

## O IMPACTO DA CULTURA DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Amanda Caroline Camargo de Sales<sup>1</sup>

Camila Tatiane Santos Rezende<sup>2</sup>

Elis Regina Oliveira<sup>3</sup>

Laurieny Mendonça Brajovich<sup>4</sup>

Suélén Danúbia da Silva<sup>5</sup>

Elimeire Alves de Oliveira<sup>6</sup>

Ariane Nogueira de Lima<sup>7</sup>

Ijosiel Mendes<sup>8</sup>

**RESUMO:** Este artigo discute os impactos da cultura digital no contexto da educação infantil, analisando as transformações nas práticas pedagógicas, nas relações de aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo e social das crianças. A cultura digital, marcada pelo uso crescente de tecnologias como tablets, smartphones, aplicativos e plataformas digitais, tem modificado significativamente o ambiente escolar e as formas de interação das crianças com o conhecimento. A partir de uma revisão bibliográfica e análise crítica, observa-se que, quando bem mediadas, as tecnologias podem favorecer a criatividade, a autonomia e o letramento digital desde os primeiros anos escolares. No entanto, também são identificados desafios, como a necessidade de formação dos professores, o uso excessivo de telas e a desigualdade no acesso às ferramentas digitais. Conclui-se que a integração da cultura digital na educação infantil deve ser feita de maneira consciente, planejada e alinhada às necessidades do desenvolvimento infantil.

**Palavras-chave:** Cultura digital. Educação infantil. Tecnologias digitais. Desenvolvimento infantil. Práticas pedagógicas.

3131

**ABSTRACT:** This article discusses the impacts of digital culture in the context of early childhood education, analyzing the transformations in pedagogical practices, learning relationships, and children's cognitive and social development. Digital culture, marked by the growing use of technologies such as tablets, smartphones, apps, and digital platforms, has significantly changed the school environment and the ways children interact with knowledge. Based on a literature review and critical analysis, it is observed that, when properly mediated, technologies can foster creativity, autonomy, and digital literacy from the earliest school years. However, challenges are also identified, such as the need for teacher training, excessive screen use, and unequal access to digital tools. The conclusion is that the integration of digital culture into early childhood education must be conscious, planned, and aligned with the needs of child development.

**Keywords:** Digital culture. Early childhood Education. Digital technologies. Child development. Pedagogical practices.

<sup>1</sup>Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Futura.

<sup>2</sup>Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Futura.

<sup>3</sup>Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Futura.

<sup>4</sup>Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Futura.

<sup>5</sup>Docente no curso de Pedagogia da Faculdade Futura. Graduada em Ciências Contábeis (UNIFEV), Graduada em Administração pela Faculdade Futura, Graduanda em Pedagogia (UNIBF) Especialista em Administração Estratégica com ênfase em Marketing e Gestão de Recursos Humanos (UNILAGO),Especialização em Controladoria Uniasselvi,Mestrado em Administração (UNIMEP).

<sup>6</sup>Docente e Coordenadora no curso de Pedagogia da Faculdade Futura. Graduada em Direito, Pedagogia e Letras, Especialista em Gestão Escolar. Mestre em Ensino e Processos Formativos.Aдвогада.

<sup>7</sup> Tecnóloga em Gestão de Recursos Humanos pela Faculdade Futura (2017), Bacharel em Administração pela Faculdade Futura (2025) e Pós-graduada em Departamento pessoal e relações trabalhistas pelo Centro Universitário Faveni – UNIFAVENI, graduanda em Ciências Contábeis (Faculdade Futura).

<sup>8</sup>Docente da Faculdade Futura de Votuporanga. Graduado em Matemática. (UNIFEV). Especialista em Matemática (UNICAMP). Especialista em Matemática no Ensino Médio (UFSCAR). Mestre em Matemática (UNESP).

## INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, a sociedade tem vivenciado profundas transformações impulsionadas pelo avanço das tecnologias digitais. Esse fenômeno, conhecido como cultura digital, está presente em diversos aspectos do cotidiano, influenciando a forma como as pessoas se comunicam, acessam informações, trabalham e aprendem.

No contexto educacional, especialmente na educação infantil, essas mudanças têm provocado reflexões importantes sobre os modos de ensinar e aprender na primeira infância.

A inserção das tecnologias digitais no ambiente escolar não se limita ao uso de ferramentas tecnológicas, mas envolve uma nova lógica cultural, em que crianças já nascem inseridas em um mundo conectado, interativo e mediado por telas. Diante desse cenário, é fundamental compreender como a cultura digital impacta o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, bem como os desafios e oportunidades que se colocam para educadores, instituições e famílias.

Este artigo tem como objetivo analisar os impactos da cultura digital na educação infantil, abordando tanto os potenciais benefícios quanto os riscos associados ao uso das tecnologias nessa etapa da formação.

Para isso, serão discutidos aspectos relacionados às práticas pedagógicas, ao papel do professor, à mediação dos adultos e à importância de um uso crítico, criativo e responsável dos recursos digitais desde os primeiros anos de escolarização.

3132

## TEORIAS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Nas últimas décadas, a presença das tecnologias digitais têm transformado não apenas a comunicação e o trabalho, mas também a forma como crianças vivenciam a infância. Tablets, celulares, computadores e jogos eletrônicos passaram a compor o universo lúdico e educativo desde os primeiros anos de vida.

Essa inserção precoce cria o que se chama de cultura digital, isto é, um conjunto de práticas, linguagens e formas de interação que atravessam o cotidiano. No campo da educação infantil, esse cenário suscita reflexões profundas: quais os impactos do contato com recursos digitais no desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças?

Como as teorias da aprendizagem ajudam a interpretar tais mudanças? A infância contemporânea é marcada pela convivência entre o brincar tradicional e as experiências digitais. Brinquedos físicos, jogos de faz de conta e interações presenciais continuam a desempenhar

papel fundamental, mas agora são complementados por aplicativos, vídeos interativos e plataformas educativas. Esse fenômeno traz potenciais benefícios, como a ampliação dos estímulos cognitivos e sensoriais.

Ambientes multimídia oferecem experiências visuais, auditivas e interativas que despertam a curiosidade, estimulam a linguagem e favorecem a exploração de novas ideias. Além disso, o contato com diferentes linguagens digitais promove o desenvolvimento dos chamados multiletramentos, preparando a criança para compreender e se expressar em contextos variados. Entretanto, os riscos também precisam ser considerados.

A exposição excessiva pode provocar dificuldades de atenção, dependência tecnológica e redução nas interações sociais presenciais. Há ainda a preocupação com conteúdos inadequados e com a substituição precoce do brincar corporal e simbólico pelo virtual. Nesse sentido, o papel da escola e da família é essencial para garantir equilíbrio e intencionalidade no uso da tecnologia. Jean Piaget defende que a criança constrói o conhecimento a partir da interação ativa com o ambiente. Jogos digitais e aplicativos interativos podem ser entendidos como materiais que favorecem a assimilação e a acomodação, permitindo à criança experimentar hipóteses, resolver problemas e explorar relações de causa e efeito.

Porém, é necessário respeitar as etapas do desenvolvimento: crianças pequenas ainda precisam da manipulação concreta de objetos para estruturar o pensamento lógico. Lev Vygotsky destaca o papel central da interação social no processo de aprendizagem. A cultura digital amplia esse horizonte ao oferecer novos meios de colaboração, seja em jogos coletivos online ou em atividades mediadas por adultos e colegas. As tecnologias funcionam como ferramentas culturais que mediam a relação entre a criança e o conhecimento.

A ideia de zona de desenvolvimento proximal (ZDP) também se aplica: recursos digitais podem auxiliar crianças a realizar tarefas que ainda não conseguiram sozinhas, mas que são possíveis com apoio e orientação. Jerome Bruner valoriza a importância da mediação do professor e da aprendizagem ativa por descoberta.

Nesse sentido, ambientes digitais que promovem exploração, narrativas interativas e jogos simbólicos dialogam diretamente com sua teoria. O educador, no entanto, deve atuar como guia, garantindo que a criança não apenas consuma conteúdos, mas construa significados.

A teoria da carga cognitiva de John Sweller ressalta que o cérebro humano possui limites de processamento de informações na memória de trabalho. Ambientes digitais ricos em estímulos podem ser valiosos, mas também podem sobrecarregar a criança caso não sejam

organizados de maneira pedagógica. Recursos digitais bem planejados, que mesclam imagem, som e interatividade de forma equilibrada, facilitam a aprendizagem significativa. Pesquisas em neurociência apontam que estímulos digitais podem apoiar habilidades como memória, atenção e linguagem, desde que utilizados de forma moderada e acompanhados de interações humanas.

O excesso de tempo em frente às telas, por outro lado, pode comprometer aspectos socioemocionais e reduzir oportunidades de desenvolvimento de empatia, cooperação e autorregulação. Diante desse cenário, o educador da educação infantil precisa assumir a função de mediador crítico da cultura digital. Isso implica não apenas introduzir recursos tecnológicos em sala de aula, mas refletir sobre a intencionalidade pedagógica, selecionar conteúdos adequados à faixa etária e garantir que o uso digital seja articulado a experiências concretas, corporais e sociais.

O professor deixa de ser apenas transmissor de informações e passa a ser curador de experiências de aprendizagem, equilibrando tecnologia e vivências presenciais. A cultura digital impacta a educação infantil ao modificar formas de brincar, aprender e interagir. Quando analisada sob a ótica das teorias de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, percebe-se que as tecnologias podem ser poderosas aliadas para o crescimento intelectual e social das crianças

3134

desde que utilizadas com equilíbrio, supervisão e intencionalidade pedagógica.

## CULTURA DIGITAL E EDUCAÇÃO

A cultura digital é um dos fenômenos mais marcantes do século XXI, transformando a maneira como as pessoas se comunicam, aprendem e se relacionam com o conhecimento. Trata-se de um conjunto de práticas sociais, culturais e tecnológicas que emergem do uso cotidiano das tecnologias digitais, como computadores, celulares, internet e redes sociais. Essa nova realidade impacta diretamente a educação, pois exige a adaptação de métodos, conteúdos e estratégias pedagógicas para dialogar com estudantes que já estão.

A escola, como espaço formador, não pode ignorar essas mudanças, se antes o acesso à informação era restrito a livros, bibliotecas e professores, hoje o estudante tem na palma da mão infinitas fontes de dados. Isso exige do professor um papel mais ativo de mediador e orientador,

ajudando a selecionar informações confiáveis e a desenvolver competências críticas diante da avalanche de conteúdos disponíveis online.

Assim, a cultura digital, quando integrada ao ambiente educacional, não substitui o professor, outro aspecto fundamental é o uso das tecnologias como recursos didáticos. Plataformas de ensino, aplicativos interativos, jogos digitais e ambientes virtuais de aprendizagem ampliam as possibilidades de ensino, tornando as aulas mais dinâmicas, personalizadas e próximas da realidade do aluno.

Essas ferramentas, quando utilizadas de forma planejada, podem promover maior engajamento e participação dos estudantes, contribuindo para uma aprendizagem significativa. Entretanto, a inserção da cultura digital na educação também traz desafios. O primeiro deles é o acesso desigual às tecnologias. Nem todos os estudantes possuem os mesmos recursos, o que gera exclusão digital e amplia desigualdades sociais. Além disso, há o risco de uso inadequado das tecnologias, como a superficialidade na busca de informações, a distração constante e até mesmo problemas relacionados à dependência digital.

A cultura digital também exige novas competências para a vida contemporânea, conhecidas como competências digitais. Entre elas, destacam-se a capacidade de interpretar informações, criar conteúdos digitais, colaborar em redes, resolver problemas utilizando tecnologia e agir de forma ética no ambiente virtual. 3135

A educação, portanto, tem a responsabilidade de preparar os estudantes não apenas para o mercado de trabalho, mas para a cidadania digital. Outro ponto relevante é que a cultura digital favorece a aprendizagem colaborativa.

Nas redes sociais, fóruns e grupos virtuais, estudantes podem compartilhar experiências, construir conhecimento de forma coletiva e aprender uns com os outros. Esse tipo de prática rompe com o modelo tradicional de ensino, baseado apenas na transmissão unilateral do professor, e dá lugar a um processo mais participativo e horizontal.

Além disso, a utilização de ferramentas digitais já se mostra presente em práticas pedagógicas atuais. Plataformas como *Google Classroom*, *Moodle* e *Microsoft Teams* permitem que professores organizem materiais, atividades e avaliações em um espaço totalmente virtual, acessível a qualquer hora e lugar.

O uso de aplicativos de gamificação, como o *Kahoot*, transforma o aprendizado em algo mais atrativo, despertando o interesse dos alunos por meio de desafios e recompensas. No entanto, o uso dessas tecnologias requer formação contínua dos professores, que precisam estar

preparados para integrar os recursos digitais de forma crítica e pedagógica. Não basta apenas utilizar ferramentas modernas; é preciso repensar a didática, a avaliação e a interação em sala de aula.

A cultura digital, quando bem aplicada, pode aproximar a escola da realidade dos estudantes e estimular habilidades como criatividade, autonomia e pensamento crítico. Por fim, é importante compreender que a cultura digital não deve ser vista como inimiga da escola, mas como uma oportunidade de transformação.

Ao integrar recursos tecnológicos ao currículo, repensar metodologias e investir na formação digital dos professores, a educação pode se tornar mais inclusiva, inovadora e capaz de formar cidadãos preparados para os desafios do mundo contemporâneo. Dessa forma, a escola não apenas acompanha as mudanças sociais, mas também assume seu papel de protagonista na construção.

## TECNOLOGIA E A FORMAÇÃO DE IDENTIDADE

A tecnologia, especialmente as mídias digitais, exerce papel central na formação da identidade das crianças desde a educação infantil, na sociedade contemporânea, marcada pela cultura digital, os pequenos são expostos a diferentes conteúdos, linguagens e interações que influenciam diretamente a construção de quem são, de como percebem o mundo e de como se relacionam com os outros.

3136

A identidade, segundo autores como Erik Erikson, é um processo em constante construção que ocorre ao longo das fases do desenvolvimento humano, na infância, essa formação é fortemente marcada pelas experiências sociais, culturais e familiares.

Hoje, com a inserção da tecnologia no cotidiano, esses fatores são atravessados também pelas vivências digitais desenhos animados, jogos interativos, aplicativos educativos e até as redes sociais infantis começam a atuar como mediadores na construção de valores, comportamentos e formas de expressão.

Por um lado, a tecnologia possibilita múltiplas formas de aprender e se reconhecer no mundo, a criança tem acesso a conteúdos diversos, culturas distintas e novas linguagens que ampliam suas referências de identidade.

Por exemplo, ao assistir vídeos educativos, explorar aplicativos de desenho ou participar de jogos interativos, ela pode desenvolver criatividade, autonomia e autoconhecimento. Além disso, a tecnologia permite que a criança se veja representada em personagens e narrativas,

fortalecendo sua autoestima e senso de pertencimento, por outro lado, é importante destacar os desafios.

A exposição excessiva e sem acompanhamento crítico pode gerar modelos de identidade baseados em padrões estereotipados, consumo e comportamentos não condizentes com a realidade infantil.

Muitas vezes, os conteúdos digitais trazem ideias de sucesso, beleza e felicidade que podem ser internalizadas de forma precoce, afetando negativamente a autoimagem da criança, dessa forma, a mediação da família e da escola é essencial para que o uso da tecnologia contribua de maneira saudável para a formação da identidade.

A escola, nesse contexto, torna-se espaço fundamental para orientar o uso crítico e reflexivo da tecnologia. Professores podem propor atividades que utilizem recursos digitais para promover a expressão da identidade da criança, como a produção de histórias digitais, desenhos em aplicativos ou pequenas gravações em vídeo.

Assim, a criança não apenas consome, mas também cria, ressignifica e dá sentido às suas próprias experiências, construindo sua identidade de forma ativa, portanto, a tecnologia pode ser entendida como ferramenta potente para o processo de formação da identidade na infância, desde que utilizada de forma equilibrada e acompanhada por educadores e familiares.

3137

Ao invés de substituir interações humanas, deve ser vista como recurso complementar, capaz de enriquecer experiências e potencializar o desenvolvimento integral da criança.

## A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO

As tecnologias digitais estão transformando o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais interativo, personalizado e eficaz as tecnologias digitais oferecem uma variedade de benefícios para o ensino. Uma das principais vantagens é a personalização da aprendizagem, que permite que o ensino seja adaptado às necessidades, habilidades e interesses individuais dos alunos, aumentando a compreensão e retenção de conhecimento. Além disso, as tecnologias digitais fornecem acesso a uma variedade de recursos educacionais, incluindo vídeos, podcasts, e-books e bases de dados online, enriquecendo a experiência de aprendizado.

As tecnologias digitais também promovem habilidades essenciais para a vida profissional e pessoal, como pensamento crítico, resolução de problemas, criatividade e alfabetização digital. Essas habilidades são fundamentais para que os alunos possam se adaptar

às demandas do mundo moderno e sejam capazes de lidar com as constantes mudanças tecnológicas.

No entanto, a integração das tecnologias digitais no ensino também apresenta desafios, um dos principais desafios é a disparidade no acesso à tecnologia, especialmente em regiões menos desenvolvidas, onde a falta de acesso igualitário às tecnologias e conectividade à internet pode ser um obstáculo significativo.

Além disso, a eficácia do ensino digital depende da capacidade dos educadores em utilizar as tecnologias de forma efetiva, o que implica na necessidade de formação contínua e desenvolvimento profissional.

A segurança online e a privacidade dos dados dos alunos também são desafios importantes que precisam ser abordados com políticas e práticas adequadas, é fundamental proteger os alunos e garantir a confiança no uso das tecnologias digitais.

O professor desempenha um papel fundamental no ensino digital, ele deve criar um ambiente de aprendizado que incentive a exploração e a descoberta, utilizando as tecnologias digitais de forma efetiva.

Além disso, o professor deve orientar os alunos no uso das tecnologias digitais, garantindo que eles desenvolvam habilidades essenciais para a vida profissional e pessoal. O professor também deve avaliar o impacto das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, identificando áreas de melhoria e implementando mudanças necessárias.

A integração das tecnologias digitais no ensino é um processo complexo e múltiplo que exige uma abordagem global, considerando as diversas dimensões do ensino-aprendizagem na era digital.

À medida que as tecnologias digitais oferecem oportunidades incríveis para a inovação educacional e a inclusão, também apresentam desafios significativos que precisam ser abordados, em resumo, a influência das tecnologias digitais no ensino obrigatório é um tema complexo e multifacetado que exige uma abordagem cuidadosa e reflexiva.

As tecnologias digitais oferecem oportunidades incríveis para a inovação educacional e a inclusão, mas também apresentam desafios significativos que precisam ser abordados. Com a formação contínua dos educadores e a implementação de políticas e práticas adequadas, podemos garantir que as tecnologias digitais sejam utilizadas de forma efetiva e segura no ensino.

Para garantir que as tecnologias digitais sejam utilizadas de forma efetiva e segura no ensino, é fundamental investir em infraestrutura tecnológica e conectividade à internet, oferecendo formação contínua e desenvolvimento profissional para os educadores, além disso, é importante implementar políticas e práticas adequadas para garantir a segurança online e a privacidade dos dados dos alunos.

Com essas medidas, podemos promover a inovação educacional e a inclusão, garantindo que os alunos estejam preparados para as demandas do mundo moderno.

## METODOLOGIA

Este artigo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza exploratória e com base em revisão bibliográfica. A escolha por esse tipo de pesquisa justifica-se pela necessidade de compreender, de forma aprofundada, os impactos da cultura digital na educação infantil, por meio da análise de produções teóricas e estudos já existentes sobre o tema.

A revisão bibliográfica foi realizada a partir da seleção de livros, artigos científicos, dissertações e teses disponíveis em bases de dados acadêmicas, como SciELO, Google Acadêmico, CAPES e periódicos da área de educação e tecnologia. Os critérios de inclusão consideraram publicações dos últimos dez anos, priorizando autores que abordam a interseção entre infância, cultura digital, práticas pedagógicas e desenvolvimento infantil.

Além disso, foram incluídas diretrizes e documentos oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e orientações do Ministério da Educação (MEC), que tratam do uso de tecnologias na educação infantil.

A análise do material foi feita de forma interpretativa, buscando identificar os principais eixos temáticos recorrentes nos textos e as contribuições teóricas para a compreensão dos desafios e possibilidades da cultura digital no contexto da infância.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presença da cultura digital na sociedade contemporânea é um fenômeno irreversível que atinge, de maneira significativa, o campo da educação infantil as crianças, desde muito cedo, entram em contato com dispositivos digitais e passam a interagir com o mundo de forma mediada pela tecnologia.

Nesse sentido, a escola e os educadores enfrentam o desafio de integrar essas novas linguagens e recursos ao processo pedagógico, sem perder de vista os princípios fundamentais do desenvolvimento infantil.

Ao longo deste estudo, foi possível observar que a cultura digital pode contribuir positivamente para o aprendizado na infância, promovendo a criatividade, o letramento digital, a autonomia e o engajamento dos pequenos.

No entanto, esses benefícios só são efetivos quando o uso das tecnologias ocorre de forma planejada, crítica e mediada por profissionais preparados e conscientes de seu papel.

Por outro lado, também foram evidenciados riscos e desafios, como o uso excessivo de telas, a dificuldade de acesso às tecnologias por parte de algumas crianças, e a necessidade urgente de formação continuada para os educadores.

A cultura digital não deve ser vista como uma ameaça à infância, mas como uma possibilidade de enriquecer as experiências educativas, desde que respeitados os limites e as especificidades dessa fase do desenvolvimento humano.

Conclui-se, portanto, que o impacto da cultura digital na educação infantil é complexo e multifacetado. Cabe à escola, à família e à sociedade construir caminhos de integração equilibrada entre o digital e o pedagógico, garantindo que as tecnologias sirvam ao desenvolvimento integral da criança, e não o contrário. 3140

## REFERÊNCIAS

- BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC): Educação Infantil*. Brasília: MEC, 2018.
- BUCKINGHAM, David. *Crescer na era das mídias digitais*. São Paulo: Loyola, 2007.
- BRUNER, Jerome. *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1966.
- BRUNER, Jerome. *A cultura da educação*. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- ERIKSON, Erik H. *Identidade: juventude e crise*. Rio de Janeiro: Zahar, 1972.
- ERIKSON, Erik H. *Infância e sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- FANTIN, Mônica; RIVOLTELLA, Pier Cesare. *Educação, mídia e cultura digital*. Florianópolis: UFSC, 2012.

GÓMEZ, Margarita Victoria. *A infância e as tecnologias digitais: desafios e possibilidades para a educação infantil*. *Revista Educação e Cultura Contemporânea*, v. 17, n. 49, p. 68–87, 2020.

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012.

LEMOS, André. *Cibercultura*. 7. ed. São Paulo: Sulina, 2013.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MORAN, José Manuel. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. 6. ed. Campinas: Papirus, 2015.

PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática*. Porto Alegre: Artmed, 1994.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: LTC, 1978.

PIAGET, Jean. *O nascimento da inteligência na criança*. Rio de Janeiro: LTC, 1987.

PRENSKY, Marc. *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On the Horizon*, v. 9, n. 5, p. 1–6, 2001.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SCHLEMMER, Eliane. *Educação e cultura digital: práticas e desafios contemporâneos*. Porto Alegre: Pensos, 2021. 3141

SWELLER, John. *Cognitive Load Theory*. *Psychology of Learning and Motivation*, v. 55, p. 37–76, 2011.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, Lev S. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

UNESCO. *Educação 2030: Declaração de Incheon e Marco de Ação para a implementação do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4*. Paris: UNESCO, 2016. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/>.

TURKLE, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books, 2011.

VALENTE, José Armando. *O computador na sociedade do conhecimento*. Campinas: UNICAMP/NIED, 2002.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ZABALA, Antoni; ARNAU, Laia. *Como aprender e ensinar competências*. Porto Alegre: Artmed, 2010.