



INFÂNCIAS, CULTURA DIGITAL E PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADES NOS CONTEXTOS ESCOLARES CONTEMPORÂNEOS

CHILDHOODS, DIGITAL CULTURE, AND THE PRODUCTION OF SUBJECTIVITIES IN CONTEMPORARY SCHOOL CONTEXTS

Daniely Café Souza Ferrer
danielysouza@icloud.com

Liege Maria Queiroz Sitja
liegesitja@gmail.com

RESUMO

As transformações tecnológicas e culturais das últimas décadas têm produzido impactos significativos nas formas de socialização, aprendizagem e constituição das infâncias contemporâneas. O avanço das tecnologias digitais, das redes sociais e das plataformas virtuais alterou profundamente as relações das crianças com o tempo, o espaço, o brincar, a linguagem e a produção de subjetividades. Nesse cenário, a escola enfrenta o desafio de compreender os modos pelos quais as culturas digitais atravessam os cotidianos infantis, influenciando práticas educativas, relações interpessoais e processos formativos. Este artigo tem como objetivo analisar as relações entre infância, cultura digital e produção de subjetividades nos contextos escolares contemporâneos, problematizando os impactos das tecnologias digitais na experiência infantil e nos processos educativos. Metodologicamente, trata-se de um ensaio teórico de abordagem qualitativa, fundamentado em revisão bibliográfica e diálogo interdisciplinar entre autores da educação, sociologia, filosofia e estudos culturais. A discussão apoia-se em contribuições de Bauman, Freire, Larrosa, Han, Buckingham e outros pesquisadores que investigam os efeitos das tecnologias na constituição das subjetividades e nas experiências educativas contemporâneas. Os resultados indicam que as culturas digitais produzem novas formas de interação, aprendizagem e expressão, ao mesmo tempo em que intensificam fenômenos como hiperconectividade, aceleração do tempo, fragmentação da atenção e exposição precoce das crianças às lógicas do consumo e da performance. Conclui-se que a escola precisa construir práticas pedagógicas críticas e dialógicas capazes de promover uma educação ética, democrática e humanizadora frente às transformações tecnológicas contemporâneas, reconhecendo as crianças como sujeitos culturais ativos na produção de sentidos sobre o mundo digital.

Palavras-Chave: Infância; Cultura Digital; Subjetividade; Educação; Tecnologias.

ABSTRACT

The technological and cultural transformations of recent decades have significantly impacted the ways children socialize, learn, and construct subjectivities in contemporary childhoods. The expansion of digital technologies, social networks, and virtual platforms has profoundly changed children's relationships with time, space, play, language, and identity construction. In this scenario, schools face the challenge of understanding how digital cultures permeate children's



daily lives, influencing educational practices, interpersonal relationships, and formative processes. This article aims to analyze the relationships between childhood, digital culture, and the production of subjectivities in contemporary school contexts, discussing the impacts of digital technologies on children's experiences and educational processes. Methodologically, this is a theoretical essay with a qualitative approach, grounded in bibliographic review and interdisciplinary dialogue among scholars from education, sociology, philosophy, and cultural studies. The discussion is based on contributions from Bauman, Freire, Larrosa, Han, Buckingham, and other researchers who investigate the effects of technologies on the constitution of subjectivities and contemporary educational experiences. The results indicate that digital cultures produce new forms of interaction, learning, and expression while also intensifying phenomena such as hyperconnectivity, time acceleration, fragmented attention, and children's premature exposure to consumerism and performance logics. It is concluded that schools must build critical and dialogical pedagogical practices capable of promoting ethical, democratic, and humanizing education in the face of contemporary technological transformations, recognizing children as active cultural subjects in producing meanings about the digital world.

Keywords: Childhood; Digital Culture; Subjectivity; Education; Technologies.

1 INTRODUÇÃO

As infâncias contemporâneas encontram-se profundamente atravessadas pelas tecnologias digitais e pelas transformações culturais produzidas pela sociedade em rede. Crianças pequenas interagem cotidianamente com telas, redes sociais, plataformas digitais, jogos eletrônicos e dispositivos móveis, construindo novas formas de comunicação, sociabilidade e relação com o conhecimento. Essas mudanças desafiam a escola a repensar seus modos de ensinar, aprender e compreender os sujeitos infantis, especialmente diante da emergência de novas linguagens, temporalidades e formas de produção de subjetividades que atravessam os contextos educativos.

A presença das tecnologias digitais no cotidiano infantil não pode ser analisada apenas a partir de perspectivas tecnicistas ou moralizantes, centradas unicamente nos riscos ou benefícios do uso das telas. Faz-se necessário compreender as culturas digitais como fenômenos sociais, históricos e culturais que reorganizam os modos de existir, aprender, interagir e produzir sentidos na contemporaneidade. Conforme destaca David Buckingham (2003; 2010), as crianças não são apenas consumidoras passivas das mídias, mas sujeitos ativos que produzem significados, experiências e culturas nos ambientes digitais. Nessa perspectiva, a infância precisa ser entendida como categoria social e histórica, atravessada pelas condições culturais de seu tempo.

As transformações tecnológicas contemporâneas também alteram profundamente as relações entre infância, conhecimento e escola. Para Manuel Castells (1996), a sociedade em rede



reorganiza as formas de comunicação, poder e sociabilidade, produzindo novas dinâmicas culturais marcadas pela circulação acelerada de informações e pela centralidade das tecnologias digitais. Nesse cenário, as crianças passam a construir experiências de aprendizagem que extrapolam os limites institucionais da escola, acessando múltiplas linguagens, imagens, narrativas e formas de interação mediadas pelas plataformas digitais.

Entretanto, embora as tecnologias digitais ampliem possibilidades de expressão, criação e acesso à informação, também produzem tensões e desafios éticos, pedagógicos e políticos. A intensificação do consumo de conteúdos digitais, a hiperestimulação imagética, a mercantilização da infância e os mecanismos algorítmicos de vigilância e controle colocam em debate os impactos das culturas digitais na constituição das subjetividades infantis. Autores como Zygmunt Bauman (2000; 2007) e Byung-Chul Han (2010; 2013) contribuem para compreender como a lógica contemporânea da velocidade, do consumo e da hiperconectividade atravessa as experiências humanas, inclusive as vividas pelas crianças.

No campo educacional, tais mudanças exigem reflexões acerca do papel da escola diante das culturas digitais. Mais do que incorporar tecnologias às práticas pedagógicas de maneira instrumental, torna-se necessário problematizar criticamente como os dispositivos digitais produzem modos de pensar, sentir e se relacionar com o mundo. Conforme argumenta Paulo Freire (1967; 1968; 1996), a educação deve possibilitar a leitura crítica da realidade, promovendo processos formativos emancipatórios e humanizadores. Assim, pensar as infâncias na cultura digital implica reconhecer as crianças como sujeitos históricos, sociais e culturais, capazes de produzir conhecimentos, narrativas e experiências próprias nos ambientes digitais.

Além disso, discutir infância e cultura digital torna-se especialmente relevante no contexto da Educação Infantil, etapa em que as experiências sensíveis, corporais, interativas e lúdicas assumem centralidade nos processos de desenvolvimento e aprendizagem. As tecnologias digitais passam a compor o universo cultural das crianças desde muito cedo, influenciando brincadeiras, formas de interação, modos de atenção e produção de sentidos. Tal realidade impõe à escola o desafio de construir práticas pedagógicas éticas, críticas e democráticas que dialoguem com as culturas infantis contemporâneas sem desconsiderar a importância das interações, das brincadeiras, da escuta e das múltiplas linguagens na constituição das infâncias.

Dessa forma, a relevância deste estudo justifica-se pela necessidade de ampliar os debates acerca das relações entre infância, cultura digital e educação, compreendendo como as



tecnologias atravessam os processos de subjetivação infantil e impactam os cotidianos escolares. Em uma sociedade marcada pela expansão das redes digitais e pela crescente presença das tecnologias na vida cotidiana, investigar essas questões torna-se fundamental para a construção de práticas educativas mais críticas, inclusivas e sensíveis às experiências contemporâneas das crianças.

Nesse contexto, o presente artigo tem como objetivo geral analisar as relações entre infância, cultura digital e produção de subjetividades nos contextos escolares contemporâneos, problematizando os impactos das tecnologias digitais na experiência infantil e nos processos educativos. Como objetivos específicos, busca-se: compreender como as culturas digitais atravessam as experiências das crianças na contemporaneidade; discutir os impactos das tecnologias digitais na constituição das subjetividades infantis; refletir sobre os desafios éticos, pedagógicos e políticos colocados à escola diante da intensificação das culturas digitais; e analisar a necessidade de construção de práticas educativas críticas e humanizadoras que dialoguem com as infâncias contemporâneas.

2 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, desenvolvida por meio de ensaio teórico fundamentado em revisão bibliográfica e análise crítica de produções acadêmicas relacionadas às temáticas da infância, cultura digital, subjetividade e educação. Segundo Minayo (2001), a pesquisa qualitativa preocupa-se com dimensões da realidade que não podem ser quantificadas, voltando-se para a compreensão de significados, experiências, relações sociais e processos culturais.

A investigação possui caráter bibliográfico, uma vez que foi construída a partir do levantamento, leitura e análise de livros, artigos científicos e produções acadêmicas de autores nacionais e internacionais que discutem os impactos das tecnologias digitais nos processos educativos e na constituição das subjetividades contemporâneas. Conforme Gil (2008), a pesquisa bibliográfica permite ao pesquisador analisar diferentes contribuições teóricas já produzidas sobre determinado tema, possibilitando aprofundamento conceitual e problematização crítica do objeto investigado.

Foram selecionados referenciais teóricos vinculados aos campos da educação, sociologia, filosofia e estudos culturais, buscando construir um diálogo interdisciplinar capaz de



compreender a complexidade das relações entre infância e tecnologias digitais na contemporaneidade. Entre os autores mobilizados destacam-se Zygmunt Bauman (2001), David Buckingham (2010), Byung-Chul Han (2017), Paulo Freire (1996), Jorge Larrosa (2002) e Paula Sibilia (2012).

As análises foram organizadas a partir de eixos temáticos relacionados à hiperconectividade, às transformações das experiências infantis, às lógicas de consumo e performance nas culturas digitais e aos desafios pedagógicos colocados à escola contemporânea. A interpretação dos dados bibliográficos ocorreu por meio de análise crítica e reflexiva das contribuições teóricas selecionadas, buscando identificar aproximações, tensões e problematizações acerca dos impactos das culturas digitais sobre as infâncias e os processos educativos.

Desta forma, por tratar-se de uma pesquisa exclusivamente bibliográfica e de natureza teórica, não houve realização de coleta de dados empíricos ou caracterização de campo experimental.

3 CULTURA DIGITAL E TRANSFORMAÇÕES DAS INFÂNCIAS

As culturas digitais modificaram significativamente as formas pelas quais as crianças interagem com o mundo, produzem sentidos e constroem experiências sociais na contemporaneidade. A infância atual encontra-se profundamente atravessada pelas tecnologias digitais, pelas redes sociais, pelos dispositivos móveis e pelas múltiplas linguagens midiáticas que compõem a sociedade em rede. A experiência infantil contemporânea caracteriza-se pela presença intensa das mídias digitais nos processos de brincar, comunicar-se, aprender, consumir e produzir identidades, alterando modos de sociabilidade e formas de relação com o conhecimento.

Segundo Zygmunt Bauman (2001), a sociedade contemporânea é marcada pela fluidez das relações, pela aceleração do tempo, pela fragilidade dos vínculos e pela lógica do consumo permanente. Tais características atravessam diretamente as experiências infantis, produzindo infâncias inseridas em contextos de velocidade, imediatismo e intensa circulação de informações. Nesse cenário, as crianças passam a vivenciar relações mediadas pelas tecnologias digitais desde muito cedo, estabelecendo contato contínuo com conteúdos audiovisuais, plataformas digitais e redes sociais que influenciam seus modos de perceber a si mesmas e ao mundo.



A hiperconectividade tornou-se uma das principais características da vida cotidiana contemporânea. Crianças transitam simultaneamente entre espaços físicos e virtuais, estabelecendo relações híbridas entre o online e o offline. As fronteiras entre presença física e experiência digital tornam-se cada vez mais tênues, fazendo com que brincadeiras, interações sociais, aprendizagens e experiências afetivas sejam frequentemente atravessadas pelos ambientes digitais. Essa condição produz novas formas de sociabilidade, comunicação e participação cultural, mas também intensifica processos de ansiedade, hiperestimulação, exposição excessiva e fragmentação da atenção.

As tecnologias digitais alteram, inclusive, os modos de brincar e experimentar o tempo da infância. Brincadeiras tradicionais passam a coexistir com jogos eletrônicos, vídeos curtos, conteúdos interativos e plataformas digitais que capturam continuamente a atenção das crianças. Conforme analisa Neil Postman (1999), a cultura midiática modifica profundamente os modos de viver a infância, reduzindo fronteiras entre universos infantis e adultos e submetendo as crianças, cada vez mais cedo, às dinâmicas do consumo, da publicidade e do espetáculo.

Nesse contexto, a lógica algorítmica das plataformas digitais também influencia os processos de subjetivação infantil. Os algoritmos organizam conteúdos, direcionam informações, estimulam padrões de comportamento e regulam formas de interação social. Assim, as crianças não apenas utilizam tecnologias, mas passam a construir experiências mediadas por mecanismos invisíveis de controle, vigilância e direcionamento de consumo. Essa realidade evidencia que as culturas digitais não constituem apenas ferramentas tecnológicas, mas dispositivos culturais e políticos que atravessam os modos de existir na contemporaneidade.

Byung-Chul Han (2017) afirma que a sociedade contemporânea encontra-se marcada pela lógica do desempenho, da produtividade e da autoexploração permanente. Nas redes digitais, crianças e adolescentes são frequentemente expostos a padrões de comportamento, consumo, estética e performance que influenciam diretamente seus processos de construção identitária e subjetivação. A lógica da visibilidade e da exposição constante transforma experiências íntimas em conteúdos públicos, produzindo formas de reconhecimento mediadas por curtidas, seguidores e validação social.

Tal dinâmica intensifica sentimentos de comparação, necessidade de aprovação e pressão por pertencimento, inclusive entre crianças pequenas. As redes sociais passam a funcionar como espaços de construção de imagens idealizadas da vida, do corpo e do sucesso, impactando a



autoestima, os vínculos sociais e as formas de percepção de si. Desse modo, as culturas digitais também produzem tensões emocionais e subjetivas que precisam ser problematizadas no campo educacional.

Por outro lado, compreender as culturas digitais apenas a partir de perspectivas pessimistas ou moralizantes significa ignorar as potencialidades criativas presentes nesses ambientes. As tecnologias digitais também ampliam possibilidades de expressão, autoria, participação e produção cultural. Crianças produzem vídeos, fotografias, desenhos, narrativas digitais, podcasts, jogos e múltiplas linguagens nos ambientes virtuais, demonstrando que o digital pode constituir-se como espaço de criação, experimentação estética e construção coletiva de conhecimentos.

Conforme destaca Pierre Lévy (1999), a cibercultura possibilita novas formas de inteligência coletiva, colaboração e circulação de saberes. Nesse sentido, as crianças não ocupam apenas posições passivas diante das mídias digitais, mas tornam-se produtoras de conteúdos, narrativas e culturas próprias. Tal perspectiva exige que a educação reconheça as crianças como sujeitos culturais ativos, capazes de criar, interpretar e ressignificar experiências nos ambientes digitais.

Dessa forma, discutir as transformações das infâncias na cultura digital implica compreender que as tecnologias atravessam não apenas práticas cotidianas, mas modos de subjetivação, produção de sentidos e construção das relações sociais. As infâncias contemporâneas são constituídas em diálogo permanente com as mídias, as redes e os dispositivos digitais, o que demanda análises críticas sobre os impactos éticos, culturais, sociais e educacionais dessas transformações.

4 ESCOLA, SUBJETIVIDADE E EXPERIÊNCIA

A escola contemporânea enfrenta o desafio de construir práticas educativas capazes de dialogar criticamente com as culturas digitais e com as transformações que atravessam as experiências das crianças na atualidade. Entretanto, muitas instituições escolares ainda operam a partir de modelos pedagógicos tradicionais, centrados na transmissão mecânica de conteúdos, desconsiderando as mudanças culturais, tecnológicas e subjetivas produzidas pela sociedade em rede.



Os processos educativos contemporâneos ocorrem em um contexto marcado pela aceleração do tempo, pela multiplicidade de estímulos e pela circulação intensa de informações. As crianças chegam à escola trazendo repertórios culturais construídos também nas redes sociais, nos jogos eletrônicos, nas plataformas digitais e nas experiências midiáticas cotidianas. Nesse sentido, torna-se insuficiente pensar a educação desconectada das culturas digitais que atravessam as infâncias contemporâneas.

Jorge Larrosa (2002) destaca que a experiência exige tempo, escuta, sensibilidade e abertura ao encontro com o outro. Para o autor, experiência não corresponde apenas ao que acontece, mas ao que nos atravessa, nos toca e produz transformações subjetivas. Entretanto, as dinâmicas aceleradas da cultura digital frequentemente dificultam processos de atenção profunda, contemplação, silêncio e elaboração das experiências humanas.

Na escola, isso se manifesta por meio de dificuldades de concentração, ansiedade, necessidade constante de estímulos rápidos e redução da capacidade de permanência em atividades mais prolongadas. A lógica da velocidade, intensificada pelas plataformas digitais, atravessa os modos de aprender e se relacionar com o conhecimento. Muitas crianças demonstram dificuldades em lidar com tempos de espera, escuta e reflexão, uma vez que as experiências digitais frequentemente operam na lógica da instantaneidade e da satisfação imediata.

Além disso, as tecnologias digitais influenciam os modos de subjetivação infantil dentro dos espaços escolares. As relações entre estudantes passam a ser atravessadas por dinâmicas de exposição, comparação e validação social presentes nas redes digitais. Questões relacionadas à imagem, pertencimento, reconhecimento e visibilidade tornam-se cada vez mais presentes nos cotidianos escolares, exigindo que a escola amplie seu olhar para além da dimensão puramente conteudista da educação.

Nesse contexto, Paulo Freire (1996) afirma que ensinar exige compreensão crítica da realidade e compromisso ético com a formação humana. Assim, a educação não pode limitar-se à utilização instrumental das tecnologias como meros recursos didáticos, mas precisa problematizar criticamente seus impactos sociais, culturais, políticos e subjetivos. Mais do que ensinar a utilizar ferramentas digitais, torna-se necessário desenvolver práticas educativas que possibilitem às crianças compreender as relações de poder, consumo, manipulação e produção de sentidos presentes nos ambientes virtuais.



A escola deve constituir-se como espaço de diálogo, reflexão crítica e humanização frente às lógicas mercadológicas e individualistas intensificadas pelas plataformas digitais. Isso implica construir práticas pedagógicas que valorizem a escuta, a colaboração, a criatividade, a produção coletiva de conhecimentos e a participação ativa das crianças nos processos educativos.

Também é necessário compreender que as tecnologias não são neutras. Elas produzem modos de subjetivação, regulam comportamentos, direcionam desejos e influenciam relações sociais. Plataformas digitais operam a partir de interesses econômicos e algoritmos que organizam informações, estimulam padrões de consumo e definem formas de visibilidade social. Nesse sentido, pensar a educação na contemporaneidade implica discutir ética digital, cidadania, privacidade, segurança de dados, consumo midiático e produção de sentidos nas redes.

A educação midiática crítica emerge, portanto, como possibilidade fundamental para a formação de sujeitos mais conscientes e autônomos diante das culturas digitais. Projetos pedagógicos envolvendo produção audiovisual, análise crítica das mídias, criação de podcasts, narrativas digitais, fotografia e cultura maker podem favorecer processos de autoria, criatividade e reflexão crítica sobre os usos das tecnologias.

Ao mesmo tempo, torna-se fundamental preservar, no contexto escolar, experiências sensíveis, corporais, lúdicas e coletivas que muitas vezes são fragilizadas pelas dinâmicas individualizantes das redes digitais. A brincadeira, o diálogo, a convivência, o contato com a arte, a literatura, a natureza e as múltiplas linguagens continuam sendo dimensões essenciais da experiência educativa na infância.

Dessa forma, pensar escola, subjetividade e experiência na contemporaneidade exige reconhecer que as culturas digitais constituem parte inseparável da vida social atual. O desafio da educação não consiste em negar as tecnologias, mas em construir formas críticas, éticas e humanizadoras de relação com elas, possibilitando que crianças desenvolvam autonomia, pensamento crítico e participação consciente no mundo digital e na vida coletiva.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos neste estudo evidenciam que as culturas digitais exercem influência significativa sobre os modos de viver a infância e produzir subjetividades nos contextos contemporâneos. As análises desenvolvidas demonstram que a presença constante das tecnologias digitais modifica relações interpessoais, dinâmicas familiares, formas de brincar,



experiências escolares e processos de socialização das crianças. Tais achados dialogam com as reflexões de Manuel Castells (1996), ao afirmar que a sociedade em rede transforma profundamente as formas de comunicação, interação e construção das experiências humanas, produzindo novas configurações culturais mediadas pelas tecnologias digitais.

Os estudos analisados evidenciam que crianças apresentam familiaridade crescente com dispositivos tecnológicos e linguagens digitais desde os primeiros anos de vida. Tablets, celulares, plataformas digitais, vídeos curtos, jogos eletrônicos e redes sociais passam a compor o cotidiano infantil de maneira cada vez mais intensa. Entretanto, os dados encontrados indicam que tal proximidade tecnológica não implica, necessariamente, desenvolvimento de consciência crítica acerca dos usos, discursos e impactos das mídias digitais. Essa constatação aproxima-se das análises de David Buckingham (2003; 2010), que problematiza a ideia de uma infância naturalmente competente no universo digital, defendendo a necessidade de uma educação midiática crítica que possibilite às crianças compreender, interpretar e questionar os conteúdos e linguagens presentes nas mídias.

Os resultados também revelam que o acesso infantil às tecnologias digitais ocorre, muitas vezes, de forma desregulada e atravessada pelas lógicas do consumo, da espetacularização e da busca por visibilidade. Observa-se que algoritmos, publicidade direcionada e plataformas digitais influenciam comportamentos, desejos e modos de subjetivação das crianças desde a primeira infância. Nesse aspecto, os achados convergem com as reflexões de Zygmunt Bauman (2007), ao discutir a constituição de uma sociedade orientada pelo consumo e pela fluidez das relações, na qual os sujeitos passam a ser constantemente incentivados à exposição, à competitividade e à lógica do imediatismo.

Da mesma forma, as análises dialogam com as contribuições de Byung-Chul Han (2013), sobretudo quando o autor problematiza os efeitos da hiperconectividade e do excesso de estímulos sobre a experiência humana contemporânea. A intensificação do contato com telas e plataformas digitais produz impactos sobre os modos de atenção, interação e construção das experiências infantis, evidenciando que as tecnologias digitais não são instrumentos neutros, mas dispositivos que produzem formas específicas de comportamento, subjetividade e relação com o mundo.

No âmbito escolar, os resultados indicam que muitas instituições educacionais ainda apresentam dificuldades para integrar criticamente as culturas digitais aos processos pedagógicos.



Em diversos contextos, as tecnologias são utilizadas apenas de maneira instrumental ou tecnicista, restritas à reprodução de conteúdos, sem problematização acerca de seus impactos sociais, culturais e políticos. Tal realidade evidencia a permanência de práticas educativas que pouco dialogam com as experiências culturais contemporâneas das crianças.

Entretanto, os dados analisados também apontam experiências pedagógicas potentes e transformadoras, fundamentadas em princípios dialógicos, colaborativos e críticos. Projetos envolvendo produção audiovisual, podcasts, narrativas digitais, fotografia, jogos educativos e análise crítica das mídias demonstram potencial para fortalecer processos de autoria, criatividade e participação infantil nos ambientes digitais. Esses resultados corroboram as concepções de Paulo Freire (1996), ao defender uma educação crítica e emancipadora, baseada no diálogo, na problematização da realidade e na formação de sujeitos capazes de compreender e transformar o mundo em que vivem.

Nesse sentido, as análises desenvolvidas indicam que as culturas digitais precisam ser compreendidas como dimensões constitutivas das infâncias contemporâneas e, portanto, como elementos que demandam reflexão crítica no campo educacional. Mais do que proibir ou simplesmente incorporar tecnologias ao cotidiano escolar, torna-se necessário construir práticas pedagógicas éticas, democráticas e humanizadoras que possibilitem às crianças desenvolver autonomia, pensamento crítico e participação consciente nos ambientes digitais.

Os resultados demonstram, portanto, a necessidade de fortalecimento de políticas educacionais e práticas pedagógicas comprometidas com a educação midiática crítica, com a valorização das culturas infantis e com a formação ética das crianças diante das transformações tecnológicas contemporâneas. Assim, discutir infância, cultura digital e educação significa também problematizar os modos pelos quais a escola pode contribuir para a construção de experiências educativas mais críticas, inclusivas e sensíveis às complexidades da vida contemporânea.

6 CONCLUSÕES

O presente artigo buscou analisar as relações entre infância, cultura digital e produção de subjetividades nos contextos escolares contemporâneos, compreendendo como as tecnologias digitais atravessam os modos de viver, aprender, brincar, comunicar-se e produzir experiências na infância. As reflexões desenvolvidas ao longo deste estudo evidenciam que as culturas digitais



não constituem apenas ferramentas tecnológicas, mas fenômenos culturais, sociais e políticos que reorganizam profundamente as relações humanas e os processos educativos na contemporaneidade.

Os resultados analisados demonstram que as crianças contemporâneas crescem imersas em ambientes digitais, estabelecendo relações constantes com telas, plataformas digitais, jogos eletrônicos, redes sociais e múltiplas linguagens midiáticas desde os primeiros anos de vida. Tal realidade produz transformações significativas nos processos de socialização, nas formas de construção das identidades, nos modos de interação e nas experiências de aprendizagem. Ao mesmo tempo em que as tecnologias ampliam possibilidades de criação, expressão, participação e circulação de saberes, também intensificam lógicas de consumo, hiperexposição, aceleração do tempo, vigilância e padronização dos comportamentos.

Nesse contexto, compreende-se que a escola precisa assumir papel ativo e crítico diante das culturas digitais, superando perspectivas meramente tecnicistas ou instrumentais acerca do uso das tecnologias na educação. Não se trata de rejeitar os recursos digitais, mas de compreender que as tecnologias produzem impactos éticos, sociais, culturais e subjetivos que atravessam diretamente as experiências infantis e os processos de formação humana. Assim, torna-se fundamental construir práticas pedagógicas comprometidas com a reflexão crítica, com a educação midiática e com a formação ética das crianças diante das transformações tecnológicas contemporâneas.

As análises também evidenciam a importância de fortalecer processos educativos fundamentados no diálogo, na escuta sensível, na participação, na experiência e na valorização das culturas infantis. As crianças precisam ser reconhecidas como sujeitos históricos, sociais e culturais ativos, capazes de interpretar, ressignificar e produzir sentidos sobre o mundo digital em que vivem. Nessa perspectiva, a educação assume papel essencial na construção de formas mais conscientes, críticas e humanizadoras de participação nos ambientes digitais.

Além disso, destaca-se a necessidade de que a escola preserve experiências coletivas, lúdicas, corporais, afetivas e sensíveis, fundamentais para o desenvolvimento infantil e frequentemente fragilizadas pelas dinâmicas aceleradas da hiperconectividade. A valorização das interações presenciais, das brincadeiras, da arte, da literatura, da escuta e da convivência permanece indispensável para a construção de experiências educativas mais significativas e humanizadas.



Por fim, considera-se fundamental ampliar pesquisas empíricas sobre infância e cultura digital em contextos escolares brasileiros, especialmente em escolas públicas e territórios periféricos, onde as desigualdades de acesso às tecnologias, as condições sociais e as múltiplas experiências das infâncias produzem desafios específicos para os processos educativos. Também se evidencia a necessidade de aprofundar investigações acerca dos impactos subjetivos, emocionais e pedagógicos das culturas digitais sobre as crianças, contribuindo para a construção de políticas públicas e práticas educativas mais democráticas, inclusivas e comprometidas com a formação crítica dos sujeitos na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BUCKINGHAM, David. **Cultura digital, educação midiática e infância**. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Vozes, 2017.
- LARROSA, Jorge. **Tremores: escritos sobre experiência**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.
- SIBILIA, Paula. **Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.