



## **CRIANÇAS NA CULTURA DIGITAL: ESTUDO DE CASO EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE MOSSORÓ-RN**

*NIÑOS EN LA CULTURA DIGITAL: ESTUDIO DE CASO EN UNA ESCUELA PÚBLICA DE MOSSORÓ-RN*

*CHILDREN IN DIGITAL CULTURE: A CASE STUDY IN A PUBLIC SCHOOL IN MOSSORÓ-RN*

Mayra Rodrigues Fernandes Ribeiro<sup>1</sup>

Dayse Medeiros de Sousa Figueirôa<sup>2</sup>

### **Resumo:**

No contexto de uma sociedade atravessada pelo ethos digital, é fundamental repensar os processos educativos a partir de uma perspectiva libertadora e decolonial. A educação emancipacionista e libertadora proposta por Paulo Freire (1989) nos convida à problematização crítica da realidade e à valorização dos saberes e experiências dos sujeitos sociais. Nesse sentido, este artigo apresenta os resultados de parte de uma pesquisa de mestrado em Educação, com o objetivo de identificar a relação que alunos com idades entre 8 e 9 anos estabelecem com as tecnologias digitais no contexto da cibercultura, compreendendo que a ausência de práticas pedagógicas fomentadoras de multiletramentos contribuem para o processo de exclusão digital e de consumo passivo das tecnologias. A pesquisa fundamenta-se na abordagem da pesquisa-formação na cibercultura, com inspiração na multirreferencialidade, bem como nos estudos sobre letramentos e multiletramentos. Como metodologia, foram mobilizados dispositivos disparadores de conversas, tais como imagens, textos e objetos. Como resultados, evidenciamos que as crianças têm acesso, em seus cotidianos, a variados recursos tecnológicos digitais, estão imersas em redes sociais e interagem com games e aplicativos de compartilhamento. Isso destaca a necessidade de ampliar os seus multiletramentos através de ações educativas intencionais mediante os usos das tecnologias digitais nas escolas, em especial as públicas.

**Palavras-chave:** cibercultura; multiletramentos; educação básica.

---

<sup>1</sup> Doutora em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ. Professora da Faculdade de Educação da UERN. Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. <https://orcid.org/0000-0002-3118-0265>, e-mail: [mayraribeiro@uern.br](mailto:mayraribeiro@uern.br)

<sup>2</sup> Mestre em Educação pelo PosEduc/UERN. Formada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN. Professora da rede municipal de Mossoró/RN. Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. <https://orcid.org/0000-0002-3719-908X>, e-mail: [dmadeirosda@educacao.prefeiturademossoro.com.br](mailto:dmadeirosda@educacao.prefeiturademossoro.com.br)

## Abstract:

In the context of a society permeated by the digital ethos, it is essential to rethink educational processes from a liberating and decolonial perspective. The emancipatory and liberating education proposed by Paulo Freire (1989) invites us to critically problematize reality and value the knowledge and experiences of social subjects. In this sense, this article presents the results of part of a Master's degree in Education research project, aiming to identify the relationship that students aged 8 and 9 establish with digital technologies in the context of cyberspace, understanding that the absence of pedagogical practices that foster multiliteracies contributes to the process of digital exclusion and passive consumption of technologies. The research is based on the research-training approach in cyberspace, inspired by multireferentiality, as well as studies on literacies and multiliteracies. The methodology used was to use conversation-triggering devices, such as images, texts, and objects. The results demonstrated that children have access to a variety of digital technological resources in their daily lives, are immersed in social networks, and interact with games and sharing apps. This highlights the need to expand their multiliteracies through intentional educational initiatives using digital technologies in schools, especially public schools.

**Keywords:** cyberspace; multiliteracies; basic education.

## Resumen:

En el contexto de una sociedad atravesada por el ethos digital, es fundamental repensar los procesos educativos desde una perspectiva liberadora y decolonial. La educación emancipacionista y liberadora propuesta por Paulo Freire (1989) nos invita a la problematización crítica de la realidad y a la valorización de los saberes y experiencias de los sujetos sociales. En este sentido, este artículo presenta los resultados de parte de una investigación de maestría en Educación, con el objetivo de identificar la relación que los alumnos de entre 8 y 9 años establecen con las tecnologías digitales en el contexto de la cibercultura, comprendiendo que la ausencia de prácticas pedagógicas fomentadoras de multiletramientos contribuye al proceso de exclusión digital y al consumo pasivo de las tecnologías. La investigación se basa en el enfoque de la investigación-formación en la cibercultura, con inspiración en la multireferencialidad, así como en los estudios sobre alfabetizaciones y multialfabetizaciones. Como metodología, se movilizaron dispositivos que desencadenan conversaciones, tales como imágenes, textos y objetos. Como resultado, evidenciamos que los niños tienen acceso, en su vida cotidiana, a variados recursos tecnológicos digitales, están inmersos en redes sociales e interactúan con juegos y aplicaciones de compartir. Esto destaca la necesidad de ampliar sus multiletramientos a través de acciones educativas intencionadas mediante el uso de las tecnologías digitales en las escuelas, especialmente en las públicas.

**Palabras clave:** cibercultura; multiletramientos; educación básica.

## Introdução

Vivemos um novo *ethos* social de interdependência entre humanos e tecnologias digitais, no qual atuamos, produzimos, nos comunicamos, nos informamos e nos formamos em constante processo de interação relacional com a cidade e o ciberespaço (Santos, 2014). Seguindo essa perspectiva, apresentamos neste artigo um estudo, recorte de pesquisa de mestrado realizada no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), com o objetivo de identificar a relação que alunos do 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de Mossoró/RN estabelecem com as tecnologias digitais no contexto da cibercultura (Figueirôa, 2023).

As crianças do século XXI têm sido denominadas de diferentes formas: nativos digitais (Prensky, 2001), Geração Polegarzinha (Serres, 2013) e, mais recentemente, geração Alfa e Beta, por terem nascido na cultura digital e por crescerem rodeadas de artefatos tecnológicos digitais, compartilhando experiências culturais que moldam suas visões de mundo. No entanto, mesmo diante de tantas referências e denominações às crianças nascidas nesse contexto, sabemos que o acesso e a qualidade dessas interações também evidenciam formas de exclusão.

Nessa perspectiva, a exclusão digital é uma constatação em meio à vulnerabilidade social de sujeitos historicamente marginalizados. Brown (2012) traz em seus estudos a emergência de novos padrões de exclusão/inclusão digital, uma vez que as tecnologias digitais, facilitadoras dos processos de globalização e de potencialização dos meios econômicos, criam novos padrões de exclusão e de separação entre os que sabem e os que não sabem, evidenciando que ser letrado da/na cultura digital consiste em um novo divisor social.

Tomando essas ideias preliminares, acreditamos ser fundamental repensarmos os processos educativos a partir de uma perspectiva libertadora e decolonial; uma educação **na cultura digital** que seja inclusiva e que dialogue com diferentes realidades, contextos e culturas, no sentido de valorizar os saberes e as experiências dos sujeitos sociais (Freire, 1989, grifos nossos).

Em consonância com a educação emancipacionista, optamos em nosso estudo pelo método da pesquisa-formação no contexto da cibercultura (Santos, 2012), com inspiração epistemológica multirreferencial (Ardoino, 1998), na qual os pesquisadores não são apenas averiguadores de fatos e ocorrências, mas sujeitos de ocorrências. A pesquisa-formação na cibercultura com base multirreferencial é uma abordagem teórico-metodológica que integra a cultura digital, a formação docente e a complexidade dos contextos educativos. Essa concepção busca superar visões cartesianas de pesquisa e de produção de conhecimento, enfatizando o diálogo plural de saberes, a autoria e a formação refletida em contextos da prática docente (Santos, 2019). Com essas inspirações, realizamos, no âmbito da prática docente, atividades formativas dinâmicas e de natureza lúdica que contribuíssem para tecermos um diagnóstico do perfil das crianças quanto à sua inserção na cibercultura.

Realizamos, ainda, um estudo do caminho teórico envolvendo os conceitos de alfabetização e *letramentos*, até chegarmos à compreensão dos multiletramentos. De acordo com Soares (2004), o letramento foi traduzido para o português a partir da palavra inglesa *literacy*, que pode ser concebida como a condição de ser letrado. A autora assevera que um indivíduo alfabetizado não é necessariamente um indivíduo letrado. Soares (2010, p. 18) pontua, então, que o letramento é concernente ao “resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever: o estado ou condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita”. Como apontado pela autora, o ser letrado vai além do ser alfabetizado, que é aquele indivíduo que sabe ler e escrever; letrado, portanto, é aquele que sabe ler e escrever e que atende adequadamente às demandas sociais da leitura e da escrita que uma vida participativa em sociedade requer.

Das lacunas deixadas sobre a compreensão da alfabetização como mera apropriação da “tecnologia” do ler e do escrever, emerge o conceito de letramento, que traz a compreensão da leitura e da escrita como práticas sociais (Soares, 2010). Com o advento das novas tecnologias associadas ao processo de ensino-aprendizagem, surgem novos conceitos relacionados à utilização das tecnologias de informação e comunicação, como o letramento digital. Os usos de diferentes tecnologias como computadores, internet, cartões magnéticos e caixas eletrônicos têm evoluído e migrado para celulares cada vez mais sofisticados, permitindo compras *online* e um acesso infinito ao mundo virtual. Essas tecnologias exercem uma influência profunda no modo de vida social das pessoas.

Nesse sentido, a tessitura textual neste artigo procura responder às seguintes questões: Que relação os alunos com idades entre 8 e 9 anos estabelecem com as tecnologias digitais no contexto da cibercultura? De quais dispositivos tecnológicos dispõem? Como utilizam e por quanto tempo? Por onde navegam na internet? São monitorados por adultos?

Para aprofundarmos essa discussão, devemos pensar que o letramento digital e o letramento crítico constituem competências necessárias no âmbito da cultura digital. Estarmos preparados para compreender, utilizar e participar ativamente dos processos de comunicação, produção e disseminação de informação mediados por tecnologias digitais é, na contemporaneidade, um imperativo. À medida que a sociedade torna-se cada vez mais dependente da tecnologia digital para uma variedade de tarefas e interações, a capacidade de se adaptar e prosperar nesse ambiente passa a ser fundamental.

Conforme enfatizado por Oliveira e Pontes (2022, p. 3), os sujeitos precisam desenvolver um conjunto de habilidades essenciais como “associar, inferir, comparar, diferenciar, entre outras ações, tendo em vista os diversos formatos dos textos com os quais irá se deparar para produzir sentidos”. Nesse entendimento, o letramento digital vai além da simples capacidade de acessar páginas ou navegar na internet; ele exige que os indivíduos adquiram um conhecimento claro e apropriado para alcançar os resultados desejados em suas buscas *online*.

A cultura digital teve um impacto direto na forma como conduzimos nossas atividades de leitura no cotidiano, influenciando nossas práticas diárias de letramento. Com a ajuda

de computadores, celulares e *tablets*, emergiu uma nova abordagem para a leitura de textos, dando origem à categoria do letramento hipertextual. Lévy (1999, p. 56), já nos anos 1990, frisava que o hipertexto é “um texto móvel, caleidoscópico, que apresenta suas facetas, gira, dobra-se e desdobra-se à vontade frente ao leitor”.

O texto em papel é escrito e lido de maneira linear, seguindo uma sequência da esquerda para a direita e de cima para baixo, página após página. Por sua vez, o texto na tela, conhecido como hipertexto, é escrito e lido de forma multilinear e multissequencial, envolvendo a ativação de *links* que conduzem a inúmeras possibilidades, sem uma ordem predefinida. O leitor, ao interagir com esse tipo de texto, constrói uma relação autônoma, definindo a estrutura e o sentido que deseja seguir durante a leitura.

Para Araújo (2010), a inserção das tecnologias digitais nas salas de aula é uma realidade sem volta. Sabemos que ainda existem diversos desafios que implicam grandes dificuldades com relação aos usos das novas tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) em nossa prática docente. É importante entendermos que essas tecnologias, por si só, não garantem mudanças significativas no sucesso das aprendizagens dos alunos, mas que elas auxiliam e são resultado da nossa intervenção docente. Hoje, é essencial considerar os multiletramentos, também conhecidos como letramentos múltiplos ou letramentos multissemióticos, como destaca Rojo (2009).

Para essa discussão, optamos pelo uso do termo *multiletramentos* por compreendermos que a diversidade cultural e as múltiplas linguagens presentes na contemporaneidade são pontos-chave para percebermos como a comunicação vem sendo transformada com o passar do tempo, constituindo duas fortes características específicas que se diferenciam do letramento como práticas letradas. Na escola, devemos compreender que a infância faz parte desse universo plural que convive com textos multimodais e semióticos na produção de informações e comunicação (Rojo; Moura, 2012).

No entanto, é preciso destacar a complexidade que envolve a relação entre a cultura digital, crianças ciberculturais e o papel da escola nesse contexto. Em 2025, foi instituída a Lei Federal no 15.100/2025, regulamentando a restrição do uso de aparelhos celulares nas escolas, com o objetivo de reduzir os impactos negativos na aprendizagem e na saúde mental de crianças e adolescentes, ficando o uso autorizado exclusivamente para fins pedagógicos, incluindo o apoio à acessibilidade.

Essa restrição ocorre em um cenário de constatação de adoecimento (ansiedade, obesidade, distúrbios do sono), *déficit* de atenção, atraso na linguagem e defasagem na aprendizagem. Inclusive, a Organização Mundial de Saúde (OMS) orienta que crianças de até 1 ano de idade não tenham nenhum contato com as telas. A Sociedade Brasileira de Pediatria recomenda que as crianças na faixa etária de 6 a 10 anos, que inclui a idade das crianças da pesquisa ora apresentada (entre 8 e 9 anos), tenham, no máximo, duas horas de acesso por dia a ambientes digitais (Pignatari, 2024).

Diante da ampla e complexa discussão sobre usos pedagógicos das tecnologias digitais, restrições às interações das crianças com as telas e com a utilização da internet na escola, esta pesquisa ganha ainda mais relevância, uma vez que possibilita a reflexão situada na prática docente sobre as relações que as crianças de uma escola pública de

Mossoró-RN estabelecem com as tecnologias digitais em seus cotidianos, o que usam, com que tipo de monitoramento o fazem e com quais propósitos.

Diante do exposto, sistematizamos o artigo em duas seções, a saber: na primeira seção, situamos o campo e os sujeitos da pesquisa, os quais denominamos *praticantes culturais na cibercultura*. Na segunda seção, abordamos o caminho metodológico inspirado na pesquisa-formação no contexto da cibercultura, trazendo um perfil dos alunos, que são as crianças inseridas no mundo digital conectadas em rede.

Nas conclusões, observamos, como achados da pesquisa, que a cultura contemporânea do digital em rede coloca as crianças, desde muito pequenas, em interação com artefatos que as conecta com a ampla diversidade de aplicativos, *games*, redes sociais, dentre outras possibilidades disponíveis na internet. Essa amplitude de acesso torna necessário um maior acompanhamento e uma formação para a inserção cidadã, responsável e promotora do bem-estar cognitivo, social, físico e afetivo das crianças.

## 1 Campo da pesquisa e sujeitos praticantes culturais na cibercultura

A escola é lugar de produção de conhecimento, de formação sociocultural e de desenvolvimento humano para a vivência plena da cidadania, sendo um de seus principais papéis promover uma educação que possibilite aos sujeitos perceberem o que é ser e estar no mundo. O ambiente educativo deve construir pontes para a socialização mútua de saberes de todos os atores que fazem as instituições de ensino. Considerando essa premissa, nesta seção, faremos uma breve caracterização do campo e dos sujeitos da pesquisa.

O lócus da presente pesquisa é uma escola pública da rede Municipal de Mossoró/RN, localizada na zona urbana da cidade. A escola foi fundada em fevereiro de 1988 em instalações precárias: um galpão com poucas condições estruturais. Porém, em 2001, mudou-se para um prédio apropriado a fim de atender as crianças matriculadas. Oferece a modalidade de Ensino Fundamental I, de 1º ao 5º ano, e dispõe do Atendimento Educacional Especializados (AEE) para os estudantes com deficiência.

De 2023, período de realização da pesquisa, até o ano de 2025, a escola tem se mantido no patamar de aproximadamente 520 alunos matriculados. Sua infraestrutura predial é satisfatória: possui onze salas de aula, nas quais funcionam ao todo vinte e duas turmas. Conta, ainda, com uma sala de informática, que passou, em 2025, por uma renovação dos computadores, até então obsoletos e muitos dos quais quebrados. O espaço também abriga sala de professores; uma biblioteca com acervo bastante significativo; sala de AEE para realizar os atendimentos do público da educação especial; salas de direção; secretaria e arquivo; banheiros adequados à faixa etária dos alunos. Também dispõe de cozinha, pátio coberto e quadra poliesportiva.

Quanto ao aspecto pedagógico, a escola desenvolve um trabalho voltado para a formação integral dos sujeitos, através de projetos de leitura, de matemática, participação em olimpíadas, feiras de ciências e eventos culturais da cidade. No Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb) do ano de 2021, de acordo com o resultado por escola disponibilizado pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisa Educacionais Anísio Teixeira (Inep), a escola atingiu a nota 5,7, ficando entre as melhores notas do município de Mossoró (Brasil, 2023).

A partir das nossas experiências em sala de aula, a percepção que temos é que as crianças estão cada vez mais conectadas ao uso das tecnologias digitais em seus cotidianos. Nesse contexto, intencionamos compreender como se dá a relação dessas crianças com os ciberespaços, entendidos como territórios digitais compartilhados, nos quais os sujeitos circulam, interagem e produzem sentido (Levy, 1999). A pesquisa-formação (Santos, 2019), como método de pesquisa ação, nos permitiu construir com os alunos - concebidos como praticantes culturais (Certeau, 2012), visto se tratar de sujeitos que produzem saberes e reinventam usos dentro de suas realidades culturais -, momentos lúdicos e interativos para captarmos suas relações com as tecnologias digitais, procurando perceber o acesso aos aparelhos digitais, seus usos, acompanhamentos familiares e frequência de acesso à internet.

A turma do 3º “B” do ano letivo de 2023 foi selecionada para a pesquisa por se constituir de ex-alunos da professora pesquisadora no 2º ano e, consequentemente, pela aproximação, confiança e afetividade, fatores importantes para e na pesquisa com crianças. A referida turma contemplava vinte e seis alunos, sendo dezessete meninos e nove meninas. Os alunos, em processo de alfabetização, apresentavam diferentes níveis de aprendizagem. Segundo Ferreiro (2001), a aquisição das habilidades de leitura e de escrita é um processo construtivo comum tanto às crianças com mais facilidade quanto para as que apresentam maiores dificuldades na aprendizagem. Ambas passam por esse processo/tempo com ritmo e passos únicos, os quais constituem o desenvolvimento da leitura e da escrita avançando em níveis de padrões evolutivos, chamados pela autora de Pré-silábico, Silábico, Silábico-alfabético e Alfabético.

## **2 Entrelaçando caminhos: a abordagem metodológica da pesquisa-formação na cibercultura**

Como metodologia, instigamos momentos formativos e de conversação denominados “Perfil dos alunos”. Esse momento teve como objetivo conhecer os alunos que cursavam o 3º ano do Ensino Fundamental I, na perspectiva de favorecer o diagnóstico inicial quanto ao uso das tecnologias digitais e das redes sociais no cotidiano, percebendo a inserção deles no contexto da cibercultura.

Para tanto, traçamos pontos que, ao longo de conversas e estudos, bem como na vivência com as crianças no espaço-tempo da sala de aula, intuímos ser importantes para nos

aproximarmos de um perfil global das crianças no universo da cibercultura. Na Figura 1, destacamos os aspectos disparadores das conversas e atividades realizadas com as crianças.



Figura 1: Pontos fulcrais sobre a vivência das crianças na cibercultura

Fonte: Elaborado pelas autoras (2023).

A fim de desenvolvermos uma abordagem metodológica lúdica e, ao mesmo tempo, formativa, mobilizamos atividades em que as crianças pudessem se expressar naturalmente e à vontade.

De início, realizamos um gráfico humano a partir da seguinte indagação: Quem tem internet em casa e quem não tem internet em casa? Como resposta, observamos que a maioria dos alunos foi para o lado de quem tinha e apenas dois alunos foram para o lado de quem não possui internet em casa. Desses dois alunos, um relatou que a internet de sua casa havia sido cortada e a outra afirmou que nunca teve internet em casa, mas que usava a do vizinho ou os dados móveis, quando a mãe inseria créditos no telefone celular.

Realizamos outra dinâmica para saber quais aparelhos as crianças possuem em casa. Passamos de mesa em mesa expondo figuras de celulares, *tablets* e computadores, orientando cada estudante a pegar as figuras que representassem o que eles possuem em casa. O celular foi escolhido por todos, significando que mesmo os que não possuíam internet em casa, tinham o aparelho. Apenas três alunos possuem *tablet* em casa. Doze alunos escolheram computador ou *notebook*, significando que em algumas residências há os três tipos de aparelhos, embora a maioria tenha apenas o telefone celular como fonte principal de acesso.

Desenvolvemos um momento com o jogo da memória dos *emojis*, com o objetivo de percebermos a compreensão das crianças sobre os signos comunicacionais expressos

nas imagens. O jogo era composto por uma figura de *emoji* em uma cartela, e, na outra, o nome que o representava. Selecionamos *emojis* que representam sentimentos e emoções como alegria, raiva, tristeza, susto, dentre outros, cujas imagens foram expostas no quadro.

Os alunos demonstraram bastante domínio e conhecimento sobre o significado e a função de cada signo. Em mundo globalizado em que vivemos hoje, a escola deve proporcionar aos alunos conhecimentos sobre as tecnologias digitais da informação e comunicação e diversidade cultural, mobilizando os novos letramentos que emergem na sociedade contemporânea, de modo que as crianças saibam realizar leituras através de variados signos (Rojo, 2012). Os gêneros de textos, estejam eles em plataformas digitais ou no formato impresso, há algum tempo são carregados de múltiplas linguagens, tais como imagens, *emojis*, animações, símbolos, sons etc.

As crianças de hoje, denominadas por Serres (2013) de Geração Polegarzinha, por digitarem seus aparelhos celulares com os polegares e por terem uma cognição e formas de pensar e de agir diferentes das de seus antepassados, impõem à escola novas maneiras de pensar a relação entre ensino e aprendizagem. No caso do 3º “B”, a quase totalidade dos alunos está conectada à internet, tendo como dispositivo principal o telefone celular. Todos possuem aparelhos celulares em casa, estando de alguma forma inseridos no universo digital. Isso nos faz pensar sobre o tempo de navegação na internet que as crianças têm em seus aparelhos digitais.

Para fazermos esse levantamento, realizamos uma dinâmica com placas, distribuídas com três opções contendo quantidades de horas de navegação na internet. A dinâmica revelou o seguinte resultado: 3 crianças se posicionaram na placa de 1 hora; apenas 1 escolheu a placa de 2 horas e 12 crianças se reuniram em torno da placa de mais de 3 horas, o que sinaliza que elas passam bastante tempo acessando a internet e usando os meios digitais diariamente.

Podemos perceber que a maioria das crianças está excedendo os limites considerados ideais pela Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP, 2016), cujo órgão considera que, em se tratando de crianças entre 6 e 10 anos de idade, o tempo-limite de acesso a telefones celulares, *tablets* e computadores é de, no máximo, entre 1 e 2 horas por dia.

Também perguntamos às crianças se elas preferem jogar *online* ou brincar ao ar livre com os amigos, tendo a grande maioria respondido que prefere jogar *online*. Na dinâmica com placas sobre qual era o jogo preferido das crianças, elas tinham as seguintes opções de resposta: *Minecraft*, *Free Fire* e Plataforma *Roblox*. Os três jogos foram escolhidos entre as crianças, mas o de maior escolha foi a plataforma *Roblox*. Compreendemos que a plataforma *Roblox* vem ganhando espaço nas preferências das crianças por se tratar de um dispositivo que as possibilita criar seus próprios jogos, personagens e ambientes virtuais, podendo favorecer a criatividade e a imaginação de maneira interativa.

Perguntamos qual era o ambiente da escola do qual elas gostam mais. As três opções de escolha remeteram a locais de realização de atividades pedagógicas intencionais, a saber: sala de aula, biblioteca e sala de informática. A maior parte dos alunos optou pela sala de informática, demonstrando, mais uma vez, o alinhamento com o uso das tecnologias e sua imersão na cibercultura.

Apesar da agilidade e das habilidades de uso dos aparelhos digitais, crianças e jovens da/na cultura digital carecem muitas vezes de um letramento digital para manipular *softwares* como *Word*, *Excel*, *Power Point*, dentre outros, além de que ainda não possuem um letramento crítico e seletivo para curadorias de plataformas que favoreçam pesquisas qualificadas para a sua formação escolar. Além desses aspectos, fatores como imaturidade e ingenuidade podem fazer das crianças vítimas de criminosos que também habitam o mundo virtual, expondo-as a violações graves como pedofilia e *cyberbullying*.

Sobre esse ponto do nosso diagnóstico, perguntamos às crianças se os seus pais monitoram as páginas que elas acessam, a fim de sabermos por onde os estudantes estão habitando no mundo virtual. Colocamos à disposição das crianças duas placas com as palavras “sim” e “não”, orientando-as a se posicionarem de acordo com a sua realidade. Obtivemos uma resposta balanceada: a maioria afirmou que os pais não acompanham o que elas fazem nas páginas da internet, porém essa diferença não é tão grande em relação aos pais que costumam realizar o monitoramento.

Refletindo sobre a ação de monitoramento por parte dos pais, sabemos que é uma questão relevante e complexa. A percepção das crianças, ao afirmarem que a maioria dos pais não as monitoram, pode estar atrelada a diversos fatores, como uma comunicação reduzida, no sentido de que os pais monitoram, porém não comunicam, ou eles podem utilizar ferramentas de monitoramento de forma discreta. Essa questão pode, ainda, estar associada à falta de conhecimento dos pais sobre como realizar o monitoramento das atividades das crianças na internet de maneira eficaz. Os fatores culturais também influenciam, pois algumas famílias têm uma relação mais aberta e outras mais rigorosa quanto ao monitoramento do acesso.

Como sabemos, a internet é hoje um meio indispensável para a realização de muitas tarefas do nosso cotidiano. Entretanto, corremos muitos riscos e devemos estar atentos para a tomada de medidas de segurança fundamentais, que possam garantir um acesso seguro e a prevenção de vítimas de crimes virtuais. As crianças também precisam estar devidamente orientadas quanto a algumas medidas importantes, a fim de que possam navegar sem ameaças.

Para percebermos se as crianças estão atentas às medidas básicas de segurança, expusemos algumas perguntas na parede da sala de aula e lemos em voz alta cada pergunta, para que todos pudessem ouvir claramente; depois, chamamos um aluno por vez para responder, que deveria usar uma mão com o símbolo “correto” ou “errado”. Nessa dinâmica, o aluno colocava a mão verde como referência à opção correta e as mãos vermelhas referentes às opções erradas. Perguntamos ao restante da turma se eles concordavam ou não com as respostas dadas, depois levantávamos uma conversa em torno de cada pergunta. Ao todo, foram feitas três perguntas com foco na proteção de dados pessoais, não compartilhamento de informações como fotos, vídeos e endereço/número de telefone. A Figura 2 traz as perguntas que foram feitas e as respostas das crianças.

QUAIS SÃO ALGUMAS MEDIDAS DE SEGURANÇA QUE VOCÊ DEVE TOMAR AO USAR A INTERNET?	a) Não compartilhar informações pessoais com estranhos. 	b) Falar com qualquer pessoa que envie uma mensagem para você. 	c) Clicar em todos os links que você encontra. 
O QUE VOCÊ DEVE FAZER SE RECEBER UMA MENSAGEM AMEAÇADORA OU DESCONFORTÁVEL NAS REDES SOCIAIS?	a) Ignorar e não fazer nada. 	b) Responder com uma mensagem igualmente ameaçadora. 	c) Informar um adulto de confiança imediatamente. 
O QUE VOCÊ DEVE FAZER SE ALGUÉM ONLINE PEDIR SUAS INFORMAÇÕES PESSOAIS, COMO ENDEREÇO OU NÚMERO DE TELEFONE?	a) Dar essas informações imediatamente. 	b) Ignorar a solicitação. 	c) Informar um adulto de confiança e nunca compartilhar informações pessoais online. 

Figura 2: Quadro com perguntas e respostas sobre as medidas de segurança na internet

Fonte: Elaborado pelas autoras (2023).

Embora saibamos que as medidas de segurança nos ambientes digitais são múltiplas e diversificadas, abrangendo desde a atualizações de *softwares* e troca de senhas à manutenção de pacotes de antivírus, a intenção era identificar se as crianças conhecem as medidas básicas, que não precisam de auxílio de técnicos ou conhecimentos tecnológicos, mas de orientações gerais que são relevantes para a proteção dos perigos da internet. Com isso, podemos concluir que as crianças apresentam um domínio razoável quanto às medidas de segurança que devem ser tomadas por todos nós.

## Considerações finais

O estudo evidenciou que a maioria das crianças da escola pública investigada interage cotidianamente com dispositivos digitais de seus pais e/ou responsáveis, em particular o telefone celular. Entretanto, mesmo as crianças demonstrando certa familiaridade com o manuseio dos artefatos tecnológicos digitais, há uma necessidade de expandir os seus multiletramentos.

Nessa conjuntura, a escola, em especial a pública, tem a importante função social de fomentar práticas pedagógicas em que a multiplicidade cultural e a multiplicidade semiótica gerem confluência na formação das crianças, favorecendo a educação inclusiva e autoral no contexto da cultura digital. Isso implica promover, sistematicamente, um uso mais consciente, seguro e pedagogicamente enriquecedor dos meios digitais na escola, sobretudo quando consideramos os desafios da exclusão digital e os riscos decorrentes do tempo excessivo de exposição às telas pelas crianças,

associados à ausência de acompanhamento familiar.

A vivência na escola campo de pesquisa nos possibilitou inferir que são muitos os aspectos que devem ser considerados na complexidade de uma educação qualificada e que efetivamente contribua para a superação da exclusão digital. Para além de infraestrutura tecnológica, as políticas e as ações de formação continuada são igualmente necessárias para fomentar uma atuação docente crítica e criativa envolvendo os usos das tecnologias digitais. Nesse modelo de educação, desde a tenra infância, as crianças se constituem, gradativamente, como sujeitos ativos e conscientes nas suas escolhas diante da infinidade de usos e recursos disponíveis da internet.

O que intencionamos e o que também buscamos em nossos fazeres docentes no contexto da cibercultura é a transformação dos processos educativos, com o professor atuando como um mediador e problematizador do conhecimento, sempre aberto a aprender com os alunos e a integrar as tecnologias digitais de forma intencional, pedagógica e referenciada na cultura dos alunos. Portanto, integrar os multiletramentos aos processos formativos das crianças, sobretudo nas escolas públicas, não é apenas uma questão pedagógica, mas um ato político de inclusão e de justiça social.

## Referências

ARAÚJO, Ivanildo Amaro de. Formação de professores e Tecnologias da Informação e da Comunicação: professor, você tem medo de quê? **Vertentes** (UFSJ), v. 1, p. 01, 2010.

BROWN, Andrew. Tecnologia Digital e Educação: contexto, pedagogia e relações sociais. In: COWEN, Robert; KAZAMIAS, Andreas M.; ULTERHALTER, Elaine (org.). **Educação comparada: panorama internacional e perspectivas**: Brasília: UNESCO; CAPES, 2012. Volume 2. p. 611-627.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. 19. ed. Tradução Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre alfabetização**. Tradução Horácio Gonzales et al., 24. ed. atualizada. São Paulo: Cortez, 2001.

FIGUEIRÔA. Dayse Medeiros de Sousa. **Pesquisa-Formação com os Multiletramentos nos Anos Iniciais**: Estudo de Caso. 2023. 128f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Mossoró, 2023. Disponível em: <https://portal.uern.br/propeg/poseduc/wp-content/uploads/sites/10/2025/03/DAYS-MEDEIROS-DE-SOUZA-FIGUEIROA.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1989.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

OLIVEIRA, Marcos Antonio de; PONTES, Verônica Maria de Araújo. O letramento digital e o ensino remoto: a percepção dos estudantes sobre a aprendizagem. **Rev. Pemo**, Fortaleza, v. 4, e 47212, 2022.

PIGNATARI, Nínive D. G. Tempo de tela e o desenvolvimento saudável de crianças e jovens: o que a ciência já sabe sobre isso? **Blog UNIFEV**, 9 jan. 2024. Disponível em: <https://www.unifev.edu.br/blog/34036/tempo-de-tela-e-o-desenvolvimento-saudavel-de-criancas-e-jovens>. Acesso em: 6 jul. 2025.

PRENSKY, Marc. **Nativos digitais, imigrantes digitais**. NCB, University Press, v. 9, n. 5, out./2001.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SANTOS, Edmáea. **Pesquisa-formação na cibercultura**. Teresina: EDUFPI, 2019.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Tradução de Jorge Bastos. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SOARES, Magda B. **Letramento e alfabetização**: as muitas facetas. **Rev. Bras. Educ.**, n. 25, Rio de Janeiro, jan./abr. 2004.

SOARES, Magda B. **Letramento**: um tema em três gêneros. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

A Revista Interdisciplinar Sulear declara que os(as) autores(as) são responsáveis pela revisão textual, tanto da Língua Portuguesa, das línguas estrangeiras e das normas e padronizações vigentes.

Recebido em: 15/9/2023

Aprovado em: 10/9/2025