

**INFÂNCIA
CONTEMPORÂNEA,
CULTURA DIGITAL E
ESCOLA: TENSÕES E
POSSIBILIDADES
PEDAGÓGICAS**

**CONTEMPORARY CHILDHOOD, DIGITAL CULTURE, AND SCHOOL:
TENSIONS AND PEDAGOGICAL POSSIBILITIES**

• 25/03/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/774072799](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/774072799)

Fernanda Germani de Oliveira Chiaratti¹

RESUMO

O artigo problematiza a infância contemporânea em interface com a cultura digital, analisando implicações do uso de tecnologias na constituição do desenvolvimento infantil e nas práticas escolares. Ancorado em referenciais da psicologia do desenvolvimento e da educação, especialmente na abordagem histórico-cultural, o estudo assume caráter teórico-reflexivo. Argumenta-se que a intensificação da mediação tecnológica reconfigura experiências fundamentais à infância, tensionando processos de interação, linguagem e brincadeira. Defende-se a centralidade da ação pedagógica intencional como mediação capaz de potencializar o desenvolvimento infantil, ressignificando o lugar das tecnologias no contexto educativo.

Palavras-chave: infância; cultura digital; desenvolvimento infantil; práticas pedagógicas.

ABSTRACT

This article problematizes contemporary childhood in relation to digital culture, analyzing the implications of technology use in the constitution of child development and in school practices. Grounded in theoretical frameworks from developmental psychology and education, particularly the historical-cultural approach, the study adopts a theoretical-reflective perspective. It argues that the intensification of technological mediation reconfigures fundamental childhood experiences, creating tensions in processes of interaction, language, and play. The study emphasizes the centrality of intentional pedagogical action as a form of mediation capable of enhancing child development, redefining the role of technologies within the educational context.

Keywords: childhood; digital culture; child development; pedagogical practices.

1. INTRODUÇÃO

A infância, enquanto categoria histórica e social, vem sendo continuamente resignificada em função das transformações culturais, econômicas e tecnológicas. Na contemporaneidade, a intensificação da cultura digital introduz novas formas de interação, comunicação e acesso ao conhecimento, impactando diretamente os modos de ser e viver a infância.

O acesso precoce às tecnologias digitais tem alterado rotinas, práticas familiares e experiências escolares, configurando um cenário no qual crianças interagem cada vez mais com dispositivos digitais desde os primeiros anos de vida. Tal fenômeno exige uma análise que ultrapasse perspectivas normativas ou moralizantes, situando a questão no campo das mediações culturais.

Nesse contexto, torna-se decisivo compreender como essas transformações incidem sobre o desenvolvimento infantil e quais são as implicações para o trabalho pedagógico. Assim, este estudo busca responder à seguinte questão: de que modo a cultura digital reconfigura a infância e quais caminhos pedagógicos podem ser construídos para potencializar o desenvolvimento infantil nesse cenário?

2. INFÂNCIA E CULTURA DIGITAL

A expansão das tecnologias digitais tem produzido mudanças significativas nas formas de viver a infância. O brincar, historicamente compreendido como atividade central do desenvolvimento infantil, passa a coexistir — e, em muitos casos, a ser substituído — por interações mediadas por telas.

Essa transformação não implica apenas mudança de suporte, mas uma reconfiguração das experiências infantis. O tempo dedicado à exploração do ambiente, à interação com pares e à construção simbólica tende a ser reduzido, enquanto aumentam experiências baseadas em estímulos rápidos e fragmentados.

Ao mesmo tempo, a cultura digital amplia o acesso à informação e possibilita novas formas de aprendizagem, o que impede análises simplificadoras. Trata-se, portanto, de um fenômeno ambivalente, que exige compreensão crítica.

A análise da infância na contemporaneidade demanda a incorporação de perspectivas que a compreendam como fenômeno plural, situado e atravessado por dinâmicas globais e locais. Nesse sentido, autores como Manuel Manuel Sarmiento defendem a infância como categoria geracional, marcada por relações de poder e por processos de institucionalização que configuram modos específicos de ser criança em diferentes contextos históricos.

Em diálogo, William Corsaro propõe a noção de reprodução interpretativa, na qual as crianças não apenas internalizam a cultura adulta, mas a reinterpretem ativamente em suas interações cotidianas. Tal perspectiva reforça a centralidade das interações sociais e das culturas de pares como elementos estruturantes da experiência infantil.

No contexto da cultura digital, essas dinâmicas assumem novas configurações. As interações mediadas por dispositivos tecnológicos passam a compor o cotidiano infantil, ampliando possibilidades de comunicação, mas também introduzindo novas formas de regulação do tempo, da atenção e da experiência.

Segundo David Buckingham, a relação entre infância e mídia deve ser compreendida para além de uma lógica de proteção ou controle, exigindo uma abordagem que considere as crianças como sujeitos ativos, capazes de produzir sentidos a partir de suas interações com os meios digitais. No entanto, essa agência não elimina a necessidade de mediação, especialmente em contextos de desigualdade social e de acesso diferenciado à cultura.

No cenário brasileiro, dados do Comitê Gestor da Internet no Brasil, por meio da pesquisa TIC Kids Online Brasil, indicam que o acesso à internet por crianças e adolescentes tem ocorrido de forma cada vez mais precoce e intensiva. Tal fenômeno evidencia não apenas a ampliação do acesso, mas também a centralidade das tecnologias digitais na organização das experiências infantis.

Entretanto, essa inserção não se dá de maneira homogênea. As desigualdades socioeconômicas produzem infâncias distintas, nas quais o acesso à tecnologia pode significar tanto ampliação de repertórios culturais quanto intensificação de processos de exclusão. Assim, torna-se necessário considerar que a chamada “infância digital” não constitui uma experiência universal, mas múltipla e desigual.

Outro aspecto a ser problematizado refere-se à transformação das experiências lúdicas. O brincar, entendido como atividade estruturante do desenvolvimento infantil, sofre deslocamentos significativos quando mediado predominantemente por dispositivos digitais. Ainda que jogos eletrônicos possam envolver elementos de imaginação e desafio cognitivo, observa-se, em muitos casos, a redução de experiências corporais, da interação face a face e da construção simbólica compartilhada.

Essa transformação não implica a substituição completa de práticas tradicionais, mas a coexistência de diferentes formas de brincar, que demandam análise crítica por parte dos educadores. A questão central, portanto, não reside na oposição entre “brincar tradicional” e “brincar digital”, mas nas condições em que essas experiências se realizam e nas mediações que as sustentam.

Dessa forma, compreender a infância na cultura digital exige deslocar o foco de análises centradas exclusivamente nos efeitos das tecnologias para abordagens que considerem os processos sociais, culturais e pedagógicos que organizam sua apropriação. Tal movimento permite avançar na construção de práticas educativas que não apenas respondam às transformações contemporâneas, mas que atuem de forma crítica e intencional na formação das crianças.

3. DESENVOLVIMENTO INFANTIL: BASES TEÓRICAS

A compreensão do desenvolvimento infantil exige articulação entre diferentes referenciais teóricos. A perspectiva de Lev Vygotsky destaca que o desenvolvimento das funções psicológicas superiores ocorre por meio da mediação social, sendo a linguagem elemento estruturante desse processo. A interação com o outro é, portanto, condição para a aprendizagem.

Jean Piaget enfatiza a ação da criança sobre o meio, compreendendo o desenvolvimento como construção progressiva de estruturas cognitivas.

Já Henri Wallon contribui ao integrar afetividade, cognição e motricidade, ressaltando o papel do corpo e da emoção na

constituição do sujeito. A partir dessas perspectivas, evidencia-se que o desenvolvimento infantil depende de experiências:

- interativas
- corporais
- simbólicas
- mediadas socialmente

À luz dos referenciais do desenvolvimento infantil, um aspecto que se destaca na análise da infância contemporânea refere-se à natureza das experiências que sustentam a constituição das funções psicológicas superiores. Considerando a centralidade da interação social, da linguagem e da atividade simbólica, conforme indicado por Lev Vygotsky, torna-se pertinente problematizar em que medida as formas atuais de mediação tecnológica favorecem ou restringem tais processos.

Ainda que as tecnologias digitais ampliem possibilidades de acesso à informação e interação, observa-se que, em contextos de uso intensivo e pouco mediado, tendem a predominar experiências caracterizadas pela fragmentação da atenção, pela rapidez dos estímulos e pela redução da reciprocidade interacional. Tais características contrastam com as condições necessárias ao desenvolvimento infantil, que pressupõem continuidade, troca simbólica e engajamento ativo da criança.

Nessa direção, a contribuição de Jean Piaget permite evidenciar que a construção do conhecimento depende da ação da criança sobre o meio, envolvendo processos de experimentação, erro, reorganização

e equilíbrio. A substituição dessas experiências por interações predominantemente passivas ou altamente dirigidas por dispositivos pode limitar a complexificação das estruturas cognitivas.

Do mesmo modo, ao considerar a perspectiva de Henri Wallon, destaca-se que o desenvolvimento infantil integra dimensões afetivas, motoras e cognitivas, sendo o corpo e a emoção elementos constitutivos da experiência. A redução de vivências corporais e expressivas, frequentemente associada ao uso prolongado de telas, pode implicar empobrecimento dessas dimensões.

Dessa forma, o ponto central da análise não reside na tecnologia em si, mas na qualidade das experiências que ela organiza. Quando inseridas em contextos de mediação qualificada, as tecnologias podem integrar-se a práticas educativas potentes. Entretanto, quando utilizadas de maneira indiscriminada, tendem a restringir justamente os processos que sustentam o desenvolvimento infantil.

Assim, argumenta-se que a questão crucial não é o acesso às tecnologias digitais, mas a forma como estas se articula às experiências interativas, simbólicas e corporais da criança. É nesse campo de tensões que se inscreve o papel da escola, cuja função consiste em organizar condições pedagógicas que potencializem o desenvolvimento, reequilibrando experiências e ampliando possibilidades formativas.

4. USO DE TELAS E IMPLICAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO

Estudos recentes, incluindo orientações da Sociedade Brasileira de Pediatria, indicam que o uso excessivo de telas na infância pode estar associado a:

- dificuldades de atenção
- atraso na linguagem
- alterações no sono
- menor interação social

No contexto escolar, tais efeitos se manifestam em:

- baixa persistência em tarefas
- dificuldade de escuta
- empobrecimento do brincar simbólico

No entanto, é fundamental evitar determinismos. O impacto das tecnologias está diretamente relacionado à forma como são utilizadas e mediadas.

A produção científica recente tem avançado na análise dos efeitos do uso de tecnologias digitais na infância, deslocando o foco de abordagens generalistas para investigações que consideram variáveis como tempo de exposição, tipo de uso e faixa etária.

Estudos longitudinais e revisões sistemáticas publicados nos últimos cinco anos indicam que o impacto das telas no desenvolvimento infantil não pode ser compreendido de forma homogênea. Pesquisas apontam que o uso prolongado e não mediado está associado a prejuízos em funções executivas, linguagem e regulação emocional, especialmente na primeira infância. Por outro lado, usos mediados, interativos e contextualizados tendem a apresentar

efeitos menos prejudiciais ou até potencialmente formativos, dependendo da qualidade da mediação.

No contexto brasileiro, dados do Comitê Gestor da Internet no Brasil, por meio da pesquisa TIC Kids Online Brasil, evidenciam que crianças têm acessado dispositivos digitais em idades cada vez mais precoces, com aumento significativo do tempo de exposição diária. Esse cenário reforça a necessidade de compreender não apenas o acesso, mas as condições concretas de uso.

Um elemento analítico decisivo refere-se à distinção entre **uso passivo** e **uso interativo** das tecnologias. O uso passivo caracteriza-se pelo consumo de conteúdos audiovisuais sem engajamento ativo da criança, frequentemente associado à exposição prolongada e à ausência de mediação adulta. Estudos indicam que esse tipo de uso está mais fortemente relacionado a dificuldades de atenção, atraso na linguagem e menor capacidade de autorregulação.

Em contraste, o uso interativo envolve participação ativa da criança, seja por meio de jogos que demandam resolução de problemas, seja pela interação mediada com adultos ou pares. Nesses casos, observa-se maior potencial de engajamento cognitivo e possibilidade de construção de significados, especialmente quando há intencionalidade pedagógica.

Entretanto, mesmo o uso interativo não pode ser analisado de forma isolada. Sua contribuição para o desenvolvimento depende da qualidade das interações, do contexto em que ocorre e da articulação com outras experiências fundamentais, como o brincar livre, a interação face a face e as atividades corporais.

Outro aspecto crucial refere-se à diferenciação por faixa etária. Na **primeira infância (0 a 5 anos)**, período marcado por intensa plasticidade neural e pela centralidade das interações presenciais, a exposição às telas tende a produzir impactos mais significativos, especialmente quando substitui experiências sensório-motoras e interativas. Nessa fase, organismos como a Sociedade Brasileira de Pediatria recomendam restrição do tempo de tela e forte mediação adulta.

Na **infância intermediária (6 a 10 anos)**, embora haja maior capacidade de regulação e compreensão simbólica, o uso excessivo de tecnologias ainda pode interferir na atenção, no desempenho escolar e nas relações sociais. Nesse período, o uso mediado e orientado pode assumir caráter mais educativo, desde que articulado a práticas pedagógicas consistentes.

Já na **pré-adolescência**, as tecnologias digitais passam a desempenhar papel mais estruturante na socialização, exigindo abordagens que considerem não apenas o tempo de uso, mas também aspectos como identidade, pertencimento e cultura digital.

Diante desse conjunto de evidências, torna-se insustentável qualquer análise que trate o uso de telas de forma homogênea. O que se evidencia é a necessidade de uma abordagem diferenciada, que considere a idade da criança, o tipo de uso, a qualidade da mediação e o contexto sociocultural em que se insere.

5. ESCOLA E MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

A escola assume papel central na organização de experiências que podem contrapor os efeitos da hiperexposição tecnológica.

A partir da perspectiva histórico-cultural, o ensino não apenas acompanha, mas impulsiona o desenvolvimento. Nesse sentido, a prática pedagógica deve ser compreendida como mediação intencional.

Isso implica:

- organização de ambientes ricos em interação
- valorização do brincar
- estímulo à linguagem
- experiências corporais e expressivas

A compreensão do papel da escola na contemporaneidade exige o aprofundamento do conceito de mediação pedagógica, entendido não como mera transmissão de conteúdos, mas como processo intencional de organização das condições de aprendizagem. Nessa perspectiva, o ensino assume função estruturante no desenvolvimento, na medida em que orienta, seleciona e qualifica as experiências às quais a criança tem acesso.

A noção de mediação pedagógica, ancorada na perspectiva histórico-cultural de Lev Vygotsky, implica reconhecer que o desenvolvimento das funções psicológicas superiores ocorre por meio da intervenção de um outro mais experiente, que organiza situações de aprendizagem capazes de ampliar as possibilidades da criança para além de seu nível de desenvolvimento real. Assim, a atuação docente não se limita ao acompanhamento, mas constitui elemento ativo na promoção do desenvolvimento.

No contexto da cultura digital, essa compreensão adquire centralidade, uma vez que as experiências das crianças passam a ser, em grande medida, mediadas por dispositivos tecnológicos. A ausência de mediação pedagógica qualificada tende a resultar em interações fragmentadas e pouco significativas, enquanto sua presença possibilita a ressignificação dessas experiências em termos educativos.

Em diálogo com essa perspectiva, a didática crítica, especialmente nas contribuições de José Carlos Libâneo, enfatiza que o ensino deve ser compreendido como prática social intencional, orientada para a formação de sujeitos capazes de compreender e intervir na realidade. Tal abordagem reforça a necessidade de planejamento consciente, seleção de conteúdos relevantes e organização de estratégias que promovam a aprendizagem significativa.

Do mesmo modo, Dermeval Saviani, ao propor a pedagogia histórico-crítica, destaca o papel da escola na socialização dos conhecimentos sistematizados, defendendo que o ensino deve garantir o acesso dos alunos aos conteúdos culturalmente elaborados. Nesse sentido, a mediação pedagógica assume caráter decisivo na democratização do conhecimento.

Ainda no campo educacional brasileiro, Selma Garrido Pimenta contribui ao enfatizar a docência como prática reflexiva, na qual o professor articula saberes teóricos e práticos na construção de intervenções pedagógicas contextualizadas. Essa perspectiva reforça a necessidade de formação docente contínua, especialmente diante dos desafios impostos pela cultura digital.

Ao articular essas contribuições, evidencia-se que a mediação pedagógica não pode ser reduzida a estratégias pontuais, mas deve ser compreendida como eixo estruturante da prática educativa. No contexto da infância contemporânea, isso implica organizar experiências que contraponham a fragmentação e a superficialidade frequentemente associadas ao uso indiscriminado das tecnologias digitais.

Dessa forma, a escola é convocada a assumir um papel ativo na construção de condições que favoreçam o desenvolvimento integral da criança, promovendo experiências que integrem cognição, afetividade, interação social e expressão simbólica. A mediação pedagógica, nesse cenário, configura-se como elemento central para transformar o acesso à cultura digital em oportunidade formativa, e não em fator de empobrecimento das experiências infantis.

A discussão sobre mediação pedagógica no contexto da infância contemporânea demanda articulação com os marcos normativos que orientam a educação básica brasileira. Nesse sentido, a Base Nacional Comum Curricular constitui referência central ao estabelecer direitos de aprendizagem e desenvolvimento que devem ser garantidos a todas as crianças.

No campo da Educação Infantil, a BNCC organiza o trabalho pedagógico a partir dos direitos de aprendizagem — conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se —, os quais evidenciam a centralidade das interações, da ludicidade e da experiência no processo educativo. Tais princípios dialogam diretamente com as abordagens do desenvolvimento infantil, ao

ênfazerem a importância de experiências concretas, corporais e socialmente mediadas.

Entretanto, a intensificação da cultura digital coloca em tensão a efetivação desses direitos, especialmente quando o tempo de exposição às telas reduz oportunidades de interação presencial, brincadeira livre e exploração do ambiente. Nesse sentido, a mediação pedagógica assume papel decisivo na garantia desses direitos, ao organizar intencionalmente situações que promovam experiências diversificadas e significativas.

No Ensino Fundamental, a BNCC reforça a necessidade de desenvolvimento de competências relacionadas ao pensamento crítico, à comunicação e à cultura digital. Contudo, o documento também indica que o uso das tecnologias deve ocorrer de forma crítica, ética e responsável, o que implica a atuação ativa do professor como mediador dessas experiências.

Além da BNCC, outras políticas públicas educacionais e de proteção à infância contribuem para essa discussão. O Estatuto da Criança e do Adolescente estabelece o direito ao desenvolvimento integral, o que inclui dimensões cognitivas, emocionais, sociais e culturais. Tal princípio reforça a necessidade de práticas educativas que considerem a criança em sua totalidade, evitando reduções que privilegiem apenas aspectos instrumentais da aprendizagem.

No campo da saúde e do desenvolvimento, as orientações da Sociedade Brasileira de Pediatria também dialogam com as políticas educacionais ao alertar para os riscos do uso excessivo de telas na infância e ao recomendar a mediação adulta como elemento fundamental.

A articulação entre esses diferentes marcos evidencia que a questão das tecnologias digitais na infância não pode ser tratada de forma isolada, mas deve ser compreendida no âmbito das políticas públicas que asseguram direitos e orientam práticas educativas. Nesse sentido, a escola é chamada a atuar como espaço de mediação qualificada, capaz de equilibrar o acesso à cultura digital com a promoção de experiências fundamentais ao desenvolvimento infantil.

Assim, alinhar a prática pedagógica às diretrizes da BNCC e às políticas de proteção à infância implica não apenas incorporar tecnologias ao cotidiano escolar, mas, sobretudo, problematizar seus usos e organizar experiências que garantam os direitos de aprendizagem. Trata-se de uma atuação que exige intencionalidade, fundamentação teórica e compromisso com a formação integral das crianças.

6. PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

A intervenção proposta organiza-se em três eixos:

1. Organização da Rotina

- equilíbrio entre atividades dirigidas e lúdicas
- redução de estímulos fragmentados

2. Mediação Docente

- incentivo à interação entre crianças
- valorização do brincar simbólico

- uso intencional das tecnologias

3. Relação Escola-Família

- orientação sobre uso de telas
- construção de rotinas mais equilibradas

Estudo de caso

Com vistas a exemplificar a articulação entre mediação pedagógica, cultura digital e desenvolvimento infantil, apresenta-se uma situação recorrente no contexto escolar.

Em uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental, composta por crianças entre 6 e 7 anos, a professora identifica dificuldades relacionadas à atenção sustentada, à escuta e à participação em atividades coletivas. Observa-se que grande parte das crianças relata uso diário de dispositivos digitais por períodos prolongados, especialmente voltados ao consumo de vídeos curtos.

Durante atividades que demandam maior tempo de engajamento, como rodas de leitura e propostas de escrita inicial, as crianças demonstram impaciência, dispersão e necessidade constante de estímulos imediatos. Além disso, evidencia-se empobrecimento do repertório simbólico em atividades de produção oral e escrita.

À luz das contribuições de Lev Vygotsky, tal situação pode ser compreendida como indicativa de experiências pouco mediadas no que se refere à linguagem e à interação social, elementos fundamentais para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

- **Prática pedagógica aplicada**

Diante desse cenário, foi organizada uma intervenção pedagógica com foco na reestruturação das experiências de aprendizagem, articulada aos princípios da BNCC, especialmente os campos relacionados à linguagem, interação e participação.

A proposta desenvolveu-se em três movimentos:

- **1. Reorganização da Rotina Pedagógica**

Foram ampliados os tempos dedicados a atividades coletivas e interativas, como rodas de conversa, contação de histórias e jogos simbólicos. Buscou-se garantir maior continuidade nas propostas, reduzindo a fragmentação das atividades.

- **2. Mediação da Linguagem e da Atenção**

A professora passou a atuar de forma mais intencional na condução das interações, incentivando a escuta, a argumentação e a construção coletiva de sentidos. Durante a leitura de histórias, por exemplo, foram introduzidas pausas para antecipação, interpretação e diálogo.

- **3. Uso Intencional da Tecnologia**

Em vez de excluir os recursos digitais, optou-se por sua resignificação. Foram utilizados vídeos curtos como disparadores de discussão, seguidos de atividades de reconto oral, dramatização e produção escrita, promovendo a transformação de uma experiência passiva em prática ativa e mediada.

- **Análise da intervenção**

A intervenção evidenciou que a reorganização das condições pedagógicas pode produzir mudanças significativas no engajamento das crianças. Observou-se progressiva ampliação da capacidade de atenção, maior participação nas atividades coletivas e enriquecimento das produções orais.

Do ponto de vista teórico, os resultados reforçam a compreensão de que o desenvolvimento infantil não é determinado pelas tecnologias em si, mas pelas formas de mediação que organizam as experiências. Em consonância com Dermeval Saviani, evidencia-se o papel da escola na socialização de práticas culturais que ampliem o repertório dos alunos.

Além disso, a experiência dialoga com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular ao promover situações que integram linguagem, interação e participação, reafirmando o papel da escola na garantia dos direitos de aprendizagem.

O caso apresentado indica que, diante dos desafios impostos pela cultura digital, a resposta pedagógica não reside na negação das tecnologias, mas na construção de práticas que as integrem de forma crítica e intencional. A mediação docente, nesse contexto, constitui elemento estruturante para transformar experiências fragmentadas em processos de aprendizagem significativos.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida ao longo deste artigo permite afirmar que a infância contemporânea, atravessada pela cultura digital, não pode ser compreendida a partir de perspectivas simplificadoras ou

deterministas. As tecnologias digitais não constituem, em si, um fator de empobrecimento ou potencialização do desenvolvimento infantil; seus efeitos estão diretamente relacionados às formas de uso, às condições de acesso e, sobretudo, às mediações que organizam as experiências das crianças.

Do ponto de vista teórico, os referenciais da psicologia do desenvolvimento evidenciam que a constituição das funções psicológicas superiores depende de experiências interativas, simbólicas e socialmente mediadas. Nesse sentido, a predominância de interações fragmentadas, rápidas e pouco dialógicas — frequentemente associadas ao uso intensivo e não mediado de telas — tende a tensionar condições fundamentais ao desenvolvimento, especialmente no que se refere à atenção, à linguagem e à construção de significados.

Entretanto, a análise também evidencia que a cultura digital amplia possibilidades de acesso à informação, comunicação e produção cultural, configurando-se como dimensão constitutiva da vida contemporânea. Ignorar essa realidade implica distanciar a escola das experiências concretas das crianças. Assim, o desafio pedagógico não reside na recusa das tecnologias, mas na construção de formas qualificadas de inserção no cotidiano educativo.

Nesse cenário, a mediação pedagógica assume caráter decisivo. Ao organizar intencionalmente as condições de ensino, o professor atua como agente que reconfigura experiências, transformando interações potencialmente dispersas em processos de aprendizagem significativos. A escola, portanto, não apenas

responde às transformações sociais, mas intervém ativamente na forma como estas são apropriadas pelas crianças.

A articulação com a Base Nacional Comum Curricular reforça essa compreensão ao evidenciar que os direitos de aprendizagem — especialmente aqueles relacionados à interação, ao brincar, à participação e à expressão — exigem experiências concretas, contínuas e socialmente mediadas. Nesse sentido, o uso indiscriminado de tecnologias pode tensionar a efetivação desses direitos, enquanto a mediação pedagógica qualificada pode potencializá-los.

O estudo de caso apresentado contribui para evidenciar, em nível prático, que a reorganização das experiências pedagógicas, aliada ao uso intencional das tecnologias, pode produzir efeitos significativos no engajamento, na participação e na ampliação do repertório simbólico das crianças. Tal evidência reforça a centralidade da ação docente como elemento estruturante do desenvolvimento, em consonância com perspectivas críticas da educação.

Além disso, a discussão aponta para a necessidade de fortalecimento do diálogo entre escola e família, considerando que o uso de tecnologias extrapola o espaço escolar e se inscreve no cotidiano das crianças. A construção de orientações compartilhadas e de práticas mais equilibradas configura-se como estratégia relevante para a promoção do desenvolvimento integral.

Por fim, destaca-se que a compreensão da infância na cultura digital exige o aprofundamento de pesquisas empíricas que considerem as múltiplas dimensões envolvidas nesse fenômeno, incluindo aspectos sociais, culturais e pedagógicos. Do mesmo modo, torna-se

fundamental investir na formação docente, de modo a preparar professores para atuar de forma crítica, intencional e fundamentada diante dos desafios contemporâneos.

Conclui-se, portanto, que a centralidade da questão não está na tecnologia, mas na mediação. É na qualidade das interações, na intencionalidade pedagógica e na organização das experiências que se define o potencial formativo da cultura digital na infância. A escola, ao assumir esse papel, reafirma sua função social de promover o desenvolvimento humano em sua integralidade, articulando tradição e contemporaneidade na formação das novas gerações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>

BRASIL. *Estatuto da Criança e do Adolescente*. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Brasília: Presidência da República, 1990.

BUCKINGHAM, David. *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Loyola, 2007.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. *TIC Kids Online Brasil 2023: pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil*. São Paulo: CGI.br, 2023. Disponível em: <https://cetic.br>

CORSARO, William A. *Sociologia da infância*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

PIAGET, Jean. *A psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIMENTA, Selma Garrido. *Saberes pedagógicos e atividade docente*. São Paulo: Cortez, 2012.

SARMENTO, Manuel Jacinto. *As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade*. Braga: Universidade do Minho, 2003.

SAVIANI, Dermeval. *Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações*. 11. ed. Campinas: Autores Associados, 2013.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. *Manual de orientação: uso saudável de telas, tecnologias e mídias nas creches, berçários e escolas*. Rio de Janeiro: SBP, 2019. Disponível em: <https://www.sbp.com.br>

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, Henri. *Psicologia e educação da infância*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

¹ Docente, Doutora em Educação. E-mail: chiarattifernanda@gmail.com