

# Os sentidos dos celulares nas brincadeiras de crianças na Educação Infantil

The meanings of cell phones in children's play  
in early childhood education

Fabrini GOULARTE<sup>1</sup>

Felipe CARVALHO<sup>2</sup>

Dilton Ribeiro COUTO JUNIOR<sup>3</sup>

## Resumo

Neste artigo, buscamos compreender os sentidos que as crianças de quatro a seis anos atribuem ao celular na Educação Infantil, em suas interações brincantes. A pesquisa aconteceu em 2023, na Unidade Municipal de Educação Infantil em Niterói/RJ, com a participação de quinze crianças. Inspirados na metodologia etnográfica, utilizamos a conversa, observação participante e registros em diário de campo. Notamos que as crianças transformam os celulares em objetos lúdicos, reformulando-os e recriando diferentes contextos por meio da imaginação. Concluímos que as crianças ressignificam os celulares de forma criativa, fabulam práticas ciberculturais e os integram às suas brincadeiras no cotidiano escolar.

**Palavras-chave:** Educação Infantil. Celulares. Etnografia. Cibercultura.

## Abstract

In this article, we aim to understand the meanings that children aged four to six assigns to mobile phones in Early Childhood Education through their playful interactions. The research was conducted in 2023 at the Municipal Early Childhood Education Unit in Niterói/RJ, involving the participation of fifteen children. Inspired by ethnographic methodology, we employed conversations, participant observation, and field diary recordings. We observed that children transform mobile phones into playful objects, reinterpreting and recreating different contexts through imagination. We conclude that children creatively reframe mobile phones, incorporate cybicultural practices, and integrate them into their play in the school environment.

**Keywords:** Early Childhood Education. Cell Phones. Ethnography. Cybiculture.

---

<sup>1</sup> Mestra em Educação pela Universidade Estácio de Sá (UNESA). Professora da Fundação Municipal de Educação de Niterói - RJ. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/3777939134459377>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4482-8670>. E-mail: fabrinigm@gmail.com

<sup>2</sup> Doutor em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estácio de Sá (PPGE/UNESA). Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8539464540238508>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7398-6171>. E-mail: felipesilvaponte@gmail.com

<sup>3</sup> Doutor em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Professor Adjunto da Faculdade de Educação da pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Lattes: <https://lattes.cnpq.br/3583771162535417>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5221-7135>. E-mail: junnior\_2003@yahoo.com.br

## Introdução: infâncias, crianças e celulares em tempos de cibercultura

Nesta pesquisa, partimos da compreensão de que as concepções de criança e de infância devem ser analisadas dentro de um determinado espaço-tempo, entendendo que são noções construídas historicamente. Pensamos “a infância como algo forjado, interessando explorar o próprio processo que termina por delinear a força e os limites daquilo que o termo infância pretende descrever” (Gondra, 2010, p. 196). Isso significa que nosso olhar sobre as infâncias é marcado pelo modo como nós, adultos, atribuímos sentidos aos sujeitos que integram essa categoria geracional, considerando aspectos como valores, crenças e práticas.

Pereira (2010, p. 46) nos convida a refletir sobre o quanto “as tecnologias digitais podem ajudar a colocar em discussão a posição social que as crianças ocupam em relação aos adultos, oferecendo outras perspectivas para a compreensão dos processos cognitivos”. A autora destaca que é preciso superar a visão adultocêntrica, que ainda concebe a criança como um sujeito marcado pelo “não saber”. Isso significa, nas palavras dela, libertar-se do lugar cristalizado que o adulto tradicionalmente ocupa como sujeito do ensinar, permitindo-se “aprender com a criança – aprender a entregar-se ao jogo, a ver o desconhecido não apenas como medo, mas como possibilidade” (Pereira, 2010, p. 46). Essa reflexão dialoga com as problematizações realizadas nesta pesquisa, em que consideramos importante aprender com as infâncias em tempos de cibercultura. Buscamos pistas para conhecer novos processos de subjetivação que emergem das relações que as crianças estabelecem com as tecnologias digitais, evidenciando criatividade ao fabular situações do cotidiano, como o uso de aplicativos para chamadas de transporte ou pagamento digital, o que revela seu papel ativo na ressignificação de práticas sociais.

A cibercultura nos ajuda a refletir como a nossa sociedade contemporânea está cada vez mais mediada pelas tecnologias digitais em rede (Couto, 2013). Aprendemos e ensinamos para além do espaço físico da sala de aula, o que aponta para o potencial comunicacional e dinâmico de como essas tecnologias vêm transformando nossas práticas. No contexto das infâncias, a cibercultura tem se mostrado um palco privilegiado para conhecermos as produções culturais das crianças, que inventam e

compartilham diversas práticas e saberes a partir de suas experiências cotidianas. Como profissionais do campo da educação, e em diálogo com os estudos da cibercultura, interessa-nos compreender como as crianças se relacionam com as tecnologias digitais em rede, especialmente no contexto escolar.

Na década de 1980, a psicologia cognitiva apresentava como hipótese predominante o argumento de que a brincadeira imaginativa era sequestrada pela televisão, uma ideia que vem sendo questionada pelos estudos mais recentes (Girardello, 2005). Quando o foco recai sobre as mediações ciberculturais, entendemos que as crianças não são consumidoras acríticas; pelo contrário, as consideramos “protagonistas ativas que se manifestam politicamente por intermédio de práticas e ações culturais correspondentes ao seu tempo” (Martins; Couto Junior, 2007, p. 1). Nessa linha de pensamento, estudos como os de Cohn (2005) reconhecem que a criança é um sujeito de direitos, capaz de criar sua própria cultura. Essa compreensão é ampliada na cibercultura, uma vez que, ao interagir com celulares, as crianças não apenas se apropriam dos artefatos tecnológicos, mas também ressignificam seus usos de maneira criativa, mobilizam saberes e manifestam novas formas de ser e estar no mundo.

Discutir a relação entre a criança e os celulares abre novas entradas de problematização diante da reconfiguração das brincadeiras em uma época cada vez mais marcada pela “explosão da internet em todo o mundo” (Girardello, 2005, p. 1). Consequentemente, essa “explosão” demanda uma compreensão mais aprofundada sobre como as crianças se relacionam com as tecnologias digitais, que vêm transformando profundamente a vida em sociedade e trazendo implicações para o imaginário infantil (Couto, 2013). Para tanto, é fundamental reconhecer seus papéis sociais e “considerá-las como aquelas que têm muito a nos ensinar, conferindo-nos a esperança de contribuir para que a prática pedagógica leve em consideração o desejo e o interesse delas pelas diversas mídias” (Couto Junior, 2013, p. 133).

Destacamos que as crianças que cresceram e continuam crescendo no contexto cibercultural pensam e agem de maneira diferente dos grupos de outrora. Essa mudança afeta não apenas a forma como elas usam a tecnologia, mas também como se comportam fora desse ambiente (Motta, 2024). Em um mundo cada vez mais (inter)conectado, é urgente promover processos formativos que transcendem o espaço escolar, integrando os usos

das tecnologias digitais em rede e possibilitando a democratização de acesso às práticas ciberculturais (Carvalho, 2022; Carvalho; Santos, 2018).

Kenski (2003) oferece uma perspectiva abrangente e crítica sobre o papel das tecnologias no processo educativo, argumentando que educação e tecnologia são conceitos intrinsecamente interligados, uma visão que requer análise cuidadosa e reflexiva. A educação e tecnologia são indissociáveis, pois os processos educacionais vêm sendo reconfigurados na contemporaneidade pelo digital em rede.

O panorama breve exposto acima constitui o contexto desta pesquisa, que busca refletir sobre as possíveis articulações dos telefones celulares nas práticas educativas, reconhecendo que as interações das crianças com essas tecnologias são uma parte cada vez mais significativa da construção sociocultural. Esta pesquisa tem como objetivo compreender os sentidos que crianças de quatro a seis anos atribuem ao celular na educação infantil, especialmente em suas interações brincantes. Para fazê-la, adotamos a abordagem etnográfica com o objetivo de produzir uma “descrição densa” (Geertz, 1989) das práticas lúdicas observadas no cotidiano escolar, conforme será discutido na seção a seguir.

## Discussões metodológicas da pesquisa com crianças no cotidiano escolar

Para pensar-fazer esta pesquisa, mobilizamos o método etnográfico para analisar as experiências e inventividades do uso dos celulares pelas crianças. A pesquisa foi conduzida na Unidade Municipal de Educação Infantil, localizada no município de Niterói/RJ, em 2023, com a participação de quinze crianças de 4 a 6 anos de idade<sup>4</sup>. Para sua realização,

<sup>4</sup> A pesquisa de campo foi realizada em 2023, antes da promulgação da Lei nº 15.100/2025 (Brasil, 2025), que regulamenta/restringe o uso de dispositivos eletrônicos na educação básica. Dito isso, nos colocamos contrários à essa Lei e argumentamos que é necessário pensar crítica e éticamente os usos do digital em rede nas escolas no lugar de simplesmente implementar políticas de regulamentação/restrição (Maddalena, 2025).

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. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 13 jan. 2025.

MADDALENA, Tania Lucía. Entre proibições e invenções: qual é o futuro do celular na escola? Revista Cocar, Belém, n. 38, p. 1-18, 2025. Disponível em: <<https://shorturl.at/5gJrM>>. Acesso em: 3 set. 2025.

obtivemos a autorização do comitê de ética, da secretaria de educação, dos familiares e das crianças.

Originada no campo da antropologia, a etnografia é uma metodologia fundamental para o estudo minucioso das práticas culturais e sociais em contextos específicos. No caso desta pesquisa, aplicamos a etnografia às práticas ciberculturais das crianças com os celulares no cotidiano escolar. Conforme destacado por Geertz (1989), a prática etnográfica vai além da simples “coleta de dados”, envolvendo um esforço intelectual para produzir uma “descrição densa” da cultura estudada. A etnografia possibilita ao pesquisador mergulhar no cotidiano dos sujeitos participantes, proporcionando uma compreensão detalhada das práticas que emergem em determinado contexto (Mattos, 2011).

No cotidiano escolar, a etnografia adquire uma relevância singular, permitindo que o pesquisador acompanhe e registre as dinâmicas diárias que ocorrem dentro-fora da sala de aula. Nesta pesquisa, a etnografia exigiu da docente-pesquisadora, primeira autora deste texto, não apenas a mobilização de saberes sobre a observação participante, mas também uma constante reflexividade ética diante de sua interação com as crianças e das interpretações e significados construídos no ato de pesquisar.

Para produzir os dados desta etnografia (narrativas e imagens), desenvolvemos uma estratégia que envolveu a arrecadação de celulares em desuso por meio das redes sociais online, disponibilizando-os no cotidiano escolar para as crianças utilizarem. Esses dispositivos foram entregues às crianças para que os incorporassem às suas ações brincantes, criando um campo rico para a análise das ressignificações infantis em torno desses artefatos. Assim, buscamos promover o diálogo entre as estratégias pedagógicas e as culturas infantis, que estão cada vez mais imersas em contextos mediados pelo uso de celulares. Essa abordagem proporcionou uma imersão genuína no universo infantil permitindo compreender como as crianças interagem com essa tecnologia, atribuem significados e criam novas formas de brincar e socializar.

Desenvolvemos atividades para incentivar as crianças a utilizarem os celulares de maneira lúdica e criativa, como as rodas de conversa (Carvalho; Pimentel, 2022), nas quais elas discutiam quem possuía celulares em casa e como os utilizavam. Adotar as rodas de conversa como instrumento de pesquisa possibilitou aprender constantemente com as

crianças sobre sua relação com os celulares. A proposta metodológica foi conversar com as crianças em pé de igualdade, exercitando uma postura dialógica e de alteridade. As crianças têm muito a dizer e ensinar, principalmente pelo desejo evidente de compartilhar narrativas sobre como transformam os celulares em artefatos culturais lúdicos, incorporando-os às brincadeiras no cotidiano escolar.

A conversa faz parte da vida cotidiana e constitui-se como um convite para aguçar o pensamento (Sampaio; Ribeiro; Souza, 2018). Conversamos porque desejamos ouvir o que o outro tem a dizer, lançando-nos na tarefa de estranhar e interrogar aquilo que nos é familiar, sem perder a abertura para o desconhecido (Sampaio; Ribeiro; Souza, 2018). Sob uma perspectiva dialógica e de alteridade, não há interrupção na conversa, e todos estão autorizados a falar, não apenas responder às inquietações do pesquisador. Pesquisar com crianças por meio das rodas de conversa possibilita o “movimento de expansão” (Ferraço; Alves, 2018), na qual a conversa não prima pelo fechamento ou conclusão, mas sim aprendizado e ampliação de pontos de vista, promovendo trocas enriquecedoras entre a docente-pesquisadora e as crianças.

Para registrar as práticas culturais das crianças com os celulares, utilizamos o diário de pesquisa (Goularte; Carvalho, 2024), onde documentamos conversas, práticas, observações e reflexões, registrando as interações e percepções das crianças sobre essa tecnologia. Mais do que organizar as experiências vividas, o diário de pesquisa auxilia o pesquisador a realizar uma análise crítica das práticas das crianças, problematizando dilemas, inquietações e estranhamentos que surgem durante o ato de pesquisar. Na imersão do cotidiano de pesquisa, também usamos o diário para registrar os momentos espontâneos das brincadeiras, sobretudo as simulações realizadas pelas crianças de situações cotidianas envolvendo o celular. Esses registros evidenciam não apenas a familiaridade das crianças com essa tecnologia, mas também como elas reinterpretam, ressignificam e incorporam os celulares em seu universo lúdico.

Na próxima seção, discutimos as análises produzidas nesta pesquisa etnográfica.

## Quais os sentidos que as crianças atribuem ao celular em suas práticas brincantes?

Para analisar as narrativas e imagens que emergiram desta etnografia, buscamos produzir unidades de sentido (resultados da pesquisa), tecendo aproximações e destacando singularidades entre elas. O sentido é construído a partir dos repertórios experienciais, teóricos, epistemológicos e metodológicos do pesquisador, da relação ética estabelecida e negociada com o outro, bem como de tudo aquilo que se deseja visibilizar ou invisibilizar no ato de pesquisar. Atribuímos sentidos às coisas pelo modo como “as representamos – as palavras que usamos para nos referir a elas, as histórias que narramos a seu respeito, as imagens que delas criamos, as emoções que associamos a elas, as maneiras como as classificamos e conceituamos, enfim, os valores que nelas embutimos” (Hall, 2016, p. 21).

Os sentidos desta etnografia são discutidos em quatro análises apresentadas a seguir. Essas análises evidenciam as experimentações lúdicas infantis na escola envolvendo o uso de telefones celulares em diversas situações brincantes. Longe de simplesmente reproduzirem as atividades cotidianas dos adultos, as crianças (re)criam maneiras de enxergar e sentir o mundo, fazendo com que o celular potencialize as narrativas criadas por elas.

### Ressignificações das brincadeiras infantis mediadas pelo celular: “A gente chama um Uber. A gente pode fazer Pix.”

No processo de produção desta etnografia, notamos que as crianças não apenas utilizam os celulares como artefatos de comunicação, mas também os ressignificam em suas brincadeiras, atribuindo-lhes múltiplas funções e significados, que vão além do simples entretenimento. Esse fenômeno de atribuição de novos sentidos ao celular revela não apenas a criatividade infantil, mas também uma interação simbólica com essa tecnologia. A brincadeira torna-se, assim, um espaço para experimentar e reconfigurar funções do mundo adulto no universo lúdico e simbólico das crianças. Os celulares não são apenas artefatos de comunicação, mas sistemas

de comunicação ubíqua que permitem o acesso contínuo à informação e à interação social em qualquer tempo e lugar (Santaella, 2010). Para essas crianças, o celular torna-se uma tecnologia pervasiva, integrando-se de forma indissociável ao seu espaço físico e ao ciberespaço (Santaella, 2010).

Durante nossos mergulhos no cotidiano escolar, observamos que Samuel, uma criança de cinco anos, utiliza um celular quebrado, sem funcionalidade para um adulto, e imagina uma situação cotidiana ao dizer aos colegas: “A gente chama um Uber. A gente pode fazer PIX”. No contexto do lúdico, Samuel e seus colegas encenam uma situação de emergência, na qual ele é levado a pensar em possibilidades para resolver os problemas apresentados. O celular torna-se, nesse cenário, um brinquedo potente, ou melhor, uma estratégia criada para solucionar a situação-problema fabulada: acionar os mesmos aplicativos que os adultos utilizam em questões semelhantes. Seja o aplicativo de transporte ou o aplicativo bancário, ambos representam respostas tecnológicas e ciberculturais contemporâneas, aprendidas pelas crianças em seus cotidianos.

Durante uma brincadeira de faz de conta, as crianças se imaginavam como uma família em um restaurante. Nesse contexto, Samuel (cinco anos) pegou o celular e disse ao garçom (colega do grupo):

“Vou pagar com *PIX*.”

Os meninos simulavam o pagamento pelo telefone celular. Na brincadeira, imaginavam a degustação de pratos diversos (com alimentos fictícios em miniaturas). Em seguida, Samuel pegou novamente o aparelho celular (telefone sem funcionalidade) e comentou com os outros:

“A gente vai para casa. Vou chamar um *Uber*.”

Assim, eles criaram a chegada do transporte e a movimentação deles para o retorno a casa.

(Narrativa retirada do diário de pesquisa da docente-pesquisadora – Arquivo Pessoal)

Durante o processo brincante imaginativo narrado, percebemos que as crianças simulavam a interação familiar em um ambiente de degustação e entretenimento – um restaurante. Nesse contexto, demonstravam atenção à cultura tecnológica vivenciada ou, até mesmo, observada por elas em seus ambientes sociais. Além disso, no brincar, expressavam a compreensão de algumas funções de aplicativos como

transporte e pagamento digital. O celular, assim, transforma-se em um brinquedo que promove o uso de uma linguagem capaz de expressar os códigos ciberculturais e tecnológicos da sociedade em rede. Dessa forma, identificamos novas formas de brincar que refletem o modo como as crianças se relacionam com os artefatos tecnológicos e com os modos de ser e viver no presente.

Nas interações e nas brincadeiras, as crianças fabulam a realidade vivida, apropriam-se da cultura presente em seus cotidianos e oferecem significados e ressignificados ao mundo. Sob perspectiva lúdica, elas criam soluções criativas e transformadoras que se adequam ao faz de conta, destacando novas formas de olhar para a realidade. Contudo, essa linguagem lúdica infantil, muitas vezes, desestrutura a ótica adulta, acostumada à excessiva produtividade e à manutenção de tradições.

Oliveira (2006, p. 87) chama a atenção para a infância e sua capacidade transgressora sob o prisma adulto: “a infância é uma força rebelde e primitiva que deve ser catequizada e domesticada para que o adulto, comprometido com as regras sociais e civilizatórias, emerja”. Com base nessa ideia, é possível notar que, embora o adulto possa interferir na instância lúdica, são as crianças que estabelecem as regras e se valem de recursos materiais e imateriais para brincar, além da própria criatividade e capacidade simbólica, que transcendem as regras sociais e civilizatórias. A brincadeira, nesse contexto, torna-se um espaço-tempo de liberdade no cotidiano da educação infantil. Ela lida com a imprevisibilidade, pois, ainda que seja “uma escola de conformismo social, de adequação às situações propostas, pode, do mesmo modo, tornar-se um espaço de invenção, de curiosidade e de experiências diversificadas” (Bougère, 1997, p. 107).

## Inventividades cotidianas: andar de ônibus com GPS

Em outra brincadeira, as crianças criaram um transporte coletivo. Nessa dinâmica, há um motorista e os passageiros. Uma delas utiliza o celular, explorando o aplicativo *GPS* (sistema que define orientação geográfica) e transformando-o em um volante: “O celular vai virar aqui e chegar lá na escola” (Figura 1). Como podemos perceber, as brincadeiras e interações estão também relacionadas às práticas ciberculturais de nosso

tempo e ao uso que as crianças fazem delas. Não por acaso, Olívia, uma criança de quatro anos, enfatiza: “Gosto de brincar com os amigos e de brincar com o celular”. Essa afirmação destaca o entrelaçamento das interações sociais tradicionais e das mediações tecnológicas no universo infantil, evidenciando que o brincar contemporâneo é composto por elementos do mundo físico e digital.

Figura 1 - Brincadeira de ônibus



Fonte: Arquivo pessoal (2023).

Nessa figura, as crianças utilizam celulares e outros artefatos, como tablet e aparelho de fax, que, embora sem funcionalidade para os adultos, mostram-se importantes objetos na inventividade infantil. As cadeiras enfileiradas são dispostas para (re)criar o transporte público (ônibus) e narrar uma situação a partir do contato com os aparelhos eletrônicos. Essa brincadeira, criada por elas em sala de aula, é potencializada pela utilização de diferentes tecnologias, favorecendo a imersão na fantasia (Girardello, 2005).

Na figura em questão, um dos meninos transforma o tablet em volante, que, por sua vez, também orienta a direção do transporte como mágica. Nesse contexto, as tecnologias digitais já se configuraram como elementos ciberculturais no grupo de crianças pesquisadas. Por meio dessas tecnologias, as crianças experimentam mudanças socioculturais, promovem alterações e ressignificações em sua realidade, acolhem novas

tecnologias, apropriam-se dos comportamentos desencadeados pelos artefatos tecnológicos, produzem currículos e reorganizam o espaço-tempo escolar (Couto, 2013).

Desse modo, as crianças apresentam experiências vividas em sociedade, propondo formas de compreensão e criação de si mesmas e dos outros no âmbito cultural. A espontaneidade do brincar possibilita à criança representar e expressar pensamentos, vivências e contextos socioculturais. Borba (2006, p. 41) explica que o ato de brincar coletivamente “é uma experiência de cultura e complexo processo interativo e reflexivo que envolve a construção de habilidades, conhecimentos e valores sobre o mundo”.

Para compreender o processo interativo e reflexivo presente nas brincadeiras, consideramos essencial desenvolver uma escuta atenta e sensível às linguagens verbais e não-verbais das crianças. Nas relações vivenciadas ludicamente, as crianças não apenas reproduzem a cultura dos adultos, mas também se inserem nesse âmbito cultural questionando e ressignificando normas e valores socialmente construídos. Elas articulam elementos socioculturais na construção de si mesmas e dos contextos em que estão inseridas.

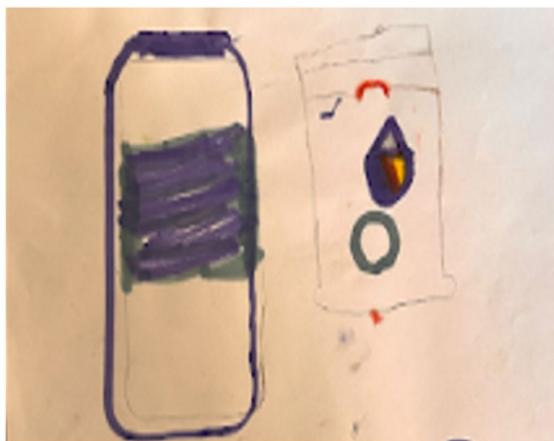
No que se refere ao uso dos celulares, as ações da primeira infância nos levam a refletir sobre a interligação entre a tecnologia e a brincadeira. As crianças imitam os adultos ao inventar a utilização de diversos aplicativos no contexto do faz de conta. Contudo, vão além da mera reprodução tecnológica, elas ressignificam os aparelhos móveis, transformando-os em *games*, volantes, varinhas mágicas, telas encantadas, entre outras possibilidades. Como reitera Bougère (1997, p. 99), “a brincadeira é uma mutação de sentido, da realidade: as coisas aí tornam-se outras”. Em outras palavras, para as crianças, os objetos adquirem múltiplos sentidos, assumindo significações que transcendem as suas funções originais.

### Fabulações com o uso do dispositivo móvel: aplicativos, compras e *selfies*

Como dinâmica simbólica, a brincadeira cibercultural evidencia o quanto as crianças estão familiarizadas com os celulares. Além disso, a

primeira infância destaca que esses aparelhos estão culturalmente presentes em suas experiências cotidianas. Contudo, os celulares adquirem significados lúdicos na produção cultural infantil, pois, ao brincar, as crianças elaboram modos de apropriação da cultura e, simultaneamente, a reinventam de acordo com suas perspectivas e imaginação. A brincadeira “não é apenas reprodução de vivências” (Corsino, 2012, p. 76), mas uma “forma de ação social que produz uma cultura infantil e que é, ao mesmo tempo, produzida por uma cultura mais ampla” (Corsino, 2012, p. 77).

**Figura 2** - Desenho de Bernardo, cinco anos, representação de um *Iphone* e de um jogo do celular



Fonte: Arquivo pessoal (2023).

Na figura anterior, Bernardo, de cinco anos, desenha um *IPhone* que, segundo ele, é um objeto de desejo, além de ilustrar um de seus jogos preferidos. Ele mesmo explica ao desenhar: “Eu ‘tó’ jogando”. O menino traz para sua representação gráfica uma das linhas de *smartphones* mais conhecidas atualmente – *IPhone* –, assim como destaca aquilo de que mais gosta no aparelho celular: a possibilidade de jogar. A própria construção do desenho expressa o jogo, ou melhor, o caráter lúdico que o celular representa para ele.

Observamos que Bernardo está imerso nas práticas ciberculturais, nas quais descobre, dia após dia, o funcionamento e os recursos de sistemas

digitais para realizar seu entretenimento preferido e fabular mundos. Isso nos mostra que celulares, aplicativos, jogos digitais, *tablets* e outros artefatos tecnológicos fazem parte da cultura infantil.

As crianças andavam pela sala de referência com os celulares (sem funcionamento), a fim de criar brincadeiras. Algumas telefonavam. Outras simulavam jogos. Outras brincavam de *Ifood*, de assistir aos vídeos no *YouTube* e no *TikTok*. Uma das meninas imagina que está em uma loja *on-line*. Ela escolhe roupas para comprar por meio do dispositivo móvel e diz à colega:

“Ai, ai, escolhi um vestidinho lindo pra você, vai ficar igual a uma princesa!” [gargalha]. (Narrativa de diário de bordo – arquivo pessoal)

A narrativa mencionada refere-se à brincadeira de “Compras *on-line*”. As crianças manipulavam os celulares, fazendo deles brinquedos, nos quais exploravam, de forma imaginária, o *touch* da tela e os aplicativos também inventados. Demonstrando familiaridade com os aparelhos, elas incorporam nas brincadeiras tanto os aplicativos quanto o vocabulário cibercultural – *Ifood*, *Youtube* e *TikTok*. Na narrativa infantil, uma das meninas não menciona uma loja física, com localização geográfica precisa, mas sim uma loja *on-line*. Além disso, ela seleciona, pelo toque no dispositivo digital, a roupa que pretende comprar para a amiga: “escolhi um vestidinho lindo pra você”. De fato, a brincadeira, como elemento sociocultural, aponta para uma infância que percebe e descobre, continuamente, a presença tecnológica no cotidiano das pessoas.

Nessa perspectiva, é importante refletir sobre a infância e a cibercultura em que ela está inserida. O ato de brincar contemporâneo nos apresenta uma primeira infância que, cada vez mais, envolve-se nos desafios tecnológicos e os incorpora em seus jogos simbólicos. As narrativas, representações gráficas e encenações do mundo infantil sublinham que a criança de nosso tempo é diferente, assim como são diferentes os seus interesses. Desse modo, embora o cotidiano escolar, não raramente, esteja distanciado dessa linguagem tecnológica trazida pela criança em seus saberes, experiências e brincadeiras, ela inscreve seu tempo e assinala o discurso de um contexto digital e cibercultural do qual participa.

**Figura 3 - Valentim e Bernardo, ambos com cinco anos, em uma brincadeira de “tirar selfie”**



Fonte: Arquivo pessoal (2023).

Um dos exemplos como os dispositivos móveis adentraram a vida das crianças está na *selfie* de Valentim e Bernardo. Os meninos, em situação lúdica na sala de referência, utilizam um aparelho desligado (sem funcionamento) para “tirar uma *selfie*”. Ambos fazem poses e gestos, além de posicionar os corpos e o próprio aparelho celular com pleno conhecimento do registro que, imaginariamente, estão realizando. A *selfie*, tão presente no mundo dos adultos, surge na ludicidade infantil, representando outro modo de registro e, de certa forma, de comunicação e interação imagética entre as crianças. Diante disso, as crianças apresentam um olhar sobre si mesmas, não por meio do espelho ou de representações gráficas de autorretrato, mas ao optarem por brincar de “*tirar uma selfie*”. Com isso, produzem suas identidades, diferenças, gostos e experiências em um tempo de cibercultura, expressando o modo de ser e de estar em um mundo (inter)conectado. Ao trazer essa brincadeira de se autorretratar, de alguma maneira, as crianças propõem uma prática

simbólica, singular e afetiva de olhar para si mesmas e falar do que está ao seu redor.

Não há dúvidas de que, nas brincadeiras, as crianças realizam usos sociais de alguns elementos como os celulares, com base na cultura a que pertencem. Por outro lado, também se notam transgressões, invenções e ressignificações de elementos culturais e dos papéis sociais que encenam. Durante o trabalho de campo, percebemos que as crianças reformulam e recriam diferentes contextos por meio de sua capacidade imaginativa e lúdica, colocando em prática um exercício importante, que é buscar “usar a tecnologia para construir estratégias de interação com o mundo físico e social, que sejam promotoras de um certo modo de ver as coisas, interpretando e recriando o mundo de muitas e diferentes maneiras” (Jobim e Souza, 2002, p. 77). Afinal, no ato de brincar, elas exercem sua experiência criativa e, com isso, tornam-se produtoras de novos sentidos para as tecnologias, para a história e para a cultura.

### Percepção sobre tecnologia: “Tecnologia tem placa de rede”

**Figura 4** - Théo, de quatro anos, em desenho ilustra o que é tecnologia:  
“tecnologia tem placa de rede”



Fonte: Arquivo pessoal (2023).

A percepção infantil sobre a tecnologia é um aspecto importante a ser considerado. Théo, de quatro anos, em uma conversa com a docente-pesquisadora, descreveu a tecnologia de uma maneira própria, singular e significativa: “É brinquedo que é igual coisa de verdade [...] porque ele é igual ao que tem sem placa, assim, como que não tem placa. [...] Placa de computador, placa de tablet”. Para Théo, a tecnologia é algo tangível e relacionado diretamente ao brincar e à imitação do mundo real. Ele menciona: “telefone de verdade, que finge, têm de três cores” e explica que, com a tecnologia, “a gente brinca [...] brinca de família [...] brincando, brincando assim. Clicando nas coisinhas”.

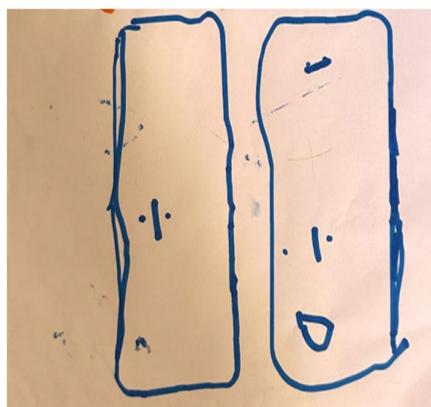
Essa narrativa infantil ilustra a maneira como as crianças percebem e interagem com a tecnologia, destacando a relação lúdica e exploratória que elas têm com artefatos tecnológicos. Théo vê a tecnologia não apenas como artefato utilitário, mas como objetos capazes de promover a constituição de diferentes brincadeiras e simular atividades cotidianas. Essa visão ressoa com a ideia de que, para as crianças, a tecnologia é um meio de explorar, aprender e interagir com o mundo ao seu redor.

Neste contexto, compreendemos que escutar atentamente o que a criança tem a dizer sobre o seu universo de possibilidades é também buscar romper com uma postura adultocêntrica ainda muito presente no cotidiano escolar. Isso deve-se ao fato de que as novas gerações que hoje frequentam a escola produzem outras relações com as tecnologias digitais em rede. Cabe destacar que, há mais de duas décadas, Jobim e Souza (2002, p. 78) discute sobre a diferença que adultos e crianças estabelecem com as máquinas: “a criança não teme a tecnologia porque para ela, desde o princípio, os aparelhos são máquinas de jogar, são brinquedos”; enquanto que “o adulto não consegue a mesma descontração porque a máquina, tomada como mediadora do trabalho sério, perde todo o encantamento e a magia que a criança é capaz de alcançar” (Jobim e Souza, 2002, p. 78).

Um exemplo de que as tecnologias mobilizam contextos singulares e sociais está presente na fotografia que nos apresenta o desenho de Valentim, que registra dois celulares no momento do jogo. Os dispositivos trazem em si expressões humanizadas, diante da competição em um cenário lúdico. Um dispositivo exprime a frustração e o descontentamento

diante da condição de provável perda, enquanto o outro demonstra a alegria com seu sorriso, uma vez que está próximo à vitória. Valentim ressalta: “Tô jogando no celular com um amigo”. Essa criança, com a expressão gráfica do que o dispositivo móvel celular é capaz de representar, consegue nos indicar uma sociedade representativa de condições competitivas, além de demonstrar os efeitos disso na subjetividade de cada sujeito. Portanto, a relação entre tecnologia, infâncias e educação torna-se mais complexa e significativa do que, muitas vezes, conseguimos observar.

**Figura 5** - Valentim de cinco anos, em desenho de dois celulares nas mãos em um jogo.



Fonte: Arquivo pessoal (2023).

Não é por acaso que as instituições escolares se propõem a desenvolver cidadãos autônomos, com habilidades sociais e conscientes de suas responsabilidades democráticas em tempos de cibercultura. Esse objetivo vai além da simples preparação da mão de obra para o mercado de trabalho. Há a busca por formar pessoas competentes para enfrentar e resolver problemas, conscientes de seu papel na sociedade em rede. Para isso, são utilizados diferentes materiais (eletrônicos, naturais, produzidos pelos próprios alunos, disponíveis localmente ou não) e são considerados diversos fatores como espaço, tempo e linguagem.

## Conclusão

No processo de produção de sentido da pesquisa, compreendemos que o celular é percebido pelas crianças como um artefato cibercultural em suas interações e brincadeiras. Além disso, observamos que as crianças não se limitam a representar comportamentos adultos com o celular; elas recriam, reinventam e criam novas formas de brincar, demonstrando sua capacidade de transformar tecnologias em elementos lúdicos significativos que refletem seus contextos e práticas ciberculturais.

Com base nas análises realizadas, destacamos a necessidade de repensar a educação infantil, ampliando as práticas pedagógicas para integrar as tecnologias digitais de forma consciente, ética e crítica. Incorporar essas experiências ao currículo é fundamental para o desenvolvimento de habilidades que estimulem a criatividade, a reflexão e a interação criativa no/com o mundo, levando em conta as especificidades de cada idade e as responsabilidades socioculturais envolvidas no uso das tecnologias digitais.

Dessa forma, concluímos que é essencial repensar a educação infantil, ampliando as práticas pedagógicas para integrar criticamente as tecnologias digitais. As crianças ressignificam os celulares de maneira criativa, fabulando práticas ciberculturais, integrando-os às suas brincadeiras e interações sociais no contexto escolar. Compreendemos que os celulares são percebidos não apenas como artefatos de imitação de comportamentos adultos, mas também como meios culturais importantes nas interações lúdicas. Embora esta pesquisa tenha se concentrado em um grupo específico de crianças, reforçamos a importância de abordagens pedagógicas que promovam o uso contextualizado e crítico das tecnologias digitais desde a primeira infância.

## Referências

- BORBA, A. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: 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. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 13 jan. 2025.
- BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão de crianças de seis anos de idade, v. 2, p. 33-45, 2006.
- BOUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 1997.
- CARVALHO, F. S. P.; SANTOS, E. Autorias partilhadas na interface cidade-redes digitais. *Interfaces Científicas – Educação*, Aracaju, v. 6, n. 3, p. 29-40, jun. 2018. Disponível em: <<https://bit.ly/2MQHAOF>>. Acesso em: 20 dez. 20204.
- CARVALHO, F. Situações de coautoriação on-line no Ensino Fundamental. *Revista Entreideias*, Salvador, v. 11, n. 1, p. 135-156, jan./abr. 2022. Disponível em: <<https://bit.ly/3NDUorD>>. Acesso em: 24 maio 2022.
- CARVALHO, F.; PIMENTEL, M. Desculpa a interrupção, professor, eu nem sei se eu poderia te interromper: quais os sentidos da conversação em aula? *Periferia*, Rio de Janeiro, v. 14, n. 3, p. 127-148, set./dez. 2022. Disponível em: <<https://bit.ly/3GAdcGl>>. Acesso em: 10 jan. 2023.
- COHN, C. Antropologia da criança: um estudo das práticas e valores familiares. São Paulo: Cortez, 2005.
- CORSINO, P. Educação Infantil: cotidiano e políticas. Campinas, SP: Autores Associados, 2012.
- COUTO JUNIOR, D. R. Mídias e educação infantil: desafios na prática pedagógica. *Informática na Educação: teoria & prática*, Porto Alegre, v. 16, n. 2, p. 131-146, jul./dez. 2013. Disponível em: <<https://bit.ly/2Ujx8aZ>>. Acesso em: 6 abr. 2019.

COUTO, E. A infância e o brincar na cultura digital. Perspectiva, Florianópolis, v. 31, n. 3, p. 897-916, set./dez. 2013. Disponível em: <<https://bit.ly/2RmQwi2>>. Acesso em: 2 out. 2018.

FERRAÇO, C. E.; ALVES, N. Conversas em redes e pesquisas com os cotidianos: a força das multiplicidades, acasos, encontros, experiências e amizades. In: RIBEIRO, T.; SOUZA, R.; SAMPAIO, C. S. (Orgs.). Conversa como metodologia de pesquisa: por que não? Rio de Janeiro: Ayvu, 2018, p. 41-64.

GEERTZ, C. A interpretação das culturas. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GIRARDELLO, G. Produção cultural infantil diante da tela: da TV à internet. Revista Teias, Rio de Janeiro, v. 6, n. 11-12, p. 1-12, jan./dez. 2005. Disponível em: <<https://bit.ly/2FUDrYG>>. Acesso em: 7 abr. 2019.

GONDRA, J. G. A emergência da infância. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 26, n. 1, p. 195-214, abr. 2010. Disponível em: <<https://bit.ly/2uSSxsu>>. Acesso em: 7 abr. 2019.

GOULARTE, F.; CARVALHO, F. Diário de pesquisa: etnografia com crianças. In: OLIVEIRA, I. B.; SÁ, J.; LIMA, R. C. P. (Org.). Educação e cultura contemporânea: diferentes abordagens e perspectivas. Rio de Janeiro: DP et Alii Editora, 2024, v. 1, p. 295-309.

MADDALENA, Tania Lucía. Entre proibições e invenções: qual é o futuro do celular na escola? *Revista Cocar*, Belém, n. 38, p. 1-18, 2025. Disponível em: <<https://shorturl.at/5gJrM>>. Acesso em: 3 set. 2025.

MOTTA, F. G. “Professora na escola tem wi-fi?”: narrativas de crianças sobre brincar com dispositivo móvel (celular). 2024. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2024.

HALL, S. Cultura e representação. Rio de Janeiro: PUC-Rio: Apicuri, 2016.

JOBIM E SOUZA, S. O olho e a câmera: desafios para a educação na época da interatividade virtual. *Revista Advir*, Rio de Janeiro, n. 15, p. 75-81, set. 2002.

KENSKI, V. M. Educação e Tecnologia: o novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2003.

MARTINS, D. M.; COUTO JUNIOR, D. R. Jovens jogadores de videogames e produção de sentidos: contribuições para se pensar práticas educativas alteritárias. In: Reunião Anual Internacional da Associação Nacional De Pós-Graduação e Pesquisa em Educação: Pesquisa e Compromisso Social, 30., 2007, Caxambu. Anais Timbaúba: Espaço Livre, 2007. p. 1-6. Disponível em: <<https://bit.ly/2InDFdu>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

MATTOS, C. L. G.; CASTRO, P. Etnografia e educação: conceitos e usos. Campina Grande: EDUEPB, 2011. Autores.

OLIVEIRA, M. L. Escola não é lugar de brincar? In: ARANTES, V. A. (Org.). Humor e alegria na educação. São Paulo: Summus, 2006. p. 75-102.

PEREIRA, R. M. R. O menino, os barcos, o mundo: considerações sobre a construção do conhecimento. *Currículo sem Fronteiras*, v. 10, n. 2, p. 38-54, jul./dez. 2010. Disponível em: <<https://bit.ly/2DekrDY>>. Acesso em: 12 abr. 2019.

SAMPAIO, C. S.; RIBEIRO, T.; SOUZA, R. Conversa como metodologia de pesquisa: uma metodologia menor? In: RIBEIRO, Tiago; SOUZA, R.; SAMPAIO, C. S. (Orgs.). Conversa como metodologia de pesquisa: por que não? Rio de Janeiro: Ayvu, 2018, p. 21-40.

SANTAELLA, L. Desafios da ubiquidade para a educação. *Revista Ensino Superior Unicamp*, p. 19-28, 2010. Disponível em: <<https://encurtador.com.br/3BV3o>>. Acesso em: 12 abr. 2019.

Recebimento em: 27/12/2024.

Aceite em: 22/07/2025.