
“SE LEVAR [CELULAR], JÁ ERA!”: a ressignificação dos celulares na educação infantil

*Fabrini Goularte
Felipe Carvalho*

Resumo

Este artigo analisa as narrativas infantis envolvendo o uso de celulares na Educação Infantil com base em uma pesquisa etnográfica conduzida com quinze crianças de quatro a seis anos em uma escola pública de Niterói/RJ, no ano de 2023. O estudo buscou compreender como as crianças atribuem significados a esses dispositivos em suas interações lúdicas. A análise fundamenta-se na perspectiva da cibercultura e da sociologia da infância, explorando como os celulares são incorporados ao brincar e como suas funções se transformam no imaginário infantil. Observamos que, para as crianças, o celular é um objeto lúdico que extrapola seu uso funcional e se torna um meio para a criatividade e a expressão social. Notamos que o celular não é apenas um dispositivo de entretenimento, mas também um meio de interação social e de aprendizagem, desafiando a visão tradicional de sua presença no ambiente escolar. O estudo dialoga com diretrizes educacionais recentes, incluindo a Lei nº 15.100/2025, que regulamenta o uso de dispositivos eletrônicos na educação básica. Os achados evidenciam a necessidade de repensar práticas didático-pedagógicas que reconheçam a presença dos celulares no cotidiano infantil, promovendo um uso crítico, criativo e reflexivo da tecnologia.

Palavras-chave: brincar; cibercultura; celulares; educação infantil; etnografia.

“IF YOU TAKE [A CELLPHONE], IT'S OVER!”: the re-signification of mobile devices in childhood

Abstract

This article analyzes children's narratives involving the use of mobile phones in Early Childhood Education based on an ethnographic study conducted with fifteen children aged four to six years in a public school in Niterói, RJ, in 2023. The study aimed to understand how children attribute meanings to these devices in their playful interactions. The analysis is grounded in the perspective of cyberculture and the sociology of childhood, exploring how mobile phones are incorporated into play and how their functions transform within children's imagination. We observed that, for children, the mobile phone is a playful object that goes beyond its functional use, becoming a means for creativity and social expression. We noticed that the mobile phone is not just an entertainment device but also a medium for social interaction and learning, challenging the traditional perception of its presence in the school environment. The study engages with recent educational guidelines, including Law No. 15.100/2025, which regulates the use of electronic devices in basic education. The findings highlight the need to rethink didactic-pedagogical practices that acknowledge the presence of mobile phones in children's daily lives, promoting a critical, creative, and reflective use of technology.

Keywords: play; cyberculture; cell phones; early childhood education; ethnography.

“SI LLEVAS [EL CELULAR], SE ACABÓ!”: LA RESIGNIFICACIÓN DE los dispositivos móviles en la infancia

Resumen

Este artículo analiza las narrativas infantiles sobre el uso de los teléfonos móviles en la Educación Infantil a partir de una investigación etnográfica realizada con quince niños de entre cuatro y seis años en una escuela pública de Niterói, RJ, en el año 2023. El estudio buscó comprender cómo los niños atribuyen significados a estos dispositivos en sus interacciones lúdicas. El análisis se basa en la perspectiva de la cibercultura y la sociología de la infancia, explorando cómo los teléfonos móviles se incorporan al juego y cómo sus funciones se transforman en el imaginario infantil. Observamos que, para los niños, el teléfono móvil es un objeto lúdico que va más allá de su uso funcional y se convierte en un medio para la creatividad y la expresión social. Notamos que el teléfono móvil no es solo un dispositivo de entretenimiento, sino también un medio de interacción social y aprendizaje, desafiando la visión tradicional de su presencia en el entorno escolar. El estudio dialoga con directrices educativas recientes, incluida la Ley n.º 15.100/2025, que regula el uso de dispositivos electrónicos en la educación básica. Los hallazgos evidencian la necesidad de repensar las prácticas didáctico-pedagógicas que reconozcan la presencia de los teléfonos móviles en la vida cotidiana infantil, promoviendo un uso crítico, creativo y reflexivo de la tecnología.

Palabras clave: juego; cibercultura; celulares; educación infantil; etnografía.

CONTEXTUALIZAÇÃO: A EDUCAÇÃO INFANTIL E A LEI Nº15.100/2025

Nos últimos anos, a presença dos celulares na infância tem despertado debates sobre seus impactos no desenvolvimento infantil e no cotidiano escolar. Esta etnografia insere-se no contexto cibercultural, buscando acompanhar a interação das crianças com os celulares na Educação Infantil e discutir como esses dispositivos podem ser compreendidos para além da perspectiva adulta. A pesquisa revela que, sob a ótica infantil, os celulares são incorporados como extensões da brincadeira, potencializando a criação de narrativas e interações que envolvem o mundo digital e analógico de maneira híbrida (Sarmiento, 2005).

A infância contemporânea está cada vez mais imersa na cibercultura, o que implica a coexistência de experiências digitais e analógicas no cotidiano infantil (Kishimoto, 1998). Com isso, os celulares deixaram de ser apenas tecnologias de comunicação para se tornarem elementos do brincar e da expressão infantil. As crianças são sujeitas pensantes e sociais que reinterpretam a cultura adulta e a transformam de acordo com suas próprias perspectivas (Corsaro, 2011). Ao interagir com os celulares, elas os ressignificam e os inserem em seu repertório lúdico, cultural e social.

O relatório da pesquisa *TIC Kids Online Brasil* (NIC.br, 2025) destaca que as crianças têm acesso aos celulares, evidenciando que a cibercultura já faz parte de seu cotidiano. Em uma mudança histórica no acesso ao celular, observa-se que, em 2024, 5% das crianças de 0 a 2 anos, 20% das de 3 a 5 anos e 36% das de 6 a 8 anos utilizaram esses dispositivos, abrangendo diferentes classes sociais (NIC.br, 2025). Esse uso crescente também ressignifica a forma como as crianças brincam e interagem com a tecnologia, pois o vínculo entre a primeira infância e o celular está presente de maneira expressiva nas ações lúdicas e nas narrativas infantis.

Cabe pontuar que as organizações de saúde estabeleceram recomendações sobre o tempo de uso de telas para crianças por faixa etária, definindo um limite diário de uma hora para crianças de 2 a 5 anos e de duas horas para crianças de 6 a 10 anos. Essas medidas se justificam pelos

impactos do uso excessivo de telas na saúde infantil. A Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) desaconselha o uso excessivo de telas por crianças. Estudos indicam que “o uso exacerbado de telas e celulares tem causado distúrbios de atenção, atrasos cognitivos e de linguagem, alterações no sono, hiperatividade, sobrepeso, pensamento acelerado e problemas oftalmológicos” (Brasil, 2025).

Nesse cenário sociotécnico, surgem questões sobre os impactos dessa interação e sobre como a escola pode mediar essas relações, especialmente na Educação Infantil (MEC, 2024). De acordo com a Lei nº 15.100/2025 (Brasil, 2025), a utilização de celulares no cotidiano escolar foi regulamentada para garantir um uso adequado e evitar impactos negativos no aprendizado das crianças. Seu objetivo é “salvaguardar a saúde mental, física e psíquica das crianças e adolescentes” (Brasil, 2025).

Essa lei estabelece, em seu Artigo 2º, inciso I, que “Em sala de aula, o uso de aparelhos eletrônicos é permitido para fins estritamente pedagógicos ou didáticos, conforme orientação dos profissionais de educação”. Já o Artigo 3º prevê as seguintes permissões: I - garantir a acessibilidade; II - garantir a inclusão; III - atender às condições de saúde dos estudantes; IV - garantir os direitos fundamentais (Lei 15.100/2025). No entanto, ao mesmo tempo em que a legislação estabelece restrições, também indica que os celulares podem ser utilizados como tecnologias mediadoras da aprendizagem, promovendo a alfabetização digital e ampliando o acesso à informação (Prensky, 2010).

Com base nessas ideias, entendemos que a escola precisa repensar suas práticas didático-pedagógico-curriculares, considerando o digital em rede, de modo a integrar as tecnologias de forma reflexiva, criativa e crítica na Educação Infantil (UNESCO, 2023; Pimentel, Carvalho, 2020). Recomendamos que a escola seja cautelosa para que seu objetivo de desenvolvimento dos sujeitos não se transforme em um mecanismo de vigilância e punição (Foucault, 1987), conforme as concepções sociais. Compreender as apropriações infantis dos celulares no contexto educacional torna-se essencial para pensar em formas mais inclusivas e contextualizadas de ensino, reconhecendo as crianças como sujeitos ativos na construção de seus saberes (Vygotsky, 1994). Esse entendimento contribui para um olhar mais amplo sobre as relações entre tecnologia, infância e aprendizagem, evidenciando que o brincar cibercultural pode ser um meio de expressão e de construção do conhecimento infantil em nosso tempo.

Acrescentamos que as abordagens didático-pedagógicas precisam ser ressignificadas e acompanhar as mudanças compreendendo como o brincar digital se insere na experiência infantil. A ludicidade presente no uso do celular sugere que as crianças não apenas consomem tecnologia, mas também a utilizam para criar narrativas próprias e interagir com seus pares de maneira significativa. O uso criativo dos celulares pelas crianças revela sua capacidade de apropriação cultural e (re)significação de artefatos digitais, estabelecendo conexões entre o real e o virtual dentro de seu universo lúdico. Refletir sobre a presença dos celulares na Educação Infantil é essencial para a construção de estratégias curriculares que reconheçam a cibercultura como parte da infância em nosso tempo.

A mediação do uso das tecnologias, aliada a um olhar atento para as necessidades e os direitos das crianças, pode potencializar um ambiente educativo que valorize tanto a inovação quanto o desenvolvimento saudável dos pequenos. A inserção das tecnologias na ludicidade e nas experiências escolares da primeira infância permite que a criança elabore criativamente códigos culturais e sociais nas diversas formas de representar e interpretar o cotidiano que a circunda.

A seguir, abordamos como realizamos esta pesquisa.

CELULAR E INFÂNCIA: MOVIMENTAÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS

Para pensar-fazer esta pesquisa com crianças, mobilizamos a etnografia (Geertz, 1989) e as epistemologias dos cotidianos escolares (Alves, 2010; Lima, Carvalho, Couto Junior, 2018) com o objetivo de analisar suas narrativas e interações que envolvem o brincar com o celular. Para produzir esta etnografia, criamos situações brincantes para as crianças com celulares reais, porém sem funcionamento. Utilizamos as conversas (Carvalho, Pimentel, 2022) e o diário de pesquisa (Goularte, Carvalho, 2024) como instrumentos desta investigação. As interações foram registradas e analisadas com base na análise textual discursiva (Moraes, Galiuzzi, 2006), por meio da qual buscamos compreender como as crianças atribuem significados ao celular na Educação Infantil.

Esta etnografia foi conduzida com quinze crianças com idades entre quatro e seis anos, em uma escola pública de Niterói/RJ, no ano de 2023. Para sua realização, obtivemos a autorização do comitê de ética, da secretaria de educação, dos familiares e das crianças. Este estudo visa contribuir para a compreensão do papel dos celulares na vida das crianças e de suas implicações na educação. Esperamos que os resultados desta pesquisa possam subsidiar práticas pedagógicas alinhadas à realidade digital da infância, promovendo um uso reflexivo e educativo da tecnologia na Educação Infantil.

Durante esta etnografia, notamos que o celular se torna uma extensão dos brinquedos, funcionando como instrumento para o faz de conta e o imaginário infantil, no qual “o brincar está presente em todas as formas de vida humana, sendo elemento essencial na construção da cultura” (Huizinga, 2000, p. 4). Essa perspectiva nos auxilia a entender o papel dos celulares na infância, suas interações sociais e sua influência nas práticas culturais de aprendizagem.

Esta pesquisa etnográfica reconhece e valoriza as experiências digitais das crianças. Compreendemos que os celulares contribuem para o brincar e a aprendizagem, além de estarem em consonância com o Decreto nº 12.385/2025, que regulamenta a Lei nº 15.100/2025, a qual “dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica”. O Ministério da Educação orienta que “o uso da tecnologia na educação deve ser estruturado e planejado, considerando suas implicações no desenvolvimento infantil” (Brasil, 2024).

As infâncias não estão apartadas dos efeitos da efervescência do digital em rede. Elas participam ativamente da cibercultura de seu tempo, bem como da construção e (re)invenção do cotidiano em que vivem (Couto, 2013). Com o uso dos celulares, as crianças produzem saberes articulando múltiplas linguagens (imagens, vídeos, áudios, texto etc.) e manifestando diferentes formas de expressão de si e do mundo. O digital “transformou a forma como as crianças interagem, constroem laços sociais e desenvolvem suas práticas lúdicas” (Lévy, 2000, p. 17).

Nesta pesquisa, observamos a presença de termos referentes à tecnologia, especificamente ao uso de celulares e de aplicativos digitais na rotina das crianças. Nas brincadeiras, nos jogos e na ressignificação do cotidiano, as crianças, especialmente as da primeira infância, representam, ressignificam e partilham suas experiências ciberculturais. Elas fazem parte da cultura e da história e, da mesma forma, atuam em sua produção, transformação e recriação. No contexto da Educação Infantil, durante a pandemia, o celular assumiu um papel crucial como mediador de interações. Os professores passaram a compartilhar vídeos com atividades e propostas lúdicas nas redes sociais,

permitindo a participação das famílias nessas práticas e seu compartilhamento em grupos de mensagens. Essa mudança nas interações e nas linguagens das crianças reflete um contexto digital cada vez mais presente na escola.

A seguir, discutimos as experiências das crianças com celulares na Educação Infantil.

RELAÇÕES DE PODER E PROBLEMATIZAÇÕES SOBRE O USO DE CELULARES

As crianças são observadoras das práticas adultas e percebem as contradições entre o discurso e a ação. Elas notam a diferença entre o que é falado e o que é praticado por seus responsáveis. Não é por acaso que, em nossa etnografia, escutamos a primeira infância argumentar em diferentes momentos: “Minha mãe disse que não pode ficar muito tempo no celular, porque a gente fica cego e surdo, mas minha mãe fica um tempão mexendo no celular. [...] Minha mãe disse que celular dá muita energia.” (Théo, cinco anos); “Eu queria ficar em casa brincando com o celular. Minha mãe não deixa. Mas ela fica vendo YouTube o dia todo.” (Sarah, quatro anos).

Essas falas evidenciam uma incoerência entre o discurso normativo dos adultos e suas práticas. Foucault (1995) nos lembra que as relações de poder não se impõem apenas por regras, mas também por discursos e normas culturais. Quando os adultos impõem restrições que eles mesmos não seguem, as crianças percebem a incongruência e questionam essas normas.

No ambiente escolar, essa relação de poder também se manifesta. Muitas crianças reproduzem o discurso da proibição sem compreender plenamente seus motivos: “Vi no Lucas Neto que não pode levar celular para a escola.” (João, quatro anos); “Se levar celular, já era!” (Théo, quatro anos); “Aí, se a gente fica jogando, [a professora] toma o celular da mão.” (Théo, quatro anos); “Celular? A escola não deixa.” (Heitor, quatro anos). As narrativas revelam uma internalização “acrítica” das regras impostas pelos adultos, sem um debate sobre sua função ou necessidade. Vemos essas práticas como uma forma paradoxal de educar, que ocorre quando o processo formativo praticado pelos responsáveis é contraditório e gera confusão na criança sobre as reflexividades éticas e os valores a serem seguidos. A percepção infantil dessas discrepâncias pode ter implicações na maneira como elas subjetivam normas sociais, podendo resultar tanto em obediência conformista quanto em um comportamento crítico e questionador.

As crianças não são apenas receptoras passivas das regras adultas, mas também seres pensantes na interpretação e negociação dessas normas (Corsaro, 2011). Ao questionarem as incoerências dos adultos, elas exercem um papel ativo na construção de sua compreensão sobre o mundo social. Portanto, a análise dessas falas infantis revela não apenas a presença de relações de poder e discursos contraditórios na Educação Infantil, mas também o potencial das crianças para perceber, questionar e reinterpretar essas contradições. Essa reflexão é essencial para repensar as práticas educativas e a coerência entre discurso e prática na socialização infantil.

Notamos nesses relatos que, muitas vezes, em vez de orientação e intervenção, há um controle social acrítico sobre as ações na primeira infância, esquecendo-se de que as crianças são sujeitas de direito e, como tal, merecem vivenciar relações saudáveis baseadas na responsabilidade e na autenticidade com os adultos. Nas falas citadas anteriormente, expressões como “não pode”, “não deixa”, “já era!”, “toma o celular da mão” demonstram o pouco diálogo e a quase ausência de reflexão sobre o uso do celular na escola. Os pequenos parecem desconhecer as razões para a proibição do uso do dispositivo digital, mas trazem consigo a aprendizagem do advérbio recorrente

na relação entre adultos e crianças: “não”. O olhar da criança para o celular e para as ações adultas pode sinalizar seu entendimento sobre os limites de uso dessa tecnologia no cotidiano escolar.

Embora as crianças reproduzam o discurso sobre a proibição do uso do celular na escola, essa reprodução resulta de uma aprendizagem que carece de uma compreensão aprofundada sobre o tema. Essa dinâmica reflete como as instituições – família, Estado e escola – atuam conjuntamente na formação de normas e comportamentos relacionados à tecnologia na infância. Entendemos que a educação mediada por celulares para o público infantil deve promover um olhar atento e lúdico, além de potencializar o desenvolvimento físico, cognitivo, comunicacional, sensorial e sociocultural das crianças. Sabemos que o uso moderado do celular pode contribuir significativamente para o bem-estar e a qualidade de vida das crianças, desde que integrado a atividades que incentivem interações sociais, como as brincadeiras (Moreira, Martins, 2023).

Por outro lado, reconhecemos os prejuízos do uso excessivo de telas e celulares pelas crianças. Especialistas em saúde e educação desaconselham o uso excessivo de telas por crianças, pois isso pode causar danos à saúde ocular, mental, cognitiva e sócio emocional. Desde cedo, essa faixa etária investe um tempo significativo em telas, celulares e dispositivos digitais. Por esse motivo, educadores e profissionais de saúde demonstram preocupação com essa prática contemporânea, sobretudo pelos danos mentais associados, como ansiedade, depressão, autolesão, suicídio e outras problemáticas.

De acordo com a UNESCO (2023), o uso excessivo de tecnologias digitais, como celulares, por estudantes pode reduzir a qualidade da aprendizagem e se tornar uma fonte de distração, impactando negativamente o desempenho acadêmico caso não seja moderado. A introdução das crianças ao mundo digital deve ser acompanhada por uma orientação criteriosa, a fim de prevenir potenciais malefícios à saúde e garantir um desenvolvimento saudável (Moreira; Martins, 2023).

Na Figura 1, a seguir, há duas crianças de cinco anos. Elas seguram celulares enquanto aguardam, junto a seus responsáveis, o horário de entrada na escola. Geralmente, no espaço livre da calçada e da rua, as crianças correm e brincam umas com as outras enquanto os adultos fazem a mediação, para que não se machuquem durante as brincadeiras, não se exponham aos perigos da via pública e não briguem entre si. No entanto, as mães entregaram os celulares às crianças para acalmá-las e entretê-las durante a espera pelo início das atividades escolares.

Figura 1: Crianças de cinco anos a brincar com o celular na entrada da escola



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Essa figura apresenta fragmentos do que ocorre diariamente em nossa sociedade cibercultural. Os adultos reconhecem os prejuízos à saúde das crianças decorrentes do uso prolongado dos celulares. No entanto, diante das demandas diárias, eles cedem aos desejos digitais das crianças e oferecem a tecnologia como forma de entretenimento e distração. Em conversa com Sarah, de quatro anos, notamos a realidade de boa parte das crianças em nosso contexto: “Eu fico vendo desenho, eu fico mexendo no celular, meu pai fica trabalhando.”

Diante das narrativas das crianças, nos perguntamos: E a escola? Como lida com os celulares? Muitas unidades escolares costumam restringir o uso de celulares em seus espaços ou até mesmo proíbem sua presença nas dependências. As crianças têm entendimento disso e, durante a pesquisa, expressaram essa experiência em suas narrativas. Elas demonstram posicionamentos ambíguos em relação a esse recurso, pois, ao mesmo tempo em que reproduzem o discurso dos adultos, em situações espontâneas, ressignificam o uso desses aparelhos digitais e sugerem funções para eles em um possível currículo tecnológico, conforme discutido a seguir.

FABULAÇÕES INFANTIS DE PRÁTICAS COM OS CELULARES NO COTIDIANO ESCOLAR

Quando convidadas a refletir sobre o uso dos celulares na escola, as crianças trouxeram propostas criativas, pois, na infância, o processo de aprendizagem vai muito além da simples apreensão de conteúdos pré-definidos nos currículos escolares. As crianças, por meio de sua imaginação e criatividade, constroem narrativas que podem se transformar em “atos de currículo” (Macedo, 2013), ou seja, experiências educativas contextualizadas culturalmente. Esse fenômeno

pode ser compreendido a partir da ideia de que, desde cedo, as crianças usam a imaginação para dar sentido ao mundo ao seu redor.

Ao falar, elas criam histórias em que personagens, cenários, artefatos e conflitos refletem suas vivências, práticas, desejos e curiosidades. Essas narrativas, muitas vezes construídas durante brincadeiras ou conversas, funcionam como um currículo orgânico que integra saberes, práticas culturais e ludicidade.

Docente-pesquisadora – Você acha, Samuel, que nós poderíamos utilizar o celular na escola?

Samuel – Sim. Porque a gente pode jogar, brincar. Guardar na hora de comer.

Docente-pesquisadora - Então o que a gente podia fazer com esse celular na sala de aula?

Samuel – Ver *YouTube* e jogar.

Docente-pesquisadora - Que tipo de vídeo do *YouTube*?

Samuel – Ver o *Google*, outras coisas no *YouTube*, que eu não sei o que é, e ver tudo do Luccas Neto, Ronaldinho, Reinaldinho, *ZAP ZAP*.

Docente-pesquisadora – Se você fosse o professor, o que você pediria para as crianças fazerem com o celular na sala de aula?

Samuel – Eu ia pedir para elas jogarem, ver *YouTube* e, depois, na hora de dormir, guardar, e, na hora de almoçar, também guardar.

Docente-pesquisadora – Mas o tempo todo? E as crianças iam ficar com o celular? Se você fosse o professor, em que momento as crianças iam poder ficar com o celular?

Samuel – Só 100 minutos.

Docente-pesquisadora – Quantos minutos?

Samuel – Até porque de tarde a gente vai embora. É eles, podem usar o minuto que quiser.

Docente-pesquisadora – Aí a criança traz o celular de casa ou escola que dá o celular?

Samuel – A pessoa que traz de casa.

Docente-pesquisadora – Mais alguma coisa que você queira falar sobre o celular?

Samuel – Ah, eu quero falar que eu gosto muito de jogar no celular. (Conversa com Samuel – Arquivo Pessoal)

A conversa com Samuel explicita que o menino de seis anos concorda com o uso do celular na escola e, além disso, propõe atos de currículo para integrá-lo à sua rotina na Educação Infantil. Como se observa, a ludicidade, os jogos, as imagens, a comunicação e o entretenimento são fundamentais na perspectiva infantil. O celular tem significado para ele porque “pode jogar e brincar”. No jogo lúdico, ele reinventa o cotidiano escolar, propõe currículos e (re)constrói a cultura em que está inserido.

Notamos que Samuel demonstra uma construção temporal em relação ao uso do celular – “depois, na hora de dormir, guardar e, na hora de almoçar, também guardar”. A noção de tempo aparece na atenção aos momentos da rotina que ele destaca – o período do sono e do almoço. Por outro lado, sua concepção temporal em relação à ludicidade do celular identifica-se com o caráter imensurável do “Só 100 minutos” e “[...] podem usar o minuto que quiser”. Ele nos mostra que, assim como as relações espaço-temporais são construídas na Educação Infantil, o uso do recurso digital em atos de currículo pode ser estruturado, desde que leve em consideração as brincadeiras e as interações.

Esse relato de Samuel nos ajuda a refletir que cada criança possui um universo singular de referências, formado por suas experiências, práticas, histórias de vida e contextos culturais. Ao criar

suas próprias fábulas e atos de currículo, ela incorpora esses elementos de maneira significativa, tornando o processo de aprendizagem mais relevante e alinhado aos seus desejos. Essa singularização do saber reforça a ideia de que o currículo no cotidiano escolar está longe de ser um conjunto fixo de conteúdos.

A maneira como as crianças fabulam atos de currículo evidencia a potência do processo de aprendizagem por meio da imaginação, da ludicidade e da interação com o mundo, com o outro e com os artefatos. Ao transformar fabulações em experiências e desejos, os pequenos demonstram que aprender é, antes de tudo, um ato criativo e profundamente singular.

Docente-pesquisadora – É, e o que a gente poderia fazer com o celular na escola?

Sarah – A gente poderia fazer umas mensagens.

Docente-pesquisadora – De quê?

Sarah – De entrevista, de umas mensagens de primo, amigo, umas primas.

Docente-pesquisadora – E o que você acha sobre o celular?

Sarah – Eu gosto de várias coisas para tentar a minha ‘tentação’ de desenho.

Docente-pesquisadora – Entendo. E para que serve o celular para crianças?

Sarah – Celular é para adulto e para criança.

Docente-pesquisadora – E para criança serve para quê?

Sarah – Para ficar mexendo no celular. Vendo desenho, *IPhone*, fazendo assim oh (simulando os dedos mexendo no celular). Oh, jogando, brincando.

Docente-pesquisadora – Se você pudesse escolher assim, brincar com o amiguinho ou brincar com o celular, o que você ia escolher?

Sarah – Eu ia escolher os dois.

Docente-pesquisadora – Por quê?

Sarah – Porque eu amo os dois.

Docente-pesquisadora – O que você ia fazer com os dois?

Sarah – Eu ia puxar os dois.

[...]

Docente-pesquisadora – Você quer deixar algum recado e falar alguma coisa sobre celular?

Sarah – Sim. Eu, eu tenho várias coisas sobre falar ‘nisso’. Eu tenho muitas coisas que minha mãe sempre quer. A minha mãe compra... Sabe, ela compra comida para mim pelo celular.

Comida e lanche. Lanche, algumas coisas que tem no celular. (Conversa com Sarah – Arquivo Pessoal)

Esses relatos mostram que as crianças reconhecem a importância da interação social e da brincadeira coletiva, sem que o celular substitua essas experiências. Assim como Samuel, a fala de Sarah, de quatro anos, aponta para uma visão favorável à utilização do aparelho celular na escola. Ela sugere algumas ações para o uso do celular no currículo da Educação Infantil, destacando a relevância da comunicação, do registro de mensagens e de entrevistas com pessoas próximas. Do mesmo modo, as brincadeiras são imprescindíveis para a dinâmica escolar, na visão de Sarah e de grande parte das crianças da primeira infância.

Integram-se também a essas propostas as ações de assistir a desenhos, imaginar e desenhar. Sarah insere o celular em experiências cotidianas da escola, como desenhar e se comunicar, atribuindo-lhes novos significados. Aliás, ela assinala que as experiências digitais estão presentes em sua vida sociocultural.

Se a interação constitui um elemento curricular fundamental na primeira infância, Sarah não deixa de demonstrar isso em suas escolhas. Foram apresentadas a ela as opções “brincar com o amiguinho ou brincar com o celular”. Sua resposta foi brincar com os dois; “porque eu amo os dois”. A afetividade com os colegas e o apreço pelo celular fazem parte da sua infância. Portanto, a ludicidade está inserida em suas ações brincantes com o celular, mas isso não minimiza a importância do outro em seu brincar. Indubitavelmente, as crianças procuram “estabelecer elos com outros seres humanos para criar um contexto de significado” (Post, Hohmann, 2004, p. 45).

Outras crianças, durante esta pesquisa, apontaram para a necessidade de brincar e estar com o outro, demonstrando que o aparelho celular não substitui os amigos nem impede que elas busquem interações sociais. Em narrativas como “Porque as crianças ‘pode’ mostrar os jogos, os vídeos.” (Valentim, seis anos), “A gente brinca em família com a Tocologia.” (Théo, quatro anos) e “Gosto de brincar com os amigos e brincar com o celular.” (Olívia, quatro anos), as crianças expressam que os amigos e a família não podem ficar ausentes de suas propostas lúdicas. Nota-se também a necessidade de compartilhar jogos, vídeos e experiências brincantes uns com os outros.

Vygotsky (1994) enfatiza que a criança é um ser cultural e, portanto, constitui-se na relação com os outros à sua volta. Ao brincar com os amigos, ela se apropria de seu contexto, relaciona-se e interage culturalmente com ele. Nesse sentido, Corsaro (2002) lembra que, na primeira infância, as interações levam a um processo de apropriação e reinvenção da cultura.

Através da interação com os colegas no contexto pré-escolar, as crianças produzem a primeira de uma série de culturas de pares, nas quais o conhecimento infantil e as práticas são transformados gradualmente em conhecimentos e competências necessárias para participar do mundo adulto (Corsaro, 2002, p. 114).

Essas interações acompanham as brincadeiras e a capacidade inventiva das crianças ao propor jogos em dispositivos tecnológicos reais ou imaginários. Seja com um celular funcional, seja com um aparelho sem utilidade, as crianças recriam seus contextos e ressignificam suas experiências cotidianas. Por essa razão, Emily, de cinco anos, nos diz: “Eu finjo que estou falando com minha amiga, só que como eu não tenho WhatsApp, eu fico fingindo.” (Emily, cinco anos).

A menina conhece a função do aplicativo de troca de mensagens e, em suas brincadeiras, conversa, ficticiamente, com a amiga do mesmo modo que os adultos se comunicam por aplicativos. Trata-se, então, de aplicar a capacidade inventiva para representar e (re)construir a interação virtual do mundo adulto. Vale ressaltar que tanto as interações quanto as brincadeiras são eixos da Educação Infantil. Afinal, é na ludicidade e nas relações sociais que as crianças se constroem culturalmente e dialogam com o mundo.

Vygotsky (1994) e Corsaro (2002) destacam que a infância é um momento de apropriação cultural e social. A forma como as crianças incorporam os celulares em suas brincadeiras reflete a cultura contemporânea e a necessidade de integrar tecnologia e interação social na Educação Infantil. Outra questão relevante é a necessidade de repensar as práticas pedagógicas que envolvem a tecnologia na educação infantil. Diretrizes educacionais, como a Lei nº 15.100/2025, estabelecem que os dispositivos móveis devem ser utilizados de forma pedagógica e consciente, o que reforça a importância da mediação docente no processo de aprendizagem digital (Brasil, 2025).

CONCLUSÃO

Esta pesquisa etnográfica evidenciou que os celulares têm sido ressignificados pelas crianças na Educação Infantil, tornando-se parte integrante de suas experiências lúdicas e sociais. Os achados indicam que esses dispositivos extrapolam sua funcionalidade convencional e são incorporados às brincadeiras, funcionando como mediadores da criatividade e da interação entre os pares. Essa dinâmica demonstra que a presença dos celulares na infância não pode ser reduzida a uma perspectiva meramente instrumental ou a um fator de distração, mas deve ser compreendida como um elemento cultural da cibercultura contemporânea.

A legislação recente, representada pela Lei nº 15.100/2025, busca regulamentar o uso de celulares no ambiente escolar, garantindo que seu emprego esteja alinhado a propósitos pedagógicos e ao bem-estar infantil. No entanto, a normatização do uso desses dispositivos precisa ser acompanhada de uma reflexão mais ampla sobre suas potencialidades e desafios. Em vez de proibições rígidas, é necessário promover estratégias de mediação docente que possibilitem a apropriação crítica e criativa dos celulares no contexto educacional.

A análise realizada reforça a importância de considerar as vozes das crianças nos debates sobre tecnologia na educação. As narrativas infantis revelam não apenas a forma como percebem e utilizam os celulares, mas também suas preocupações em relação ao excesso de telas e ao impacto desses dispositivos na rotina escolar. Esse olhar sensível para a experiência infantil deve orientar a construção de políticas educacionais que promovam o equilíbrio entre o uso da tecnologia e outras formas de aprendizagem e socialização.

Por fim, os resultados desta etnografia contribuem para a compreensão das transformações que a tecnologia imprime nas práticas brincantes e nas interações infantis. A escola, como espaço privilegiado de construção do conhecimento, precisa reconhecer essa nova realidade e buscar caminhos que integrem os celulares ao cotidiano escolar de maneira crítica, criativa e pedagógica. Afinal, a tecnologia já faz parte do universo infantil e, quando bem orientada, pode ampliar as possibilidades de aprendizagem, expressão e socialização das crianças na Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Nilda. *Epistemologias dos Cotidianos Escolares*. Petrópolis: Vozes, 2010.
- BRASIL. *Decreto nº 12.385, de 13 de janeiro de 2025*. Regulamenta a Lei nº 15.100, de 2025, que 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, Brasília, DF, 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, Brasília, DF, 2025.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Guia para escolas: conscientização para o uso de celulares na escola*. Brasília, DF: MEC, 2025. Disponível em <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2025/janeiro/mec-lanca-guias-para-orientar-o-uso-de-celulares-na-escola> Acesso em 04 jun. de 2025.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Guia para redes: conscientização para o uso de celulares na escola*. Brasília, DF: MEC, 2025.
- BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996.

- CARVALHO, Felipe; PIMENTEL, Mariano. 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.
- CORSARO, William Arnold. *Sociologia da infância*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- CORSARO, William. Reprodução Interpretativa no Brincar ao Faz-De-Conta das Crianças. *Educação, Sociedade e Culturas*, nº17, p. 113-134, 2002.
- COUTO, Edvaldo Souza. A infância e o brincar na cultura digital. *Perspectiva*, v. 31, n. 03, p. 897-916, 2013. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2013.v31n3p897> Acesso em 04 jun. de 2025.
- FOUCAULT, Michel. O sujeito e o poder. In: RABINOW, Paul; DREYFUS, Hubert. *Foucault, uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995. p. 231- 249.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 1987.
- GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 1989.
- GOULARTE, Fabrini; CARVALHO, Felipe. Diário de pesquisa: etnografia com crianças. In: OLIVEIRA, Inês Barbosa; SÁ, Jaciara; LIMA, Rita de Cássia Pereira. (Org.). *Educação e cultura contemporânea: diferentes abordagens e perspectivas*. Rio de Janeiro: DP et Alii Editora, 2024. p. 295-309.
- HUZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. São Paulo: Cortez, 1998.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2000.
- LIMA, Caroline Costa Nunes; CARVALHO, Felipe Silva Ponte; COUTO JUNIOR, Dilton Ribeiro. A linguagem emocional na prática docente online: implicações educacionais cotidianas. *Revista Internacional de Educação Superior*, Campinas, SP, v. 4, n. 3, p. 542–557, 2018. Disponível em <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8652173>. Acesso em 17 abr. 2025.
- MACEDO, Roberto Sidnei. *Atos de currículo e autonomia pedagógica: o socioconstrucionismo curricular em perspectiva*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- Ministério da Educação (MEC). *Orientações para garantir o uso pedagógico do celular na escola*. Brasília: MEC, 2024. Disponível <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2025/fevereiro/mec-orienta-como-garantir-uso-pedagogico-do-celular-na-escola> Acesso em 04 de jun. de 2025.
- MORAES, Roque; GALIAZZI, Maria do Carmo. *Análise textual discursiva*. Ijuí: Ed. Unijuí, 2006.
- MOREIRA, Ana; MARTINS, João. *Criança, tecnologia e desenvolvimento: impactos e desafios contemporâneos*. São Paulo: Editora Universitária, 2023.
- MOTTA, Fabrini Goularte. *Professora, na escola tem wi-fi?* Narrativas de crianças sobre brincar com dispositivo móvel (celular). 2024. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2024.
- NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR (NIC.br). *Estatísticas TIC para crianças de 0 a 8 anos de idade*. São Paulo: NIC.br, 2025. Disponível: <https://cetic.br/pt/publicacao/estatisticas-tic-para-criancas-de-0-a-8-anos-de-idade/> Acesso em 04 de jun. de 2025.

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO). *Educação na era digital: impactos e desafios do uso de tecnologias na aprendizagem*. Paris: UNESCO, 2023.

PIMENTEL, Mariano; CARVALHO, Felipe da Silva Ponte. Ambiências computacionais para dinamizar sua aula online: é hora de ocuparmos ciberespaços! *SBC Horizontes*, set. 2020. ISSN 2175-9235. Disponível em

<http://horizontes.sbc.org.br/index.php/2020/09/ambienciascomputacionais>. Acesso em 03 mar. 2025.

POST, Jacaly.; HOHMANN, Mary. *O papel da brincadeira na educação infantil*. São Paulo: Editora Pioneira, 2004.

SARMENTO, Manuel Jacinto. *A sociologia da infância: perspectivas e desafios*. Revista Brasileira de Educação, v. 10, n. 28, p. 136-154, 2005.

VIGOTSKY, Lev Semionovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

Submetido em 07 de março de 2025

Aprovado 16 de abril de 2025

Informações dos autores

Fabrini Goularte

Universidade Estácio de Sá

E-mail: fabrinigm@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4482-8670>

Link Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3777939134459377>

Felipe Carvalho

Universidade Estácio de Sá

E-mail: felipesilvaponte@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7398-6171>

Link Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8539464540238508>