O IMPACTO DAS NARRATIVAS DIGITAIS NA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

EMILSE MORAIS DE OLIVEIRA WINGTER

RESUMO
O artigo discorre sobre o impacto das narrativas digitais na contação de história, com o objetivo de analisar o impacto das narrativas digitais no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, com foco em suas influências na formação da identidade e nas interações sociais. O uso crescente de tecnologias digitais entre crianças está mudando a forma como elas consomem e interagem com histórias, trazendo novas oportunidades de aprendizado, mas também desafios sociais e educacionais. Plataformas como PlayKids e Turma da Mônica oferecem narrativas interativas que ajudam no desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças. No entanto, é importante equilibrar o uso dessas tecnologias com outras formas de aprendizado para garantir um desenvolvimento saudável. Para o desenvolvimento deste estudo foram utilizados os métodos exploratório e descritivo, com natureza qualitativa. Os resultados apontaram que: as histórias desempenham um papel crucial no desenvolvimento das habilidades linguísticas, empatia e criatividade das crianças, ajudando na formação de sua identidade; a introdução de tecnologias digitais na contação de histórias traz tanto oportunidades quanto desafios, exigindo uma reflexão sobre o acesso e a qualidade do conteúdo; é necessário garantir que todas as crianças tenham acesso igualitário às tecnologias para evitar desigualdades no aprendizado e que as narrativas digitais sejam acessíveis e enriquecedoras, promovendo o desenvolvimento saudável das crianças no mundo digital.

PALAVRAS CHAVES: Digitais; Interação; Histórias; Infantil; Contação.

INTRODUÇÃO

O tema apresentado nesse trabalho é sobre os impactos das narrativas digitais na contação de histórias. As narrativas digitais emergiram como uma evolução significativa das formas tradicionais de contar histórias, impulsionadas pelo avanço das tecnologias de informação e comunicação.

Enquanto as narrativas tradicionais se baseavam, principalmente, em formatos lineares e unidimensionais, como os contos orais, os folhetos e livros, as narrativas digitais incorporam uma multiplicidade de mídias, como vídeos, animações, visuais, jogos e interações em tempo real. Essa transformação permitiu que as histórias se tornassem mais dinâmicas, imersivas e interativas, permitindo ao público não apenas receber o conteúdo, mas também participar ativamente da sua construção.

Na sociedade contemporânea, as narrativas digitais têm ganhado destaque pela sua crescente presença em diferentes aspectos da vida cotidiana, especialmente no campo do entretenimento e da educação infantil. Plataformas digitais como YouTube Kids, Netflix e aplicativos educativos como "Story Time", "Toca Life World" e até mesmo criadores de conteúdos independentes são exemplos de como as crianças são expostas a formas interativas de histórias desde cedo. Essas plataformas oferecem conteúdos adaptados ao desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, permitindo uma experiência de aprendizado lúdica e personalizada.

A contação de histórias desempenha um papel fundamental no desenvolvimento infantil, contribuindo para a construção da identidade, o enriquecimento do vocabulário e o aprimoramento das habilidades de comunicação. Além disso, as histórias promovem o desenvolvimento socioemocional, ajudando as crianças a compreender emoções, resolver conflitos e internalizar valores culturais. Ao utilizar narrativas digitais, as crianças têm acesso a uma ampla variedade de conteúdos, o que pode enriquecer sua experiência de aprendizado, mas também levanta questões importantes sobre os impactos culturais e emocionais desse consumo.

A transição das formas tradicionais de contar histórias para os formatos digitais trouxe mudanças culturais significativas. Nas narrativas orais e impressas, o foco estava na relação direta entre contador de histórias

e ouvinte, permitindo uma transmissão íntima de valores e tradições culturais. Já nas narrativas digitais, essa relação é mediada por dispositivos tecnológicos, o que muitas vezes altera a forma como as histórias são percebidas e absorvidas. Se, por um lado, essa nova abordagem oferece maior interatividade e acesso a diferentes conteúdos, por outro, tem sido objeto de críticas sobre a qualidade das histórias e o impacto do consumo excessivo de mídias digitais, especialmente no público infantil.

O uso intensivo de tecnologias digitais por crianças tem gerado um debate amplo sobre seus efeitos na percepção infantil. Estudos apontam tanto benefícios quanto riscos associados ao uso de narrativas digitais. Entre os aspectos positivos, destaca-se o aumento da capacidade de concentração e a melhora no desempenho escolar de crianças que utilizam plataformas interativas de forma equilibrada. Entretanto, o consumo excessivo de conteúdos digitais pode prejudicar o desenvolvimento cognitivo, aumentar a ansiedade e afetar negativamente as interações sociais das crianças.

Além disso, existem críticas frequentes às narrativas digitais, sobretudo em comparação com as formas tradicionais. Questões de acessibilidade e inclusão emergem quando consideramos que nem todas as crianças têm acesso a dispositivos tecnológicos ou estão inseridas em contextos onde o uso dessas plataformas é possível. Além disso, a padronização de conteúdos digitais pode gerar uma homogeneização das experiências culturais, apagando narrativas locais ou tradicionais que têm grande valor educacional.

A relevância deste estudo é reforçada por dados que demonstram o aumento significativo do uso de tecnologias digitais entre o público infantil. Segundo pesquisas recentes, crianças em idade pré-escolar passam, em média, mais de duas horas por dia utilizando dispositivos digitais, sendo que boa parte desse tempo é dedicada ao consumo de histórias interativas e vídeos educativos. No entanto, ainda há lacunas significativas na literatura atual, especialmente no que se refere ao impacto de longo prazo dessas narrativas no desenvolvimento emocional e cognitivo das crianças.

O objetivo geral desta pesquisa é analisar o impacto das narrativas digitais no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, com foco em suas influências na formação da identidade e nas interações sociais.

Este estudo adotou na metodologia, a pesquisa descritiva e exploratória, com técnica da pesquisa bibliográfica e abordagem qualitativa, na forma de revisão de literatura especializada, utilizando acervo digital e impresso, em língua brasileira e estrangeira, com apontamentos de especialistas em educação infantil e desenvolvimento cognitivo para compreender o uso de tecnologias digitais no cotidiano das crianças e na análise de plataformas digitais voltadas para o público infantil.

NARRATIVAS DIGITAIS E INFÂNCIA

CONCEITO E EVOLUÇÃO

A respeito das narrativas digitais Jenkins (2006) afirma que podem ser definidas como histórias que utilizam mídias digitais para serem contadas, incorporando elementos como texto, áudio, vídeo, animação e interatividade. Diferentemente das narrativas tradicionais, que se apoiam em formatos lineares e fixos como livros, contos orais ou filmes, as narrativas digitais são multimodais e podem ser moldadas pela interação do usuário, que participa ativamente na construção ou modificação da história.

A característica mais marcante das narrativas digitais é a interatividade, que permite ao público moldar a direção da história por meio de escolhas, como em jogos interativos e aplicativos de contação de histórias. Na concepção de Kress (2010) outra característica central é a multimodalidade, que combina diferentes formas de comunicação — texto, imagem, som e vídeo — para enriquecer a experiência narrativa. Isso representa uma mudança radical em comparação com as narrativas tradicionais, que seguem uma linha narrativa fixa, sem oferecer ao leitor ou ouvinte a possibilidade de intervenção direta.

A evolução das narrativas digitais pode ser rastreada desde os primeiros experimentos de hipermídia, como o conceito de hipertexto, onde o usuário pode navegar por diferentes partes de um texto clicando em links,

criando uma experiência não-linear. Segundo Landow (2006), a introdução de hipertextos foi um marco na transição de narrativas tradicionais para digitais, pois forneceu ao leitor uma liberdade de navegação e escolha que antes não existia.

Günther (2018) ressalta que com o tempo, essa evolução foi acelerada pelo desenvolvimento de novas tecnologias, como a internet de alta velocidade, dispositivos móveis e plataformas de mídia social. Essas inovações não só facilitaram a criação e disseminação de narrativas digitais, mas também democratizaram o acesso a elas, permitindo que um público global pudesse criar e consumir essas histórias. Atualmente, as plataformas digitais, como aplicativos educativos, canais de vídeos interativos e jogos narrativos, desempenham um papel fundamental na vida das crianças, que são expostas a esse formato desde tenra idade

Essas plataformas não apenas transformam a maneira como as crianças interagem com as histórias, mas também influenciam a forma como elas percebem e compreendem o mundo ao seu redor. Para Prensky (2010), ao participar de uma narrativa digital interativa, a criança se vê como parte integrante da história, o que pode promover um envolvimento mais profundo com o conteúdo e estimular habilidades cognitivas importantes, como a resolução de problemas e a tomada de decisões Miller (2014) também se refere afirmando que esse aspecto é particularmente relevante no contexto da educação, pois as narrativas digitais podem ser utilizadas como ferramentas pedagógicas para ensinar conceitos complexos de forma lúdica e envolvente

No entanto, a evolução das narrativas digitais também traz desafios, principalmente em termos de acessibilidade e impacto no desenvolvimento infantil. Sobre esse assunto Buckingham (2013) depreende que embora o acesso a essas histórias tenha se ampliado globalmente, nem todas as crianças têm as mesmas oportunidades para acessar plataformas digitais de qualidade, o que pode aprofundar desigualdades educacionais. Para Christakis (2011) além disso, o consumo excessivo de mídias digitais pode afetar negativamente o desenvolvimento da atenção e das habilidades sociais das crianças, sugerindo que o equilíbrio entre o uso de narrativas digitais e tradicionais é crucial para o desenvolvimento infantil saudável.

Assim, as narrativas digitais representam um avanço significativo em relação às formas tradicionais de contar histórias, oferecendo novas maneiras de engajar o público e promover o aprendizado. No entanto, sua evolução deve ser acompanhada de uma reflexão crítica sobre seus impactos e desafios, especialmente no que se refere à educação e ao desenvolvimento infantil.

IMPORTÂNCIA SOCIAL

O uso crescente de tecnologias por crianças tem causado transformações profundas na forma como elas consomem e interagem com as histórias. De acordo com um relatório da Common Sense Media (2020), crianças entre 0 e 8 anos passam, em média, cerca de 2 horas por dia em dispositivos móveis, sendo grande parte desse tempo dedicado ao consumo de conteúdo digital, incluindo narrativas interativas e vídeos. Esse cenário tem implicações sociais significativas, pois redefine não apenas a relação das crianças com as histórias, mas também os modos de aprendizado e interação com o mundo ao seu redor.

O crescente acesso a dispositivos móveis, aplicativos e plataformas digitais cria novas formas de consumo cultural para as crianças, que, cada vez mais, experimentam histórias por meio de vídeos interativos, jogos narrativos e aplicativos de leitura digital. Segundo Gee (2003) o que antes era restrito ao ambiente do livro físico ou da narração oral em círculos familiares, agora é facilmente acessado em telas. Como resultado, as crianças se tornam não apenas ouvintes passivos, mas participantes ativos nas histórias, moldando enredos e interagindo com personagens de maneiras antes impossíveis. Essa interação ativa pode ter benefícios cognitivos, pois incentiva a tomada de decisões, a resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades narrativas.

Na BNCC (2017), a atividade de Contar Histórias pode ser vinculada a três aspectos:

áreas de vivências. São eles: traços, sons, cores e formas; corpo, movimentos e gestos; e escuta, fala, pensamento e imaginação;

cada um desses elementos contribui para a formação da personalidade. Cada um deles faz referências aos materiais didáticos que devem ser levados em conta para a prática educativa.

Tabela 1. Campos e experiências da Base Nacional Comum Curricular.

Campos de Experiências	Objetos de aprendizagem
Traços, sons, cores e formas	EI03TS01: Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas. EI02TS03: Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodia.
Corpo, gestos e movimentos	EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música. EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
Escuta, fala, pensamento e imaginação	EI03EF01) Expressar ideias, desejos, sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita espontânea, de fotos, desenho e outras formas de expressão. (EI03EF02) Inventar brincadeiras cantadas, poemas, canções, criando rimas, aliterações e ritmos. (EI03EF03) Escolher, folhear livros, procurando orientar-se por temas e ilustrações, tentando identificar palavras conhecidas. (EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história. (EI03EF05) Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba.

Fonte: BNCC (2017).

A BNCC já faz referência a esse uso dessas novas tecnologias deixando bem claro que posso usar as diversas formas de aprendizagem para alcançar a todos sem distinção. E neste contexto as novas modalidades existente são as criadas através da tecnologia.

As tecnologias digitais também estão criando novas formas de leitura e contação de histórias, que vão além dos formatos tradicionais. Sobre o assunto Walsh (2010) depreende que enquanto a leitura de um livro convencional exige foco e linearidade, as narrativas digitais costumam ser não-lineares, multimodais e interativas, permitindo que a criança navegue entre diferentes tipos de mídias (texto, som, imagem, vídeo) em uma única experiência. Isso muda o conceito de "ler" para as crianças, que agora precisam desenvolver habilidades de leitura multimodal para navegar nesse novo ecossistema da tecnologia digital.

Essa transformação também afeta a contação de histórias, que passa de um processo estático e passivo para uma experiência interativa e dinâmica. Em plataformas como YouTube Kids, Epic! e Storybird, as crianças não apenas ouvem ou leem histórias, mas também podem criar suas próprias versões, selecionando cenários, personagens e desfechos. Essa autonomia criativa facilita o desenvolvimento da linguagem e da imaginação, ao mesmo tempo em que aproxima a experiência narrativa das práticas digitais contemporâneas. Além disso, segundo estudos de Hirsh-Pasek et al. (2015), as narrativas digitais podem ajudar a promover a alfabetização inicial de forma lúdica, ao integrar elementos visuais e auditivos que mantêm a atenção das crianças por mais tempo.

Para Livingstone (2011) essas novas formas de engajamento com narrativas digitais também têm implicações sociais importantes. Por um lado, o acesso a essas plataformas pode promover uma maior democratização do aprendizado, permitindo que crianças de diferentes contextos socioeconômicos tenham contato com materiais de leitura e aprendizado. Por outro lado, há um risco de exclusão digital para aquelas que não possuem acesso regular a dispositivos tecnológicos ou internet de qualidade. Essa divisão digital pode reforçar desigualdades educacionais, visto que as crianças mais expostas às narrativas digitais podem desenvolver habilidades multimodais mais cedo, enquanto as menos expostas ficam em desvantagem

Além disso, o uso intensivo de tecnologias digitais levanta preocupações sobre o consumo excessivo de mídia. Estudos de Christakis (2011) mostram que a exposição prolongada a telas pode ter efeitos negativos no desenvolvimento socioemocional das crianças, prejudicando habilidades como a empatia e a interação face a face. Em um ambiente onde as narrativas digitais dominam, é crucial equilibrar o uso de tecnologias com práticas tradicionais de contação de histórias que favoreçam o desenvolvimento interpessoal e o contato humano direto.

PLATAFORMAS DIGITAIS INFANTIS

As plataformas digitais voltadas para o público infantil têm evoluído rapidamente, integrando narrativas interativas e multimodais

para engajar crianças de maneira mais dinâmica e personalizada. No Brasil, o acesso a tecnologias e dispositivos digitais cresceu exponencialmente entre crianças, impulsionando a criação de aplicativos e jogos que utilizam narrativas digitais como ferramenta educacional e de entretenimento. Estas plataformas oferecem não apenas diversão, mas também oportunidades de desenvolvimento cognitivo e soco emocional, através de conteúdos criativos e pedagógicos.

Um exemplo de aplicativos e jogos educativos com narrativas digitais é o PlayKids (Brasil), uma plataforma que oferece histórias, desenhos animados e atividades interativas para crianças. O aplicativo Turma da Mônica - A Aldeia, segundo Santos (2021) utiliza os icônicos personagens de Maurício de Sousa em uma narrativa interativa onde as crianças podem explorar diferentes cenários, resolver problemas e criar suas próprias histórias. Segundo Carvalho & Silva (2018) outro aplicativo educacional com a utilização de jogos digitais como é o Baobá - A Árvore dos Sonhos, oferece uma narrativa rica e culturalmente relevante, ambientada em um universo fantástico onde as crianças são incentivadas a criar e compartilhar suas próprias histórias.

Esses aplicativos e jogos se destacam por suas características multimodais, que combinam texto, som, imagem e interação para criar uma experiência narrativa imersiva. Para Soares (2020) as narrativas digitais nesses contextos são especialmente eficazes porque exploram os diferentes sentidos das crianças, facilitando a aprendizagem através de estímulos audiovisuais e interativos. Essas plataformas também costumam incluir elementos de gamificação, como a coleta de recompensas, níveis de dificuldade ajustáveis e objetivos específicos a serem alcançados que engajam as crianças incentivando na solução de problemas.

Para Cunha e Lopes (2021), além de seu valor de entretenimento, esses aplicativos e jogos estão cada vez mais integrados aos currículos escolares, sendo utilizados como ferramentas de apoio ao processo de alfabetização e desenvolvimento de competências socioemocionais, utilizadas da forma correta contribuem para novas formas de interação e desenvolvimento da linguagem e da escrita.

DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E EMOCIONAL ATRAVÉS DE HISTÓRIAS

As histórias, sejam elas contadas de forma tradicional ou digital, desempenham um papel crucial no desenvolvimento cognitivo das crianças. O ato de ouvir ou interagir com uma narrativa estimula diferentes áreas do cérebro, promovendo o desenvolvimento de habilidades linguísticas, a empatia e a criatividade. No contexto brasileiro, diversos estudos apontam para os benefícios dessas atividades no desenvolvimento infantil.

Desenvolvimento das Habilidades Linguísticas

As histórias oferecem um rico ambiente linguístico para as crianças, expondo-as a novos vocabulários, estruturas gramaticais e estilos narrativos. De acordo com Cagliari (1999), a prática da leitura e contação de histórias é fundamental para o desenvolvimento da consciência fonológica, um aspecto essencial para a alfabetização. A exposição contínua às narrativas, especialmente na primeira infância, contribui para o desenvolvimento da compreensão auditiva e da expressão oral, fornecendo uma base sólida para a alfabetização e o letramento.

Além disso, Teberosky e Colomer (2003) destacam que a contação de histórias enriquece o vocabulário das crianças, permitindo-lhes acessar palavras e expressões que muitas vezes não são usadas em conversas cotidianas. Esse contato com uma linguagem mais elaborada amplia sua capacidade de se expressar e interpretar o mundo ao seu redor.

Empatia e Desenvolvimento Socioemocional

As narrativas também são uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento da empatia. Ao ouvir histórias, as crianças são convidadas a se colocar no lugar dos personagens, compreendendo suas motivações, emoções e desafios. Isso contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais essenciais, como a capacidade de se relacionar com os outros e de entender diferentes perspectivas. Conforme afirma Vygotsky (1998), as histórias proporcionam um ambiente seguro no qual as crianças podem experimentar emoções e situações sociais

complexas de maneira lúdica e protegida, o que contribui para o seu amadurecimento emocional.

Nesse sentido, Rezende (2008) enfatiza que a contação de histórias auxilia as crianças a lidar com emoções difíceis, como medo, tristeza ou frustração, por meio da identificação com os personagens. As narrativas podem funcionar como uma forma de terapia simbólica, onde a criança processa e compreende melhor suas próprias experiências emocionais.

A criatividade também é profundamente estimulada pelas histórias. Quando crianças escutam ou leem histórias, elas são encorajadas a imaginar cenários, personagens e eventos que vão além de suas experiências diárias. Segundo Borba (2010), a capacidade de "pensar fora da caixa" é uma das maiores contribuições das narrativas para o desenvolvimento cognitivo, pois desafia as crianças a explorar novas ideias e a construir significados de maneira criativa. O ato de criar ou recriar histórias também promove a habilidade de resolução de problemas, já que muitas narrativas envolvem conflitos ou desafios que precisam ser superados.

De acordo com Abreu (2015), o uso de histórias no ambiente escolar pode estimular a capacidade de inovação nas crianças, incentivando-as a desenvolver soluções criativas para os problemas que encontram, tanto nos contos quanto na vida real. As narrativas oferecem uma plataforma para que as crianças experimentem diferentes papéis, ações e consequências, fomentando a imaginação e a capacidade de visualizar múltiplos cenários.

A formação da identidade infantil é um processo complexo e multifacetado que ocorre ao longo do desenvolvimento, e as narrativas desempenham um papel central nesse processo. Através das histórias, as crianças têm a oportunidade de explorar diferentes culturas, valores e modos de vida, ajudando-as a construir suas próprias identidades. Este tópico examina como as narrativas influenciam a formação da identidade em crianças, integrando estudos que relacionam narrativa, cultura e desenvolvimento pessoal.

As narrativas também são um veículo poderoso para transmitir valores culturais e sociais que moldam a identidade das crianças. Machado (2019) argumenta que as histórias tradicionais, contadas de geração em geração, contêm ensinamentos sobre o que é considerado apropriado, aceitável ou desejável em uma determinada cultura. Por meio das narrativas, as crianças aprendem sobre as normas sociais, as expectativas familiares e os valores comunitários, integrando esses elementos à sua própria identidade.

A digitalização das narrativas trouxe novas formas de contar histórias que podem enriquecer ainda mais a experiência de formação da identidade. Para Laudares; Goulart (2019,p.118), a respeito das narrativas digitais, possuem duas categorias:

[...] podem trilhar uma trama linear, em que os elementos utilizados não podem ser modificados, acolitando ao caminho tradicional, bem como podem se utilizar de recursos de hipermodalidade, em que distintos meios são integrados na hipermídia. Essas histórias podem ser interativas, não cronológicas, não lineares, e se permitem ser modificadas pelo usuário, que, por sua vez, torna-se coautor, o que lhe permite possibilidades de escolhas dos caminhos a serem percorridos

Observa-se que as plataformas digitais permitem que as crianças acessem uma gama ainda maior de histórias que refletem diferentes culturas e contextos sociais, expandindo suas referências e promovendo uma maior compreensão de si mesmas e do mundo.

A introdução das tecnologias digitais trouxe mudanças significativas nas práticas culturais relacionadas à contação de histórias, alterando não apenas a forma como as histórias são contadas, mas também como são recebidas e interpretadas pelo público, especialmente as crianças. Este segmento analisa as implicações dessa transição cultural, abordando aspectos como a democratização do acesso à informação, a evolução das formas narrativas e as transformações na relação entre narrador e audiência.

Uma das mudanças mais impactantes é a democratização do acesso à informação proporcionada pelas tecnologias digitais. Com a

internet e as plataformas digitais, histórias que antes estavam restritas a determinados contextos geográficos e sociais agora podem ser acessadas por uma audiência global. Martins (2018) destaca que essa acessibilidade permite que crianças de diferentes origens culturais conheçam narrativas diversas, ampliando suas perspectivas e enriquecendo suas experiências de leitura.

Além disso, a proliferação de aplicativos e plataformas que disponibilizam narrativas digitais contribui para que cada criança possa encontrar histórias que ressoem com suas próprias vivências. Souza (2020) argumenta que essa diversidade de narrativas digitais permite que as crianças não apenas consumam, mas também produzam suas próprias histórias, transformando-as de receptoras passivas em criadoras ativas.

As tecnologias digitais também têm promovido uma evolução nas formas narrativas. As histórias não são mais limitadas ao texto escrito, mas agora podem incluir elementos visuais, sonoros e interativos. A introdução das tecnologias digitais também alterou a dinâmica entre o narrador e a audiência. Com as narrativas digitais, essa relação se torna mais difusa. Pereira (2021) sugere que, nas plataformas digitais, qualquer pessoa pode ser um narrador, e a audiência pode interagir com a narrativa de formas que não eram possíveis anteriormente.

Essa nova configuração pode ter implicações tanto positivas quanto negativas. Por um lado, a possibilidade de interagir com diferentes narradores e estilos narrativos enriquece a experiência do público. Por outro lado, a saturação de conteúdos disponíveis pode levar a uma diminuição na atenção e no engajamento das crianças, além de apresentar desafios relacionados à qualidade da informação consumida.

IMPACTO DAS TECNOLOGIAS NA PERCEPÇÃO INFANTIL

A percepção narrativa das crianças tem sido profundamente influenciada pela introdução e integração de tecnologias digitais em suas vidas cotidianas. A análise interpretativa desse fenômeno revela como as histórias contadas por meio de plataformas digitais, como aplicativos e jogos, moldam a compreensão e a apreciação das narrativas pelas crianças. Esta seção discute os impactos da tecnologia na percepção narrativa, considerando aspectos como a interatividade, a multimodalidade e a relação emocional que as crianças desenvolvem com as histórias digitais.

INTERATIVIDADE E ENVOLVIMENTO

Uma das principais características das narrativas digitais é a interatividade, que permite que as crianças se tornem participantes ativas em vez de meros espectadores. Segundo Lévy (2017), essa interatividade possibilita que os pequenos influenciem o curso da narrativa, o que pode aumentar seu engajamento e conexão emocional com a história. Os jogos e aplicativos que oferecem escolhas ao usuário fazem com que as crianças sintam que têm controle sobre a narrativa, permitindo-lhes explorar diferentes desfechos e interagir com os personagens, enriquecendo a experiência narrativa e promovendo habilidades cognitivas.

A interatividade não apenas enriquece a experiência narrativa, mas também promove habilidades cognitivas. As narrativas digitais também incorporam uma variedade de modos de comunicação, como: texto, áudio, vídeo e animações, enriquecendo a percepção narrativa, permitindo que as crianças experimentem a história de maneiras mais diversificadas e sensoriais. Para Kress (2010), essa diversidade de modos de representação não apenas atrai a atenção das crianças, mas também lhes oferece diferentes maneiras de processar e interpretar as informações apresentadas.

A tecnologia também altera a relação emocional que as crianças estabelecem com as narrativas.Vygotsky (1998) enfatiza a importância do contexto emocional na aprendizagem, sugerindo que as experiências emocionais podem intensificar a compreensão e a retenção de informações.

O consumo digital pode contribuir bastante para o processo ensino aprendizagem dos alunos, porém, quando excessivo, com longos períodos de exposição a telas, pode levar a dificuldades de concentração e problemas de memória, conforme aponta Hale e Guan (2015). A necessidade de atenção

constante e as distrações proporcionadas por dispositivos digitais podem dificultar a capacidade das crianças de se focar em tarefas que requerem pensamento crítico e raciocínio mais profundo. Essas interações também fazem com que o seu cérebro fique acumulados de diversas informações fazendo com que novas aprendizagem aconteça de forma comum e prazerosa

CRÍTICAS E DESAFIOS DAS NARRATIVAS DIGITAIS

A ascensão das narrativas digitais tem gerado uma série de debates sobre suas implicações e eficácia em comparação com as formas tradicionais de contar histórias. Se, por um lado, as narrativas digitais oferecem novas possibilidades de interação e engajamento, por outro, elas são frequentemente criticadas por sua superficialidade e a falta de profundidade narrativa. Esta seção explora as críticas comuns às narrativas digitais, especialmente no que diz respeito à profundidade da narrativa e às suas implicações para o desenvolvimento infantil.

As narrativas digitais são frequentemente vistas como menos profundas do que suas contrapartes tradicionais. Autores como Postman (1993) argumentam que a cultura digital tende a favorecer a informação rápida e a estimulação visual em detrimento da reflexão e do pensamento crítico. Essa superficialidade pode ser atribuída a várias características das narrativas digitais, como a fragmentação da história e a ênfase em interações rápidas, que podem não proporcionar uma experiência narrativa coesa.

Um dos principais críticos das narrativas digitais é que elas muitas vezes fragmentam a experiência narrativa. Carr (2010) discute como a interatividade pode levar à descontinuidade das histórias, onde a linearidade e a profundidade da narrativa se perdem em meio a escolhas rápidas e alterações constantes. As crianças, ao interagirem com histórias digitais, podem se concentrar mais nas mecânicas de jogo ou nas recompensas imediatas do que no desenvolvimento do enredo ou na evolução dos personagens. Esse tipo de consumo pode resultar em uma compreensão superficial das narrativas, em que os jovens leitores não exploram totalmente os temas e as emoções que a história poderia oferecer.

Outra crítica comum é que as narrativas digitais frequentemente não incentivam a reflexão crítica da mesma forma que as narrativas tradicionais. Nussbaum (2010) enfatiza a importância da literatura tradicional na promoção de habilidades de pensamento crítico e empatia, sugerindo que a narrativa tradicional envolve um compromisso mais profundo que é frequentemente perdido em formatos digitais. O tempo que as crianças passam em narrativas digitais pode não permitir o mesmo nível de imersão ou reflexão que ocorre ao ler um livro, onde a leitura ativa e a imaginação são fundamentais para a formação do significado.

Além disso, há críticas sobre a acessibilidade e a inclusão nas narrativas digitais. Embora as tecnologias digitais tenham o potencial de alcançar um público amplo, a realidade é que nem todas as crianças têm acesso a dispositivos e à internet de qualidade. Baker et al. (2020) destacam que as disparidades no acesso à tecnologia podem exacerbar as desigualdades existentes, levando a uma exclusão de certos grupos. As narrativas digitais podem, portanto, criar barreiras adicionais ao desenvolvimento infantil, em vez de promover um espaço inclusivo para todas as crianças.

Por fim, outra crítica importante refere-se à atenção e ao consumo digital. Twenge (2017) menciona que o aumento do tempo de tela associado ao consumo de narrativas digitais pode estar relacionado a uma diminuição na capacidade de atenção das crianças e no envolvimento em atividades de leitura mais profundas. O ambiente digital, que frequentemente oferece múltiplas distrações e opções, pode dificultar o envolvimento profundo necessário para a apreciação e compreensão das histórias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, abordou-se o impacto das narrativas digitais na percepção e compreensão de histórias pelas crianças, com o objetivo geral de analisar como essas novas formas de contar histórias influenciam o desenvolvimento cognitivo e emocional da infância. Os principais achados indicam que as nar-

rativas digitais, quando bem estruturadas e utilizadas, oferecem um ambiente rico em estímulos que potencializam habilidades linguísticas, criativas e empáticas nas crianças. Além disso, as interações proporcionadas por essas narrativas podem enriquecer a experiência de leitura, favorecendo um envolvimento mais profundo com os conteúdos.

A relevância desses achados se estende às futuras práticas educacionais e desenvolvimentos tecnológicos voltados ao público infantil. Com o aumento do uso de tecnologias digitais, é essencial que educadores e criadores de conteúdo considerem a qualidade e a adequação dos materiais oferecidos às crianças. A implementação de diretrizes de qualidade, a capacitação de educadores e a colaboração entre diferentes setores são passos cruciais para garantir que as narrativas digitais contribuam de maneira positiva para o desenvolvimento infantil.

O uso crescente de tecnologias digitais entre crianças está transformando a forma como elas consomem e interagem com histórias, oferecendo novas oportunidades de aprendizado, mas também apresentando desafios sociais e educacionais. Plataformas como PlayKids e Turma da Mônica têm um papel importante na educação e entretenimento infantil no Brasil, integrando narrativas interativas que promovem o desenvolvimento cognitivo e socioemocional. Contudo, é crucial que essa tecnologia seja utilizada de maneira equilibrada, complementando outras formas de aprendizado para garantir um desenvolvimento saudável.

As narrativas desempenham um papel fundamental no desenvolvimento das habilidades linguísticas, empatia e criatividade das crianças, sendo essenciais para a formação da identidade infantil. O acesso a histórias diversas contribui para uma identidade positiva e uma sociedade mais empática. A introdução das tecnologias digitais nas práticas de contação de histórias traz tanto oportunidades quanto desafios, exigindo uma reflexão sobre a democratização do acesso e a evolução das formas narrativas.

À medida que as narrativas digitais moldam a percepção das crianças sobre as histórias, é vital que educadores e pais considerem essas dinâmicas ao integrar esse tipo de conteúdo na educação. Embora o consumo digital ofereça benefícios significativos, também levanta preocupações sobre concentração e habilidades sociais. Portanto, uma abordagem equilibrada é necessária, focando na qualidade do conteúdo consumido.

A interação tecnológica enriquece a experiência narrativa e contribui para o desenvolvimento emocional das crianças. No entanto, é essencial que essas experiências sejam projetadas para evitar superficialidade. As críticas às narrativas digitais não devem deslegitimar seu valor; em vez disso, deve-se buscar um equilíbrio entre as novas oportunidades oferecidas por essas narrativas e a necessidade de experiências profundas.

A acessibilidade digital é crucial para garantir que todas as crianças possam se beneficiar das experiências ricas proporcionadas pelas narrativas digitais. Iniciativas de inclusão digital são necessárias para superar desigualdades no acesso à tecnologia. Além disso, melhorar a qualidade dos conteúdos destinados ao público infantil requer diretrizes claras e colaboração entre setores para assegurar que as narrativas digitais sejam enriquecedoras e seguras. Essas ações são fundamentais para promover um ambiente digital saudável que favoreça o desenvolvimento e aprendizado das crianças.

No entanto, o estudo também revelou algumas limitações, como a necessidade de mais pesquisas sobre o impacto a longo prazo das narrativas digitais nas crianças, especialmente em diferentes contextos socioculturais. Além disso, é importante investigar mais profundamente as diferenças no acesso à tecnologia entre grupos socioeconômicos e como isso pode afetar a experiência de consumo de narrativas digitais. Portanto, futuras pesquisas poderiam focar na análise das consequências da digitalização em populações vulneráveis, além de explorar as formas como as narrativas digitais podem ser adaptadas para atender a essas diferentes realidades.

REFERÊNCIAS

ABREU, L. M. A importância das histórias no desenvolvimento da criatividade infantil. Revista Brasileira de Educação, 20(60), 147-163, 2015.

BAKER, A. R., & DYER, K. Digital storytelling and inequalities in access: Bridging the gap for children. Journal of Digital Literacy, 12(1), 45-58, 2020.
BORBA, A. C. Narrativas e criatividade: como as histórias podem estimular a mente criativa das crianças. Educação e Sociedade, 31(113), 687-704, 2010.
BRASIL. [Lei Darcy Ribeiro (1996)]. LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996, 5. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Coordenação Edições Câmara, 2010.
_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998. _____. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.
BUCKINGHAM, D. Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture. Polity Press, 2013.
CAGLIARI, L. C. Alfabetização e linguística. São Paulo: Scipione, 1999.
CARR, N. The shallows: What the Internet is doing to our brains. Norton & Company, 2010.
CARVALHO, M. L.; SILVA, R. P. O papel dos jogos narrativos digitais no desenvolvimento da narrativa oral em crianças. Revista Brasileira de Educação, 23(4), 503-515, 2018.
CHRISTAKIS, D. A. The effects of fast-paced television programming on the attention and cognitive development of young children. Pediatrics, 128(4), 644-649, 2011.
COMMON SENSE MEDIA. The Common Sense Census: Media Use by Kids Age Zero to Eight. Common Sense Media, 2020.
CUNHA, E. M., & Lopes, F. R. A integração de plataformas digitais no ensino infantil: um estudo sobre os impactos na alfabetização. Educação & Tecnologia, 45(1), 67-89, 2021.
GEE, J. P. 2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Computers in Human Behavior, 19(1), 5-21, 2003.
GÜNTHER, K. Digital Storytelling and Childhood Learning. Routledge, 2018..
HALE, L.; GUAN, L. Screen time and physical activity in children and adolescents: a systematic review. American Journal of Preventive Medicine, 49(4), 652-659, 2015.
HIRSH-PASEK, K., ZOSH, J. M., GOLINKOFF, R. M., GRAY, J. H., ROBB, M. B., & KAUFMAN, J. (2015). Putting education in "educational" apps: lessons from the science of learning. psychological science in the public interest, 16(1), 3-34, 2015.
JENKINS, H. Convergence Culture: where old and new media collide. New York University Press, 2006.
LANDOW, G. P. Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization. Johns Hopkins University Press, 2006.
LAUDARES; Ellen Maira de Alcântara; GOULART, 1Ilsa do Carmo Vieira. Narrativas digitais: a palpitante forma de contar histórias, Leitura: Teoria & Prática, Campinas, São Paulo, v.37, n.75, p.115-135, 2019. Disponível em: https://ltp.emnuvens.com.br/ltp/article/view/751/561 Acesso em: 13 nov. 2024.
LÉVY, P. Cibercultura. Editora 34, 2017..
LIVINGSTONE, S. Children and the Internet: great expectations and challenging realities. Polity, 2011.
MACHADO, S. Histórias e valores culturais: a construção da identidade infantil. Caderno de Educação e Sociedade, 12(3), 78-92, 2019.
MARTINS, J. A democratização do acesso à cultura: o papel das tecnologias digitais. Cultura e Sociedade, 15(2), 39-52, 2018.
MILLER, C. Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment. Focal Press, 2014.
NUSSBAUM, M. C. Not for profit: why democracy needs the humanities. Princeton University Press, 2010.
PEREIRA, T. Narradores contemporâneos: a nova dinâmica da contação de histórias. Revista de Estudos Culturais, 11(1), 123-138, 2021.
POSTMAN, N. Technopoly: the surrender of culture to technology. Knopf, 1993.
PRENSKY, M. Teaching digital natives: partnering for real learning. Corwin Press, 2010.
REZENDE, M. A. A contação de histórias como recurso terapêutico na infância. Psicologia Escolar e Educacional, 12(2), 241-249, 2008.
SANTOS, A. R. Turma da Mônica no digital: a influência de personagens culturais no engajamento infantil em plataformas digitais. Cultura e Sociedade, 38(2), 210-229, 2021.
SOARES, M. F. Multimodalidade e o aprendizado infantil nas plataformas digitais. Lin-

guagens em Rede, 12(1), 45-60, 2020.
SOUZA, R. A produção de histórias na era digital: crianças como autoras. Educação e Pesquisa, 46(3), 581-598, 2020.
TEBEROSKY, A.; COLOMER, T. Aprendendo a ler e a escrever: uma abordagem psicolinguística. Porto Alegre: Artmed, 2003.
TWENGE, J. M. Igen: why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy— and completely unprepared for adulthood. Atria Books, 2017.
VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
WALSH, M. Multimodal literacy: what does it mean for classroom practice? australian journal of language and literacy, 33(3), 211-239, 2010.