

Artigos teóricos

Discursos educacionais sobre o brincar digital: mecanismos disciplinares e novas configurações da docilidade

Educational discourses on digital play: disciplinary mechanisms
and new configurations of docility

Adilson Cristiano Habowski^{1,2*} , Cleber Gibbon Ratto³ , Paula Corrêa Henning^{4,5}

¹Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI), Programa de Pós-graduação em Educação, Frederico Westphalen, RS, Brasil

²Universidade La Salle, Canoas, RS, Brasil

³Universidade La Salle, Programa de Pós-graduação em Educação, Canoas, RS, Brasil

⁴Universidade Federal do Rio Grande (FURG), Programa de Pós-graduação em Educação, Rio Grande, RS, Brasil.

⁵Universidade Federal do Rio Grande (FURG), Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências, Rio Grande, RS, Brasil.

COMO CITAR: HABOWSKI, A. C.; RATTO, C. G.; HENNING, P. C. Discursos educacionais sobre o brincar digital: mecanismos disciplinares e novas configurações da docilidade. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, Araraquara, v. 20, e19552, 2025. e-ISSN: 1982-5587. DOI: <https://doi.org/10.21723/riaee.v20i00.1955201>

Resumo

O artigo investiga os discursos educacionais sobre o brincar das crianças com tecnologias digitais, a partir da análise de dissertações e teses produzidas em Programas de Pós-Graduação em Educação. Fundamentado nas contribuições de Michel Foucault, o estudo evidencia como práticas lúdicas digitais se articulam a mecanismos disciplinares, não para abolir a disciplina, mas para reconfigurá-la em novas formas de docilidade. Essas práticas articulam vigilância e controle com discursos de liberdade e autonomia, criando uma ambivalência em que a cooperação infantil se dá pela submissão voluntária, reforçando o poder disciplinar sob a aparência de autonomia. Na modernidade tardia, o controle deixa de ser rígido e passa a operar de forma sutil e adaptável, usando a ideia de liberdade como estratégia de governo. Nesse contexto, o brincar digital torna-se um espaço central para entender como a educação forma sujeitos que se autorregulam e se ajustam às demandas sociais e tecnológicas do século XXI.

Palavras-chave: educação; brincar; tecnologias digitais; disciplina; docilidade.

Abstract

This article investigates educational discourses on children's play with digital technologies, based on the analysis of dissertations and theses produced in Graduate Programs in Education. Grounded in Michel Foucault's theoretical contributions, the study highlights how digital play practices are articulated with disciplinary mechanisms, not to abolish the subject, but to reconfigure it into new forms of docility. These practices combine surveillance and control with discourses of freedom and autonomy, creating an ambivalence in which children's cooperation occurs through voluntary submission, thereby reinforcing disciplinary power under the appearance of autonomy. In late modernity, control ceases to be rigid and begins to operate in subtle and adaptable ways, using the idea of freedom as a strategy of governance. In this context, digital play becomes a central space for understanding how education shapes subjects that self-regulate and adjust to the social and technological demands of the twenty-first century.

Keywords: education; play; digital technologies; discipline; docility.

INTRODUÇÃO

Este estudo é parte de uma pesquisa que examina as condições de proveniência e emergência dos discursos presentes em dissertações e teses em torno do brincar das crianças na era digital, defendidas em Programas de Pós-Graduação em Educação (Habowski, 2023; Habowski, Ratto, 2025; Habowski; Ratto; Henning, 2025). O objetivo principal é investigar os dispositivos

***Autor correspondente:**
adilsonhabowski@hotmail.com

Submetido: Agosto 06, 2024

Revisado: Setembro 25, 2025

Aprovado: Outubro 01, 2025

Fonte de financiamento: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Projetos No: 151149/2024-0; 315818/2023-9; 302761/2022-5.

Conflitos de interesse: Não há conflitos de interesse.

Aprovação do comitê de ética: Não se aplica.

Disponibilidade de dados: Os dados de pesquisa estão disponíveis somente mediante solicitação.
Trabalho realizado na Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI).



Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

agenciados por esses discursos e seus efeitos potenciais. Neste texto, exploramos alguns discursos educacionais dos materiais sob análise que colocam em operação as estratégias disciplinares, gerando diversas perspectivas sobre a interação das crianças com as tecnologias digitais durante o brincar. Para isso, realizamos uma análise enunciativa de dissertações e teses defendidas em Programas de Pós-Graduação em Educação. Esses estudos não se limitam a descrever ou discutir os temas, mas também estabelecem verdades e moldam condutas. Eles adotam uma estrutura específica para abordar esses assuntos, criando sistemas de verdade e uma estrutura discursiva que define o que pode ser cientificamente explorado e priorizado no contexto do brincar infantil com tecnologias digitais.

Nesse contexto, a genealogia se apresenta como uma forma de história que investiga a constituição dos saberes, discursos e campos de estudo, entre outros, sem a necessidade de se vincular a um sujeito específico (Foucault, 2001b). Ao privilegiar a exterioridade, a análise desloca o foco do sujeito que fala para aquilo que é dito, considerando a posição de sujeito a partir da qual a enunciação se efetiva. Por essa razão, não é preciso expor detalhadamente as dissertações que possibilitaram o exercício analítico deste artigo. Mais do que sublinhar a irrelevância do sujeito enunciador - ele próprio constituído e atravessado por regimes de verdade -, importa destacar que nossa atenção se dirige menos à quantidade ou à extensão dos trabalhos examinados e mais ao potencial problematizador que suas análises são capazes de suscitar.

Dessa forma, a análise acompanha a pergunta de Foucault (2006, p. 34) a respeito da discussão sobre o autor: "que importa quem fala?". Mais importante que identificar o autor é atentar para os ditos, para o próprio discurso. Aqui, "o autor, não entendido, é claro, como o indivíduo falante que pronunciou ou escreveu um texto, mas o autor como o princípio de agrupamento do discurso, como unidade e origem de suas significações, como foco de sua coerência". Trata-se, portanto, de dar visibilidade a ditos que extrapolam o próprio autor, mas que são consumidos e assumidos como legítimos no campo discursivo da Educação.

Assim, para a escrita deste texto, intitulamos o *corpus* documental circunscrito nas enunciabilidades a respeito do processo de disciplinamento do sujeito infantil a partir de duas teses de doutorado (defendidas em 2014 e 2019) e oito dissertações de mestrado (defendidas entre os anos de 2007 a 2018). Para identificá-las definimos a numeração crescente das mesmas, considerando a letra T para Tese e a letra D para Dissertação. Os estudos aqui analisados foram defendidos em Programas de Pós-Graduação em quatro estados do país, a saber: São Paulo (6); Bahia (4); Rio Grande do Sul (1) e Amazonas (1).

Uma leitura cuidadosa deste material nos permite explorar os discursos sobre o brincar em relação às tecnologias digitais.

Ressalta-se que, no âmbito do projeto que fundamenta este estudo, a análise não se limita às duas teses de doutorado e às oito dissertações aqui examinadas. Essas produções foram selecionadas por constituírem o foco específico da presente investigação. O *corpus* integral é composto por 14 trabalhos acadêmicos – cinco teses de doutorado e nove dissertações de mestrado – defendidos entre 2010 e 2019. Essas pesquisas foram identificadas a partir de um mapeamento realizado na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), com base em critérios que privilegiaram abordagens sobre o brincar em articulação com as tecnologias digitais, no contexto de Programas de Pós-Graduação em Educação. A análise desse conjunto de 14 produções e dos elementos que sustentam os discursos sobre o brincar infantil com tecnologias digitais evidenciou tanto a presença e consistência do brincar digital quanto os mecanismos disciplinares que o configuraram como uma nova forma de docilidade. É justamente esse achado que constitui o objeto de reflexão do presente texto.

Os discursos não apenas descrevem realidades, mas também possuem o poder de criar, governar sociedades, moldar culturas e definir sujeitos (Foucault, 1995). Como veículos de certa verdade, os discursos estabelecem saberes e podem determinar o que é considerado normal ou anormal, correto ou incorreto, assim como influenciam as relações de poder ao indicar quais ações são possíveis, desejáveis, aceitáveis e necessárias (Foucault, 2002a). Portanto, a análise não visa simplesmente revelar "a verdade" dos discursos para confirmá-la ou refutá-la, mas sim examinar as condições que possibilitam a emergência desses discursos e seus potenciais efeitos que permitem (ou não permitem) ver, falar e pensar sobre as relações entre infância, brincadeiras e tecnologias digitais no contexto contemporâneo.

OS MECANISMOS DISCIPLINARES E “A NOVA” CONFIGURAÇÃO DA DOCILIDADE

Para o funcionamento daquilo que Foucault (2001a; 2002b) denominou as “grandes funções disciplinares”, os instrumentos disciplinares necessitam de classificação, organização temporal e espacial, extração de forças e composição de habilidades. Ao se articularem com essas funções, garantindo seu caráter de engrenagem econômica, esses instrumentos possibilitam uma execução discreta, porém de grande impacto populacional, operando de maneira eficiente e com baixo consumo de energia. Dessa forma, não são apenas os operadores que asseguram o exercício bem-sucedido do poder disciplinar; torna-se igualmente necessário utilizar estratégicamente o espaço, o tempo e as forças dos indivíduos - neste estudo, com ênfase nas crianças -, constituindo-se assim a base para a aplicação eficaz dos mecanismos disciplinares.

Para governar uma determinada população, é necessário concebê-la como uma esfera específica da realidade, dotada de características e dinâmicas próprias. Tal concepção demanda a adoção de esquemas explicativos que permitam tornar seus traços observáveis, articuláveis e analisáveis. Nesse sentido, governar implica não apenas conhecer, mas, sobretudo, confinar. O conhecimento assume um papel central nesse contexto, ao tornar determinados aspectos da existência pensáveis e calculáveis, ampliando a possibilidade de intervenções políticas na vida das pessoas. No alvorecer da Modernidade, a criação de hospitais, prisões, instituições educacionais e militares evidencia a importância das operações de confinamento para a implementação de táticas disciplinares. As preocupações com as populações passaram a se ampliar não apenas devido ao crescimento numérico, mas também à inclusão de novos segmentos e estratos sociais.

No entremeio entre o poder que incide sobre o corpo do sujeito individual e o poder que atua sobre o corpo-espécie, Foucault (2010) identifica modos de controle e vigilância da vida que não se limitam à mera circunscrição, mas também a potencializam. Destacam-se, nesse sentido, o adestramento (anatomia política) e a preocupação com a população (biopolítica). Esses dois eixos convergem na governamentalização do Estado, direcionada tanto ao corpo individual quanto à regulação populacional.

Ao focalizar a população infantil, que cresce em número e simultaneamente se individualiza, o poder público concentra-se cada vez mais na educação precoce, respaldado por mandatos legais claros. A definição de espaços educativos formalizados, embora distintos da família e com demandas específicas, busca promover o bem-estar da população e melhorar suas condições de vida. Os discursos voltados à criança e à sua educação orientam iniciativas de transformação, exercendo controle e promovendo o desenvolvimento cognitivo e social.

De acordo com Foucault (2002b), as práticas que visam agir sobre os corpos com fins de disciplinarização, direcionadas tanto a indivíduos quanto a populações, demandam uma série de procedimentos de poder, entre os quais se destaca o confinamento. No entanto, o interesse deste estudo recai sobre outro efeito indireto desse processo: o confinamento como instrumento não apenas para agir diretamente sobre a criança, mas também para estabelecer um controle mais próximo em articulação com a família. O excerto a seguir ilustra como a organização espacial pode influenciar o comportamento infantil, funcionando como uma ferramenta de governança ao antecipar e orientar as ações esperadas das crianças no espaço de atuação definido. Nesse contexto, observa-se que a família enfrenta dificuldades para lidar com as demandas das crianças relacionadas ao uso de tecnologias digitais. Nesse contexto, a escola assume uma importância significativa como um potencial redentor:

(...) não podemos fechar os olhos para o fato de que a falta de acompanhamento por meio das famílias, assim como a ausência de outras vivências lúdicas proporcionadas às crianças, oferecendo-lhes, apenas, a opção da interação com as tecnologias, sem a devida mediação da quantidade de tempo que a criança passa imersa nos ambientes digitais, podem, sim, provocar o isolamento. Por isso, reforçamos sempre que a criança, sozinha, não tem maturidade ou “responsabilidade” para discernir todas as dinâmicas proporcionadas pela cultura digital. Nessa relação criança-tecnologia a mediação da família pode se apresentar como uma variável diferenciadora (Tese 1, 2019, p. 222, grifos nossos).

O excerto mostra a capilaridade e a solidariedade das operações disciplinares. Ao atuar em diversos segmentos da população relacionados à infância, o controle busca alcançar uma eficiência potencializada ao lidar com famílias que também enfrentam dificuldades para lidar com seus filhos e sua relação com as tecnologias digitais. Os processos que ocorrem com as crianças atraem atenção de outros segmentos, tornando-se alvo de intervenções. Constituem-se diferentes alianças ao perceber que as tecnologias “oferecem também a oportunidade de acompanhamento por parte das famílias de tudo que seus filhos aprenderam durante o dia” (Dissertação 8, 2018, p. 29). Mesmo que a família seja uma instituição privada, é preciso que ela cumpra suas obrigações sociais ao promover as aspirações pessoais de seus membros. Assim, os adultos veem a maximização do bem-estar físico e mental de seus filhos como o caminho privilegiado para sua própria felicidade.

No entanto, os mecanismos disciplinares não se restringem apenas ao confinamento das crianças como forma de estabelecer relações produtivas com as tecnologias digitais, mas também são fortalecidos por outras operações que as acompanham ou que podem até substituí-las. Segundo Foucault (2002b, p. 131), “o princípio da clausura não é constante, nem indispensável, nem suficiente nos aparelhos disciplinares”. Para tanto, “trabalham o espaço de maneira muito mais flexível e mais fina. E em primeiro lugar segundo o princípio da localização imediata ou do quadriculamento. Cada indivíduo no seu lugar; e em cada lugar um indivíduo” (Foucault, 2002b, p. 123).

À medida que as iniciativas institucionalizadas assumem a função de laboratórios observacionais, torna-se essencial destacar o que é visível e diretamente mensurável, de modo a assegurar que o conhecimento produzido a partir das observações possa ser efetivamente utilizado para compreender e aprimorar as intervenções. Cada indivíduo deve ocupar seu lugar: por isso, nas escolas, práticas como a segmentação por disciplinas, o uso de uniformes, a formação de grupos e a organização das salas de aula por faixa etária são amplamente recomendadas, estabelecendo de forma explícita a responsabilidade sobre cada grupo.

A relevância dessa distribuição fundamenta-se na perspectiva estratégica das operações de vigilância. Tais operações são concebidas para imobilizar os indivíduos e torná-los instantaneamente acessíveis, permitindo identificar sua presença e ausência, determinar onde e como encontrá-los, regular o fluxo de comunicação e monitorar comportamentos, seja para aplicar sanções ou avaliar sua qualidade (Foucault, 2002b). Paralelamente, existem outras operações que visam estruturar e otimizar essa organização em quadrículas, criando condições que posicionam os indivíduos de modo a possibilitar um monitoramento contínuo.

As escolas, assim como outras instituições, foram inicialmente responsáveis pela fabricação do que Foucault (2002b) denominou de filtros, isto é, dispositivos que fixam e quadriculam. Trata-se de gerenciar um quadriculamento individualizante para que todos se tornem objeto de observação e informação. O brincar com as tecnologias digitais se constitui como um dos meios de possibilidade para esquadrinhar modos de exercer o poder sobre os sujeitos infantis e as verdades implicadas nessas estratégias que operam como meio de manter e implementar os dispositivos de governamento. A lei, enquanto norma, necessita ser acompanhada pela seleção dos materiais, pela organização e aplicação das atividades que envolvem as crianças. Isso se manifesta por meio de coerção sutil e apelo à liberdade, uma vez que os indivíduos participam e cooperam mais quando essas escolhas estão vinculadas à ideia de submissão voluntária.

Verificamos que **a ludicidade presente nas atividades levou a um maior interesse das crianças pelos conteúdos e consequentemente um maior envolvimento e empenho na realização das tarefas**. A presença do **feedback imediato, característica inerente dos jogos, ajudaram as crianças a melhorarem a sua autonomia e autoconfiança na realização das atividades** (Dissertação 8, 2018, p. 105-106, grifos nossos).

Ao vivenciarem situações lúdicas, as crianças desenvolvem o seu autocontrole, pois, durante os jogos ou brincadeiras, elas têm que respeitar as regras e papéis impostos pelo grupo, para que essas atividades sejam desenvolvidas com êxito (Dissertação 5, 2014, p. 59, grifos nossos).

Paradoxalmente, será na realização da reivindicada liberdade para brincar que será uma das condições para intensificar o controle sobre aqueles que estão submetidos. A submissão voluntária e o feedback imediato se constituem um exemplo. As atividades de controle podem se tornar mais econômicas e impactar mais as crianças, dotando-as de livre arbítrio e de vontade própria. Nos parece que essa economia se dá numa espécie de crédito-débito, um mecanismo colocado em movimento de modo que aqueles que se tornam livres recebem as responsabilidades de autocontrole.

O exercício do poder identifica na educação um campo favorável para produzir sujeitos normalizados, na medida em que as determinações educacionais apontam para práticas de subjetivação das crianças. É por meio da educação que se estabelece o comportamento desejado em relação às experiências lúdicas com as tecnologias digitais, uma vez que é possível estimular e reproduzir, nesse contexto, a capacidade de persuasão e aceitação:

A educação tem que ser vista como algo que dê prazer. Tem que se aprender “brincando”. Não é o brincar por brincar, mas é o brincar para aprender. A escola (e por extensão o professor) não pode ficar parada no tempo. Se ela tem como objetivo inserir o aluno na sociedade moderna tem, obrigatoriamente, que utilizar, de maneira intensa, os recursos que a tecnologia oferece. E o jovem quer isso (Dissertação 2, 2007, p. 18, grifos nossos).

As tecnologias digitais são consideradas indispensáveis e promotoras do desenvolvimento, com a liberdade de influenciar os indivíduos, uma vez que possuem respaldo científico e institucional para promover tais mudanças. Em suma, a Educação é concebida como um trabalho de pensamento calculado e ação técnica em processos que são concebidos como áreas de possibilidade. Uma prática técnica em que os resultados devem ser produzidos com base na previsão. Gradualmente, os direcionamentos irão formar hábitos, enquanto o trabalho minucioso e cauteloso impressionará as mentes e estimulará a memória das crianças, alcançando esse resultado através de um compromisso constante com obrigações. O brincar com as tecnologias digitais passará aos poucos a ser considerado essencial para o desenvolvimento. Portanto, as tecnologias digitais deveriam servir a projetos de ensino conscientes e vinculá-los ativamente ao desenvolvimento das crianças, ao mesmo tempo em que seria possível governá-las. E, assim, a prática pedagógica deve construir um sujeito sadio e equilibrado, que se dá pela articulação complexa dos discursos e das práticas.

É importante salientar que as instituições educacionais são espaços de ensino, assim como espaços de recompensa, de vigilância e de cerceamento, configurando-se como espaços para produzir corpos e aprimorá-los moral e intelectualmente. Sob essa lógica, as ocupações sugeridas que representam atividades com os objetos, precisariam ser regulamentadas a fim de uniformizar e de que fossem internalizados. Por meio dessa internalização, a criança se autorregularia, resultando naquilo que Foucault (2001b) caracteriza como autogoverno: uma disciplina e um controle que vêm primeiro de fora e, depois, se internalizam. Isto é, “[a]s TD precisam ser empregadas para uma ação educativa que promova mudanças substanciais nos sujeitos e contribuam para redefinir qualitativamente suas possibilidades de desenvolvimento social” (Dissertação 5, 2014, p. 30). Para isso, as categorias de espaço e tempo são de fundamental importância para descrever o funcionamento das relações de poder, pois também se gerenciam os sujeitos e controlam-se suas ações por meio da organização do espaço e do tempo no ambiente educacional.

As práticas propostas sugerem modos de interação que objetivam subjetivar indivíduos, uma prescrição pedagógica detalhada para o encaminhamento de momentos que envolvem as brincadeiras. A educação serviria para a internalização de conformidades básicas, pois veicula e faz operar relações de poder utilizando meios estratégicos, habilidades qualificadas e diferentes mecanismos para garantir diferentes efeitos que são produtivos. Nessas situações, os adultos atuam como interlocutores privilegiados e têm o poder de dirigir as atividades das crianças. Para tanto, “[a] educação tem que acompanhar as mudanças que ocorrem na própria sociedade. Os professores não podem ignorar o uso de novas tecnologias no processo ensino-aprendizagem [...]” (Dissertação 2, 2007, p. 16). Portanto, a infância seria um momento propício para a intervenção educacional, de modo que as instituições e os adultos que trabalham com crianças deveriam aproveitar ao máximo essa oportunidade. A regulação moral é

implementada nos espaços educacionais por meio de exercícios físicos bem como a partir do estímulo ao desenvolvimento do intelecto, das condutas e do gerenciamento das emoções.

O gerenciamento do tempo estabelece durações, reduz irregularidades e otimiza esforços, configurando uma concepção virtuosa e estratégica do tempo. Nesse contexto, o tempo atua como agente das forças sociais, enquanto a duração das ações deve possibilitar a atuação na esfera de influência do outro. O espaço também integra o aparato regulatório institucional, sendo segmentado por faixas etárias e tipos de atividade. Assim, tempo e espaço funcionam como instrumentos de coação calculada, impondo padrões limitados que organizam o poder e o tornam efetivo. As práticas regimentadas, estruturadas por meio da distribuição de atividades e da organização de horários, moldam indivíduos capazes de se submeter a normas, desenvolver hábitos e seguir instruções. Quando essas práticas são constantemente direcionadas às crianças, cria-se um ambiente em que elas estão permanentemente expostas a objetos, hábitos e comandos, promovendo sua socialização e conformidade dentro das normas institucionais.

Nesse sentido, o controle das atividades, das ações e a divisão do tempo caracterizam um espaço no qual prevalecem as práticas de controle e disciplina, sempre com a vigilância atuante. A partir de Foucault (2002b), podemos compreender que a disciplina é o elo entre o poder e o saber, que se constitui em uma espécie de economia política, na qual a manifestação é condicionada e o sujeito constituído. "A disciplina fabrica indivíduos; ela é a técnica específica de um poder que toma os indivíduos ao mesmo tempo como objetos e como instrumentos do seu exercício. Não é um poder triunfante (...)", mas "é um poder modesto, desconfiado, que funciona a modo de uma economia calculada, mas permanente" (Foucault, 2002b, p. 153). As rotinas externas, rigorosas e ordenadas também correspondem à vida íntima, ao aprimoramento do controle interior que almeja a regulação moral, o controle de si. Trata-se, portanto, de uma ação gradual e lenta, que garantiria que determinado objetivo seja alcançado e a subjetivação se efetive.

As atividades que envolvem o uso das tecnologias digitais proporcionariam o treinamento e estimulariam a manipulação. Parece que o brincar com as tecnologias digitais na educação é visto como uma espécie de suporte educacional controlado, em que as iniciativas das crianças são rejeitadas sob a justificativa da necessidade de fornecer roteiros e conteúdos para se atingir determinados objetivos do ensino. A dissertação 1 (2013) utiliza um trecho da Revista Pátio (apud 2011, p. 5, grifos nossos) para dizer que as crianças estão vivendo em um momento de rápidas mudanças, particularmente da infância. Eis a citação:

Muitos professores vivenciam o fato de que os alunos de hoje demandam novas abordagens e métodos de ensino para que se consiga manter a atenção e a motivação na escola. Ouvimos muitos deles dizerem que os alunos dedicam atenção às atividades por um período curto de tempo, que não conseguem ouvir alguém falar por mais de cinco minutos. Os professores afirmam que as crianças não conseguem concentrar-se em uma tarefa só, fazendo várias atividades paralelamente, e que esperam obter respostas instantaneamente quando fazem uma pergunta.

A partir disso, a autora da dissertação 1 (2013, p. 79, grifos nossos) comenta que:

Nesse sentido, **trabalhar com as brincadeiras proporcionaria às crianças o estímulo à atenção, concentração, cooperação e ao exercício das regras que requer o controle da vontade, o altruísmo etc.** Pois, segundo o relato acima, o que dificulta essa atenção é o fato das crianças realizarem mais de uma tarefa ao mesmo tempo.

Aqui, é possível identificar a utilização de orientações diretivas sobre o uso do brincar, nas quais a supervisão e orientação do professor é fundamental, não possibilitando qualquer espaço para as crianças navegarem livremente. As atividades diárias são organizadas previamente, em uma sequência fixa, visando controlar tudo o que acontece durante a permanência da criança na instituição. Trata-se de capturar, produzir e ajustar pedagogicamente a relação da criança consigo mesma e ter sua transformação como um objetivo declarado. De acordo com Foucault (1988, p. 47), esses comportamentos são extraídos dos corpos por meio de diversos dispositivos de poder, de forma constante "[...] solicitados, instalados, isolados, intensificados e incorporados". A norma estabelece hábito, regularidade, e é produtiva, relacionando-se com o saber e o poder na medida em que estabelece critérios racionais que se expressam como

objetivos e que ao mesmo tempo, está enraizada no poder porque constitui os princípios da regulação da conduta nas quais atuam as práticas sociais de disciplina.

Podem ser destacados alguns aspectos normativos e disciplinares vivenciados pelas crianças nas instituições escolares, uma vez que, nesse espaço, poucas ações ocorrem de maneira espontânea. O ambiente é cuidadosamente delimitado, o tempo é rigidamente marcado por horários precisos, regulares e regulados, e o processo de aprendizagem é estruturado em etapas, de modo que, em cada período, sejam exercitadas competências específicas. Além disso, estabelece-se um conjunto de formas reguladas de comunicação - composto por comandos, advertências e sinais codificados de obediência -, bem como de práticas pedagógicas, como questionários, lições e avaliações. Somam-se a essas práticas mecanismos de poder, expressos em exames, recompensas e punições, os quais configuram o campo do que é possível pensar, dizer, perceber e realizar nas instituições escolares.

É principalmente nas instituições de ensino que a operação do poder se dá para produzir nos corpos e nas almas das crianças correções e treinamentos da conduta humana. Nas palavras de Foucault (2002b, p. 158), nas operações disciplinares o poder “não se detém como uma coisa, não se transfere como uma propriedade, funciona como uma máquina”. Assim, tais princípios pedagógicos fazem perceber que as ocupações têm como objetivo orientar as crianças para a harmonia, para a regularidade e para o controle dos movimentos, e adotar uma educação racional orientada pelo espírito da ordem. Nesse caso, mesmo que as crianças pareçam insubordinadas, elas serão monitoradas constantemente pelo professor. Foucault (2002b) nos conta que esse tipo de investimento no corpo do indivíduo se espalhou por diversas instituições e, principalmente, a partir do século XVIII, se ocupou das crianças em instituições dedicadas à educação.

A escola, como garantidora das boas práticas pedagógicas, precisaria garantir o bom uso brincante das tecnologias digitais, afinal, “[a]s crianças que vivem no contexto da cibercultura, quase não vivenciam o silêncio, o ócio, a falta de comunicação ou do que fazer, pois são tantas as possibilidades de fazer algo a partir da própria casa. Ficar parado realmente causa estranheza” (Tese 2, 2014, p.135). Para tanto, aplicam-se estratégias disciplinares que, por meio de coerção, exercem uma influência sutil sobre o corpo da criança, tendo a escola como esse ambiente redentor para o aprimoramento melhoria de condutas. As crianças não são isoladas, mas separadas. As crianças são inseridas num contexto que não extingue a sua individualidade, mas relacionam-se com outras para potencializar a utilidade do brincar com as tecnologias digitais. O espaço serve como meio de distribuição das crianças, permitindo que sejam analisadas, tornando-se elas mesmas utilizáveis, individualmente ou em conjunto.

No entanto, a distribuição espacial não exaure as funções desempenhadas pelos mecanismos disciplinares. Além de abranger um espaço simultaneamente celular, analítico, funcional e operacional, as crianças terão outro modo de controle disciplinar empreendido pelas relações de poder em que se situam. São as operações de controle sobre as atividades em relação ao tempo. Para atingir a docilidade, o espaço, o tempo e o movimento precisam ser codificados e continuamente exercidos. O tempo precisa ser plenamente útil nas operações disciplinares. O tempo deve ser totalmente aproveitado e ter a oportunidade de realizar as atividades que são mais características e importantes no trabalho com crianças:

É impossível proibir as crianças de assistirem tv, mas é possível limitar seu uso e usá-la a favor de uma programação estipulada para sua idade com objetivos educacionais. Assim, poderemos **tirar proveito dos benefícios que a tecnologia nos oferece, sempre de maneira cautelosa de forma a selecionar os programas e com tempo limitado** (Dissertação 1, 2013, p. 71, grifos nossos).

Manipular o corpo infantil em relação às atividades também envolve a análise de como as frações dos atos se relacionam com as partes do tempo. É o que Foucault (2002b, p.138) denominou de elaboração temporal do ato: “o ato é decomposto em seus elementos; é definida a posição do corpo, dos membros, das articulações, para cada movimento, uma determinada direção, uma amplitude, uma duração; é prescrita sua ordem de sucessão”. Trata-se do tempo penetrando o corpo, “e com ele todos os controles minuciosos do poder” (Foucault, 2002b, p. 138). Tudo precisa estar sob controle, de modo que todas as atividades

necessitam ser desenvolvidas para delas se extrair o máximo de precisão ou utilidade: “[p]or isso, a importância de se pensar em diferentes modos de ensinar e aprender que contribuam para a produção individual e coletiva de conhecimento, justamente pelas possibilidades de troca de informação e compartilhamento de experiências, oferecidas pela web” (Dissertação 6, 2013, p. 19). A ligação do corpo ao objeto constitui uma das operações realizadas pela técnica disciplinar. Essa ligação é feita de forma que toda manipulação de um objeto corresponda a uma ação capaz de realizá-la. De acordo com Foucault (2002b) o tempo pode ser capitalizado pela combinação de séries progressivas e múltiplas.

As operações distribuídas em segmentos, das mais simples às mais complexas, podem ser reagrupadas para constituir novos encadeamentos. Cada parte de uma série deve ser concluída antes de passar para a próxima, e novas séries podem ser adicionadas a cada série. O tempo disciplinar consiste em várias séries progressivas. “O exercício é a técnica pela qual se impõe aos corpos tarefas ao mesmo tempo repetitivas e diferentes, mas sempre graduadas” (Foucault, 2002b, p.145). Deste modo, a graduação e a repetição são elementos significativos dos procedimentos disciplinares associados ao domínio dos gestos e da manipulação corporal. O excerto da dissertação abaixo mostra os jogos como parte das ações das crianças em que o corpo e objetos são explorados a partir da repetição, que busca inicialmente o aprendizado e, por fim, a satisfação:

Os estudos sobre o desenvolvimento pesquisadores dentre os quais se destaca Jean Piaget, trouxe o entendimento de que há muitas evidências em relação **ao jogo como parte das ações da criança desde os primeiros momentos de vida** onde o próprio corpo e outros objetos são explorados repetidas vezes com finalidade inicial de aprendizado, mas por fim, com **repetições que trazem satisfação** (Dissertação 7, 2016, p. 31, grifos nossos).

As proposições do brincar com as tecnologias digitais também se voltam para a constituição de um tempo em séries, com duração evolutiva. A inserção de níveis propicia que o poder aja com o tempo. Vejamos o excerto abaixo:

No ambiente virtual Espaço do Brincar, **os jogos, brincadeiras e atividades diversas buscam atender níveis de complexidade das mais básicas às mais complexas**, visando atender a uma gama diversa de conteúdos que se aplicam a vários contextos em que o professor pode se valer ao abordar temas **que vão desde os jogos de memorização simples até trabalhar com conceitos de arte e contação de histórias em texto, áudio ou vídeo**, buscando apresentar não uma vasta quantidade de atividades mas **opções que permitam ao educando perceber o processo cognitivo em todas as suas etapas da forma mais simples e completa possível**.

No Espaço do Brincar os itens inseridos buscam adequar-se aos níveis da taxonomia bem como **os itens que venham ser produzidos por professores e alunos deverão sempre observar esses níveis característicos, contemplando ainda estágios de complexidade crescente** a fim de permitir uma dinâmica de ensino que melhor favoreça a **apreensão de conceitos e temáticas em níveis compatíveis com o desenvolvimento da criança** (Dissertação 7, 2016, p. 49, grifos nossos).

Os mecanismos disciplinares (que alocam as crianças no espaço, organizam o tempo, arquitetam e recompõem as atividades, e capitalizam a graus cada vez mais altos de utilidade) também realizam uma combinação de forças para maximizar a eficiência do aparelho. Para que essa combinação extraia todas as capacidades de cada indivíduo segmentado, as requisições feitas a cada um são refletidas no todo. Assim, não cumprir a totalidade de uma requisição compromete o todo. Segundo Foucault (2002b, p.147), “[a] disciplina não é mais simplesmente uma arte de repartir os corpos, de extrair e acumular o tempo deles. Mas de compor forças para obter um aparelho eficiente”. O corpo torna-se parte de uma máquina composta de muitas partes. Da mesma forma, o tempo de cada uma precisa ser ajustado no tempo dos outros. O mecanismo funciona como uma engrenagem. Contudo, a engrenagem opera se houver um sistema de comando preciso:

Em contato com [os] jogos, a facilidade e rapidez para iniciá-lo sugeriram a rápida organização dos alunos para a vivência, além de se preocuparem com a estipulação

das regras para possibilitar que todos jogassem. Essas crianças demonstraram certa autonomia para se organizarem para jogar, uma vez que em algumas oportunidades alteravam as estratégias utilizadas visando melhorar a vivência do jogo e favorecer que todos participassem. Assim, cobravam que a organização proposta fosse respeitada. Em vista disso, alguns conflitos surgiram, porém, foram solucionados com tranquilidade, o que mostra uma valorização por parte dessas crianças de jogar junto com os colegas. Jogar com pais, irmãos ou parentes em suas casas mostrou-se como um elemento presente no cotidiano dos alunos desse sexto ano pesquisado e alguns deles, inclusive, demonstraram ter autonomia para gerir o tempo de jogo em aparelhos tecnológicos. (Dissertação 4, 2017, p. 118, grifos nossos).

Percebe-se no excerto que as crianças demonstraram autonomia e organização na hora de jogar, alterando estratégias e cobrando respeito à organização proposta, havendo momentos de conflito que foram solucionados pacificamente, valorizando a interação com os colegas. A finalidade dos instrumentos disciplinares (vigilância, sanção normalizadora e o exame) é de produzir indivíduos comuns todos os dias e em todos os lugares. No entanto, a análise da individuação de Foucault (2002b) vai além de seus predecessores. O pensador mostra que a individualização ocorre em um duplo movimento com a homogeneização. Trata-se de movimentos que se complementam e sua produção se dá simultaneamente. No entanto, eles não formam uma diáde; não são contraditórios. O que acontece é que para uma população ser homogênea, ela precisa ser necessariamente constituída por unidades individualizadas e iguais entre si. Implacavelmente envolvido no jogo que o individualiza e que o totaliza.

Segundo Foucault (2002b, p. 171), a individualização é um processo descendente: “à medida que o poder se torna mais funcional, aqueles sobre os quais se exerce tendem a ser mais fortemente individualizados”. Essa individualização acontece por meio de medidas de inspeção, observação e comparação, tomando como referência a norma. Por isso, mesmo que o brincar com as tecnologias digitais seja coletivo, é necessário caracterizar as diferenças individuais. Mesmo jogando no coletivo, elas permanecem sendo únicas nas suas individualidades:

Traçar um perfil das crianças envolvidas na pesquisa significa considerar as diferenças individuais caracterizadas pelos contextos diversos nos quais elas se inserem. O objetivo aqui é apresentar uma breve **caracterização das crianças que participaram da pesquisa**, de modo que, ao longo das análises, **elas sejam sempre remetidas a sujeitos concretos situados em um contexto social** (Dissertação 3, 2014, p. 103, grifos nossos).

Para atender a essa tendência de individualização, é necessário objetivar as crianças e os processos que ocorrem com elas [sob este aspecto, as pesquisas acadêmicas adquirem grande destaque]. Para arquitetar práticas pedagógicas a fim de capturar as crianças, um objeto fixado enquanto indivíduo e conhecido nos seus detalhes torna-se essencial. Deste modo, vale ressaltar que tais operações pedagógicas têm enquanto finalidade a função individualizante, de classificar, diferenciar, fixar as características particulares de cada criança. O corpo torna-se superfície das inscrições para essas marcas.

As possibilidades são infinitas nos modos de conjecturar as crianças nas suas individualidades. As classificações, que operam por meio de operações de ordenamento, fazem entender que o que acontece com as crianças seja natural, e que tais categorizações representam esses processos. As instituições enquanto espaços disciplinares e de vontade baseada na ordem consiste em dividir os indivíduos de acordo com suas características individuais. As identidades são interessantes para instituir um estranhamento, e na sequência a dicotomia da oposição: não há mais a identificação com o outro, tornando-se estranhos. Dessa forma, a assimetria entra em ação, e a identidade, não apenas um ato epistemológico de distribuição, é enquadrada como uma operação de poder, como um quadro de referência, e a responsabilidade recai sobre o outro da diferença.

Apoiado nisso, talvez se possa compreender por que conhecer e repartir crianças está incluído em um movimento que gera os engendramentos de exclusão. Deste modo, a exclusão é o que marca os aspectos negativos da normalização, em que define o imaturo, o patológico. Traça, portanto, os limites que estabelecem as distinções, definem limites e demarcam áreas. Isto

ocorre porque, como vimos nos trechos anteriormente apresentados, algumas condutas, ao serem determinadas condutas como as melhores, sugerem a exclusão de outros que não o são.

Na Modernidade Tardia, nas instituições onde o disciplinamento tradicional começa a ceder lugar ao controle, surge uma nova abordagem em relação à exclusão. Nesse contexto, a exclusão não é mais admitida, pois tudo e todos devem estar incluídos. A perspectiva é de que nada pode ser perdido ou desperdiçado, e nada deve ficar de fora. Nesse novo paradigma, a exclusão não é mais vista como uma solução viável. A inclusão passa a ser um valor fundamental, pois reconhece a importância de todas as pessoas e suas contribuições para o funcionamento e êxito das instituições. A diversidade de perspectivas, habilidades e experiências é valorizada como uma fonte de enriquecimento mútuo.

Deste modo, ganham poder as instituições educacionais com a implementação de novas intervenções com suas especialidades, principalmente aquelas relacionadas à Psicologia e à Pedagogia. Esse tipo de compreensão e prática se encaixa no modelo escolar repetitivo e rotineiro, em uma engrenagem na qual as crianças são consideradas um capital em potencial. De acordo com Kuhlmann Junior (1998), predominavam prescrições minuciosas com a finalidade de apresentar uma sequência lógica de atividades e o uso ritualizado dos materiais, sendo os procedimentos extensos e detalhados a serem adotadas pelas professoras e crianças. As recomendações constantes fazem um trabalho de captura que não possibilita mal-entendidos, pois os discursos enunciados passam a ter o sentido conferido pelo formato de vocabulário ou glossário, o que limita e reduz um determinado modo de ser, neste caso, o da professora.

O que o excerto abaixo nos possibilita perceber é que, em certa medida, as condutas já estão ali esperadas para serem executadas pelas crianças, pré-definidas. Demonstra a precocidade de brincar nas tecnologias digitais, da necessidade do resgate da vivência das brincadeiras antigas:

(...) a infância torna-se precoce nas atitudes, na maneira de agir, vestir e, particularmente, na maneira de brincar. Não lhes interessa as tradicionais cantigas de roda, brincadeiras e jogos folclóricos, que carregam toda uma bagagem cultural e histórica, hoje para eles o importante é "andar na moda!", possuir celular (o mais avançado tecnologicamente possível), ter *internet*, *facebook* - recomendada idade mínima de 13 anos - ser "fera" nos *games* e ter a posse da máxima quantidade de bens de consumo que são mostradas na mídia e multimídia (Dissertação 1, 2013, p. 35, grifos nossos).

A normalização exige o estabelecimento de um padrão como referência. Normal é definido como atendendo a este critério de padrão de referência. O processo de individualização é, portanto, inseparável desses rituais de observação, dessas medidas normativas, inspeções, enfim, pois o "exame está no centro dos processos que constituem o indivíduo como efeito e objeto do poder, como efeito e objeto do saber" (Foucault, 2002b, p. 171).

Deste modo, vale dizer que a ênfase do discurso sobre a importância das brincadeiras e dos jogos por meio das tecnologias digitais pode ser compreendida como efeito dos novos aparelhamentos de intervenção criadas na Modernidade Tardia para concretizar modos de atuar sobre as crianças. "Por isso, a necessidade, cada vez maior, de a escola desenvolver atividades pedagógicas com as TD desde a Educação Infantil, para que essas crianças possam ampliar os saberes necessários ao desenvolvimento das suas habilidades" (Dissertação 5, 2014, p.49). O tempo e o corpo devem ser aproveitados ao máximo, sem ócio, para que as atividades sejam eficientes e realizadas de forma otimizada.

Embora a escola sempre tenha passado [e segue passando] por transformações, ainda podemos pensá-la como um sistema baseado no disciplinamento, constituindo-se numa maquinaria que controla os horários, espaços, aprendizagens e modos de avaliar os estudantes. Contudo, gostaríamos de acentuar aqui que a organização do espaço, que possibilitou uma visão disciplinar abrangente e permanente, se encontra atualmente em processo de flexibilização. Isto é, não mais lugares delimitados, fileiras, mas tecidos em movimento. Os rígidos modelos de confinamento e distribuição do espaço parecem estar sendo abandonados: estaríamos saindo de uma sociedade disciplinar e entrando em uma sociedade de controle, conforme aponta Deleuze (2019). Deslocamos do confinamento pelo controle constante e comunicação imediata. As diferentes organizações espaciais

possibilitadas pelas tecnologias digitais, dos discursos que valorizam a liberdade, a riqueza das interações, possibilitam organizar espaços diferenciados, atividades em grupos para permitir maior participação e maior controle.

Entretanto, como afirmamos anteriormente, a vigilância e a normalização não diminuem. Trata-se mais de inventar novas formas, possibilitadas pelos novos conhecimentos construídos por meio de técnicas de observação muito rigorosas, para aprimorá-los e torná-los econômicos na aplicação.

[...] embora a criança tenha liberdade na brincadeira, às vezes, é necessária a presença de um adulto mediador para fazer devidas interações, lembrando de que esse papel deve ser desempenhado pelo professor, ao qual compete estimular e orientar para a resolução de problemas, estipulando limites e liberdade, oferecendo sugestões e controlando a frustração da criança. (Dissertação 5, 2014, p. 41-42, grifos nossos).

Podemos observar que não se trata do desejo do fim da disciplina. Busca-se uma disciplina estruturada de um outro modo, propondo uma nova economia relacional, mas ainda uma economia disciplinar, embora diferente das anteriores porque, além de flexível, promove a liberdade, incita à “libertação”. A docilidade, que no passado costumava ser vista como uma disposição passiva em relação às demandas do ambiente ou às ordens de autoridades, está passando por uma transformação significativa nos tempos de Modernidade Tardia. Cada vez mais, a nova configuração da docilidade é caracterizada por um “entregar-se” ao movimento, o que implica estar sempre em um estado de prontidão para se adaptar às mudanças e exigências que a vida apresenta.

Esse novo tipo de docilidade nas experiências brincantes com as tecnologias digitais pode ser observado nos excertos que apresentamos até aqui, com as noções de prazer, liberdade, viver a infância na sua plenitude. Isso sob a justificativa de que em um mundo em constante mudança e evolução tecnológica, a capacidade de aprender novas habilidades e adotar novas tecnologias é essencial como base para toda a vida, “afinal, elas estão presentes desde o nascimento dessas crianças e continuarão ocupando cada vez mais espaço em suas vidas” (Dissertação 5, 2014, p.41). Para isso, os professores precisariam ter um estado de espírito aberto e adaptável, capaz de se entregar ao processo de aprendizagem e mudança.

Nessa “nova” configuração da docilidade, é essencial que o corpo esteja em constante movimento, mesmo que acelerado ou compelido a se “libertar” o tempo todo de quaisquer restrições relacionadas a espaços e metodologias educacionais. Um corpo flexível e adaptável, que aprende a se adaptar às demandas do ambiente, sem perder sua capacidade de se mover livremente. Deste modo, é importante notar que essa nova configuração da docilidade não significa uma entrega cega ou passiva da criança às demandas do brincar com as tecnologias digitais. Pelo contrário, ela requer uma dose de consciência e escolha, pois é necessário escolher conscientemente onde e como investir essa energia, bem como saber quando é necessário recuar ou estabelecer limites saudáveis, em que além das tecnologias digitais, “as instituições de ensino devem, também, oferecer atividades no pátio, onde as crianças possam correr, pular, interagir entre si, sujar-se, enfim, viverem a infância em sua plenitude” (Dissertação 5, 2014, p.42).

Entendemos que, **nessa relação entre proibir e liberar, a resposta imediata da proibição ou da liberação não é a solução, por isso optamos pelo caminho da mediação.** (...). [P]ara além da simples autorização ou negação do uso das tecnologias, cabe ao adulto ser parceiro das descobertas infantis nesse ambiente virtual, ajudando a criança a compreender esses espaços, bem como a elaborar novos conhecimentos e experiências com e sobre eles (Tese 1, 2019, p. 220, grifos nossos).

Trata-se, por excelência, de um autogovernamento. Cada criança é “livre”, mas sob condição de manter a ordem. O discurso em torno da amenização disciplinar parece estabelecer um sistema de soberano entre os soberanos; todos são soberanos, de modo que ninguém é mais soberano do que os outros. O que pode acontecer é um soberano ser mais experiente que os outros e pode, portanto, orientar/mediação/conduzir os demais soberanos. Contudo, todos são soberanos, de modo que cada soberano é mestre de si e de seu corpo.

Na fusão de disciplina com proatividade, um corpo dócil e útil é um corpo vivo, plenamente capaz de ter iniciativa, ainda que controlado e regulado. Contudo, trata-se de uma escolha

que se alinha com o que o professor considera como a escolha certa. Esse disciplinamento mais flexível parece camuflar a assimetria da relação professor e aluno sob o entusiasmo de realizar a escolha por parte da criança.

No Codesign, conforme proposto neste trabalho, se buscou **uma construção o mais próximo possível de literalmente ser coparticipativa, onde a equipe se propõe ao trabalho colaborativo**, seja presencialmente ou à distância, tendo **liberdade de influência e poder de inferir sobre todo o trabalho, em todo o tempo** (Dissertação 7, 2016, p. 55, grifos nossos).

De qualquer modo, com mais ou menos flexibilidade, o disciplinamento se efetiva devido a dicotomia que insere a criança de um lado e o professor de outro. Ainda que se renuncie à rotina como estratégia de definição do espaço a ser percorrido, nesse ordenamento disciplinar, o tempo é sequestrado de modo mais intenso. Ainda que seja harmoniosa essa relação, chegando a um acordo comum, a assimetria não é eliminada, mas torna essa assimetria camuflada, tornando a relação de poder mais pacífica e, portanto, ainda mais vigorosa.

“É através da liberdade e da autonomia que a educação alcançará seus objetivos e a aprendizagem terá significado” (Dissertação 2, 2007, p.39). À criança é possibilitada a liberdade de escolha dentre uma série de possibilidades. Contudo, ela não pode se eximir da escolha, porque terá que ser potencialmente produtiva, transitando pelo ambiente escolar para que seu tempo continue sendo capturado. Dentro deste disciplinamento, a liberdade dada corresponde a uma forte atividade de controle.

É necessário, portanto, **que se repense o uso do computador e outros recursos na escola, como também o processo de preparação para utilizar as tecnologias educacionais**. Há de se considerar que as tecnologias educacionais, como qualquer outro recurso, **são apenas um meio de atingir a aprendizagem, não um fim, e que cabe ao professor criar ambientes de aprendizagens adequados às necessidades e aos anseios dos alunos, garantindo-lhes uma educação que propicie autonomia e os tornem atores ativos do seu conhecimento** (Dissertação 2, 2007, p. 106, grifos nossos).

A questão aqui não é condenar ou mesmo entender a liberdade concedida como uma armadilha projetada para capturar a criança. Buscamos apontar que a liberdade concedida não é apenas liberdade regulada, mas ela possibilita a suposta autorregulação. Em última análise, deve haver liberdade, acertadamente, para governar a vontade, a escolha, e finalmente, gerar a normalização.

Deste modo, os excertos que analisamos aqui nos levam a entender que, por meio das táticas de confinamento e quadriculamento que viabilizam a constante vigilância, o disciplinamento na escola emerge como condição de possibilidade para um bom êxito do brincar com as tecnologias digitais. Entretanto, a busca não é pelo fim da disciplina, mas sim por uma disciplina estruturada de forma diferente, promovendo uma nova economia relacional que, mesmo sendo disciplinar, é flexível e promove a ‘liberdade’. A nova configuração da docilidade é caracterizada por se entregar ao movimento e estar sempre pronto para se adaptar às mudanças, sendo um estado de espírito aberto, flexível e adaptável que permite lidar com os desafios do século XXI sem perder a liberdade de movimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste texto, buscamos mostrar nas análises dos discursos educacionais em torno do brincar das crianças com tecnologias digitais que, nos mesmos espaços, coexistem dinâmicas que transcendem o controle biopolítico disciplinar. O brincar digital emerge como um campo privilegiado para compreender não apenas como se exercem estratégias de poder sobre os sujeitos infantis, mas também como se produzem novas formas de subjetivação. Evidenciou-se que tais práticas funcionam por meio de coerções sutis combinadas ao apelo à liberdade, nas quais a participação e a cooperação infantis se dão pela via da submissão voluntária camuflada sob a aparência de autonomia. Assim, ainda que persista uma normalização disciplinar de raízes históricas, marcada por estabilidade e uniformidade, observamos também o surgimento de estratégias contemporâneas mais dinâmicas e flexíveis, que reorganizam a disciplina em novas modalidades de docilidade.

Esta é uma marca da Modernidade Tardia (ou modernização reflexiva), cuja principal característica consiste numa reflexão da vida construída na Modernidade (Giddens, 1997). Uma sociedade reflexiva que precisa encontrar por si mesma soluções para os problemas produzidos pela modernização social, sobretudo na esfera política. Essa sociedade caracteriza-se pela redescoberta e desmantelamento das tradições e pela destruição do que parece ter sido uma tendência estabelecida.

Contudo, isso não significa que o mundo esteja imune às tentativas de controle e regulação da vida social. Essas tentativas de controle, principalmente incitadas pelo espírito difuso do risco, continuam mais ativas que nunca. Entretanto, essas tentativas estão sujeitas a diversas aberturas de flexibilidade. Deste modo, a Modernidade Tardia sugere uma mudança na forma como as relações são vividas, com base no reconhecimento da rationalidade como um elemento ordenador que geraria confiança, prometendo extinguir ou minimizar os riscos. Compete ao indivíduo moderno atual confrontar sua hipérbole, ver-se como objeto de reflexão e engajar-se em uma crítica racional do próprio sistema. Indivíduo que tece reflexões sobre o mundo em que vive e se envolve em uma análise racional das consequências dos eventos passados, das condições atuais e da probabilidade de riscos futuros, buscando minimizá-los ao passo que esse futuro se torna presente.

Os saberes e as práticas agenciados são facilitados não pela abolição da disciplina, mas sim por uma reestruturação disciplinar que promove uma nova forma de interação. Essa abordagem, embora mantenha elementos disciplinares, é marcada pela flexibilidade e promove uma "liberdade renovada". O funcionamento atual da sociedade, orientado para a normalização, é caracterizado pela capacidade de se ajustar aos movimentos e estar constantemente preparado para mudanças. Isso requer uma disposição existencial que é receptiva, flexível e adaptável, capacitando os indivíduos para enfrentar os desafios do século XXI, ao mesmo tempo em que valoriza e assegura a liberdade de ação.

REFERÊNCIAS

- Deleuze, G. **Conversações**. Tradução Peter Pál Pelbart. São Paulo: Editora 34, 2019.
- Foucault, M. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.
- Foucault, M. **História da Sexualidade I** - a vontade de saber. Porto Alegre: Graal, 1988.
- Foucault, M. **Microfísica do poder**. São Paulo: Graal, 2001a.
- Foucault, M. **História da Sexualidade II** - o Uso dos Prazeres. Graal, 2001b.
- Foucault, M. **A ordem do discurso**. Tradução Laura F. A. Sampaio. São Paulo: Edições Loyola, 2002a.
- Foucault, M. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 2002b.
- Foucault, M. **O que é um autor?** Tradução António F. Cascais e Eduardo Cordeiro. 6. ed. Lisboa: Nova Vega, 2006.
- Foucault, M. **Estratégia, Poder-Saber**. Ditos e Escritos IV. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.
- Giddens, A. Risco, confiança e reflexividade. In: BECK, U.; GIDDENS, A.; LASH, S. **Modernização Reflexiva**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1997.
- Habowski, A. C. **O brincar das crianças em tempos digitais**: a produção de discursos na Educação. 295 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade La Salle, Canoas, Rio Grande do Sul, 2023.
- Habowski, A. C.; Ratto, C. G. O brincar das crianças e os discursos sobre o digital: risco e dispositivo da periculosidade. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 41, p. 1-17, 2025. DOI: <http://doi.org/10.1590/1984-0411.88739>
- Habowski, A. C.; Ratto, C. G.; Henning, P. C. **Salvemos as crianças!** As tecnologias digitais redimidas pelo "bom brincante". **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 46, p. 1-19, 2025. DOI: <http://doi.org/10.1590/ES.291552>
- Kuhlmann JUNIOR, M. **Infância e educação infantil**: uma abordagem histórica. Porto Alegre: Mediação, 1998.

Contribuições dos autores

ACH; CGR; PCH: Elaboração da fundamentação teórica, Estruturação do artigo, Pesquisa, Análise e descrição dos resultados, Formatação, Revisão do manuscrito.

Editor: Prof. Dr. José Luís Bizelli

Editora Executiva: Profa. Dra. Flavia Maria Uehara