil Vovó Maria, localizada em Palhoça/SC.

A análise dos resultados indica que foi possível compreender e analisar as influências das mídias digitais nos modos de vivenciar as infâncias, especialmente a partir das brincadeiras e interações desenvolvidas com crianças pequenas no contexto da Educação Infantil. A pesquisa evidenciou que as mídias digitais atravessam significativamente as ações, as interações sociais e as preferências de consumo das crianças, ao mesmo tempo em que permitiu identificar brincadeiras, temas e personagens que compõem o imaginário infantil contemporâneo, fortemente relacionados à cultura digital.

Um exemplo foi a ampla escolha do personagem Stitch na proposta com encarte, visto que nos meses em que foi realizada a pesquisa, seu filme *live-action* estava com ampla divulgação nas mídias. As crianças possuíam roupas, mochilas, chaveiros, bonecos com o Stitch estampado. O mesmo se deu com o herói da Marvel, o Homem Aranha, que tem uma presença constante no imaginário infantil.

Foi possível observar que as crianças são atentas a marcas, pois numa das intervenções uma falou para a outra: “*Você tem um tênis da Nike, eu também!*”. A questão do consumo das crianças e a comparação com seu colega, estavam sempre presentes em falas como “*tenho celular e tablet*”, “*meu celular é só meu*”, “*seu celular é Iphone?*”, mostrando práticas sociais de consumo das crianças.

Além disso, as intervenções realizadas possibilitaram integrar elementos dessa cultura às práticas lúdicas, valorizando as contribuições das crianças e potencializando sua imaginação, ao mesmo tempo em que se observaram suas escolhas e preferências durante as experiências propostas. Por fim, também foi possível caracterizar aspectos da Educação Infantil no contexto investigado, compreendendo o uso das mídias digitais pelas crianças e identificando práticas culturais presentes na instituição, contribuindo para reflexões acerca das infâncias na contemporaneidade.

Nesse sentido, ao retomar as questões que orientaram esta pesquisa, compreende-se que o consumo midiático não se configura como um novo modo de brincar de forma isolada, mas como um elemento que transforma e amplia as práticas lúdicas, passando a integrar o repertório das crianças e a influenciar suas formas de interação e expressão. As brincadeiras observadas evidenciam que as crianças não apenas reproduzem conteúdos midiáticos, mas os ressignificam, articulando-os com outras experiências e com brincadeiras tradicionais.

Dessa forma, torna-se fundamental refletir sobre o efeito das tecnologias digitais na infância, considerando as singularidades de cada criança e assegurando seus direitos ao brincar, à imaginação e ao desenvolvimento integral. Como desdobramento desta pesquisa, ainda é possível investigar como diferentes faixas etárias da Educação Infantil se relacionam com as mídias digitais e de que forma essas experiências variam conforme o desenvolvimento das crianças. Também se mostra relevante aprofundar o papel da família na mediação do uso das tecnologias e suas influências nas práticas de consumo e no brincar. Além disso, futuros estudos podem comparar diferentes contextos escolares, analisando como as instituições integram (ou não) a cultura digital em suas práticas pedagógicas. Por fim, destaca-se a importância de investigar mais profundamente a relação entre mídia, consumo e infância, bem como os efeitos dessas interações na construção das experiências lúdicas e das identidades infantis.

Nesse contexto, destaca-se a importância de que a Educação Infantil continue promovendo práticas que valorizem a escuta sensível, a observação atenta e a integração intencional das mídias digitais, não como substitutas, mas como potencializadoras das experiências lúdicas. Assim, reafirma-se a necessidade de um trabalho pedagógico que equilibre diferentes linguagens, problematize as questões relacionadas ao consumo e amplie as possibilidades de interação, garantindo às crianças vivências significativas e coerentes com a complexidade das infâncias contemporâneas.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Luana Otoni de Paula. **Digital influencer: entenda as particularidades jurídicas aplicáveis a esse modelo de negócio**. 2020. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/digital-influencer-entenda-as-particularidades-juridicas-aplicaveis-a-esse-modelo-de-negocio/939698080>. Acesso em: 10 fev. 2026.

ARIÈS, Philippi. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BOMTEMPO, Edda. **A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário**. In KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. Cap. 3. p. 63-79.

BORGES, Martha Kaschny; AVILA, Silviane de Luca. MODERNIDADE LÍQUIDA E INFÂNCIAS NA ERA DIGITAL. **Cadernos de Pesquisa**, [S.L.], v. 22, n. 2, p. 102, 31 ago. 2015. Universidade Federal do Maranhão. <http://dx.doi.org/10.18764/2178-2229.v22.n2.p.102-114>.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: 2017.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 12 de janeiro de 2026.

BRASIL. **Crianças, adolescentes e telas Guia sobre usos de dispositivos digitais**. Brasília: 2025. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas_sobre-usos-de-dispositivos-digitais_versaoweb.pdf. Acesso em 20 de janeiro de 2026

BRASIL. **Diretrizes Nacionais Curriculares da Educação Básica**. Brasília: 2009.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília. 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em: 12 de janeiro de 2026.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 12 de janeiro de 2026.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. 3 v.

BRASIL. Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025. **Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica**. Brasília, 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/115100.htm. Acesso em 15 de janeiro de 2026.

BRASIL. **Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025**. Estatuto Digital da Criança e do Adolescente. Brasília, 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/Lei/L15211.htm. Acesso em: 15 de janeiro de 2026.

- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8ª ed. São Paulo: Editora Cortez, 2010.
- BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- BUCKINGHAM, David. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação & Realidade**, v. 35, n. 3, p. 37–58, 2010. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0100-31432010000300004&script=sci_abstract. Acesso em: 18 ago. 2025.
- BUCKINGHAM, David. **Manifesto pela educação midiática**. Prefácio: Januária Cristina Alves; Tradução: José Ignacio Mendes. - São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2022.
- BURG, L. C. Rotina e espaço: uma organização para o acolhimento diário das crianças. In: COUTINHO, A. S.; DAY, G.; WIGGERS, V. (org.). **Práticas pedagógicas na educação infantil**: diálogos possíveis a partir da formação profissional. São Leopoldo: Oikos: Nova Petrópolis: Nova Harmonia, 2012. p.87-100.
- BUZATO, Marcelo. **Cultura digital e apropriação ascendente**: apontamentos para uma educação 2.0. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 26, n. 3, p. 283-303, dez. 2010. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982010000300014>. Acesso em 23 jun de 2024.
- CANCLINI, Néstor García. **Diferentes, desiguales y desconectados**. Mapas de la interculturalidad. Barcelona: Gedisa, 2005.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CORSARO, Willian. **Sociologia da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- FANTIN, Monica. As crianças e o repertório lúdico contemporâneo:: entre as brincadeiras tradicionais e os jogos eletrônicos. **Revista Espaço Pedagógico**, Passo Fundo, v. 13, n. 2, p. 9-24, jul/dez. 2006. Disponível em: <http://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/7829/4634>.
- FANTIN, Monica. **Infâncias e mídias: complexidade e desafios contemporâneos**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2019.
- FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka Elvira Ponzi. Cenários de pesquisa com e sobre crianças, mídia, imagens e corporeidade. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 37, n. 1, p. 100–124, 2019.
- FANTIN, Monica. **Crianças e Mídias Digitais: novas perspectivas e desafios**. In: Girardello, G.; Fantin, M. **Infância e Cultura Digital: práticas e pesquisas**. Florianópolis: UFSC, 2019.
- FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka; SANTOS, José Douglas Alves dos. Outros repertórios sobre a infância: a criança em obras literárias. **Revista Teias**, Rio de Janeiro, v. 24, p. 96-112, 2023.
- FERREIRA, Marlucci Guthiá. **A cultura lúdica das crianças contemporâneas na ‘sociedade multitela’**: o que revelam as ‘vozes’ de meninos e meninas de uma instituição de educação infantil. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2014.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. – São Paulo: Atlas, 2002.

_____. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6ª. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIRARDELLO, G. E. P.; CAMPOS, K. C. A produção narrativa das crianças no contexto das mídias. **Comunicação & Educação**, São Paulo, USP, ano XVIII, n. 2, p. 107-113, jul./dez. 2013. Disponível em: revistas.usp.br/comueduc/article/view/68336/pdf_15. Acesso em: 12 janeiro de 2026.

GIRARDELLO, Gilka; FANTIN, Monica; PEREIRA, Rogério Santos. Crianças e mídias: três polêmicas e desafios contemporâneos. **Cadernos CEDES**, Campinas, v. 41, n. 113, p. 33-43, jan-abr., 2021.

GUIMARÃES, Ueudison Alves *et al.* **As tecnologias digitais como recursos pedagógicos no ensino: implicações nas práticas docentes**. Formiga-MG: Editora MultiAtual, 2024.

HAIDT, Jonathan. **A geração ansiosa: Como a infância hiperconectada está causando uma epidemia de transtornos mentais**. São Paulo: Companhia das Letras, 2024.

HEINSFELD, Bruna Damiana; PISCHETOLA, Magda. Cultura digital e educação, uma leitura dos Estudos Culturais sobre os desafios da contemporaneidade. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, [S.L.], v. 12, n. 2, p. 1349-1371, 23 ago. 2017. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*. <http://dx.doi.org/10.21723/riace.v12.n.esp.2.10301>.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. In: Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – perspectivas atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. Cap. 1. p. 15-48.

KRAMER, Sonia. Infância, Educação e Direitos Humanos: Diálogos possíveis. **Revista Educação & Sociedade**, v. 27, n. 97, p. 1203-1221, 2006.

KRAMER, Sonia. **Crianças e adultos em diferentes contextos**. IN: SARMENTO, Manuel; GOVEIA, Maria Cristina Soares. Estudos da infância: educação e práticas sociais. Petrópolis: Vozes, 2009.

KUHLMANN Jr., Moysés. **Infância e Educação Infantil: uma abordagem histórica**. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 1998.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. Rio de Janeiro: Zahar, Ed., 2002.

LEMKE, Jay L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. Tradução de Clara Dornelles. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 49, n. 2, p. 455-479, jul./dez. 2010. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0103-18132010000200009>.

LIVINGSTONE, Sônia. **Children and the Internet: Great Expectations, Challenging Realities**. Cambridge: Polity Press, 2010.

MATTAR, João; RAMOS, Daniela Karine. **Metodologia da pesquisa em educação: abordagens qualitativas, quantitativas e mista**. 1ed. São Paulo: Edições 70, 2021.

MEYROWITZ, Joshua. **Imagens da mídia: fermentação oculta – e harmonia – no campo**. *Journal of Communication*, Hoboken, v. 43, n. 3, p. 55–66, 1993.

MULLER, Juliana Costa. **CRIANÇAS NA CONTEMPORANEIDADE: representações e usos das tecnologias móveis na educação infantil**. Orientador: Mônica Fantin. 2014. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, [S. l.], 2014. Disponível em:
<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/132433/332936.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 10 set. 2024.

MÜLLER, Juliana Costa. **Crianças e tecnologias digitais: desafios da mediação familiar e escolar**. 2019. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em:
<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/204487/PEED1418-T.pdf>. Acesso em: 20 de setembro de 2024.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

OSTETTO, L. E. Planejamento na educação infantil: mais que a atividade, a criança em foco. In: OSTETTO, L. E. (org.). **Encontros e encantamentos na educação infantil: partilhando experiências de estágios**. Campinas: Papyrus, 2012. p. 175-200.

PALHOÇA. **Base Curricular da Rede Municipal de Ensino de Palhoça**. Palhoça, 2019.

PALHOÇA. **Caderno de Orientações - Educação Infantil**. Palhoça, 2026.

PALHOÇA. **Projeto Político Pedagógico Centro de Educação Infantil Vovó Maria**. Palhoça, 2025

RIVOLTELLA, Pier Cesare. A formação da consciência civil entre o “real” e o “virtual”. In: FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka (orgs.). **Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância**. Campinas: Papyrus, 2008. p. 41-56.

ROUSSEAU, Jean Jacques. **Emílio, ou Da Educação**. São Paulo: Martins Fontes, 1762.

SANTOS, Jonathas Fontes; PORTO, Cristiane de Magalhães; BARROSO, Rita de Cássia Amorim. A criança e a pré-escola na cibercultura: implicação de uma atitude educacional. In: BORGES, Martha Kaschny (org.). **Educação e cibercultura: no rastro das pesquisas do grupo educaciber**. Aracaju: Edunit, 2019. p. 67-85.

SARMENTO, Manuel Jacinto; PINTO, Manuel. As Culturas da Infância em Perspectiva Sociológica. *Revista Brasileira de Educação*, n. 5-6, p. 71-88, 1997.

SARMENTO, Manuel Jacinto. **Sociologia da infância**. Braga: Centro de Estudos da Criança, Universidade do Minho, 2008

SERRES, Michel. **Polegarzinha** – Uma nova forma de viver em harmonia, de pensar as instituições, de ser e de saber. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2015.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** 2. ed. São Paulo: Loyola, 2002.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA (SBP). **Menos telas, mais saúde**. Rio de Janeiro: SBP, 2024.

SOUZA, Terezinha Fernandes Martins de. **Ondas em ressonância: letramentos digitais de estudantes na Universidade Aberta de Portugal**. 2016. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/167716/341607.pdf>. Acesso em: 10 out. 2024.

VELLOSO, Maria Jacy Maia; MARINHO, Simão Pedro P. Letramento Digital via Web 2.0: uso do site Toondoo em sala de aula. Anais do XXII SBIE - XVII WIE Aracaju, 21 a 25 de novembro de 2011. VERUNSCHK, M. A Cartografia da Noite. São Paulo: Lumme, 2010. 72 p.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WILLIAMS, Raymond. **Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade**. Tradução de Sandra Guardini Vasconcelos. São Paulo: Boitempo, 2007.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 - PLANO DE INTERVENÇÃO 1

PLANO DE INTERVENÇÃO 1 - Acolhida com artefatos

Nome da pesquisadora: Tatiane Kirchner
Instituição: Centro de Educação Infantil Vovó Maria
Grupo de Trabalho: 5A Período: Matutino
Orientadora: Dulce Márcia Cruz

JUSTIFICATIVA:

A presença crescente das tecnologias digitais no cotidiano das crianças tem transformado significativamente suas formas de interação, comunicação e brincadeira. Desde muito cedo, elas têm contato com diferentes dispositivos, como smartphones, tablets e televisores, que passam a compor seu universo cultural e suas experiências de aprendizagem. Nesse contexto, torna-se fundamental que a instituição de Educação Infantil reconheça tais elementos como parte integrante das vivências infantis, incorporando-os de maneira crítica, intencional e pedagógica.

Dessa forma, o presente plano de intervenção justifica-se pela necessidade de promover um acolhimento significativo das crianças, considerando seus repertórios culturais e suas experiências prévias com artefatos. Ao integrar esses elementos no processo de acolhimento, busca-se vínculos afetivos e proporcionar maior segurança emocional, especialmente nos momentos iniciais de inserção na instituição.

O acolhimento mediado por artefatos não se limita ao uso instrumental desses recursos, mas os compreende como dispositivos culturais que podem potencializar a escuta das crianças, valorizar suas vozes e promover práticas pedagógicas mais conectadas à contemporaneidade.

OBJETIVO:

- Promover um momento de acolhimento que integre artefatos ao cotidiano das crianças, possibilitando a observação e a compreensão de como elas interagem, atribuem significados e incorporam esses artefatos em suas brincadeiras e relações sociais.

REFERENCIAL TEÓRICO:

A organização de ambientes educativos que integrem diferentes linguagens e objetos culturais, incluindo os tecnológicos, fundamenta-se na compreensão da criança como sujeito ativo, que aprende por meio da interação com o meio e com os outros. Sob a perspectiva da teoria histórico-cultural, desenvolvida por Lev Vygotsky (1991), o desenvolvimento infantil ocorre nas relações sociais, sendo mediado por instrumentos e signos culturalmente produzidos. Nesse sentido, os artefatos presentes no cotidiano das crianças podem ser compreendidos como mediadores das aprendizagens e das interações.

Ao propor um ambiente com teclados, controles, notebooks e outros dispositivos, a intervenção valoriza o repertório cultural das crianças e favorece o brincar simbólico. Ao interagir com artefatos, as crianças ressignificam seu uso, incorporando-os às suas brincadeiras e narrativas.

Além disso, a proposta dialoga com a Base Nacional Comum Curricular (2017), que orienta a valorização das experiências, das interações e das múltiplas linguagens na Educação Infantil. O documento destaca a importância de considerar os contextos culturais das crianças, incluindo as tecnologias digitais, como parte de suas vivências contemporâneas.

METODOLOGIA - INTERVENÇÃO 1:

- Primeiramente, será necessário organizar as mesas das salas com artefatos, como teclados, controle, notebook, caixa registradora, máquina de cartão. Numa outra mesa será organizado algum jogo de encaixe.
- Durante esse momento, serão feitas fotos e vídeos, para observar como realizaram suas preferências, as conversas entre si, personagens citados durante este momento, dentre outros aspectos.

RECURSOS:

- Notebook.
- Teclado.
- Controle de vídeo gama.
- Caixa registradora.
- Máquina de cartão
- Celular

AValiação:

- Será analisada pela pesquisadora a interação das crianças com os objetos disponibilizados, por meio de observação com registros fotográficos, áudio gravações e diário de campo.

REFERÊNCIAS:

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

APÊNDICE 2 - PLANO DE INTERVENÇÃO 2

PLANO DE INTERVENÇÃO 2 - Escolhendo com o encarte

Nome da pesquisadora: Tatiane Kirchner
Instituição: Centro de Educação Infantil Vovó Maria
Grupo de Trabalho: 5A Período: Matutino
Orientadora: Dulce Márcia Cruz

JUSTIFICATIVA:

A escolha desta intervenção se dá pelo motivo de evidenciar a influência das mídias digitais nas ações, nas interações sociais e nas preferências de consumo das crianças na contemporaneidade. Observando os interesses das crianças pelas mídias e sua mediações, já que ela

cria meios de seduzir o público infantil, seja nos materiais escolares, seja nos brinquedos mais cotidianos, como por exemplo quando faz do desenho animado um rótulo de produto interessante à criança, que também pode se traduzir num bolo/suco do —personagem, descartando qualquer outro tipo de embalagem. (Muller, 2014, p.73)

A escolha desta intervenção se dá pelo motivo de evidenciar a influência das mídias digitais nas ações, nas interações sociais e nas preferências de consumo das crianças na contemporaneidade, observando os interesses das crianças pelas mídias e sua mediação com elas. Desse modo, busca-se compreender de que forma as crianças se relacionam com as mídias digitais no contexto lúdico e educativo, valorizando suas expressões, escolhas e protagonismo nesse processo. Diante disso, cabe refletir: como a presença constante das mídias digitais têm moldado as formas das crianças de brincar, interagir e imaginar dentro de uma instituição da Educação Infantil?

OBJETIVO:

- Destacar o efeito das mídias digitais nas ações, nas interações sociais e nas preferências de consumo das crianças atualmente.

REFERENCIAL TEÓRICO:

Na contemporaneidade, a infância é marcada pela presença constante das mídias digitais, que atravessam os modos de ser, agir e brincar das crianças. Por meio das mídias, elas escolhem seus brinquedos e suas brincadeiras já que o fato

é que as infâncias e a forma como as crianças interagem com o mundo ao seu redor está se modificando. São crianças que aprendem rapidamente como utilizar as tecnologias digitais e como encontrar a informação que desejam. Elas possuem, no mesmo dispositivo tecnológico, um computador ou um celular, formas de brincar, de aprender, de interagir com os outros por meio da rede, de construir seu conhecimento e de se relacionar, além da ubiquidade e da mobilidade de acesso à informação e à comunicação. (Borges e Ávila, 2015, p.108)

Diante desse cenário, é fundamental compreender que as infâncias contemporâneas estão profundamente marcadas pela presença das tecnologias digitais, que transformam as formas de aprender, brincar e se relacionar. Nesse contexto, torna-se essencial refletir, como propõe Fantin (2006, p.10) que pensar o brincar implica pensar a criança que brinca, e pensar a criança que brinca implica pensar também todo o contexto sociocultural em que a brincadeira acontece. Assim, as tecnologias não apenas modificam os modos de brincar, mas também ressignificam o próprio conceito de infâncias, que é necessário serem estudados.

METODOLOGIA - INTERVENÇÃO 2:

- Primeiramente, será necessário organizar as crianças em pequenos grupos, em torno de 5 crianças por grupo, que serão ordenados por ordem alfabética.
- Será criada uma experiência de consumo para as crianças. Por meio de um encarte produzido pela pesquisadora, serão oferecidos produtos, tanto de marcas conhecidas, quanto de produtos sem marca ou antigos (Exemplo no Apêndice 5.3). A criança poderá escolher três produtos para “comprar”, e esse processo será feito de forma orientada, sendo que a pesquisadora irá pedir para as crianças circularem estes bens que gostariam de adquirir.
- Durante esse momento, serão feitas fotos e vídeos, para observar como realizaram suas preferências, as conversas entre si, personagens citados durante este momento, dentre outros aspectos.

RECURSOS:

- Encarte produzido pela pesquisadora.
- Caneta hidrocor.
- Celular.

AValiação:

- Será analisada pela pesquisadora a interação das crianças com o encarte disponibilizado, por meio de observação com registros fotográficos, áudio gravações e diário de campo.

REFERÊNCIAS:

BORGES, Martha Kaschny; AVILA, Silviane de Luca. MODERNIDADE LÍQUIDA E INFÂNCIAS NA ERA DIGITAL. **Cadernos de Pesquisa**, [S.L.], v. 22, n. 2, p. 102, 31 ago. 2015. Universidade Federal do Maranhão. <http://dx.doi.org/10.18764/2178-2229.v22.n2.p.102-114>.

FANTIN, Monica. As crianças e o repertório lúdico contemporâneo:: entre as brincadeiras tradicionais e os jogos eletrônicos. **Revista Espaço Pedagógico**, Passo Fundo, v. 13, n. 2, p.9-24, jul/dez. 2006. Disponível em: <http://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/7829/4634>.

MULLER, Juliana Costa. **CRIANÇAS NA CONTEMPORANEIDADE**: representações e usos das tecnologias móveis na educação infantil. Orientador: Mônica Fantin. 2014. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, [S. l.], 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/132433/332936.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 10 set. 2024.

APÊNDICE 3 - PLANO DE INTERVENÇÃO 3

PLANO DE INTERVENÇÃO 3 - Brincando de mercado

Nome da pesquisadora: Tatiane Kirchner
Instituição: Centro de Educação Infantil Vovó Maria
Grupo de Trabalho: 5A Período: Matutino
Orientadora: Dulce Márcia Cruz

JUSTIFICATIVA:

As transformações sociais e culturais impulsionadas pela cultura digital exigem uma reavaliação das práticas pedagógicas na educação infantil, considerando as vivências e os repertórios que as crianças constroem dentro e fora da escola. O uso cotidiano de tecnologias, como smartphones e tablets, já faz parte do universo infantil, influenciando suas formas de brincar, imaginar e se comunicar.

Proporcionar brincadeiras que integrem elementos da cultura digital, aliadas às contribuições espontâneas das próprias crianças durante as intervenções, representa uma oportunidade de valorizá-las como protagonistas de suas experiências. Ao potencializar a imaginação infantil e observar suas escolhas e preferências no contexto lúdico, o educador não apenas amplia o repertório de brincadeiras, mas também promove uma escuta sensível e atenta às singularidades de cada criança.

Essa abordagem favorece a construção de práticas pedagógicas mais significativas, que reconhecem o brincar como espaço de expressão, criação e aprendizagem, e as infâncias como plurais, ativas e inseridas nas dinâmicas contemporâneas da cultura digital.

OBJETIVO:

- Proporcionar brincadeiras que integrem elementos da cultura digital e as contribuições das crianças nas intervenções, potencializando a imaginação e observando suas escolhas e preferências durante a experiência lúdica.

REFERENCIAL TEÓRICO:

Ao brincar e jogar, a criança interpreta o mundo ao seu redor, adaptando-o às referências da sociedade em que está inserida. Refletir sobre a presença das mídias digitais na infância e nas brincadeiras, bem como sobre os processos de letramento que ocorrem simultaneamente, exige uma investigação que reconheça e compreenda os contextos culturais, sociais, históricos e geográficos nos quais as crianças vivem.

Para compreender a influência das tecnologias digitais nas infâncias e nas brincadeiras — e o tipo de letramento midiático que emerge dessas experiências — é necessário conhecer os próprios sujeitos da pesquisa: as crianças, seus saberes e usos de artefatos como smartphones, aplicativos, ícones e suas formas de ler e interpretar o mundo digital e físico. Observar suas criações, suas interações com as mídias e o modo como integram elementos da cultura digital em suas brincadeiras possibilita entender os caminhos pelos quais esse letramento midiático se desenvolve. Como afirmam Santos, Porto e Barroso (2019, p. 73),

as crianças da cultura contemporânea experimentam mediações em que tocam telas para brincar, interagir e participar. A interatividade digital, por sua vez, concede-lhes tal potencialidade. Os não-humanos mediam interações desse gênero e povoam o cotidiano infantil. Essas mediações redefinem práticas culturais infantis e fecundam perspectivas educacionais no contexto pré-escolar.

Nesse sentido, essa intervenção propõe-se a conhecer e compreender as crianças em sua integralidade, por meio da observação e do diálogo, reconhecendo sua interação constante com as tecnologias digitais e as mídias. Estudar esses processos é essencial para entender os desafios e os efeitos da presença da cultura digital na infância e na educação infantil, especialmente no que diz respeito ao processo de construção da leitura de mundo.

A forma como as crianças interagem com as tecnologias digitais está profundamente ligada à maneira como a cultura contemporânea molda suas vivências. As mídias não apenas modificam as formas de aprender e interagir, mas também ressignificam o brincar — prática historicamente enraizada na cultura infantil. Assim, compreender como as crianças se apropriam dessas tecnologias e articulam-nas com elementos da cultura tradicional permite uma análise mais ampla sobre como constroem vínculos entre passado, presente e futuro, por meio de suas brincadeiras e relações com o mundo e com os sujeitos que fazem parte do seu convívio social.

O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança num mundo imaginário (Kishimoto, 2010, p.1). A brincadeira deve ser a atividade principal do dia de uma criança, sem exigir nada, sem hora para acontecer, isso porque, mesmo sem pretensão, ensina regras, limites, desenvolve linguagens, habilidades, imaginação e criatividade das crianças.

METODOLOGIA - INTERVENÇÃO 3:

- Organizar um espaço para realizar uma brincadeira de mercado, que terá como objetos a serem comprados, os que estarão no encarte de jornal, irá tem carrinho de mercado, cesta, caixa registradora e dinheiro de fantasia.
- As crianças irão ser organizadas em grupos de 3 e receberão o dinheiro imaginário e eles poderão comprar 3 objetos à venda com ele.

RECURSOS:

- Caixas de remédio.
- Tinta guache.
- Carrinho de supermercado.
- Dinheiro fantasia.
- Cesto.
- Caixa registradora.

AValiação:

- Serão analisados pela pesquisadora a interação das crianças com a atividade proposta, por meio de observação com registros fotográficos, audiovisuais e diário de campo. Além de analisar o que eles escolheram no encarte e o que compraram

REFERÊNCIAS:

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko

Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. Cap. 1. p. 15-48.

SANTOS, Jonathas Fontes; PORTO, Cristiane de Magalhães; BARROSO, Rita de Cássia Amorim. A criança e a pré-escola na cibercultura: implicação de uma atitude educacional. In: BORGES, Martha Kaschny (org.). **Educação e cibercultura**: no rastro das pesquisas do grupo educaciber. Aracaju: Edunit, 2019. p. 67-85.

APÊNDICE 4 - PLANO DE INTERVENÇÃO 4

PLANO DE INTERVENÇÃO 4 - Brincando com os brinquedos de encarte

Nome da pesquisadora: Tatiane Kirchner
Instituição: Centro de Educação Infantil Vovó Maria
Grupo de Trabalho: 5A Período: Matutino
Orientadora: Dulce Márcia Cruz

JUSTIFICATIVA:

A presente intervenção justifica-se a partir do interesse manifestado pelas crianças em brincar com brinquedos presentes no encarte que foi utilizado anteriormente, evidenciando a influência desses materiais em seu cotidiano e em suas escolhas lúdicas. Considerando que os encartes fazem parte da cultura midiática contemporânea, especialmente no contexto familiar, torna-se relevante incorporá-los ao ambiente educativo como forma de valorizar o repertório das crianças.

A proposta “Brincando com os brinquedos de encarte” busca, portanto, reconhecer e ampliar essas experiências, possibilitando que as crianças explorem, por meio do brincar, elementos presentes em seu dia a dia. Além disso, a intervenção favorece a observação das interações, preferências e significações atribuídas aos brinquedos, contribuindo para práticas pedagógicas mais intencionais e alinhadas às vivências infantis.

OBJETIVO:

- Compreender como as crianças se relacionam com brinquedos apresentados no encarte, a partir de suas interações, preferências e formas de brincar, valorizando seus repertórios culturais e ampliando as possibilidades de exploração lúdica no contexto da Educação Infantil.

REFERENCIAL TEÓRICO:

A presente proposta parte do entendimento de que as crianças estão inseridas em uma cultura permeada por mídias e práticas de consumo, que influenciam diretamente suas formas de brincar, interagir e se expressar. Nesse contexto, os encartes de supermercados configuram-se como materiais de circulação cotidiana, que apresentam produtos e personagens que passam a compor o universo simbólico infantil.

De acordo com Pier Cesare Rivoltella (2008), a sociedade contemporânea é marcada pela multiplicidade de telas e pela ampliação dos acessos à informação, o que transforma as formas de relação com o conhecimento e com a cultura. Assim, os encartes podem ser compreendidos como parte desse cenário midiático ampliado, contribuindo para a construção de desejos, preferências e referências entre as crianças.

Além disso, conforme aponta Gilles Brougère (1998), o brincar está profundamente relacionado à cultura, sendo influenciado pelos contextos sociais e pelos objetos disponíveis às crianças. Nesse sentido, os brinquedos divulgados em encartes não são apenas objetos de consumo, mas elementos que alimentam o imaginário e as práticas lúdicas infantis. E ao incorporar elementos presentes em seu cotidiano, como os encartes, a proposta favorece a escuta sensível e a valorização das manifestações infantis, possibilitando a construção de experiências significativas no contexto da Educação Infantil.

METODOLOGIA - INTERVENÇÃO 4:

- Organizar as mesas para formar pequenos grupos e também o tapete para as crianças brincarem com alguns dos objetos presentes no encarte utilizado na intervenção 2.

RECURSOS:

- Pião
- Vai e vem
- Mini game
- Massa de modelar
- Bonecas

AValiação:

- Serão analisados pela pesquisadora a interação das crianças com a atividade proposta, por meio de observação com registros fotográficos, audiovisuais e diário de campo. Além de analisar como eles reagem aos novos brinquedos que conheceram e como brincam com os que escolheram no encarte.

REFERÊNCIAS:

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8ª ed. São Paulo: Editora Cortez, 2010.

RIVOLTELLA, Pier Cesare. A formação da consciência civil entre o “real” e o “virtual”. In: FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka (orgs.). **Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância**. Campinas: Papirus, 2008. p. 41-56.

APÊNDICE 5 - PLANO DE INTERVENÇÃO 5

PLANO DE INTERVENÇÃO 5 - Vídeo: Like and Follow

Nome da pesquisadora: Tatiane Kirchner

Instituição: Centro de Educação Infantil Vovó Maria

Grupo de Trabalho: 5A Período: Matutino

Orientadora: Dulce Márcia Cruz

JUSTIFICATIVA:

- Diante das transformações contemporâneas nas formas de ser e viver a infância, torna-se necessário que os contextos educativos acolham as experiências culturais e midiáticas que as crianças vivenciam dentro e fora das instituições. Organizar um espaço acolhedor para assistir ao curta-metragem “Like and Follow” visa proporcionar um momento significativo de escuta e observação, permitindo que as crianças expressem suas percepções, emoções e interpretações diante de uma narrativa que dialoga com o uso das tecnologias no cotidiano infantil. A escolha do vídeo se justifica por sua linguagem acessível, sensível e simbólica, que representa a interação de uma criança com o smartphone — uma realidade presente na vida de muitas crianças atualmente.

Durante a exibição e, posteriormente, na roda de conversa, busca-se valorizar a escuta ativa das falas infantis, respeitando seus tempos e formas de expressão, como propõe a abordagem pedagógica centrada na criança. Esse momento dialógico também possibilita ao educador identificar indícios do perfil midiático das crianças — ou seja, suas referências, repertórios, relações com as mídias digitais e formas de consumo e produção cultural.

OBJETIVO:

- Fazer um levantamento das brincadeiras, temas e personagens que prevalecem no imaginário infantil, vinculados à cultura lúdica mediada pelas mídias.

REFERENCIAL TEÓRICO:

A cultura digital e o uso de smartphones por crianças tornaram-se elementos cada vez mais presentes em nossa sociedade contemporânea. Diante desse cenário, torna-se essencial escutar e reconhecer as crianças em sua integralidade, considerando suas interações, relações e práticas cotidianas. O brincar, além de ser uma fonte de prazer, constitui um processo essencial de aprendizagens e trocas sociais. Borges e Ávila (2015, p. 106) destacam que “as infâncias não são sem tempo, elas também são subjetivadas pelas mudanças históricas e institucionais que modelam toda a sociedade (afinal, são construções histórico-sociais).” Nesse sentido, é fundamental compreender a infância como uma condição própria da criança, marcada por um conjunto de experiências vividas em contextos históricos, geográficos e sociais diversos (Kuhlmann Jr, 1998).

Na era da cultura digital, em que o uso de dispositivos móveis pelas crianças é cada vez mais comum, é imprescindível valorizar suas formas de interação, suas práticas cotidianas e seus modos de brincar. O ato de brincar continua sendo uma atividade rica em aprendizagens e interações, mesmo quando mediado por tecnologias.

Reconhecendo que as infâncias são moldadas por transformações sociais, culturais e históricas, é necessário escutar atentamente as crianças e compreender como essas mudanças influenciam suas vivências. Por isso, investigar de que forma as crianças pequenas se relacionam com as mídias digitais e como essas mídias influenciam suas experiências lúdicas e a vivência da infância torna-se uma tarefa relevante e urgente.

METODOLOGIA - INTERVENÇÃO 5:

- Organizar um espaço aconchegante para assistir com as crianças o vídeo **Award Winning** CGI Animated Short Film: "Like and Follow" by Brent & Tobias | CGMeetup” (disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ioaY1z2trx4&pp=0gcJCdgAo7VqN5tD>), que mostra a interação de uma criança com um smartphone. Durante a exibição observar o que as crianças irão falar sobre o vídeo.
- Após esse momento, realizar uma roda de conversa, abordando o que as crianças

falaram e também pensaram sobre o vídeo.

- Tentar identificar o perfil midiático das crianças a partir de suas reflexões e comentários.

RECURSOS:

- Datashow.
- Notebook.
- Cabo HDMI.
- Acesso a internet/Youtube.
- Smartphone.
- Caneta.
- Caderno.

AValiação:

- Será analisada pela pesquisadora a interação das crianças com o vídeo apresentado, por meio de observação com registros fotográficos, audiovisuais e diário de campo.

REFERÊNCIAS:

BORGES, Martha Kaschny; AVILA, Silviane de Luca. MODERNIDADE LÍQUIDA E INFÂNCIAS NA ERA DIGITAL. **Cadernos de Pesquisa**, [S.L.], v. 22, n. 2, p. 102, 31 ago. 2015. Universidade Federal do Maranhão. <http://dx.doi.org/10.18764/2178-2229.v22.n2.p.102-114>.

KUHLMANN Jr., Moysés. **Infância e Educação Infantil**: uma abordagem histórica. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 1998.

APÊNDICE 6 - PLANO DE INTERVENÇÃO 6

PLANO DE INTERVENÇÃO 6 - Brincando de influenciador

Nome da pesquisadora: Tatiane Kirchner

Instituição: Centro de Educação Infantil Vovó Maria

Grupo de Trabalho: 5A Período: Matutino

Orientadora: Dulce Márcia Cruz

JUSTIFICATIVA:

Na contemporaneidade, as crianças estão imersas em um contexto marcado pela presença constante das tecnologias digitais, que passam a integrar suas formas de brincar, se expressar e aprender. Considerando esse cenário, torna-se relevante oferecer espaços que promovam experiências significativas com as mídias digitais, respeitando os modos próprios das crianças se relacionarem com o mundo. Construir, junto a elas, um cenário interativo com recursos digitais — incluindo o uso de câmeras — possibilita não apenas o registro de suas ações, mas também a observação de suas expressões, reações e interações com a tecnologia. Segundo Kishimoto (2011), o brincar é uma linguagem da infância e uma forma privilegiada de expressão e construção de conhecimento. Quando esse brincar se articula com elementos da cultura digital, amplia-se o campo de experiências e as possibilidades de comunicação das crianças. Já para Santaella (2013), vivemos em uma cultura cada vez mais mediada por imagens, dispositivos interativos e narrativas digitais, sendo fundamental que a escola e os espaços educativos reconheçam e incorporem essas linguagens às práticas pedagógicas. O uso da câmera como ferramenta educativa, por exemplo, pode funcionar como um espelho da experiência infantil, permitindo que as crianças se vejam, se reconheçam e ressignifiquem suas próprias ações.

Dessa forma, a criação conjunta de um cenário interativo com mídias digitais contribui para a valorização das infâncias na cultura contemporânea, reconhecendo as crianças como sujeitos ativos, criativos e capazes de produzir significados a partir de suas vivências tecnológicas.

OBJETIVO:

- Construir, junto às crianças, um cenário interativo que envolva o uso de mídias digitais, oferecendo um espaço com câmera de vídeo/smartphone para registrar suas participações e observar suas reações, expressões e formas de interação com a tecnologia.

REFERENCIAL TEÓRICO:

O brincar deve ser a principal ação do dia de uma criança, sem exigir nada, sem hora para acontecer, isso porque, mesmo sem pretensão, ensina regras, limites, desenvolve linguagens, habilidades, imaginação e criatividade das crianças. As situações imaginárias do brincar se transformam com o passar do tempo e também variam conforme o contexto cultural em que a criança está inserida. Na atualidade, com o crescente acesso às tecnologias digitais, é possível observar mudanças nas formas de brincar, nos brinquedos e nos jogos infantis. Como afirma Brougère (2010, p. 97), não existe na criança uma brincadeira natural, a brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. A partir dessa perspectiva, o autor destaca que o ato de brincar é construído culturalmente. Isso significa que o brincar infantil reflete as influências culturais — sejam elas digitais ou não —, e cabe ao pesquisador investigar quais elementos estão moldando essas experiências.

Nesse sentido, é fundamental que professores, famílias, comunidades e o Estado reconheçam a criança como sujeito histórico, cultural, de direitos e pertencente ao meio social em que vive. É necessário garantir vivências que permitam o pleno desenvolvimento da infância, com oportunidades para criar vínculos, imaginar, brincar, desenvolver a criatividade e receber cuidados. A vivência de experiências diversas permite que a criança descubra suas preferências e construa seu próprio repertório de mundo.

Como destaca Fantin (2006, p. 14), “embora as crianças tenham acesso e brinquem com os mesmos brinquedos, seus usos se inscrevem numa cultura específica que varia conforme o meio social, o gênero, a faixa etária e a cultura da criança.” Ou seja, as formas de brincar e os significados atribuídos à infância são diferentes de acordo com o contexto sociocultural

de cada grupo. Isso reforça a importância de considerar a pluralidade das infâncias e as diferentes formas de expressão que emergem no brincar.

METODOLOGIA - Intervenção 6:

- Fazer um cenário com as crianças visando ofertar um espaço para realizar gravações, convidando para que participem da brincadeira envolvendo mídias digitais e registrar suas reações na proposta.

RECURSOS:

- Smartphone.
- Tripé para smartphone.
- Papel pardo.
- Tinta guache.
- Caneta.
- Caderno.

AValiação:

- Será analisada pela pesquisadora a interação das crianças com a brincadeira, por meio de observação com registros fotográficos, audiovisuais e diário de campo.

REFERÊNCIAS:

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8ª ed. São Paulo: Editora Cortez, 2010.

FANTIN, Monica. As crianças e o repertório lúdico contemporâneo:: entre as brincadeiras tradicionais e os jogos eletrônicos. **Revista Espaço Pedagógico**, Passo Fundo, v. 13, n. 2, p. 9-24, jul/dez. 2006. Disponível em:
<http://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/7829/4634>.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. 2. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. 5. ed. São Paulo: Paulus, 2013.

APÊNDICE 7 - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - PAIS / RESPONSÁVEIS



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Pais ou responsáveis dos alunos

Esse documento tem como objetivo convidá-lo a autorizar a participação de seu/sua filho/a na pesquisa **“Infâncias multitela: como a cultura digital influencia as brincadeiras das crianças pequenas na educação infantil”**, que tem por objetivo analisar de que forma as mídias digitais influenciam os modos de vivenciar as infâncias, com base no estudo das brincadeiras e interações midiáticas de crianças pequenas de uma instituição educacional de Palhoça SC.

A presente pesquisa integra alguns objetivos específicos como: destacar, o impacto das mídias digitais nas ações, nas interações sociais e nas preferências de consumo das crianças atualmente; Fazer um levantamento das brincadeiras, temas e personagens que prevalecem no imaginário infantil, vinculados à cultura lúdica mediada pelas mídias. Identificar as práticas culturais presentes na instituição de educação infantil localizada em Palhoça SC que se relacionam à cultura midiática.

Para a realização desse estudo será aplicado um roteiro de observação, da instituição e da sala, durante 1 semana serão feitas 3 visitas para registrar o cotidiano do grupo. Durante estes dias serão pontuadas brincadeiras, falas, interações, principalmente em relação as mídias e tecnologias digitais. Após essa observação inicial, será feito uma conversa por meio de grupo focal, resgatando momentos vivenciados na pesquisa.

Os benefícios da pesquisa relacionam-se à possibilidade de se conhecer mais os sobre como a cultura digital influencia as brincadeiras das crianças pequenas, trazendo informações relevantes para a linha de pesquisa Educação e Comunicação.

Esta pesquisa está pautada na Resolução 510/2016 de acordo com o CNS (Conselho Nacional de Saúde), que “dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais cujos procedimentos metodológicos envolvam a utilização de dados diretamente obtidos com os participantes ou de informações identificáveis ou que possam acarretar riscos maiores do que os existentes na vida cotidiana”. (BRASIL, 2016).

Os participantes da pesquisa estarão sob responsabilidade da pesquisadora, que poderá adotar medidas para protegê-los. Salientamos que não há riscos diretos, tendo em vista os procedimentos utilizados e o local realizado. Em relação aos participantes, alguns riscos

indiretos podem ser cogitados como por exemplo: o constrangimento devido à exposição a outras pessoas diferentes em sala de aula; desconforto pela possibilidade de apresentar alguma dificuldade em realizar as atividades; fazer com que o sujeito relembra memórias traumáticas no momento da pesquisa. Ressalta-se que o acompanhamento, os procedimentos metodológicos e a mediação prevista durante a atividade irão minimizar esses riscos. Caso você sofra algum dano, devido a participação neste estudo, terá direito à indenização do nível do risco da pesquisa. Portanto, todos os participantes serão acolhidos de forma respeitosa e ética.

Conforme o item IV.3.e da res. 466/12 e art. 17o., inc. IV da res. 510/16, acrescentam-se, ainda, que todas as providências serão tomadas para que não ocorra a quebra do sigilo dos participantes. A identidade dos participantes será mantida em sigilo e privacidade, bem como informações que possam identificá-lo. Os pesquisadores serão os únicos a ter acesso aos dados, sendo que os nomes serão substituídos por códigos. A preocupação com relação ao anonimato dos pais ou responsáveis e das crianças participantes será mantida, de modo a protegê-las de qualquer exposição desconfortável no decorrer dessa investigação. Juntamente com o respeito ao consentimento dos participantes sobre os registros escritos e audiovisuais, no intuito de manter a autenticidade entre os dados colhidos e os resultados obtidos. Porém, sempre existe a remota possibilidade da quebra do sigilo, mesmo que involuntário e não intencional, cujas consequências serão tratadas nos termos da lei.

Os participantes podem manifestar em qualquer momento da pesquisa o não interesse em continuar envolvido no projeto, bem como, poderá entrar em contato com o pesquisador para tirar dúvidas e fazer comentários. Inclusive, a ter acesso aos resultados da pesquisa, no seu decorrer e, também, quando esta for concluída.

Ressalta-se, ainda, que os participantes não terão despesas para realização da pesquisa, caso ocorra, haverá a garantia de ressarcimento, conforme os itens II.21 e IV.3.g da res. 466/12 e art. 2o., inc. XXIV, art. 9o., inc. VII, e art. 10o. da res. 510/16. Quanto a sua participação registramos que não haverá nenhum tipo de remuneração.

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal de Santa Catarina – CEPESH/UFSC, que é um órgão colegiado, interdisciplinar e independente que integra as instituições públicas que realizam pesquisas que envolvem seres humanos no Brasil. O comitê foi criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir com o desenvolvimento da pesquisa seguindo padrões éticos.

• **Contato profas. responsáveis pela pesquisa:** Tatiane Kirchner (48) 999436972 e tatikirchner@hotmail.com e Dulce Marcia Cruz (48) 99619-7972 e dulce.marcia@gmail.com
Departamento de Metodologia de Ensino (MEN/CED) - Campus Universitário - Caixa Postal: 476 - Trindade - 88040-900 - 1 andar - Bloco B/CED - Florianópolis – SC.

• **Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPESH) da UFSC** - Endereço: Rua Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 701, Trindade, Florianópolis/SC. Contato: (48) 3721-6094 E-mail: cep.propesq@contato.ufsc.br

Duas vias deste documento estão sendo rubricadas e assinadas por você e pela pesquisadora responsável. Sugere-se que o mesmo seja guardado para ter as informações descritas, incluindo os contatos.

Nome do responsável: _____

Nome da criança: _____ Turma: _____

Contatos – Telefone: _____ E-mail:

Cidade: _____

Data: ____/____/____

Responsável pela pesquisa

Responsável pela criança participante

APÊNDICE 8 - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO -
PROFESSORAS



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
LINHA EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO
TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) a participar como voluntário(a) da pesquisa **“Infâncias multitema: como a cultura digital influencia as brincadeiras das crianças pequenas na educação infantil”**, que tem por objetivo analisar de que forma as mídias digitais influenciam os modos de vivenciar as infâncias, com base no estudo das brincadeiras e interações midiáticas de crianças pequenas de uma instituição educacional de Palhoça SC. A presente pesquisa integra alguns objetivos específicos como: destacar, o impacto das mídias digitais nas ações, nas interações sociais e nas preferências de consumo das crianças atualmente; Fazer um levantamento das brincadeiras, temas e personagens que prevalecem no imaginário infantil, vinculados à cultura lúdica mediada pelas mídias. Identificar as práticas culturais presentes na instituição de educação infantil localizada em Palhoça SC que se relacionam à cultura midiática.

Para a realização desse estudo será aplicado um roteiro de observação, da instituição e da sala, durante 1 semana serão feitas 3 visitas para registrar o cotidiano do grupo. Durante estes dias serão pontuadas brincadeiras, falas, interações, principalmente em relação às mídias e tecnologias digitais. Após essa observação inicial, será feita uma conversa por meio de grupo focal, resgatando momentos vivenciados na pesquisa.

Importante enfatizar que somente as pesquisadoras terão acesso aos registros individuais, sendo que os dados poderão ser publicados em revistas e eventos mantendo o seu anonimato. Dessa forma, poderão ser utilizados nomes fictícios para as crianças que participarem. Não é nossa intenção revelar seu nome, instituição, ou qualquer informação relacionada à sua privacidade. No entanto, salientamos que existe a possibilidade da quebra do sigilo, mesmo que involuntário e não intencional, que dizem respeito a situações que escapem do controle das pesquisadoras.

Enfatiza-se que a pesquisa será realizada de modo que não lhe traga riscos à sua integridade física e moral ou implique em desconfortos físicos, entretanto, toda pesquisa realizada com seres humanos possui riscos com distintos graus. Neste contexto, eventuais riscos ou danos não previstos pelas pesquisadoras serão rigorosamente acompanhados por elas, de maneira a adotar, por elas ou por outros profissionais competentes designados pelas pesquisadoras, as medidas que forem necessárias.

Os riscos dessa pesquisa para os participantes estão relacionados ao cansaço ou aborrecimento, desconfortos emocionais e alterações de visão de mundo tanto ao responder o questionário quanto no decorrer da oficina. Salientamos que as pesquisadoras atenderão prontamente caso algum desses aconteça, com vistas a solucionar qualquer questão que venha a ocorrer.

Os benefícios da pesquisa relacionam-se à possibilidade de se conhecer mais os sobre como a cultura digital influencia as brincadeiras das crianças pequenas, trazendo informações relevantes para a linha de pesquisa Educação e Comunicação.

Elucidamos que o participante que sofrer danos resultantes de sua participação na pesquisa, previstos ou não neste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, tem direito à assistência e a buscar indenização nos termos da Lei.

A participação no estudo não acarretará custos a você, do mesmo modo que nenhuma compensação financeira será realizada. Caso alguma despesa extraordinária, prejuízo material ou imaterial resultantes da participação na pesquisa ocorra, você será ressarcido.

Você será livre para recusar participar da pesquisa, bem como retirar seu consentimento em qualquer momento. Tais ações não acarretarão perda de benefícios ou penalidades.

Este Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) foi feito em duas vias, sendo que uma delas ficará com você e o outro em poder das pesquisadoras.

Concluimos declarando que, através do presente texto, cumprimos com as exigências contidas na Resolução 510/2016 que dispõe sobre o conteúdo do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para pesquisas com seres humanos. Nisso destaca-se nosso respaldo no Comitê de Ética na Pesquisa (CEP), responsável em assegurar a ética em pesquisas, o que implica o respeito pela dignidade humana. O CEP SH é um órgão colegiado interdisciplinar, deliberativo, consultivo e educativo, vinculado à Universidade Federal de Santa Catarina, mas independente na tomada de decisões, criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos.

Os contatos das pesquisadoras foram deixados à sua disposição, para que possam, em qualquer momento, esclarecer dúvidas ou informar possível desistência de colaboração com a pesquisa.

Professora Dra. Dulce Márcia Cruz - Pesquisadora responsável
(orientadora)

Celular: (48) 99619-7972.

E-mail: dulce.marcia@gmail.com

Endereço: Departamento de Metodologia de Ensino / Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina - Prédio D - Sala 304 - Campus Universitário, Trindade – Florianópolis - SC. 88040-900

Tatiane Kirchner – Pesquisadora (mestranda)

Celular: (48) 99943-6972. E-mail: tatikirchner@hotmail.com Endereço: Rua Jacob Weingartner, 4465 – Bairro: Centro - Palhoça – SC. CEP 88131-400

Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH)

Telefone: (48) 3721-6094. E-mail: cep.propesq@contato.ufsc.br.

Endereço: Universidade Federal de Santa Catarina - Pró-Reitoria de Pesquisa - Prédio Reitoria II - Rua Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 701 - Trindade - Florianópolis/SC - CEP 88.040-400

Agradecemos a sua participação!

Pesquisadora responsável: _____

Nome por extenso: _____

Assinatura _____

Local: _____ Data: ____/____/____

APÊNDICE 9 - TERMO DE ANUÊNCIA

**Termo de Anuência**

Eu, Secretário da Educação Gean Medeiros, na qualidade de responsável pela secretaria de Educação da Prefeitura Municipal de Palhoça, declaro ciência e autorizo a realização da pesquisa intitulada “Infância e multímedias: como a cultura digital influencia as brincadeiras das crianças pequenas na educação infantil”, no PPGE (Programa de Pós-graduação em Educação) a nível de mestrado, linha de pesquisa Educação e Comunicação na Universidade Federal de Santa Catarina, a ser conduzida sob a responsabilidade da pesquisadora Tatiane Kirchner, CPF 098.307.839-44, sob orientação da Profa Drª Dulce Márcia Cruz. A pesquisa tem como objetivo: Analisar de que forma as mídias digitais influenciam os modos de vivenciar as infâncias, com base no estudo das brincadeiras e interações midiáticas propostas para crianças pequenas de uma instituição educacional da rede pública de Palhoça, SC. E declaro que este município e suas instituições de ensino apresentam as condições necessárias à realização da referida pesquisa. Também foi, pela mestranda acima mencionado, garantido o sigilo e assegurada a privacidade quanto aos dados confidenciais envolvidos na pesquisa. Concordamos que os resultados deste estudo poderão ser apresentados por escrito ou, oralmente, em congressos e periódicos da área da educação, desde que seja mantido o anonimato dos participantes. Este termo é válido apenas no caso de haver parecer favorável do Comitê de Ética CEPESH – UFSC.

Palhoça 23 de maio de 2025.


Gean Medeiros
Gean Karlo Medeiros
Secretário de Educação
Matrícula - 402284
Secretário da Educação de Palhoça

ANEXOS

ANEXO 1 - ROTEIRO DE LEVANTAMENTO E OBSERVAÇÃO DE DADOS

Roteiro de levantamento e observação de dados

Coleta de dados sobre a presença e utilização das mídias nas instituições de Educação infantil. Observação a ser realizada durante o período de observação.

Pressupostos: *mídia como hardware (tecnologia, instrumento), software (como funciona e o que dá para fazer com ela), linguagem (características de comunicação possíveis, gêneros, conteúdos e formas), cultura (modos de uso, presença nas práticas, criações e recriações).*

1- A instituição de Educação Infantil:

O Centro de Educação Infantil Vovó Maria, foi inaugurado no dia 08 de março de 1993, já passou por 3 sedes até o presente momento, sendo a atual no bairro Nova Palhoça, em Palhoça/SC

2- A presença das mídias na escola:

Algumas salas possuem televisões, são 3, estão no GT 2,4 e 5. Mas nenhuma é do tipo smart conectada com a internet. A instituição não possui caixa de som com bluetooth, mas algumas salas, como a da intervenção possuem.

3- O uso das mídias no processo pedagógico:

As professoras utilizavam de um retroprojeter redondo para passar vídeos, assim como caixa de música para organizar as rodas de conversas. Existe uma intencionalidade, não é de forma recreativa.

4- O uso das mídias numa perspectiva inclusiva:

As mídias, como a caixa de som auxiliam na regulação das crianças autistas presentes na sala e são utilizadas quando necessário para apresentar de forma mais visual o que precisa ser explicado.

5- Práticas de consumo das mídias

As crianças utilizavam muito o personagem Stitch, tanto as meninas quanto os meninos. Também heróis da Marvel. Conhecem marcas como "Nike", "Iphone", termos como "Like".

Instituição de Educação Infantil e as condições de uso de mídias:

****Descrever brevemente o espaço da instituição e a sua estrutura física, incluindo as condições de uso de mídias.****

- (x) A instituição é espaçosa, com áreas verdes e instalações bem conservadas, incluindo

espaços específicos para o uso de mídias.

- () A instituição é compacta, com espaços internos bem distribuídos e acessíveis, mas pode ter restrições no uso de mídias devido à falta de recursos.
- () A instituição parece estar em estado de abandono, com instalações danificadas e pouco cuidadas, o que pode afetar o acesso e a utilização das mídias.
- () Não sei / Não tenho certeza

****Como é a estrutura da sala dos grupos observados, incluindo as condições de uso de mídias?***

- (x) A sala é organizada e bem equipada, com recursos adequados para as atividades educacionais, incluindo dispositivos para o uso de mídias.
- () A sala parece estar desorganizada ou com falta de recursos para atender às necessidades das crianças, incluindo o uso de mídias.
- () A sala é pequena ou mal iluminada, dificultando o desenvolvimento das atividades educacionais, incluindo o uso de mídias.
- () Não sei / Não tenho certeza

Presença das mídias na escola:

****Quais mídias estão presentes na escola?***

- (x) Computadores
- () Tablets
- () Projetor multimídia
- (x) Televisão
- () DVD player
- (x) Acesso à internet
- () Outros: Caixa de som

****Em quais espaços estão disponibilizadas?***

- (x) Sala
- () Brinquedoteca
- () Sala de informática
- () Espaços recreativos
- () Outros: [especificar]

****Como está a conservação das mídias?***

- () Em ótimo estado de conservação
- (x) Em bom estado de conservação, com alguns equipamentos precisando de manutenção
- () Em estado razoável de conservação, com vários equipamentos precisando de reparos
- () Em mau estado de conservação, com a maioria dos equipamentos fora de funcionamento

****O PPP da escola e o planejamento docente mencionam e/ou orientam sobre a utilização das mídias no processo educacional?***

- () Sim

- (x) Não
- () Não sei / Não tenho certeza

****As mídias estão inseridas no planejamento das ações de aprendizagem?***

- (x) Sim, as mídias são integradas ao planejamento das atividades educacionais
- () Não, as mídias não são consideradas no planejamento das atividades educacionais
- () Não sei / Não tenho certeza

****Existe suporte técnico aos professores?***

- (x) Sim, os professores recebem suporte técnico para utilizar as mídias
- () Não, os professores não recebem suporte técnico para utilizar as mídias
- () Não sei / Não tenho certeza
 - Curso da Casa do Educador

****Os professores receberam formação sobre o uso das mídias na educação infantil e/ou isso está previsto no PPP?***

- (x) Sim, os professores receberam formação sobre o uso das mídias na educação infantil
- () Não, os professores não receberam formação sobre o uso das mídias na educação infantil
- () Está previsto no PPP, mas não sei se os professores receberam formação
- () Não sei / Não tenho certeza

uso das mídias no processo pedagógico:

****Como é o uso das mídias no processo educacional com as crianças?***

- (x) As mídias são utilizadas de forma integrada às práticas pedagógicas, oferecendo recursos variados para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem.
- () As mídias são pouco utilizadas e não têm relevância significativa nas atividades educacionais.
- () As mídias são usadas de forma excessiva, substituindo as práticas pedagógicas tradicionais.
- () As mídias são utilizadas apenas para entretenimento, sem objetivos educacionais claros.

****Como avaliam essa utilização?***

- (x) A utilização das mídias é considerada positiva, contribuindo para o engajamento e a aprendizagem das crianças.
- () A utilização das mídias é considerada negativa, pois distrai as crianças e prejudica o processo de ensino-aprendizagem.
- () A avaliação da utilização das mídias é variada, dependendo do contexto e da qualidade das atividades propostas.

****Quais mídias são mais utilizadas?***

- (x) Projetor multimídia
- () Tablets
- (x) Computadores
- (x) Televisão

- () Outros: caixa de som

****O uso é de caráter recreativo ou existe uma intencionalidade pedagógica?***

- (x) O uso das mídias é planejado com objetivos educacionais claros, visando enriquecer o processo de aprendizagem.
- () O uso das mídias é predominantemente recreativo, sem uma intencionalidade pedagógica clara.
- () As mídias são utilizadas de forma aleatória, sem uma orientação pedagógica definida.

****O uso das mídias considera a faixa etária das crianças?***

- (x) Sim, o uso das mídias é adaptado à faixa etária das crianças, oferecendo atividades adequadas ao seu desenvolvimento cognitivo e habilidades.
- () Não, o uso das mídias não leva em consideração a faixa etária das crianças, resultando em atividades inadequadas ou pouco estimulantes.

****Quem manuseia as mídias utilizadas?***

- (x) Os professores
- () As próprias crianças
- (x) Direção/Suporte pedagógico
- () Outros: [especificar]

****Que tipos de interações elas proporcionam nas práticas observadas?***

- (x) Interações colaborativas entre as crianças
- (x) Interações entre crianças e professores
- () Interações individuais das crianças com as mídias
- () Outras: [especificar]

Uso das mídias numa perspectiva inclusiva:

****Como são as propostas, a autonomia e a independência direcionadas à criança pública da educação especial no desenvolvimento das atividades com mídias?***

- () As propostas são adaptadas para promover a autonomia e independência da criança pública da educação especial, permitindo que ela participe plenamente das atividades com mídias.
- () As propostas não são adaptadas, resultando em pouca autonomia e independência para a criança pública da educação especial no desenvolvimento das atividades com mídias.
- () As propostas são adaptadas, mas ainda há limitações na promoção da autonomia e independência da criança pública da educação especial no desenvolvimento das atividades com mídias.

****A atividade é realizada com todas as crianças?***

- (x) Sim, todas as crianças participam da atividade com mídias, independentemente de suas habilidades ou necessidades.
- () Não, algumas crianças são excluídas da atividade com mídias devido a suas necessidades específicas.

- () Não sei / Não tenho certeza

****É usado o mesmo material?***

- (x) Sim, o mesmo material é utilizado por todas as crianças, sem distinção.
- () Não, o material é adaptado de acordo com as necessidades individuais das crianças.
- () Não sei / Não tenho certeza

****Há adaptações?***

- (x) Sim, há adaptações no material ou nas atividades para atender às necessidades específicas das crianças.
- () Não, as atividades não são adaptadas para atender às necessidades das crianças.
- () Não sei / Não tenho certeza

****Faz uso de mídia assistiva?***

- () Sim, são utilizadas mídias assistivas para apoiar as crianças com necessidades específicas.
- () Não, não são utilizadas mídias assistivas nas atividades com mídias.
- (x) Não sei / Não tenho certeza

****O professor usa estratégias diferentes?***

- (x) Sim, o professor utiliza estratégias diferenciadas para atender às necessidades individuais das crianças.
- () Não, o professor utiliza as mesmas estratégias para todas as crianças.
- () Não sei / Não tenho certeza

****A criança é ouvida e compreendida?***

- (x) Sim, a criança é ouvida e compreendida em suas necessidades e preferências durante as atividades com mídias.
- () Não, a criança não é ouvida ou compreendida durante as atividades com mídias.
- () Não sei / Não tenho certeza

****Como interage com as mídias?***

- () De forma independente e autônoma
- (x) Com suporte do professor ou de colegas
- () Com dificuldade ou limitação

****Como se é a criança durante o uso das mídias?***

- (x) Participativo e engajado
- () Distraído ou desinteressado
- () Outros: [especificar]

****Como se dá a interação com os professores e amigos no momento da atividade?***

- (x) Interage de forma colaborativa e positiva
- (x) Apresenta dificuldades de interação
- () Não sei / Não tenho certeza

*****Quanto de independência e autonomia a criança possui?*****

- () Alta independência e autonomia
- (x) Média independência e autonomia
- () Baixa independência e autonomia

Práticas de consumo das mídias:

*****Como está presente a mídia comercial na turma de crianças observadas?*****

- (x) A mídia comercial está presente de forma evidente, com anúncios e propagandas visíveis.
- () A mídia comercial está presente de forma sutil, mas perceptível em diversas situações.
- () A mídia comercial não está presente ou é pouco perceptível na turma de crianças observadas.

*****Como isso está presente em suas narrativas?*****

- (x) As narrativas das crianças são influenciadas por personagens e produtos da mídia comercial.
- () As narrativas das crianças são pouco influenciadas pela mídia comercial.
- () Não sei / Não tenho certeza

*****E nas brincadeiras, nos jogos utilizados, quais referências são utilizadas?*****

- (x) As brincadeiras e jogos das crianças são baseados em personagens e temas da mídia comercial.
- () As brincadeiras e jogos das crianças são baseados em outras referências, não relacionadas à mídia comercial.
- () Não sei / Não tenho certeza

*****E nos produtos de consumo: mochilas, tênis, roupas?*****

- (x) Os produtos de consumo das crianças são fortemente influenciados por marcas e personagens da mídia comercial.
- () Os produtos de consumo das crianças têm pouca influência da mídia comercial.
- () Não sei / Não tenho certeza

*****Como os programas de televisão, desenhos estão presentes nesse cotidiano observado?*****

- (x) Os programas de televisão e desenhos são frequentemente assistidos pelas crianças, influenciando suas preferências e comportamentos.
- () Os programas de televisão e desenhos não têm influência significativa no cotidiano das crianças observadas.
- () Não sei / Não tenho certeza

*****Jogos:*****

- (x) Os jogos preferidos das crianças são baseados em franquias comerciais ou personagens da mídia?
- (x) Os jogos das crianças refletem influências da mídia comercial em suas narrativas ou mecânicas de jogo?

- (x) Os jogos das crianças incentivam o consumo de produtos relacionados à mídia comercial?

****Redes Sociais:****

- (x) As crianças mencionam marcas ou produtos da mídia comercial em suas interações nas redes sociais?

- () As redes sociais das crianças refletem interesses influenciados por conteúdos da mídia comercial?

- () As crianças participam de comunidades online relacionadas a marcas ou produtos da mídia comercial?

****Músicas:****

- () As músicas preferidas das crianças são de artistas ou bandas associadas à mídia comercial?

- () As letras das músicas favoritas das crianças contêm referências a produtos ou marcas da mídia comercial?

- (x) As crianças demonstram interesse em participar de eventos ou comprar produtos relacionados à mídia comercial por meio das músicas que ouvem?

****Séries ou Programas de TV:****

- (x) As séries ou programas de TV favoritos das crianças são patrocinados por marcas ou produtos da mídia comercial?

- (x) As crianças demonstram desejo de adquirir produtos ou imitar comportamentos de personagens de séries ou programas de TV da mídia comercial?

- () As crianças relacionam suas experiências de vida com situações ou personagens de séries ou programas de TV da mídia comercial?

****Como os jogos, redes sociais, músicas, séries ou programas de TV estão presentes nesse cotidiano observado?***

- (x) Os jogos são utilizados como parte das atividades educacionais ou recreativas das crianças, com a presença de materiais lúdicos ou jogos educativos.

- () As redes sociais são mencionadas ou utilizadas pelas crianças para interação social, compartilhamento de conteúdo ou acesso a informações relevantes.

- (x) As músicas são incorporadas às práticas diárias das crianças, seja por meio de cantigas, músicas temáticas ou outras formas de expressão musical.

- () As séries ou programas de TV são parte do repertório cultural das crianças, com referências a personagens, enredos ou temas presentes em suas conversas e brincadeiras.

- () Não sei / Não tenho certeza