



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE EDUCAÇÃO

**Informar, Educar e Divertir.
Uma análise de sites infantis
para crianças entre 3 e 7 anos.**

Por

Viviane Cinelli Oliveira de Campos

Rio de Janeiro

Julho/2005



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE EDUCAÇÃO

Informar, Educar e Divertir.

Uma análise de sites infantis para crianças entre 3 e 7 anos.

Monografia apresentada à Escola de Educação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO, como requisito para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia, orientada pela Profª Drª Guaracira Gouvêa.

Rio de Janeiro

2005

AGRADECIMENTOS

Àqueles que não estão mais aqui, aos meus amigos que de alguma maneira contribuíram na realização deste trabalho, aos professores da UNIRIO e, em especial, à minha orientadora Guaracira Gouvêa pela paciência, atenção e apoio oferecidos em todo o processo da minha formação e à minha família, que sempre me incentivou e amou, dando o suporte necessário para eu trilhar o meu caminho.

DEDICATÓRIA

... dedica-se à Gilda Cinelli Lobo de Oliveira (*In Memória*), que mesmo partindo no meio do caminho, e estando longe, nunca esteve tão perto e presente na minha vida, me dando sua força e vontade de viver. Ao meu filho, João Pedro, que com a sua chegada trouxe a felicidade e a paz, à minha mãe, que com o seu amor incondicional, sempre esteve ao meu lado, e ao Jailton, uma pessoa muito especial em minha vida.

RESUMO

Este trabalho traz uma reflexão acerca dos *sites* infantis para crianças entre 3 e 7 anos produzidos no Brasil e que circulam na rede mundial de computadores. Apresenta e discute qual a concepção de criança que os produtores de *sites* infantis brasileiros têm como fundamento para criação destes. Como também, propõe algumas sugestões interessantes para os *sites* infantis, considerando a criança como cidadã de direitos.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO _____	1
Capítulo II – CRIANÇA _____	4
Capítulo III – NOVAS TECNOLOGIAS _____	11
3.1 A inserção da informática no Brasil _____	11
3.2 As Novas Tecnologias de Informação e comunicação _____	13
Capítulo IV	
A RELAÇÃO ENTRE AS NOVAS TECNOLOGIAS E A CRIANÇA _____	17
4.1 A Criança e as Novas Tecnologias _____	17
Capítulo V	
OS SITES INFANTIS _____	22
Capítulo VI	
ANÁLISE DOS SITES INFANTIS _____	27
Capítulo VII	
CONCLUSÃO _____	61
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS _____	67
ANEXO _____	70

APRESENTAÇÃO

Vivemos em um tempo de evidentes conflitos sociais, culturais, religiosos e políticos. A crescente intensificação dos laços entre pessoas dos mais diversos países encurta a velocidade com que as informações, imagens e modos de vidas distintos viajam pelos diferentes territórios. Grupos sociais e culturais que, por muito tempo, estiveram separados geograficamente, cultivando nacionalismos e identidades locais, são obrigados a reinventar novas formas de convivência. Grupos sociais antes silenciados nos mais diferentes espaços articulam-se e reivindicam a representação de suas culturas, valores e suas lutas.

Marlucy Alves Paraíso, 2004, 53

A responsável pelas significativas mudanças nas relações sociais são as novas tecnologias, que estocam, de forma prática, o conhecimento em gigantescos volumes de informações. Elas são armazenadas de forma inteligente, permitindo o acesso rápido de maneira muito simples, amigável e flexível.

As Novas tecnologias permitem-nos acessar não apenas conhecimentos transmitidos por palavras, mas também por imagens, sons, vídeos, dentre outros (hipermídia). Para Viana (2004),

as redes mundiais de informações fazem com que este produto trafegue por todo o planeta, reconfigurando as dimensões de espaço e do tempo, do aqui e agora, fazendo com o que o agora exerça uma aparente supremacia sobre a localização dos receptores, tal a instantaneidade com que os fatos se fazem presentes em todos os lugares.”(p.12).

Contudo, esse aparato tecnológico que permite uma comunicação cada vez mais diversificada pelo aproveitamento das diferentes linguagens que oferece, cria novas regras, demandas e forja desejos, difunde conceitos, valores, isto é, exerce impacto na vida das pessoas, como também tem o seu papel na produção de significados e na representação dos diferentes grupos sociais. Nesse sentido, influencia padrões de comportamento de crianças, jovens e adultos. Segundo Baccega :

O mundo que nos é trazido, que conhecemos e a partir do qual refletimos é um mundo que nos chega editado, ou seja, ele é redesenhado num trajeto que passa por centenas, às vezes milhares de filtros até que apareça na rádio, na televisão, no jornal, na Internet ou na fala dos vizinhos e nas conversas dos alunos. (2004, 22).

As novas tecnologias se tornaram o lugar da cultura contemporânea, tendo um papel fundamental para construção das verdades e das formas culturais de vida para as pessoas. Segundo Giroux, (apud, PARAISO,2004, p.24) “as imagens eletronicamente mediadas representam uma das armas mais potentes da hegemonia cultural do século XX”.Frei Betto (2004), ao escrever sobre o processo imposto pelas políticas neo-liberais, nos diz:

Somos uma teia de relações. O fluxo mundial invade o lar, a mente e o espírito, através da TV e do computador, da publicidade e da mídia. Quanto mais considerarmos que a política é o reino privado dos políticos, no qual não pretendemos influir, tanto mais se configura este modelo de sociedade em que o sucesso predomina sobre o trabalho, a riqueza sobre a honestidade, a estética sobre a ética.”

Por conta disso, é necessário que se reflita sobre o tema, principalmente, quando se sabe que crianças e jovens são consumidores vorazes dos mais diferentes produtos que a mídia oferece. Ver televisão, ir ao cinema e navegar pela Internet são os programas preferidos de muitos que ainda não chegaram a idade adulta. Eles se informam e interagem com o mundo por meio da mídia.

É responsabilidade e dever da sociedade, incluindo, cada um de nós, refletir sobre o impacto do que é veiculado nos programas de TV, nos filmes e *sites* sobre nossas crianças e jovens. E, refletir sobre o impacto significa pensar de imediato no produto em si, ou seja, como ele é produzido, para que e para quem.

Esse trabalho final se propõe a refletir sobre como os *sites* infantis brasileiros, para crianças entre 3 e 7 anos, são produzidos e principalmente, porque? Como professora de Informática educativa para crianças de 3 a 7 anos e adolescentes utilizei as Novas Tecnologias como ferramenta pedagógica, presenciei a sua “interferência” no desenvolvimento infantil e no processo de socialização de crianças e jovens, por isso transformei-o em objeto de estudo deste trabalho.

Consideramos a Internet como objeto de estudo, porém, devido a sua complexa estrutura, diversa quantidade de programas e seu poder para mudar

rapidamente, restringiremos o estudo a uma análise de um conjunto de *sites* infantis para crianças entre 3 e 7 anos.

A escolha desse objeto de estudo está baseada na minha experiência de sala de aula, como professora de informática. Nestas aulas, os recursos de informática são utilizados como ferramentas pedagógicas que de forma lúdica, atrativa e interativa auxiliam de forma positiva, na maior parte do tempo, o aprendizado significativo e o desenvolvimento de habilidades, competências e valores dos educandos. Desta forma, justifica-se esta escolha. Para desenvolver este trabalho foi realizada pesquisa bibliográfica, valendo-se dos estudos dos teóricos Paulo Freire, Vigotsky e Walter Benjamin.

Assim, este trabalho terá como fundamento a criança numa dimensão crítica baseada na visão sócio-interacionista do desenvolvimento humano, onde a criança não se constitui no amanhã, ela é no presente, um ser que participa da construção da história e da cultura de seu tempo.

Portanto, a criança deve participar e expressar suas opiniões sobre as questões que o afetam na sociedade. A participação crítica e consciente da criança num processo coletivo e democrático, por meio do ciclo ação-reflexão-diálogo, que restabelece as relações entre informação e pessoa. A partir daí, surgem movimentos de contestação e confrontação com o sistema existente, modificando a produção, tendo esta um novo pressuposto, ou seja, a criação e produção baseada no interesse e na participação crítica e criativa daqueles que são os seus espectadores.

Ao se expressarem, as crianças demonstram as suas idéias, aprendem a explorar as melhores possibilidades que as Novas Tecnologias podem oferecer, tornando-se consumidores e espectadores conscientes protegendo-se dos efeitos negativos e das armadilhas impostas pelo mercado.

Assim, este estudo apresenta: a concepção de criança que norteará o trabalho (capítulo 2); o que são as Novas Tecnologias e as quais as suas possibilidades (capítulo 3); a relação entre as novas tecnologias e a criança (capítulo 4); os *sites* infantis (capítulo 5); análise dos *sites* infantis escolhidos (capítulo 6). Ao final, elaboro considerações sobre análise dos *sites* infantis brasileiros, para crianças entre 3 e 7 anos, e proponho algumas modificações que atendam as crianças, cidadãs de direitos.

CAPÍTULO II – A CRIANÇA

Como analisamos *sites* produzidos para crianças de 3 a 7 anos, buscando identificar qual concepção de criança que orienta essa produção e considerando as diferentes concepções de crianças que foram definidas e redefinidas ao longo da história do homem, é de suma importância que se conheça a concepção de criança que norteará este trabalho, pois cada época irá proferir um discurso imerso de interesses culturais, políticos e econômicos que, conseqüentemente, refletirá sobre o sujeito em formação. Assim, escolhemos apoiar-nos nos estudos teóricos de Vygotsky, Walter Benjamin, Paulo Freire e Solange Souza Jobim.

Vivemos na Era da Globalização, onde o homem está subordinado às relações de produção do mundo capitalista, que se estabelecem tanto pela exploração, como também na imposição de seus modelos de desejo, fazendo com que a massa explorada os interiorizem, sendo essa condição essencial de sua sobrevivência.

Cada um deseja ser igual ao outro ao consumir, no modo de ser feliz. Deseja-se, enfim, obedecer a uma determinada ordem que impõem padrões nas relações sociais e afetivas. Empobrecendo, as possíveis e enriquecedoras relações entre os homens.

Em sua *tese Sobre o Conceito da História*, Walter Benjamin (1987) faz referência à obra "Angelus Novus" ¹, de Paul Klee, e poeticamente, o autor faz uma referência a infância que veste as asas dos anjos da história. Nessa analogia, Benjamin nos alerta para a substituição da experiência, que são as impressões pessoais que o psiquismo acumula na memória as tornando duráveis, pela vivência, onde as pessoas por viverem nos aglomerados das cidades, faz com que se crie à sensibilidade coletiva, que é adquirida pelo convívio sistemático com as situações de choque do mundo moderno. O efeito de choque que intercepta as impressões pelo sistema percepção-consciência não permite que as impressões sejam incorporadas à memória, possibilitando o seu desaparecimento de forma instantânea.

Por isso, se prevalece o apressamento da infância, a rotina repleta de compromissos, a erotização. Assim a criança cada vez mais é "empurrada" para o

¹ Sobre o Conceito da História, Walter Benjamin (1987) faz referência à obra "Angelus Novus" de Paul Klee que, segundo o filósofo, é a apresentação do anjo da história: olhos escancarados, boca dilacerada, asas abertas, o rosto dirigido para o passado. O que para nós é um acontecimento, para ele uma catástrofe, acúmulo de ruínas. Seu desejo é deter-se para acordar os mortos e juntar os fragmentos, mas a tempestade do progresso impede suas asas de fechar e o empurra para o futuro, ao qual ele vira as costas enquanto as ruínas crescem (p.226)

futuro – mundo adulto – e deixa o seu passado, juntamente, com a sua experiência - brinquedo, fantasia, imaginação – esquecido, em ruínas.

Benjamin (1988), baseado no intercruzamento das diferentes temporalidades – passado, presente e futuro - rompe com a postura progressista da linearidade e da cronologia e, abre a possibilidade para o encontro entre passado, presente, futuro ou origem e ruína², e esclarece que a história não surge de um ponto de partida primordial, mas pode ser constantemente re-lida e re-contada.

Assim, para Souza e Pereira

“a infância, a idade adulta e a velhice se apresentam não mais como um encadeamento casual inerente a uma processualidade linear, mas como categorias sociais, históricas e culturais, recompondo permanentemente a experiência vivida”. E a criança reconstrói o mundo a partir de seu olhar infantil. (1998, p.9)

Assim, a vida humana pode ser pensada à luz dos conceitos benjaminianos de *origem e ruína*, onde a criança não é o ponto zero da existência humana nem a velhice o seu ponto final. “As construções de um indivíduo ao longo da vida não desaparecem com a sua morte, mas transcende-o ao se transformar em criação coletiva de uma época”³. Segundo BENJAMIN (1988, apud SOUZA, 1998, p.9)

(...) a origem, apesar de ser uma categoria totalmente histórica, não tem nada a ver com a gênese. (...) A origem se localiza no fluxo de vir a ser como um torvelinho, e arrasta em sua gravitação o material originado. O originário não se encontra nunca no mundo dos fatos, e sua rítmica só se revela a uma visão dupla, que reconhece, por um lado, como restauração e produção, e por outro lado, e por isso mesmo, como incompleto e inacabado. (...) A origem, portanto, não se destaca dos fatos, mas se relaciona com a sua pré e pós-história.

Nesse sentido, buscando subverter a lógica que domina o pensamento moderno sobre infância, caracterizado pela inabilidade, desorientação, pela falta de desenvoltura da criança frente à segurança e as certezas do mundo adulto, podemos dizer que a criança contém o germe da experiência e da curiosidade que a instrumentaliza na compreensão e superação da “incapacidade” infantil de não entender as palavras e objetos presentes no mundo, dando a eles usos e

² Origem não é somente a gênese e a ruína não representa unicamente um fim, um acabamento... Mas estão dialeticamente ligadas para a compreensão da leitura do mundo que está em constante transformação. Souza e Pereira, 1998, p.9

significações ainda não estabelecidos pela cultura. Tal situação nos faz lembrar que tanto as palavras como os objetos estão no mundo para serem permanentemente re-significados através de nossas ações. Portanto, a infância pode ser vista alegoricamente como elemento capaz de desencantar (ou re-encantar) o mundo da razão instrumental, trazendo à tona a crítica do progresso e da temporalidade linear do século das luzes. Porém, mais do que tudo isto, a criança, na sua fragilidade, aponta verdades ao adulto que ele não consegue mais ouvir ou enxergar. (SOUZA e RIBES, 1998).

a verdade política da presença constante dos pequenos e dos humilhados, simplesmente, porque ela mesma, sendo pequena, tem outro campo de percepção; ela vê aquilo que o adulto não vê mais, os pobres que moram nos porões cujas janelas beiram a calçada, ou as figuras menores na base das estátuas erigidas para os vencedores. (GAGNEBIN, 1997, apud SOUZA e RIBES, 1998, p.10).

Portanto, quando a criança experimenta o momento da criação da linguagem “ela atualiza, nesta passagem da natureza para a cultura, seu potencial expressivo e criativo, iniciando um diálogo mais profundo entre os limites do conhecimento e da verdade nas relações entre as pessoas” (SOUZA e RIBES, 1998, p 10). Assim, no mundo em que a criança vive suas relações com o outro não existe uma verdade pronta e acabada, mas sim verdades que são feitas das relações sociais e por meio delas. E a linguagem é o local de produção de sentidos e o ponto para o qual jogo, criatividade e pensamento crítico convergem.

Vigotsky (1988) com a sua teoria demonstra que o pensamento e a linguagem têm função social desde do começo da vida. Além disso, os significados das palavras são formações dinâmicas que se modificam e evoluem à medida que a criança se desenvolve, interage com os outros e de acordo com as várias formas pelas quais o pensamento funciona. E o principal elemento da atividade criadora e re-criadora são as relações sociais, pois são elas que vivificam e alimentam a produção de conhecimento. Segundo Luria,

Vigotsky concluiu que as origens das formas superiores de comportamento consciente deveriam ser achadas nas relações sociais que o indivíduo mantém com o mundo exterior. Mas o homem não é apenas um produto de seu ambiente, é também um agente ativo no processo de criação deste meio. (1988, p.25).

Vigotsky, ainda segundo Luria (1988), gostava de chamar este modo de estudo de psicologia “cultural”, “histórica” ou “instrumental”, onde cada termo reflete um traço diferente da nova maneira de estudar a psicologia proposta por ele.

“Instrumental” se refere à natureza basicamente mediadora de todas as funções psicológicas complexas. Diferentemente dos reflexos básicos, que seria o estímulo-resposta, as funções superiores incorporam os estímulos auxiliares que são tipicamente produzidos pela própria pessoa. Assim, o indivíduo não somente responde a determinado estímulo, como também os altera, usando suas modificações em sua vida.

O aspecto “cultural” da teoria de Vigotsky envolve os meios socialmente estruturados pelos quais a sociedade organiza os tipos de tarefas que a criança em crescimento enfrenta, e os tipos de instrumentos, tanto mentais como físicos, de que a criança pequena dispõe para realizar determinadas tarefas. (LURIA, 1988) Um dos Instrumentos básicos inventados pelo homem é a linguagem, que é grande responsável pela organização e desenvolvimento dos processos de pensamento.

O elemento “histórico” funde-se com o “cultural”. Os instrumentos, que o homem usa para dominar o seu ambiente e seu próprio comportamento, foram inventados e aperfeiçoados ao longo da história social do homem. A linguagem carrega consigo os conceitos generalizados, que são fontes do conhecimento humano. Instrumentos culturais especiais, como a escrita e a aritmética, expandem enormemente a capacidade do homem, tornando possível no presente, uma análise do passado e passível de aperfeiçoamento no futuro.

Os três aspectos, propostos no estudo de Vigotsky, estão intrinsecamente relacionados ao desenvolvimento infantil. Desde o nascimento, as crianças estão em constante interação com os adultos, que buscam incorporá-las à sua cultura, que vão sendo construídas historicamente. No começo, as respostas que as crianças dão são dominadas pelos processos naturais, principalmente, pelos herdados geneticamente. Mas, através do contato com o mundo exterior, mediado pelos adultos, os processos psicológicos instrumentais mais complexos começam a tomar forma.

Esses processos psicológicos são intersíquicos,, isto é, são partilhados entre as pessoas. Os adultos, nesse estágio, são agentes externos servindo de mediadores do contato da criança com o mundo. Mas, à medida que as crianças crescem, os processos, que eram inicialmente partilhados com os adultos, passam a ser executados dentro das próprias crianças. Isto é, as respostas mediadoras ao mundo transformam-se em um processo intersíquico. É através desta interiorização das informações, que

são historicamente e culturalmente organizados, que a natureza social tornou-se igualmente sua natureza psicológica.

Nesse processo de interação dialógica entre as pessoas e as diversas realidades presentes no mundo se constrói a linguagem e o conhecimento. Dessa forma “a unidade do mundo está nas múltiplas vozes que participam do diálogo da vida e na história”(SOUZA, 1994, p.136).

Contudo, a infância, neste momento, sofre com a agressiva campanha capitalista, que vendo na criança um consumidor em potencial, cria mecanismos de controle, isso inclui as sub-representações feitas das crianças, ou seja, erotizam e “adultam” a criança, vinculando a elas uma imagem angelical, meiga e inocente. Como também, é conferida aos especialistas, como psicólogos, psicopedagogos e pediatras a autoridade da produção de “verdades” sobre a criança, definindo as necessidades e metas para o desenvolvimento infantil. Para a família resta a insegurança, cada vez maior, do seu papel na orientação e educação de seus filhos. (Os horários da psicóloga e pedagoga estão sempre ocupados com pais que pedem ajuda para saber como educar melhor seus filhos).

Nesse sentido, os saberes super-especializados assumem grande responsabilidade, a partir da confiança da família, sobre a formação das crianças. Para Fisher (2000), citando Lajonquière, o fundamentalismo psiconatural dos nossos dias é bem capaz de não só neutralizar na criança a vontade de saber, mas também propiciar aos adultos um tranqüilo controle sobre esse outro olhar infantil, cercado de normas e prescrições que se estendem e se justificam para além do espaço estritamente escolar e pedagógico.

Como educadora presencio, diariamente, as conseqüências desse olhar sobre as crianças. Crianças, que, inconscientemente, querem ser adultas na infância, perdem a essência da curiosidade e imaginação presentes na infância. Assim, meninas entre 3 – 7 anos, desejam ser a Barbie, trocam as bonecas pela maquiagem, fazem dietas, sonham em ser modelo, desfilarem no exterior. Os meninos de 4 a 7 que querem o tênis Nike de mola, a mochila do Homem-Aranha, largam o pique com os amigos para jogarem o playstation, ficam horas diante do computador jogando, desejam ser o Ronaldinho...

Poderia, citar outros tantos exemplos de afastamentos da infância em prol da moda imposta pelo mercado, que danificam a construção do pilar do conhecimento e da identidade da criança.

Essas crianças sofrem com essa passagem ao mundo adulto, sem escalas na infância, e acabam sendo catalogadas por meio de diagnósticos de especialistas, enquanto o que necessitam é ser crianças, estando numa busca incessante de descobrir o mundo que a cerca, construindo o seu conhecimento e identidade.

Os Direitos da Criança, Convenção das Nações Unidas, 1989, reafirma o fato de que as crianças, tendo em vista o seu processo de desenvolvimento e construção da identidade, necessitam de cuidados e proteção especiais, e coloca ênfase especial sobre os cuidados primários e a proteção responsável da família, a necessidade de proteção legal e de outras formas de proteção à criança, antes e depois de seu nascimento e a importância do respeito aos valores culturais da comunidade da criança.

Considerando que a criança deve estar plenamente preparada para uma vida independente na sociedade e deve ser educada de acordo com os ideais proclamados na Carta das Nações Unidas, especialmente em relação ao espírito de paz, à dignidade, à tolerância, à liberdade, à igualdade e à solidariedade. Assim, a Convenção das Nações Unidas assenta o direito das crianças em quatro pilares fundamentais: a *não discriminação*, que significa que todas as crianças têm o direito de desenvolver todo o seu potencial, em todas as circunstâncias, em qualquer momento, em qualquer parte do mundo; o *interesse superior da criança* deve ser uma consideração prioritária em todas as ações e decisões que lhe digam respeito; a *sobrevivência e desenvolvimento* sublinham a importância vital da garantia de acesso a serviços básicos e à igualdade de oportunidades para que as crianças possam desenvolver-se plenamente; a *opinião da criança*, significa que a voz das crianças deve ser ouvida e tida em conta em todos os assuntos, que se relacionem com os seus direitos e interesses. (UNICEF, 2004).

O Direito das Crianças é uma tentativa de assegurar às crianças uma vida digna, garantindo que sejam crianças, mas conscientes dos seus direitos à sobrevivência, tendo os cuidados adequados para uma vida saudável; os direitos relativos ao desenvolvimento, acesso à educação, saúde, alimentação; os direitos relativos à proteção, estando protegida contra a exploração, a super-exposição e a sub-representações na mídia; os direitos de participação, validando a opinião da criança, fazendo com que ela possa crítica e criativamente participar tanto da comunicação como de processos sociais relevantes.

Nesse capítulo, nos distanciamos da visão ingênua, infantil e desorientada de infância imposta pelo ideal dominante. Apresentamos a criança numa dimensão crítica

baseada na visão sócio-interacionista do desenvolvimento humano, onde a criança não se constitui no amanhã, ela é no presente, um ser que tem direitos e participa da construção da história e da cultura de seu tempo.

As palavras de Paulo Freire finalizam esse capítulo, onde acreditamos que "O mundo não é. O Mundo está sendo. (...) E nesse constante mundo de transformações a criança participa com a sua subjetividade curiosa e inteligente, interferidora na objetividade com que dialeticamente me relaciono, meu papel no mundo não é só o de quem constata o que ocorre, mas também como sujeitos de ocorrências. Não sou apenas objeto da história, mas seu sujeito igualmente".

CAPÍTULO III – AS NOVAS TECNOLOGIAS

São indiscutíveis as profundas transformações que as Novas Tecnologias da Comunicação causam ^{na} sociedade. Estamos vivendo o que alguns cientistas sociais chamam a Era da Informação ou Sociedade do Conhecimento, também chamado de setor quaternário da sociedade. Como afirma Botelho, (apud, SANTOS E ROCHA, 2004, p.207) “o espaço quaternário é, pois, aquele ocupado pela atividade produtiva das indústrias relacionadas com a informação”.

Na Europa, o conceito “Sociedade da Informação” se originou nas teorias da sociedade industrial em contraposição à sociedade tradicional. Na década de 70, começou a se perceber que esta última já se encontrava ultrapassada, não suprimindo as necessidades que emergiam das intensas modificações de outras economias mais avançadas.

Uma nova sociedade começa a surgir, neste novo contexto, onde o conhecimento e informação tornaram-se a mola mestra no processo do desenvolvimento, estruturas organizacionais e profissões começam a sofrer transformações para se adaptarem a nova ordem mundial.

Durante a década de 80, com o desenvolvimento das tecnologias integrado com a informação e a comunicação, ocorre grande avanço nas redes de comunicação. Tal fato causa grandes impactos ^{na} área do conhecimento sobre as tecnologias. Finalmente, na década de 90, é assumida a Era da Informação.

As Novas Tecnologias tem influenciado a vida do homem. Mudanças culturais e sociais têm ocorrido de forma espantosa e, muitas vezes, torna-se difícil avaliar o tamanho das conseqüências na humanidade.

3.1 A inserção da informática no Brasil

Para compreender como foi o desenrolar desse processo no Brasil, vamos apresentar de que forma houve a introdução das Novas Tecnologias, especificamente a Informática, destacando alguns acontecimentos, considerados por nós os mais significativos :

- ✓ 1961 - Construção de um computador digital pelos alunos de engenharia do ITA em parceria com a Escola Politécnica da USP.

- ✓ 1970 – Início do processo de discussão e reflexão a cerca do estabelecimento de políticas públicas que garantissem o desenvolvimento e a autonomia nacional em ciência e tecnologia. Criação do SEI (Secretaria Especial de Informática), que iniciou a integração da Informática com a educação.
- ✓ 1971 – Realização da I CONTECE – Primeira Conferência Nacional de Tecnologia, onde vários educadores apresentaram comunicações sobre o uso de diversas formas de comunicações. Nessa conferência foi demonstrada, por pesquisadores da USP, a possibilidade de se comunicar, diretamente do Rio de Janeiro, com um computador localizado no campus da USP. Surgem as primeiras investigações no Brasil sobre o uso de computadores na Educação.
- ✓ 1975 – Seymour Papert e Marvin Minsky, do Institute of Techonology, EUA, visitaram a USP para apresentar as primeiras idéias da filosofia da linguagem LOGO.
- ✓ 1976 – Professores da USP, após visita no Institute of Techonology, iniciaram os primeiros trabalhos com o computador utilizando a linguagem LOGO.
- ✓ 1981 – A partir do SEI foram implementadas centros pilotos em Universidades cujas investigações serviram de apoio à política nacional de Informática. Criado o projeto EDUCOM.
- ✓ 1982 – Criado o Centro de Informática do MEC (CENIFOR).
- ✓ 1983 – Aprovação de cinco projetos de Universidades envolvendo Escolas Públicas para integrar os centros pilotos.
- ✓ 1986 – Criação do Comitê Assessor de Informática na Educação e aprovou o Programa de Ação Imediata em Informática na Educação de 1º e 2º graus dando continuidade ao projeto EDUCOM.
- ✓ 1989 – Elaboração do projeto Multinacional de Informática aplicado a Educação Básica.
- ✓ 1997 – Criação do PROINFO (Programa Nacional de Informática na Educação). O MEC e o CONSED estabeleceram as diretrizes do Programa para introduzir as tecnologias de Informação e comunicação nas Escolas Públicas. Eles promoveram uma série de ações para a qualificação continuada dos professores e gestores para a incorporação das TICs (tecnologias de informações e comunicações) nas escolas.

Os governos e as universidades tomaram a Tecnologia Educacional como uma área estratégica em suas políticas educacionais. No Brasil, um dos departamentos

mais ativos no Ministério da Educação é a Secretaria de Ensino a Distância, responsável pelo PROINFO, Programa Nacional de Informática na Educação, que, nos últimos três anos, instalou computadores e videocassetes em escolas públicas de todo o país, além de criar programas de ensino presencial e à distância, através de um canal de televisão especialmente dedicado aos professores.

Após conhecer a trajetória das Novas Tecnologias no Brasil e o esforço do governo em promover a introdução das tecnologias de Informação e comunicação nas Escolas Públicas, é importante definir o que são as Novas Tecnologias e, assim, termos um embasamento que possibilite uma sólida discussão sobre o assunto.

3.2 As novas tecnologias de informação e comunicação

“As Novas Tecnologias de Informação e comunicação referem-se a toda forma de gerar, armazenar, transmitir, processar e reproduzir informação, aliadas às técnicas mais modernas surgidas nesta área, como: telecomunicações via satélite, processamento de som e de imagens, videocassete, TV a cabo, TV digital, robótica, Internet, correio eletrônico (e-mail), CD ROM, multimídia e todas as formas eletrônicas de comunicação”.

SANTOS e ROCHA, p.210. 2004.

A Internet é a Nova Tecnologia que será abordada mais profundamente, pois ela é o *locus* dos *sites* infantis, que são objetos de estudo deste trabalho.

Em certos aspectos, a Internet é um meio de comunicação de massa tradicional, como revistas jornais, estações de rádio e canais de TV.

Com a Internet abre-se uma gama ^{de} possibilidades diante da facilidade e agilidade com que as informações são colocadas na rede. Outros fatores contribuem de forma positiva para o uso da Internet:

- a) a possibilidade de interação, combinando o presencial e virtual, dinamizando o processo de aquisição da informação, como também promovendo a troca de experiências e resultados entre pessoas de diferentes culturas;
- b) a enorme quantidade de conteúdos disponíveis na rede que auxiliam em pesquisas e incentivam os alunos a assumirem responsabilidades pelo seu próprio aprendizado, pois ao acessar recursos de aprendizagem, os alunos tornam-se participantes ativos na busca pelo conhecimento
- c) a facilidade de publicação de trabalhos dos alunos na rede, os motivam e estimulam a participar das atividades;

d) a velocidade e o movimento de informações da rede, que gera o pensar dinâmico, desenvolve o pensamento, de forma crítica e lógica, como também a criatividade por intermédio da curiosidade, da capacidade de observação;

e) o relacionamento com grupos de trabalho, na elaboração de projetos, desenvolve o senso de responsabilidade e co-participação.

A Internet, se usada adequadamente, auxilia no desenvolvimento da autonomia, cooperação, seleção e criticidade. Isso porque, os ambientes informatizados, quando utilizados de forma crítica e reflexiva, colaboram para o desenvolvimento de pensadores autônomos, mas que ao mesmo tempo, valorizam a cooperação, a parceria, o compartilhamento entre os diferentes aprendizes, as interações individuais e coletivas mediante o desenvolvimento de operações de reciprocidade e complementaridade. De acordo com Moran (2004)

A Internet é uma tecnologia que facilita a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece (...) O aluno desenvolve a aprendizagem cooperativa, a pesquisa em grupo, a troca de resultados. A interação bem sucedida aumenta a aprendizagem. Em alguns casos, há uma competição excessiva, monopólio de determinados grupos. Mas, no conjunto, a cooperação prevalece (...). A possibilidade de divulgar páginas pessoais e grupais na Internet gera uma grande motivação, visibilidade e responsabilidade para professores e alunos. (p.34).

No entanto, o uso da Internet encontra alguns desafios, como o reparo e a manutenção das máquinas, que diante das inovações tecnológicas se tornam rapidamente obsoletos, o que exige investimentos permanentes. Como também, a enorme quantidade de conteúdo que facilita a dispersão, uma vez que, muitos usuários se perdem no emaranhado de possibilidades de navegação. Na busca por conteúdos, muitas vezes, se entretém com *sites* de interesses pessoais, abordando de forma superficial alguns assuntos, sem aprofundá-los. A impaciência é outro problema, pois a conexão lenta dificulta o acesso, fazendo com que pouco se aprofunde as possibilidades que há em cada página encontrada. Um outro problema são as formatações inadequadas para textos na rede, que dificultam a leitura, deixando de lado assuntos importantes.

Ainda que a Internet transforme as mais diferentes práticas de trabalho, é importante ressaltar que, muitas vezes, há uma visão conflituosa dessa Nova Tecnologia, isto é, a de considerar o computador um passaporte para o sucesso;

como também ser o substituto dos livros, brinquedos, brincadeiras e professores ou ainda, ser a garantia de uma escola melhor.

Segundo VIANA,

“as Novas Tecnologias não substituirão o educador, pelo contrário, ajudarão a intensificar o pensamento complexo interativo e transversal, criando novas chances para a sensibilidade solidária no interior das próprias formas de conhecimento”. (2004, p.13)

Assim como o computador não garante sucesso algum, nem tão pouco substitui ninguém, ele, com as suas limitações, é uma ótima ferramenta que pode auxiliar, de forma positiva, o desenvolvimento da criança. Mas o seu uso precisa ser questionado, pois a “moda” do computador, faz, muitas vezes, que a sua utilização indiscriminada, sem planejamento, sem conhecimento, pode, conseqüentemente, acarretar grandes problemas na formação das crianças.

Assim, a Internet é uma ferramenta tecnológica que pode ser usada a serviço do progresso da humanidade, desde que seu uso seja fundamentado na criticidade e sabedoria.

Diante do seu potencial a Internet vem se tornando um dos principais meios de comunicação humana desse novo século, tão importante quanto o telefone nos anos 50 e a televisão nos anos 60. Podemos perceber tal fato com o crescente número de usuários: em 1993 os países conectados a Internet eram 60 e o número de países com algum sistema de correio eletrônico era de 137, no entanto 99 careciam desse tipo de serviço, agora o panorama mudou de forma marcante. (anexo I)

Embora o uso da Internet ainda seja dominado pelos países industrializados – a Europa e a América do Norte correspondem a 80% de participação -, os países em desenvolvimento começam criar condições para se introduzir na era digital. SHEERAN, da UNICEF(2004), descreve sobre o potencial globalizador da Internet, que gera mercado, unifica as pessoas e estimula o aumento de acessos: “A Internet nos torna globais, alcançando um número surpreendente de pessoas, tanto nos países industrializados como naqueles em desenvolvimento”.

Diante do crescente número de usuários é importante destacar que

a luta pelo acesso aos espaços de conhecimento vincula-se ainda mais ao resgate da cidadania, em particular para a maioria pobre da população, como parte integrante das condições de vida e de

trabalho. O relatório mundial sobre informação da UNESCO insiste muito sobre esse ponto: o acesso à informação, neste mundo complexo em que vivemos, é vital, inclusive, para o cidadão poder ter acesso aos outros direitos humanos."(VIANA, 2004;16).

A Internet está aí, nos cercando e influenciando, cada vez mais, por todos os lados, sendo assim é necessário que ela seja usada de forma crítica, para enfrentarmos seus desafios e aproveitarmos o que há de melhor nela. Segundo POSTMAN (2004, p.35), o importante para obter conhecimento, por meio da rede,

é desenvolver a capacidade de seleção interpretativa, possível, apenas, através da comunicação, que ele não entende apenas como uma simples transmissão passiva e mensurável de dados, mas como informação em constante movimento, manipulada, propagada e, acima de tudo, compartilhada.

Nesse sentido, vale perguntar como está sendo pensada a circulação de informações na Internet para as crianças? Quais são os parâmetros considerados pelos produtores, por exemplo de *sites* infantis, quando os elaboram para crianças? Em busca de respostas as essas questões é que realizamos este trabalho.

CAPÍTULO IV – A RELAÇÃO ENTRE AS NOVAS TECNOLOGIAS E A CRIANÇA

4.1 A Criança e as Novas Tecnologias – Internet

Na atual sociedade, as crianças nascem e crescem cercadas pelas Novas Tecnologias. Em situações cotidianas podemos notar tal fato, como as fotos dos recém-nascidos que são publicadas na Internet ou as aulas de Informática Educacional para crianças a partir de 3 anos de idade. Como consequência, as Novas Tecnologias têm capacitado as crianças, possibilitando que elas se comuniquem e construam redes – amizade, conhecimento, entretenimento – sem precisar dos adultos. As crianças freqüentemente aprendem as Novas Tecnologias sozinhas, através de um processo empírico, ao contrário do adulto que precisa, muitas vezes, de um treinamento formal. Assim, as crianças assumem o “posto de professor”, ensinando aos seus pais.

Essa precoce introdução no mundo digital é estimulada pelo modo de vida imposto pelo sistema, onde os pais cada vez mais se ausentam de casa, distanciando-se dos seus filhos e deixando-os sozinhos, com empregados ou em escolas especializadas. E nessas duas situações, a maioria das crianças tem um objeto em comum, mesmo com diferentes finalidades, o computador com livre acesso a Internet, que passa ser, em boa parte do tempo, companheiro da criança.

A Internet causa fascinação aos pequenos usuários que a dominam e com facilidade aprendem a lidar com os desafios que por ela são lançados. E, conseqüentemente, esse fascínio causado transforma-a no brinquedo da modernidade, que é desejado por muitas crianças.

A participação infantil no uso das Novas Tecnologias pode ser vista como uma possibilidade que contribui positivamente no desenvolvimento das crianças. Ao mesmo tempo, deve-se ampliar cuidadosamente a compreensão do impacto desse novo brinquedo sobre o direito das crianças.

Ao longo da história, o brinquedo recebe diferentes funções de acordo com o discurso dominante da época. Walter Benjamin escreve:

Considerando a história do brinquedo na sua totalidade, o formato parece ter uma importância muito maior do que poderíamos supor inicialmente. Com efeito, na segunda metade do século XIX, quando começa a acentuada decadência dessas coisas, percebe-se como os brinquedos se tornam maiores, vão perdendo aos poucos o elemento discreto, minúsculo e agradável. (...) Não resta a menor

dúvida que os antigos volumes, em virtude de seus minúsculos formatos exigiam a presença da mãe de uma forma muito mais íntima. (...) Uma emancipação do brinquedo começa a se impor; quanto mais a industrialização avança, mais decididamente o brinquedo subtrai-se ao controle da família, tornando não só estranho às crianças, mas também aos pais" (1984, P.68)

Embora a Internet, o brinquedo da modernidade, traga consigo o discurso capitalista, é importante perceber, como escreve Walter Benjamin, que *"A essência do brincar não é um "fazer como se", mas um "fazer sempre de novo", transformação da experiência mais comovente em hábito"*(1984, 75). Assim, o conteúdo imaginário do brinquedo não determina a brincadeira da criança, quando, na verdade dá-se ao contrário.

Nesse sentido, o verdadeiro brinquedo é aquele que permite o "florescimento" do germe da experiência e da curiosidade que a criança contém, por meio, do estímulo da imaginação, da espontaneidade e promove a interação com criança.

Portanto, o ato de brincar na infância não pode se caracterizar apenas pelo prazer que proporciona. Para a criança, o brinquedo preenche uma necessidade, pois no momento do brincar a imaginação, fantasia, espontaneidade e curiosidade, se entrecruzam, tornam-se constituidoras das regras de convívio com a realidade. Nas brincadeiras, as crianças reproduzem muito daquilo que experimentam na vida diária, as atividades infantis não se limitam na mera reprodução. Isso porque as crianças não se restringem apenas a recordar e a reviver experiências passadas quando brincam, mas as re-elaboram e re-iventam criativamente, articulando-as entre si e construindo com elas novas possibilidades de interpretação e representação do real, de acordo com as suas afeições, suas necessidades, seus desejos e seus interesses.

Quando a criança inventa uma história, retira os elementos de sua fabulação de experiências reais vividas anteriormente, mas a combinação entre a imaginação e a realidade resulta em algo novo. A novidade pertence à criança sem que seja mera repetição de coisas vistas ou ouvidas. Essa relação de combinar e compor algo antigo com o novo, presente nas brincadeiras infantis, é a base da atividade criadora do homem.

A partir daí, compreende-se a importância do ato de brincar, que muitas vezes, impregnado pela mentalidade do mercado, considera, muitas vezes, o brinquedo pela sua imponência e grandeza, tornando-os atraentes, mas "quanto

mais atraentes (no sentido corrente) forem os brinquedos, mais distantes estarão de seu valor como “instrumentos” de brincar” (BENJAMIN, 1984, P.70). Conseqüentemente, intoxicam o germe da experiência e da curiosidade que a criança possui.

Mas, infelizmente, a indústria, na maioria das vezes, reflete a lógica do mercado e, assim, produzem o brinquedo que traz em si a visão de mundo do adulto e, por conseguinte, o tempo do adulto, que é o tempo da utilidade, da eficiência, do acúmulo de bens. A indústria produz aquilo que segundo o adulto, a criança deseja ter. E essas, não estão imparciais aos apelos publicitários, tornam-se consumidores potenciais, assumindo o papel desejado pelo mercado, fazendo, com freqüência, queixas aos pais, pedindo desesperadamente um brinquedo, que logo será substituído por outro.

A Internet se insere nesse contexto, principalmente, pelo seu alcance de massa, como também pelo acesso direto com crianças que, muitas vezes, sozinhas sem discernimento e consciência das ciladas, perigos, armadilhas da mídia ficam vulneráveis aos implícitos bombardeios que esta envia, por meio, da propaganda, jogos, personagens.

Nessa rede de interesses, na qual a criança está inserida, onde os meios de comunicação estão submetidos às exigências impostas por um mercado competitivo, é de suma importância que se compreenda a forma como, para quê e para quem os *sites* infantis que circulam na rede são produzidos. Pois, como já foi escrito anteriormente, a participação infantil no uso nas Novas Tecnologias pode ser vista tanto como uma possibilidade que contribui no desenvolvimento das crianças, como também um meio alienador e manipulador.

Nesse sentido, compreender a forma como, para quê e para quem esses sites infantis são produzidos é fundamental para garantir que o impacto das Novas Tecnologias no cotidiano infantil se dê positivamente.

Primeiramente, é necessário que haja uma tentativa para mudar a produção da mídia, por meio da própria produção e participação da criança, entre outros fatores. O direito à mídia e à informação, o direito à liberdade de expressão e o direito do indivíduo a expressar suas opiniões sobre as questões que o afetam devem, na sociedade de hoje, também significar participação na mídia. E, uma vez que a participação na mídia é uma forma do indivíduo expressar suas opiniões sobre aquilo que o afeta, exercendo o seu direito de cidadão, as crianças quando

participam em questões sociais, expressando suas idéias, automaticamente, darão maior importância ao seu papel na sociedade, distanciando-se das representações distorcidas favorecidas por determinados grupos e interesses.

Assim, a criação dos *sites* infantis deve ser um processo participativo, através do ciclo de reflexão, diálogo e ação, baseado no interesse e na participação crítica, criativa daqueles que são espectadores. Ao garantir a participação das crianças, tanto nas mídias como na sociedade, de acordo com os direitos da criança, se exerce a democracia. Como também, fazer com que a criança compreenda o papel da mídia, sabendo utilizá-la de forma crítica, além de conscientizar para a necessidade da democratização do acesso à informação.

Quando se fala em uma criação participativa e democrática, refere-se a um espaço novo e autônomo para a intervenção. Isso inclui não apenas o uso da tecnologia como uma atividade recreadora, mas também como uma ferramenta pedagógica utilizada para otimizar práticas educativas, instrumentalizando os estudantes a lidar com as Novas Tecnologias e os preparando para receber de forma ativa e crítica as mensagens dos meios de comunicação de massa.

Juntamente com o novo espaço que se abre com a criação participativa, inova-se o inter-relacionamento das Novas Tecnologias e o desenvolvimento infantil, segundo a autora Fainhole (1994, apud SOARES, 2002, p.270)

"No campo cognitivo, elas levam ao desenvolvimento das mais variadas estratégias cognitivas, das habilidades intelectuais e das atitudes flexíveis, combinando as diversas especificidades próprias de cada um dos meios de comunicação, o que resulta em um entendimento mais adequado, daquilo que caracteriza o homem: o seu cérebro, suas emoções e a suas ações"

Alguns países possuem projetos que incentivam a participação das crianças no processo de produção da mídia para elas. Alguns exemplos demonstram a sua viabilidade, o projeto *Children's Express*, que opera na Austrália, Reino Unido, Nova Zelândia e EUA, capacita os jovens a adquirir habilidades de produção de mídia, produzir seu próprio jornalismo e os ajuda a buscar saídas para o seu trabalho. Nesse projeto é essencial que as crianças participantes não sejam exploradas puramente por razões comerciais, ajudando-as a entender como a mídia opera e qual o papel da mídia em suas vidas.

A ONG Oficina da Imagem de Belo Horizonte, Brasil, usando as tecnologias da informação, foi capaz de unir, via Internet, crianças de áreas pobres e violentas

das cidades de Belo Horizonte e Rio de Janeiro. Nesse projeto, a ONG sugere uma abordagem que procura eliminar o mito que cerca os processos de produção de imagem e da informação, capacitando a apropriação destas técnicas e a compreensão de suas múltiplas linguagens. O projeto foi desenvolvido para ser aplicado em escolas e intervir em diferentes contextos socioculturais, com o objetivo de subsidiar a discussão sobre a criação de centros de comunicação, de forma que as pessoas envolvidas possam trocar informações e produzir conhecimento.

Na Ásia, durante os Encontros Asiáticos, foi lançado o projeto “Vozes das Crianças”, onde as crianças têm o direito de expressar seus pensamentos e sentimentos com suas palavras e através de suas criações. O projeto não se restringiu apenas a ouvir as opiniões das crianças, mas foi o ponto de partida para a criação de *workshops*, envolvendo crianças entre 4 e 17 anos, originando uma carta, a “Lista de Desejos”, que se tornou uma “lei” para as mídias asiáticas.

A UNICEF promove um fórum de discussão na Internet, *site Voices of Youth*, sobre os mais diversos assuntos. Acreditando que a capacidade de expressar os seus próprios desejos, preocupações é fundamental para uma vida plena e gratificante. O *Voices of Youth* encoraja crianças e jovens a ter um envolvimento ativo sobre os assuntos que cercam a sua realidade.

A realização dos projetos, envolvendo as diferentes mídias, demonstra a viabilidade e incentiva o uso das Novas Tecnologias, de forma positiva, no desenvolvimento infantil. A participação das crianças na produção de programas para elas é fundamental, pois, nesse processo dialógico, ao ouvir as idéias e pensamentos das crianças, essas nos ajudam a nos mantermos sintonizados com as suas necessidades, seus problemas, suas preferências, suas razões, e nos ajudam a ter idéia daquilo que é realmente de seu interesse.

Ao ouvirmos a crianças estamos cultivando o seu germe da curiosidade e experiência e, também, abrindo espaço para a sua participação não somente na produção de programas, mas, principalmente, em se tornar um cidadão consciente e participante ativo na sociedade. Assim, as crianças podem crítica e criativamente distanciar-se de programas que associam a sua imagem a ingenuidade, a violência e a fins puramente comerciais, possibilitando aos produtores uma reorientação ou uma mudança no conteúdo dos programas e produtos destinados ao público infantil.

CAPÍTULO V – OS SITES INFANTIS

A Internet é uma rede capaz de interligar todos os computadores do mundo. Segundo o site, <http://www.equipe.com.br/duvidas.htm> “A Internet é organizada na forma de uma malha.” Tecnicamente, o que possibilita essa conexão é a linguagem TCP/IP (Protocolo de Controle de Transferência/Protocolo Internet, em inglês). Todos os computadores que entendem essa língua são capazes de trocar informações entre si. Assim, podem ser conectadas máquinas de diferentes tipos, como *PCs, Macs e Unix*”.

A Internet é um fenômeno que ganha cada vez mais espaço no Brasil, embora o acesso ainda seja difícil em algumas partes do país. Tal fato, gera uma crescente demanda de *sites* para crianças entre 3 e 6 anos, que são os novos *playgrounds* infantis.

Segundo <http://www.icmc.usp.br> -, “*site* é um lugar virtual na rede de computadores conectada à Internet, onde você tem acesso a informações usando um navegador ou outro instrumento de navegação”. Esse local, esse sítio, disponibiliza, através de um endereço, informações, imagens e sons. O *site* infantil tem como principais características a linguagem, imagens e jogos específicos direcionados para público infantil, crianças entre 3 e 12 anos.

É importante ressaltar que todo o estudo referente à Internet é difícil, pois é impossível conseguir um quadro completo da Internet devido a sua enorme quantidade de conteúdo e de seu poder de mudar rapidamente. Por isso, o estudo será feito a partir dos *sites* infantis para crianças entre 3 e 7 anos, produzidos no Brasil.

Portanto, qualquer tentativa de elaborar um quadro completo do que a Internet tem a oferecer é complicada. Assim, a proposta é analisar o conteúdo em classificações, numa tentativa de organizar e compreender o conteúdo.

Após uma ampla pesquisa na Internet, conseguimos um indício dos diferentes tipos de *sites* que podem ser encontrados para crianças e para facilitar a descrição destes, iremos classificá-los em:

a) Sites Direcionadores de Rede

Estes *sites* disponibilizam em sua página *links* para outros *sites*, considerados interessantes. Ele funciona como um guia, mostrando dentro da diversidade da rede, *sites* que já foram acessados e navegados, para determinado grupo e interesse. Assim, oferece aos responsáveis um mapa seguro da rede, protegendo as crianças de informações prejudiciais na sua formação. Normalmente, não possui propaganda.

b) Sites Comerciais

O Sites Comerciais são de propriedades de grandes empresas, que dedicam um espaço exclusivo em sua página para as crianças. É composto, na sua maior parte, por jogos relacionados aos produtos da marca, as crianças podem brincar com os seus produtos preferidos e, depois, comprá-los na loja virtual dentro do *site*.

Estes *Sites* têm como principal característica e objetivo o interesse econômico, pois expõem e vendem seus produtos a um número cada vez maior de consumidores - as crianças -, potencializando, assim, o seu lucro.

c) Sites Educativos

Os *Sites* Educativos tem como característica a sua proposta pedagógica. Ele é, geralmente, composto por jogos, vídeos, jornais, músicas e histórias que colaboram para o desenvolvimento infantil, como também possibilitam a interdisciplinaridade e a sua inserção em diferentes tipos de procedimentos didáticos. Este tipo de *Site* cria situações para que a criança enfrente desafios, desperte a curiosidade, aguace a imaginação e construa o seu conhecimento.

Dessa forma, a sua proposta é utilizar a Internet como um meio repleto de possibilidades e enriquecedor para o desenvolvimento da criança, além de incentivar a participação delas, tanto na produção como na realização de atividades expostas na rede.

Os *Sites* Infantis escolhidos serão analisadas baseados na Ficha de Descrição, que é dividida em categorias que caracterizarão o *site*: Pedagógica, Técnica e Programação Visual. Os itens serão explicados detalhadamente, juntamente com a apresentação da ficha.

Ficha de Avaliação de Sites
<p>1) Descrição – Sinopse</p> <p>2) Faixa Etária – idade destinada para o uso</p> <p>3) Classificação – Direcionador, Comercial ou Educativo.</p>
<p>4) Características Pedagógicas – as atividades propostas desenvolvem:</p> <p>a) Escrita, leitura e a oralidade;</p> <p>b) A sensibilidade estética (música e imagens);</p> <p>c) A percepção visual;</p> <p>d) Coordenação Motora;</p> <p>e) Localização espacial;</p> <p>f) Localização Temporal;</p> <p>g) Resolução de problemas;</p> <p>h) Raciocínio Lógico (dedução e indução);</p> <p>i) O trabalho em grupo ou individual;</p> <p>j) Questões éticas e morais;</p> <p>l) a interatividade.</p> <p>m) capacidade de memorização</p> <p>5) Características Técnicas</p> <p>a) Exigências de recursos da máquina - configuração da máquina necessária para acessar o <i>site</i>.</p> <p>b) Sistemas de ajuda – Existência ou não de mecanismos que auxiliam na navegação</p> <p>6) Características de Programação Visual</p> <p>a) formas de animação;</p> <p>b) Relação texto/imagem;</p> <p>c) Uso de ícone para navegação;</p> <p>d) Uso da Cor;</p> <p>e) Teor semântico das imagens.</p>

Para uma melhor compreensão das descrições realizadas a partir da análise dos sites escolhidos é fundamental que alguns conceitos e expressões sejam explicados. É importante destacar que a elaboração destes foi realizada depois de

uma exploração intensa de cada um dos sites selecionados para que todas as suas possibilidades fossem apreendidas. A seguir segue a relação desses conceitos e expressões:

- *Apresentação simples* – o site utiliza imagens estáticas e poucas cores nas suas páginas;
- *Página principal com uma boa organização ou claro ou de fácil compreensão* – o site bem estruturado, ou seja, os links são facilmente reconhecidos, consegue-se distinguir os conteúdos dos links, há ícones indicando retorno para a página anterior;
- *Página padronizada* – há um layout padrão para todas as páginas;
- *Navegação facilitada* – o acesso ao conteúdo do link é direta, isto é, ao clicar no ícone a página abre no conteúdo;
- *Textos não apropriados para a Internet* (considerando como público as crianças) – a leitura on-line exige uma formatação adequada, isto é, textos menores, fragmentados (como de apresentação de slides) ou com hiperlinks (recomendado para crianças a partir de 10 anos), letras com fontes legíveis (exemplo, Arial ou Times New Roman), cores escuras (dependendo do fundo da página) e tamanho razoável (mais indicado 14 ou 16). Assim, um texto não adequado para a Internet é longo, com fontes claras e pequenas, dificultando a leitura;
- *Leituras lineares* – os textos que só podem ser lidos na seqüência feita pelo site, não deixando o usuário à vontade para explorar os textos, de acordo com o seu interesse;
- *Imagens simplificadas* – imagens com traços simples, sem muitas cores;
- *Imagens padronizados* – imagens conhecidas pelas crianças, geralmente, retiradas de locais comuns a crianças, como outros sites, programas, livros, filmes ou revistas;
- *Ícones de fácil navegação* – ícones que são bem caracterizados, utilizando imagens de acordo com o seu conteúdo, muitas vezes, são completados com legenda.
- *Imagens e textos dialogam* – imagens e textos postos de formas harmoniosas;
- *Característica Clean* – utilização de cores claras que dão ao site um aspecto mais suave e organizado;
- *Especificidades* – Alguma característica específica do site.

No próximo capítulo, realizo análise dos sites escolhidos, considerando a ficha apresentada, no entanto é preciso esclarecer quais são esses sites e o porque da escolha destes.

Como na Internet circulam muitas informações alojadas em diferentes ambientes foi necessário estabelecer critérios de escolha, assim consideramos que deveriam ser analisados *sites* que: a) estivessem vinculados a empresas de entretenimento com nome consolidado no mercado e assim seriam bastante acessados pelas crianças e suficientemente representativos junto às crianças; b) estivessem vinculados à empresa educacional pública; c) estivesse vinculado a um provedor de grande porte, gratuito e um que estivesse vinculado a um movimento religioso. Vale salientar que todos são considerados *sites* educativos.

Os sites selecionados foram:

→ Porque a um movimento religioso?

1 - <http://www.smartkids.com.br>;

2 - <http://www.sitio.globo.com>;

3 - <http://www.tvcultura.com.br>;

4 - <http://www.Kinderovo.com.br>;

5 - <http://www.smilinguido.com.br>;

6 - <http://www.canalkids.com.br>;

7 - <http://www.recreionline.com.br>;

8 - <http://www.nestle.com.br>;

9 - <http://www.monica.com.br>

10 - <http://www.iguinho.com.br>;

11 - <http://www.estadinho.com.br>

CAPÍTULO VI – ANÁLISE DOS SITES INFANTIS

1 - <http://www.smartkids.com.br>



1) Descrição *SmartKids* é um site de variedades. Segundo sua responsável, Martha Bevilacqua, “Nossos jogos foram desenvolvidos para colaborar com a educação das crianças de forma saudável, criativa e eficiente. Temos introduções a outras línguas; ajuda na alfabetização, temos exercícios para desenvolver a capacidade de raciocínio e memorização, brincadeiras com o tempo, curiosidades sobre o mundo, intimidade com cores e formas geométricas, e muito mais”. Possui conteúdo simples, contendo informações para pesquisas escolares, jogos on-line (a maioria de estímulo e resposta), atividades de passatempo, corte e recorte, colorir, brindes e cartões para serem impressos (servem de material para professores), enquete, clubinho para recebimento de novidades e as mensagens, onde os usuários podem deixar seus comentários. Ainda, há um espaço dedicado aos pais e professores, onde podem conhecer a proposta do site, como também enviar sugestões para os seus produtores.

2) Faixa Etária – Preferencialmente para crianças alfabetizadas, mas sendo possível o acesso de algumas atividades para crianças ainda não alfabetizadas.

3) Classificação – É um site comercial e pedagógico. Considerado comercial porque é de propriedade de uma empresa, que busca na Internet parceiros para a

sua manutenção, como também vende prestação de serviços, na assessoria e criação de softwares. Possui um *link* reservado para a propaganda dos produtos comercializados e criados pela empresa. Também pode ser considerado pedagógico, pois as atividades foram desenvolvidas para auxiliar o processo de aprendizagem das crianças.

4) Características Pedagógicas – as atividades propostas pelo Site desenvolvem:

a) Escrita, leitura e a oralidade – apenas no link 'Pergunte ao Kid' possui textos informativos, mas por não estarem formatados adequadamente para a leitura on-line, provavelmente, não sejam muito utilizados. A escrita é estimulada no link de mensagens, onde a criança registra seu comentário sobre os site.

b) A sensibilidade estética (música e imagens) – As imagens utilizadas são desenhos infantis padronizados e os personagens são estereotipados, por exemplo, o Zero, um menino que adora ciências, usa óculos, roupas de cientista e é gordinho, não se parecendo com uma criança comum que poderia gostar de ciências. O site não possui músicas, nem sonorização.

c) A percepção visual – A combinação de cores fortes chamam a atenção das crianças.

d) Coordenação motora - Essa habilidade é desenvolvida a todo momento, pois a utilização do mouse e das setas, ao acessar o *site*, os *links*, fechar as *pop-up* e os jogos, são ações que auxiliam na aquisição da coordenação motora.

e) Localização espacial - Auxilia no desenvolvimento da localização espacial, uma vez que, para acessar os *links*, o usuário percorre toda a tela, ou seja, sobe/desce, esquerda/direita, cima/baixo, meio/direita...

f) Localização temporal – A presença de ícones indicando o retorno para a página anterior trabalha o conceito de temporalidade, como antes e depois.

g) Resolução de problemas – Alguns jogos criam situações para a resolução de problemas.

h) Raciocínio lógico (dedução e indução) – Os jogos auxiliam no desenvolvimento deste tipo de raciocínio.

i) O trabalho em grupo ou individual – Os jogos propõem atividades individuais, mas o Link 'Faça você mesmo' possibilita atividades em grupos.

j) Questões éticas e morais – Explicitamente, os site não aborda questões éticas e morais.

l) Interatividade – está presente nos jogos e atividades propostas e nas mensagens.

m) Capacidade de memorização - a memorização é muito utilizada, por meio dos jogos, como também para acesso ao site, de crianças ainda não alfabetizadas, que funciona como uma estratégia para facilitar a navegação das crianças de forma independente e autônoma.

5) Características Técnicas

a) Exigências de recursos da máquina – não exige nenhum recurso específico para o seu acesso, apenas os jogos necessitam da instalação do *Shockwave*.

b) Sistemas de ajuda – Não há um guia para navegação.

6) Características de programação visual

a) formas de animação – o *banner* de propaganda das novidades e apresentação do site são animados.

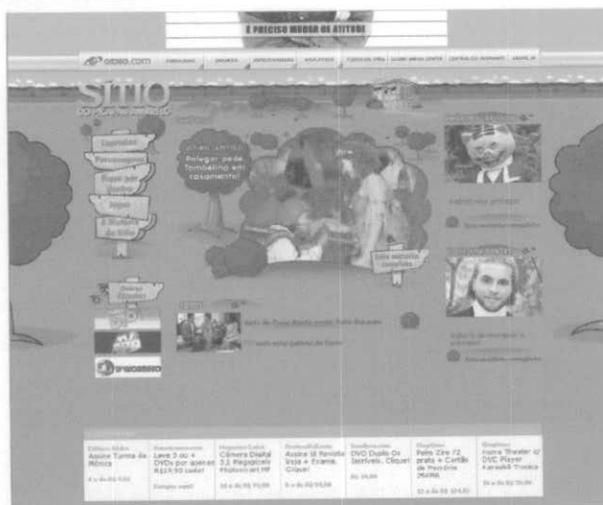
b) Relação texto/imagem – mesmo as imagens sendo simples estão coerentes junto aos seus textos.

c) Uso de ícone para navegação – os ícones, sempre acompanhados de legendas, utilizam imagens comuns para caracterizá-lo, o que facilita a navegação

d) Uso da cor – As cores usadas, azul predominante com fundo branco, que indicam os links, com o fundo branco, dão ao site uma simplicidade.

e) Teor semântico das imagens – Os personagens da turma do Smart Kids, são as imagens que prevalecem. Eles são os ‘meninos propaganda’ do *site*, que na sua apresentação deixa claro o objetivo comercial em vender os seus produtos. Os personagens desempenham bem esse papel, pois se aproximam das crianças, conquistando-as, e conseqüentemente aumentando o número de usuários, atraindo mais anunciantes e aumentando o valor comercial do site.

2 - <http://www.sitio.globo.com>



1) Descrição do Site - O site do Sítio do Pica Pau Amarelo é uma versão on-line do seriado da TV. Sua apresentação remete, a todo o momento, ao clima bucólico do Sítio apresentado na TV. A página inicial é bastante clara, mesmo sendo os seus ícones textuais. Como é hospedado dentro do endereço *Globo.com*, a página principal ganha anúncios de outros programas da emissora. Também há anúncios de produtos vendidos no *Globo Shopping* e *links* temáticos para a programação.

A maior parte do seu conteúdo funciona como um folhetim digital da novelinha, mostrando curiosidades sobre o seriado, a história do sítio, personagens, capítulos anteriores e alguns jogos, que envolvem os personagens, que são interessantes por estarem ligados a temas cotidianos, como a coleta seletiva de lixo. Por funcionar como uma revista eletrônica, o site possui uma grande quantidade de textos, muitas vezes, inadequado para a leitura *on-line*.

Um fator que dificulta a navegação é a ausência de ícones de volta à página principal (onde estão os outros links). Esse fato exige que a navegação seja feita por crianças alfabetizadas e que estas tenham um conhecimento mais profundo sobre as ferramentas da Internet.

2) Faixa Etária – preferencialmente para crianças alfabetizadas, a partir dos 6 anos.

3) Classificação – este site é Comercial e Direcionador de rede, pois, ao mesmo tempo, que funciona como um guia da rede, ele é propriedade de uma grande empresa, que objetiva aproximar o usuário do programa de televisão e, conseqüentemente, aumentarão as vendas dos produtos, tantos os relacionados ao programa, como também os vendidos pelo *GloboShopping*, desta forma aumenta o *ibope* e o valor comercial do programa.

4) Características Pedagógicas – as atividades propostas desenvolvem:

a) Escrita, leitura e a oralidade – possui muitos textos, embora mal formatados para a leitura on-line (letras pequenas e claras em textos longos), o seu conteúdo, que aproxima as crianças ao mundo encantado do sítio, é um ponto a favor para a leitura e a oralidade. No site não há espaço para as crianças desenvolverem a escrita.

b) Sensibilidade estética (música e imagens) – O site representa muito bem o clima bucólico do seriado. As imagens utilizadas são desenhos e fotografias dos personagens. A música utilizada é a mesma do seriado, sendo instrumental. Ela é tocada somente no link dos jogos, quando estes estão sendo carregados.

c) Percepção visual – O site é simples, as páginas são padronizadas (todas tem com plano de fundo a floresta com árvores e flores), a cor verde predomina, há poucos detalhes. A percepção visual é mais estimulada, nos jogos, quando se abrem janelas e as crianças, utilizam outro campo visual, com diferentes cenários, que são bem coloridos.

d) Coordenação Motora – Essa habilidade é desenvolvida a todo o momento, pois a utilização do mouse, ao acessar os links dos site e os jogos, auxilia na aquisição da coordenação motora.

e) Localização espacial – O site auxilia no desenvolvimento da localização espacial, uma vez que, para acessar os links, o usuário percorre toda a tela, ou seja, sobe/desce, esquerda/direita, cima/baixo, meio/direita...

f) Localização temporal – Essa habilidade é desenvolvida, mesmo que a sua organização dificulte, pois nas páginas do site não há ícones, como setas indicando a volta para a página anterior, o que atrapalha a localização temporal e desenvolvimento de conceitos como ante e depois.

g) Resolução de problemas – Os jogos criam situações para a resolução de problemas.

h) Raciocínio lógico (dedução e indução) – Por meio dos jogos a criança utiliza o seu raciocínio lógico, para a resolução de situações lançadas pelos jogos.

i) Trabalho em grupo ou individual – O site propõe atividades individuais.

j) Questões éticas e morais – Explicitamente, o site não aborda questões éticas e moais.

l) Interatividade – Os jogos promovem a interação com as crianças. Embora não haja nenhum espaço para correspondência, troca de idéias, de experiências, para reclamações e sugestões, entre produtores e usuários.

m) Capacidade de memorização – A memorização é muito utilizada, por meio dos jogos, como também no acesso ao site, pois como os passos para o acesso são sempre os mesmos, facilita para que a criança navegue sozinha por meio da memorização desses passos.

5) Características Técnicas

a) Exigências de recursos da máquina - não precisa de nenhuma configuração específica para o seu acesso.

b) Sistemas de ajuda – Não há mecanismo que auxiliem na navegação.

6) Características da Programação Visual

a) Formas de animação – As imagens são estáticas.

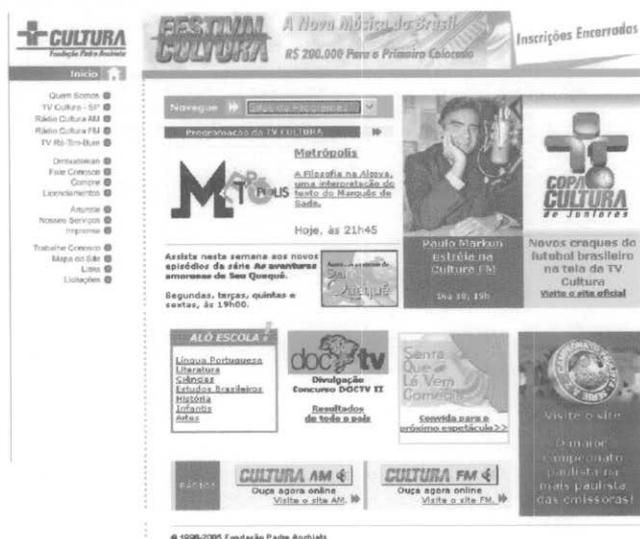
b) Relação texto/imagem – Os textos dialogam bem com as imagens, pois eles estão sempre descrevendo a imagem utilizada. Por exemplo, o link dos personagens, há uma foto e um texto explicativo sobre ela.

c) Uso de ícone para navegação – Os ícones textuais dificultam a navegação de crianças não alfabetizadas. A utilização de imagens relacionadas ao conteúdo do *link* facilitaria a navegação.

d) Uso da cor - O site é quase monocromático, prevalece a cor verde mas a composição com outras cores, mesmo as cores mais fortes no *link* dos jogos, é bem feita e dá um ar claro ao *site*.

f) Teor semântico das imagens – As imagens estão sempre relacionadas ao seriado de TV, seja com clima bucólico do sítio do pica-pau ou com os personagens, visando a agradar e garantir um público fiel à novelinha.

3 - <http://www.tvcultura.com.br>



1) Descrição

O site da TV Cultura tem um conteúdo bastante variado para todas as faixas etárias e interesses, incluindo as crianças que acessam a parte infantil através do link *Alô Escola*. Esta seção é apresentada sem muitas cores e animações, a maior parte de seu conteúdo é didático (*Chué-Chué*, tema sobre a água, e *O Sonho de Júlio*, aborda questões gramaticais) com jogos, bem conhecidos pelas crianças, como jogo da memória, os sete erros, quebra-cabeça, entre outros.

As formas de apresentação utilizadas pelos links infantis são bastante simples, sendo na maioria, imagens estáticas e ilustradas com desenhos animados, com textos extensos não apropriados para a Internet e seus pequenos usuários.

2) Faixa etária – preferencialmente para crianças alfabetizadas.

3) Classificação – direcionador e educativo, pois funciona como um guia da rede e tem uma proposta pedagógica no seu conteúdo.

4) Características Pedagógicas – as atividades propostas desenvolvem:

a) Escrita, leitura e a oralidade – a forma como é apresentado e organizado dificulta o desenvolvimento da escrita, leitura e oralidade, pois o padrão gráfico não está apropriado para a rede, isto é, os textos são longos, com letras pequenas e claras, possibilitando somente leituras lineares, tornando a leitura cansativa. Por exemplo, o link *Chué-Chué*, em uma de suas atividades, propõe a história continuada, onde o usuário envia o fim da história, que pode ser publicada, mas a forma de apresentação dificulta a interação proposta pelo site, assim, os textos, que são interessantes, passam despercebidos.

b) Sensibilidade estética (música e imagens) – não possui músicas e as suas imagens são desenhos animados simplificados de animais que são os personagens do *Chuá-Chuá*. Enquanto no link *O sonho do Júlio*, as imagens são fotografias retiradas das imagens televisivas, do seu programa.

c) Percepção visual – os links destinados ao público infantil têm pouco estimulação visual, tendo em vista que há uma padronização das páginas e imagens, que são estáticas e se repetem.

d) Coordenação motora – essa habilidade é desenvolvida a todo o momento ao acessar o site e os jogos, pois a utilização do *mouse* e das setas no teclado auxiliam na aquisição dessa habilidade.

e) Localização espacial – o site auxilia no desenvolvimento da localização espacial, uma vez que, para acessar os *links*, o usuário percorre toda a tela, ou seja, sobe/desce, esquerda/direita, cima/baixo, meio/direita...

f) Localização temporal – essa habilidade é desenvolvida a todo o momento, principalmente, pela organização apresentada, por exemplo, no link *O sonho do Júlio*, as páginas abrem-se em seqüência, dessa forma, permite que o usuário reconheça que os acontecimentos ocorrem numa ordem, ou seja, uma página é posterior a outra, trabalhando conceitos como antes e depois.

g) Resolução de problemas – os jogos criam situações para a resolução de problemas.

h) Raciocínio lógico (dedução e indução) – por meio dos jogos a criança utiliza o seu raciocínio lógico para a resolução de situações lançadas por estes.

i) Trabalho em grupo ou individual – propõe atividades individuais.

j) Questões éticas e morais – a parte infantil deste *site* aborda poucas questões éticas e morais explicitamente, apenas o link *Chuá-Chuá* trata de questões éticas, que são sobre o uso da água.

l) Interatividade – não há espaço para correspondência de troca de idéias, experiências, reclamações entre produtores e usuários, há, somente, no *Link Chuá-Chuá* um espaço para a publicação de desenhos feitos pelas crianças, que é uma atividade proposta pelo site.

m) Capacidade de memorização – A memorização é muito utilizada, por meio dos jogos, como também no acesso ao site, pois como os passos para o acesso são sempre os mesmos, facilita para que a criança navegue sozinha.

5) Características Técnicas

a) Exigências de recursos da máquina - não precisa de nenhuma configuração específica para o seu acesso, apenas alguns jogos necessitam de determinados programas, mas que são oferecido para download pelo site.

b) Sistemas de ajuda – Não há mecanismo para auxiliar na navegação.

6) Características da programação Visual

a) Formas de animação – na maior parte são imagens estáticas.

b) Relação texto/imagem – os textos são extensos com poucas ilustrações, não estando em um bom formato para a Internet.

c) Uso de ícone para navegação – não há ícones para navegação, tornando o seu acesso difícil; o acesso à parte infantil é por meio de legenda.

d) Uso da cor - é construído com cores claras, principalmente, brancas e azuis. Apenas o espaço *Brincar é bom* é apresentado em cores mais fortes nas brincadeiras

f) Teor semântico das imagens – As imagens são muito infantis, muitas vezes, subestimando a capacidade de compreensão, crítica e reflexiva da criança.

4 - <http://www.Kinderovo.com.br>



1) Descrição

O site do *Kinder Ovo* tem como tema principal, e único, o chocolate. Ele é destinado, especialmente, aos consumidores infantis deste produto; possui diversos links sobre a produção do chocolate, brindes do Kinder Ovo, informações sobre os produtos, promoções e jogos (memória e quebra-cabeça); é produzido com muitas cores, desenhos em movimentos e fundo musical, tudo para garantir o acesso das crianças ao *site* com facilidade, pois padronizam os ícones, possibilitando uma maior autonomia na navegação da criança.

2) Faixa etária – a partir dos 3 anos

3) Classificação – é comercial, tendo em vista que é de propriedade de uma grande empresa que reserva uma página do produto para as crianças. Nesse espaço fica claro a propaganda do produto.

4) Características Pedagógicas – as atividades propostas desenvolvem:

a) Escrita, leitura e a oralidade – As atividades propostas no site, dificilmente, estimula a escrita, leitura e oralidade, porque, em sua maior parte, o *site* é apresentado por meio de imagens e também não há propostas de atividades e espaço para a criação de textos, desenhos... da criança. Os textos, quando aparecem, são utilizados para explicarem as regras dos jogos e como legendas para identificar os produtos.

b) Sensibilidade estética (música e imagens) – as imagens são muito interessantes, coloridas e em movimento constante, que dão vida ao *site*. Existe um som de fundo, na página inicial.

c) Percepção visual – As imagens da página principal e dos links, coloridas e em movimento, estimulam o tempo todo a percepção visual.

d) Coordenação motora - Essa habilidade é desenvolvida a todo o momento, pois a utilização do mouse, ao acessar ao site e os jogos, auxilia na aquisição da coordenação motora. Algumas atividades poderiam utilizar o teclado, para diversificar as possibilidades de coordenação motora.

e) Localização espacial - auxilia no desenvolvimento da localização espacial, uma vez que, para acessar os links, o usuário percorre toda a tela, ou seja, sobe/desce, esquerda/direita, cima/baixo, meio/direita...

f) Localização temporal – Essa habilidade é desenvolvida a todo o momento, principalmente, pela organização do site, que na página principal apresenta os *links* para as demais. Assim as páginas destes estão sempre vinculadas à página principal, tanto que, todas as páginas dos *links* têm o ícone (seta) de volta a página principal. Essa organização facilita trabalhar conceitos de temporalidade, como antes e depois.

g) Resolução de problemas – alguns jogos criam situações para a resolução de problemas.

h) Raciocínio lógico (dedução e indução) – por meio de alguns jogos a criança utiliza o seu raciocínio lógico para a resolução dos desafios lançados pelos jogos.

i) O trabalho em grupo ou individual – propõe atividades individuais.

j) Questões éticas e morais – não aborda, explicitamente, nenhuma questão ética ou moral.

l) Interatividade – A interatividade existe nos jogos, mas em relação a participação das crianças não existe espaço para que expressem suas opiniões, idéias, troquem experiências ou façam reclamações.

m) Capacidade de memorização - A memorização é muito utilizada, por meio dos jogos, como também no acesso ao site, pois os ícones utilizados estão bem caracterizados quanto a sua função, por exemplo, os jogos têm como ícone a casa do Kinderino, assim como, a seta como ícone para voltar a página principal. Tal estratégia facilita a navegação das crianças de forma independente e autônoma,

5) Características Técnicas

a) Exigências de recursos da máquina – não exige nenhum recuso específico para o seu acesso.

b) Sistemas de ajuda – não existe um sistema de ajuda específico para a navegação. Existe um link de informações sobre os produtos do Kinder Ovo.

6) Características da programação Visual

a) formas de animação – animações em movimento constante.

b) Relação texto/imagem – não possui muito texto, quando há, são legendas para os links. Apenas o link “Informações sobre o Kinder” apresenta textos explicativos sobre os produtos, que estão apropriadas à leitura na rede e às ilustrações.

c) Uso de ícone para navegação – Os ícones são de fácil compreensão e associação ao seu conteúdo, o que facilita a navegação, permitindo que crianças pequenas naveguem sozinhas no site.

d) Uso da cor – As diversas cores, mesclando tons fortes com tons pastéis, atraem as crianças.

e) Teor semântico das imagens – As imagens são sempre do Kinderino, que é um desenho animado, muito fofinho e engraçadinho, do ovo de chocolate. Este desenho, como os demais, que estão a todo o momento associado aos produtos do Kinder Ovo, tem o objetivo de aproximar o produto do mundo infantil. Assim, fica clara a intenção comercial do site.

5 - <http://www.smilinguido.com.br>



1) Descrição O site do *Smilingüido* é um site religioso, tendo o público infantil como alvo. Possui um personagem principal, Smilingüido, que dá nome ao site.

O Smilingüido, uma formiguinha brasileira que mora numa floresta, com a sua turma, tem como missão propagar o amor de Deus, que se envolve em várias histórias, cujos temas são: universais, como amor, amizade, perdão, compreensão e preservação da natureza.

O site possui diversos *links* para a história do personagem principal, jogos (atividades para serem jogadas on-line como também para serem confeccionadas off-line), um Blog (espécie de diário virtual onde os usuários podem registrar a sua opinião) e uma lojinha virtual.

A apresentação da página inicial é clara e de fácil compreensão. No entanto, o que dificulta o acesso é que os ícones para navegação são textos, o que exige um usuário alfabetizado, tornando-se um “obstáculo” para crianças ainda não alfabetizadas, que necessitarão de adultos ou crianças maiores para auxiliarem em sua navegação, até que criem estratégias de acesso.

2) Faixa Etária – Preferencialmente crianças alfabetizadas, mas sendo possível a navegação, em quase todos os links disponíveis, para crianças a partir de 3 anos.

3) Classificação – O site pode ser visto em duas categorias como pedagógico, já que tem como objetivo transmitir os ensinamentos bíblicos para crianças, como também, um site comercial, tendo em vista que, além de ser de propriedade da empresa Editora Luz e Vida, este reserva um espaço para uma loja virtual onde são

vendidos produtos do personagem Smilingüido. Além disso, em todo o site há um espaço (canto direito da página) dedicado às propagandas dos produtos vendidos na lojinha virtual.

4) Características Pedagógicas – as atividades propostas desenvolvem:

a) Escrita, leitura e a oralidade – as histórias são grande estimuladores da escrita, oralidade e leitura. Assim como o BLOG, onde os usuários lêem a notícia e podem fazer comentários, que ficam disponíveis no site, e, ainda há a postagem de cartões pela rede, estimulando a escrita das crianças.

b) Sensibilidade estética (música e imagens) – os desenhos são muito bem feitos e detalhados, são precisos na transmissão do sentimento do personagem e da mensagem da história, mesmo sendo, alguns deles em preto e branco. O site não possui músicas, apenas as vídeo-tiras apresentam sonoplastia.

c) Percepção visual – as imagens da página principal são coloridas e bastante infantis. As demais páginas são padronizadas, isto é, possuem barras superiores e inferiores, que tem como desenho de fundo a mata de uma floresta, onde se encontram os *links*, ao acessá-los, abrem-se janelas que estimulam a percepção visual da criança.

d) Coordenação motora - essa habilidade é desenvolvida a todo o momento, pois a utilização do mouse ao acessar ao site, aos links, fechar as janelas e aos jogos, auxilia na aquisição da coordenação motora. Algumas atividades poderiam utilizar o teclado para diversificar as possibilidades de estimulação da coordenação motora.

e) Localização espacial - O site auxilia no desenvolvimento da localização espacial, uma vez que, para acessar aos *links*, o usuário percorre toda a tela, ou seja, sobe/desce, vai para esquerda/direita, cima/baixo, meio/direita.

f) Localização temporal – essa habilidade é desenvolvida a todo o momento, principalmente, pela organização do site, que na página principal apresenta os *links* para as demais. Assim, as páginas dos links estão sempre vinculadas com a página principal, tanto que, todas as páginas têm o ícone (seta) de volta a página principal. Essa organização facilita trabalhar conceitos de temporalidade, como antes e depois.

g) Resolução de problemas – alguns jogos criam situações para a resolução de problemas.

h) Raciocínio lógico (dedução e indução) – por meio de alguns jogos a criança utiliza o seu raciocínio lógico, para a resolução dos desafios lançados.

i) O trabalho em grupo ou individual – os jogos *on-line* propõem atividades individuais, mas as que podem ser feitas *off-line*, podem ser feitas em grupo.

j) Questões éticas e morais – As passagens bíblicas, em sua maior parte, levanta questões éticas e morais.

l) Interatividade – A interatividade está presente: nos jogos; no BLOG, onde o usuário pode registrar o seu comentário sobre o tema da semana; no fale conosco, que fica a disposição para a sugestão dos mais variados assuntos; no clube de troca de figurinhas, que é uma comunidade das crianças cadastradas no site para a troca de figurinhas do álbum do smilingüido.

m) Capacidade de memorização - a memorização é muito utilizada, por meio dos jogos, como também para acesso ao site por crianças ainda não alfabetizadas, que funciona como uma estratégia para facilitar a navegação das crianças de forma independente e autônoma.

5) Características Técnicas

a) Exigências de recursos da máquina – não exige nenhum recurso específico para o seu acesso, apenas o *link* das vídeo-tiras exige a instalação do *Windows media player*, que está disponível no site para download.

b) Sistemas de ajuda – não existe um sistema de ajuda específico para a navegação.

6) Características da Programação Visual

a) Formas de animação – a maioria das imagens são estáticas, apenas o *vídeo-tiras*, que são tirinhas animadas, possuem animações.

b) Relação texto/imagem – possui diferentes tipos de texto: um relacionado aos ícones dos links, assumindo a função de legenda, que são colocadas em desenhos de placas, desempenhando bem a sua função; os textos, que são mais longos e em formato Word, sobre as história da criação do Smilingüido e dos personagens, que completam a imagem dos personagens presentes no link; textos das tirinhas que dialogam bem com as imagens, porque estas, que são compreendidas por si só, ganham um complemento, que são os pequenos textos.

c) Uso de ícone para navegação – os ícones de texto são de fácil navegação, mas dificultam a navegação de crianças ainda não alfabetizadas.

d) Uso da cor – as cores utilizadas são vivas e as misturas são bem feitas, pois uma cor compõe a outra, dando ao usuário uma agradável sensação de harmonia.

e) Teor semântico das imagens – As imagens estão sempre relacionadas ao Smilingüido, uma formiguinha, muito engraçadinha, que cuidadosamente aproxima a religião da criança. O próprio site explica como construíram o smilingüido: “um ser tão pequeno e frágil, sugeriram então o nome de Smilingüido, para dar relevância ao fato de que apesar de pequeno e frágil, ou seja "desmilingüido", o Senhor Deus poderia manifestar Seu poder e Sua grandeza. "... Porque o poder de Deus se aperfeiçoa na nossa fraqueza.” II Co 12.9.. Assim, fica clara a intenção religiosa transmitida, por meio, do desenho.

6 - <http://www.canalkids.com.br>



1) Descrição - O Canal Kids é um site de variedade infantil; é formado por diferentes links, como: pesquisa, diversão, cinema, curiosidade, conhecimento, sendo utilizado, muitas vezes, em pesquisas escolares.

A página inicial, reformulada há pouco tempo, (a antiga página é possível vê-la no link canal kids), dá uma melhor clareza ao acesso e aos links disponíveis. Embora a navegação, por alguns links, continue difícil, devido a grande quantidade de imagens e textos, que, conseqüentemente, causam uma poluição visual.

A navegação também se torna difícil, pois os links não possuem um ícone de volta à página principal (onde estão os outros), somente em alguns, no rodapé, há o nome do site, que passa, na maioria das vezes, despercebido. Outro fator é a organização de acesso a outros links, dentro dos próprios links, que estão divididos por área de conhecimento, o que exige que a criança saiba classificar em que área está a sua curiosidade ou pesquisa. A grande quantidade de textos, as propostas de pesquisas oferecidas também são complexas para crianças, considerando que os locais para a busca do assuntos são confusos (numa mesma página, às vezes possui mais de um local para a busca) e também exigem que a criança tenha a capacidade de abstração, seleção, estruturação e organização do assunto a ser pesquisado. Esses fatos exigem que a navegação do site seja feita por crianças alfabetizadas e tenha um conhecimento mais profundo sobre as ferramentas da Internet.

2) Faixa Etária – preferencialmente crianças alfabetizadas, a partir dos 6 anos.

3) Classificação – O site pode ser classificado como pedagógico, pois o seu conteúdo tem uma proposta pedagógica.

4) Características Pedagógicas – as atividades propostas desenvolvem:

a) Escrita, leitura e a oralidade – o site fundamenta a sua estrutura em recursos áudio-visuais e em muitos textos escritos, que funcionam como legendas e em textos explicativos, que, na maioria das vezes, não estão adequados para estarem na rede, por serem longos demais e mal diagramados. Esta forma de apresentação dificulta o desenvolvimento da leitura e oralidade. No site não há espaço para crianças desenvolverem a escrita.

b) Sensibilidade estética (música e imagens) – os desenhos não são de boa qualidade, as imagens são simplificadas. Da mesma forma, as imagens fotográficas utilizadas são mal recortadas, dando a impressão foram jogadas. No site, os links possuem sonoplastias temáticas (relativas ao link), que musicalmente são muito pobres.

c) Percepção visual – Alguns *links*, como o *Guru*, no plano de fundo apresentam cores claras, dando a eles uma maior organização e facilitando na sua navegação, possibilitando, assim, que os usuários agucem a sua percepção visual. Diferentemente de outros *sites* que misturam cores, imagens, textos, causando uma poluição visual, os *links* abrem-se como páginas, desta forma não há janelas neste site.

d) Coordenação motora - essa habilidade é desenvolvida a todo o momento, pois a utilização do mouse, ao acessar ao site, aos links e aos jogos, auxilia na aquisição da coordenação motora. Algumas atividades poderiam utilizar o teclado, para diversificar as possibilidades de estimulação da coordenação motora.

e) Localização espacial - o site auxilia no desenvolvimento da localização espacial, uma vez que, para acessar os *links*, o usuário percorre toda a tela, ou seja, sobe/desce, vai para a esquerda/direita, transita de cima/baixo e do meio/direita.

f) Localização temporal – essa habilidade é desenvolvida, mesmo que a sua organização dificulte, pois nas páginas não há setas indicando a volta para a página anterior, o que atrapalha a localização temporal e desenvolvimento de conceitos como ante e depois.

g) Resolução de problemas – a navegação é um grande desafio, que lança problemas para serem resolvidos.

h) Raciocínio lógico (dedução e indução) – As estratégias utilizadas para a navegação utilizam o raciocínio lógico.

i) o trabalho em grupo ou individual – propõe atividades individuais, principalmente, porque é um site mais voltado para a pesquisa escolar.

j) Questões éticas e morais – Não há, explicitamente, nenhum assunto que aborde questões éticas e morais.

l) Interatividade – O site é interativo, por meio dos mini-vídeos, onde os personagens interagem com o telespectador. No entanto, em relação à participação das crianças, exprimindo suas opiniões ou idéias, trocando experiências, fazendo reclamações, o site não possui um espaço específico, com esse fim.

m) Capacidade de memorização - a memorização é muito utilizada, funcionando como uma estratégia para facilitar a navegação das crianças de forma independente e autônoma.

5) Características Técnicas

a) Exigências de recursos da máquina – O site não exige nenhum recurso específico para o seu acesso, porém recomenda-se que o acesso seja feito através da banda larga, pois os vídeos são pesados, e numa linha discada o download será muito lento.

b) Sistemas de ajuda – não existe um sistema de ajuda específico para a navegação do site.

6) Características da Programação Visual

a) formas de animação – As imagens mesclam entre estáticas e com movimentos. Este site possui muitos *links* que utilizam mini-vídeo como recurso.

b) Relação texto/imagem – as imagens não dialogam bem com os textos, principalmente nos *links Canal Kids, Cine Show, TV Divershow*, onde as imagens não condizem com a temática e os textos longos causam confusão e poluição visual.

c) Uso de ícone para navegação – Os ícones, caracterizados com a temática do *link*, facilitam a navegação. No entanto, como estes só são encontrados na página principal fica dificultado seu acesso dentro dos outros site.

d) Uso da cor – não há uma padronização no uso da cor, o site utiliza diversas tons e cores, principalmente, nos *links* que misturam cores fortes, como verde e lilás, dá a sensação de desorganização, o que visualmente não é agradável. Diferentemente, os *links* que utilizam cores escuras ou claras dão uma característica mais clean ao *link*.

5) Teor semântico das imagens – As imagens do site são simples e pouco apresentáveis, reforçando a idéia da má organização do site.

7 - <http://www.recreionline.com.br>



1) Descrição - O *Recreio online* é a versão eletrônica da revista impressa e está hospedado na página da Editora Abril; a apresentação da página inicial é clara e de fácil compreensão, facilitando a sua navegação, pois é dividida por interesses - do lado esquerdo são as atividades de pesquisas, jogos, curiosidades; no centro são as novidades do site e do lado direito são as informações sobre a revista e sua venda

on-line. A utilização de sons para identificar os acessos facilita a navegação para crianças ainda não alfabetizadas. Outro fato interessante é que a página inicial é padrão para os demais *links*, modificando apenas o centro da página, que serve de janela para os links.. Assim, durante a navegação pelo site é possível ver os demais *links*.

O site possui alguns diferenciais, tais como: o *Tour pelo site*, interativamente, este é apresentado para as crianças; a seção para pais e professores, mostrando o seu objetivo; O *clube recreio*, que funciona como um *BLOG*, tendo enquete, entrevistas, piadas. Enfim é um espaço onde a criança participa, com a sua opinião, idéias e trabalhos.

Este *site* tem um conteúdo bastante diversificado, associando prazer e conhecimento, pesquisa e entretenimento, tudo de forma bastante clara, para tornar a navegação mais proveitosa possível. Gisleine Carvalho, diretora de redação, escreve:

“RECREIO tem o desafio de fazer do conhecimento uma diversão. Nossa missão é publicar reportagens e propor atividades que despertem na criança o prazer pelo conhecimento de si mesmo e do mundo ao seu redor.”

Nesse sentido, os *links* estão organizados por áreas de conhecimento, temas e subtemas, que podem ser escolhidos por ícones padrões. Por exemplo, o desenho de uma folha indica que o link dispõe informações sobre o assunto pesquisado, o ponto de interrogação está relacionado às curiosidades da pesquisa. Assim, não há textos longos, ficando apropriados para a leitura de textos por crianças na Internet. Em todos os *links* de atividades propostas, há um levantamento de opiniões para saber o que o usuário achou do link acessado. Na parte dos jogos, há um guia para os pais avisando sobre quais as habilidades desenvolvidas com os jogos.

Outro ponto interessante são as atividades propostas para serem feitas *off-line*, que oferecem idéias para mexer com sucata, brincadeiras, experiências, mágicas, comidinhas...

2) Faixa Etária – preferencialmente crianças alfabetizadas, a partir dos 6 anos, mas sendo possível a navegação, em alguns *links* disponíveis, para crianças a partir de 3 anos.

3) Classificação – O site pode ser visto em duas categorias: como pedagógico, já que tem como objetivo propor atividades que despertem na criança o encantamento pelo conhecimento de si mesmo e do mundo ao seu redor; Como site comercial, tendo em vista que, além de ser de propriedade da empresa, Editora Abril, este reserva um link do site para uma loja virtual onde são feitas as assinaturas da revista, propaganda de outras revistas da empresa e anúncio de produtos do personagem.

4) Características Pedagógicas – as atividades propostas pelo Site desenvolvem:

a) Escrita, leitura e a oralidade – os assuntos pesquisados são grande estimuladores da escrita, oralidade e leitura. Assim como no *Clube Recreio*, que tem o BLOG, onde os usuários lêem a notícia e podem fazer comentários, que ficam disponíveis no site, e as atividades propostas de *Conte um Conto* (temático que é modificado conforme a época do ano), as crianças enviam seus contos, que são publicados, estimulando a escrita das crianças.

b) Sensibilidade estética (música e imagens) – Os desenhos são muito bem feitos, geralmente correspondendo ao tema proposto. O som é utilizado para identificar os ícones e os jogos apresentam sonoplastia.

c) Percepção visual – as cores utilizadas nas páginas padronizadas são sóbrias, bem combinadas, apenas modificando o centro, que recebe, geralmente, cores mais fortes. Essas combinações de cores trabalham a percepção visual da criança.

d) Coordenação motora - essa habilidade é desenvolvida a todo o momento, pois a utilização do mouse, ao acessar as páginas, os *links*, auxilia na aquisição da coordenação motora. Algumas atividades poderiam utilizar o teclado, para diversificar as possibilidades de estimulação da coordenação motora.

e) Localização espacial - o *site* auxilia no desenvolvimento da localização espacial, uma vez que, para acessar as seções, o usuário percorre toda a tela, ou seja, sobe/desce, se desloca para esquerda/direita, para cima/baixo, para o meio/direita...

f) Localização temporal – essa habilidade é pouco trabalhada devido à organização do site, uma vez que, existe uma página padrão, onde somente o centro se modifica, ficando sempre a disposição os outros links. Essa disposição faz com que a criança não necessite voltar à determinada página para acessar outro

link. Tal organização dificulta trabalhar conceitos de temporalidade, como antes e depois.

g) Resolução de problemas – os jogos, divididos em seções (estratégia, ação, desafio e atenção), criam situações para a resolução de problemas.

h) Raciocínio lógico (dedução e indução) – os jogos estimulam a criança a utilizar o seu raciocínio lógico para a resolução dos desafios lançados.

i) O trabalho em grupo ou individual – Os jogo *on-line* propõem atividades individuais, mas as que podem ser feitas *off-line*, podem ser feitas em grupo.

j) Questões éticas e morais – explicitamente, o *site* não aborda questões éticas ou morais.

l) Interatividade – a interatividade está presente: nos jogos; no Clube Recreio, que é constituído pelo BLOG, onde o usuário pode registrar o seu comentário no tema da semana; na enquete e nas atividades feitas pelas crianças e publicadas; no fale conosco, que fica a disposição para a sugestão dos mais variados assuntos;

m) capacidade de memorização - a memorização é muito utilizada, por meio dos jogos, como também para acesso ao site, por crianças ainda não alfabetizadas, que funciona como uma estratégia para facilitar a navegação das crianças de forma independente e autônoma.

5) Características Técnicas

a) Exigências de recursos da máquina – O site não exige nenhum recuso específico para o seu acesso.

b) Sistemas de ajuda – Há um *link*, *Tour Recreio*, onde o *site* é apresentado de forma interativa e detalhada.

6) Características da Programação Visual

a) formas de animação – a maioria das imagens é estática, apenas os jogos possuem animações.

b) Relação texto/imagem – possui diferentes tipos de texto: um relacionado aos ícones dos *links*, onde assume a função de legenda dos desenhos; os textos informativos - adequados ao formato para circularem na Internet, diagramado com letras legíveis e escuras; textos resumidos, separados por *links* de informação, (curiosidade, enquete e teste) e textos explicativos com as regras dos jogos. Em todas os diferentes formatos de texto, estes dialogam bem com as imagens.

c) Uso de ícone para navegação – os ícones de textos são de fácil navegação e a sua sonorização auxilia a navegação de crianças ainda não alfabetizadas.

4) Uso da Cor – as cores utilizadas estão bem combinadas, pois uma cor compõe a outra, dando ao usuário uma agradável sensação de harmonia.

5) Teor semântico das imagens – as imagens, fotografias e desenhos, são simples e já conhecidos pelos usuários, em sua maioria, estão ligadas a imagens vinculadas á revista impressa. Desta forma, com a forte presença da imagem da revista, fica claro o intuito de promover e vender a revista.

8 - <http://www.nestle.com.br>



1) **Descrição** - A Nestlé possui em seu endereço uma parte destinada às crianças, por isso o seu acesso é feito pela página da Nestlé. A parte infantil é fácil de reconhecer, pois o seu ícone é um ursinho e tem fotografias de crianças, o que facilita a entrada na parte infantil.

O site infantil, chamado *Mais Divertido Nestlé*, utiliza as cores vermelho e amarelo, dando destaque para a página. O site é formado por diversos links temáticos, sendo cada deles representado pelos produtos infantis da empresa. O seu conteúdo é fundamentado no entretenimento.

A navegação é fácil, principalmente, porque todas as seções estão relacionados aos produtos da Nestlé, que já são conhecidos das crianças, suas consumidoras. Outro fator que facilita a identificação dos produtos é organização do *site*. Este tem na parte superior ícones dos produtos - cada produto tem seu site característico, com jogos e atividades, atendendo seu público consumidor, apenas mantendo layout padrão, a barra com os ícones; do lado esquerdo são os *links* de novidades, como a divulgação das matérias do jornal virtual, destinado ao público infantil e adulto, comunicados aos pais e responsáveis, cartões virtuais, receitas e

o lançamento das figurinhas dos álbuns virtuais, que podem ser adquiridos pelos sócios do *Mais Divertido Nestlé*. A criança que é sócia do clube *Mais Divertido Nestlé* se torna usuário sócio do site e recebe informações sobre as novidades do site, participa da troca de figurinhas, envia mensagens no Recado, participa de promoções. O site, ainda, oferece um espaço dedicado aos pais e responsáveis com textos sobre o desenvolvimento e educação dos filhos, como também um guia de navegação.

2) Faixa Etária – para crianças a partir de 3 anos.

3) Classificação – o *Mais Divertido Nestlé* é um site comercial, porque é de propriedade da empresa Nestlé, e tem como objetivo criar um espaço de entretenimento para crianças vinculado aos produtos, dando a estes, uma notoriedade maior ainda..

4) Características Pedagógicas – as atividades propostas desenvolvem:

a) Escrita, leitura e a oralidade – O site possui poucos textos, apenas o jornalzinho contém informações textuais, mas que não estão adequados para a leitura *on-line*, uma vez que, as letras são pequenas e claras, e os textos longos, com *hiperlinks*, o que dificulta a leitura e o aprofundamento do assunto. A seção *O Recado* é uma forma de estimular a escrita, mas como é um espaço para mensagens sobre qualquer assunto, permite a utilização de gírias e a linguagem da rede, podendo dificultar a aquisição da língua padrão.

b) Sensibilidade estética (música e imagens) – as imagens utilizadas são conhecidas do usuário, isto é, desenhos dos produtos. O site não possui músicas, apenas apresenta sonoplastias em alguns *links* e jogos, como também indicam o tempo que os sites estão sendo carregados.

c) Percepção visual – a combinação de cores fortes, chamam a atenção das crianças. Assim como as janelas que se abrem em alguns *links* dos jogos.

d) Coordenação motora - essa habilidade é desenvolvida a todo o momento, pois a utilização do mouse e das setas, ao se conectar ao site, aos links, os jogos e ao fechar as janelas, são ações que auxiliam na aquisição da coordenação motora.

e) Localização espacial - auxilia no desenvolvimento da localização espacial, uma vez que, para percorrer as páginas, o usuário percorre toda a tela, ou seja, sobe/desce, vai para a esquerda/direita, caminha de cima/baixo, do meio/direita...

f) Localização temporal – Como o *site* não possui nenhum ícone indicando o retorno para a página anterior, dificulta trabalhar conceitos de temporalidade, como antes e depois.

g) Resolução de problemas – alguns jogos criam situações para a resolução de problemas.

h) Raciocínio lógico (dedução e indução) – por meio de alguns jogos a criança utiliza o seu raciocínio lógico na resolução dos desafios lançados.

i) O trabalho em grupo ou individual – os jogos propõem apenas atividades individuais.

j) Questões éticas e morais – em alguns assuntos direcionados para os pais são abordadas questões éticas e morais.

l) Interatividade – A interatividade está presente nas atividades propostas, como também, na seção denominada *Recado*, onde as crianças podem enviar mensagens, sobre qualquer assunto, que podem ser publicadas. Mas não há espaço para as crianças participarem, darem sugestão e expressarem suas opiniões sobre o site

m) Capacidade de memorização - A memorização é muito utilizada, por meio dos jogos, como também para acesso ao site, por crianças ainda não alfabetizadas, que funciona como uma estratégia para facilitar a navegação das crianças, de forma independente e autônoma.

5) Características Técnicas

a) Exigências de recursos da máquina – não exige nenhum recurso específico para o seu acesso, apenas alguns jogos exigem a instalação do programa *Flash*.

b) Sistemas de ajuda – Existe um guia de navegação do *site* para pais e responsáveis.

6) Características da programação Visual

a) Formas de animação – na página inicial, a maioria das imagens são estáticas, apenas nos links relacionados aos produtos há imagens em movimento, alguns jogos e os livros animados possuem animações.

b) Relação texto/imagem – o texto no *Mais Divertido Nestlé* aparece da seguinte forma: como legenda dos ícones e nos textos direcionados para os pais e no jornalzinho, sendo sempre completado com imagens afins, relacionadas ao tema mencionado.

c) Uso de ícone para navegação – os ícones utilizam as marcas dos produtos Nestlé, o que facilita o acesso ao link.

d) Uso da cor – as cores utilizadas são fortes (vermelho, azul, verde, laranja e amarelo) e chamam bastante atenção.

5) Teor semântico das imagens – A utilização das imagens dos produtos da Nestlé deixa claro o seu objetivo comercial, como também aproximar, cativar e conquistar as crianças para o consumo do produto. Assim há, conseqüentemente, o aumento do número vendas e o lucro da empresa.

9 - <http://www.monica.com.br>



1) **Descrição** - O site da Mônica é a versão eletrônica da revista impressa e está hospedado no endereço *Globo.com*.

A página de acesso ao site, com a propaganda da loja da Turma da Mônica para bebês, deixa claro o objetivo comercial deste site. A página principal tem os personagens como ícones, caracterizados de acordo com o propósito do link. Logo abaixo, estes são apresentados de forma escrita. O cabeçalho das páginas são padronizados, com os links textuais do site e da programação da *Globo.com*.

O acesso pelos personagens facilita a entrada nos links que são divididos em: cartões; diversão; mural; Maurício de Souza; Personagens; Downloads; Quadrinhos; Passatempos; Novidades e Lojinhas. Os links não possuem uma boa organização, pois, como tem grande quantidade de conteúdo, as informações ficam amontoadas, tornando-se confusas, o que é agravado pelos links serem textuais, dificultando a navegação tanto para crianças alfabetizadas como ainda não alfabetizadas.

Outra dificuldade são os jogos, que estão mal apresentados. Os *links*, ao invés de serem apresentados através de janelas, o que facilitaria a visualização e a navegação, abrem-se em outra página, que não possui forma de retorno para página principal, sendo necessário fechar a página para voltar à página principal. Esse tipo de organização para crianças é de difícil compreensão.

2) Faixa Etária – preferencialmente crianças alfabetizadas, a partir dos 6 anos, mas sendo possível a navegação, em alguns dos links disponíveis, para crianças a partir de 3 anos.

3) Classificação – O site é comercial, tendo em vista que, além de ser de propriedade da empresa *Globo.com*, possui uma lojinha virtual, um espaço para o anúncio e propaganda das novidades dos produtos.

4) Características Pedagógicas – as atividades propostas desenvolvem:

a) Escrita, leitura e a oralidade – As histórias em quadrinhos são motivadoras da leitura. Mas não há espaço no site para as crianças produzirem e criarem seus próprios textos.

b) Sensibilidade estética (música e imagens) – as imagens utilizadas, já conhecidas pelas crianças, são desenhos padronizados (as imagens se repetem, por exemplo, é utilizada a mesma imagem da Mônica na página inicial e na descrição).

c) Percepção visual – as páginas são padronizadas, apenas modificando o centro que recebe, geralmente, cores mais fortes, que combinam com fundo branco. Essas combinações de cores trabalham a percepção visual da criança.

d) Coordenação motora - essa habilidade é desenvolvida a todo o momento, pois a utilização do mouse, ao acessar ao site, os links, auxilia na aquisição da coordenação motora. Algumas atividades poderiam utilizar o teclado, para diversificar as possibilidades de estimulação da coordenação motora.

e) Localização espacial - auxilia no desenvolvimento da localização espacial, uma vez que, para percorrer a página, o usuário percorre toda a tela, ou seja, sobe/desce, vai para esquerda/direita, caminha de cima/baixo, meio/direita...

f) Localização temporal – essa habilidade é pouco trabalhada devido à organização do site, pois em suas páginas não há setas indicando a volta para a página anterior, o que atrapalha a localização temporal e desenvolvimento de conceitos como ante e depois.

g) Resolução de problemas – alguns jogos criam situações para a resolução de problemas.

h) Raciocínio lógico (dedução e indução) – os jogos estimulam a criança a utilizar o seu raciocínio lógico, para a resolução dos desafios lançados.

i) O trabalho em grupo ou individual – os jogos *on-line* propõem atividades individuais, mas as que podem ser feitas *off-line*, podem ser feitas em grupo.

j) Questões éticas e morais – explicitamente, o site não aborda questões éticas ou morais.

l) Interatividade – a interatividade está presente nos jogos. Mas, não há um espaço específico para a participação das crianças que possibilita diferentes formas de expressão como: expressar a sua opinião, trocar experiências ou fazer reclamações.

m) Capacidade de memorização - a memorização é muito utilizada, por meio dos jogos, como também para acessar o site, por crianças ainda não alfabetizadas, que funciona como uma estratégia para facilitar a navegação das crianças de forma independente e autônoma.

5) Características Técnicas

a) Exigências de recursos da máquina – o site não exige nenhum recurso específico para o seu acesso, apenas os jogos que necessitam do programa *Shockware*.

b) Sistemas de ajuda – Há um *link*, chamado *Help*, que auxilia na navegação.

6) Características da Programação Visual

a) Formas de animação – as imagens são estáticas, apenas os jogos possuem animações.

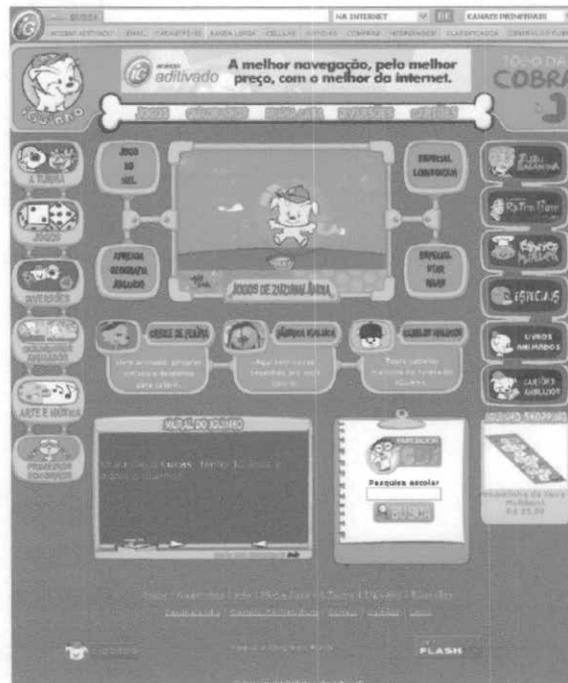
b) Relação texto/imagem – este site não possui muitas imagens, quando aparecem, dialogam bem com os textos, tendo em vista que é possível acessar determinados links através das imagens.

c) Uso de ícone para navegação – os ícones caracterizados com os personagens auxiliam na navegação de crianças ainda não alfabetizadas.

d) Uso da cor – No site prevalece a cor branca, que combina com cores claras, dando ao site uma composição tranqüila. Mesmo, quando misturadas diversas cores (página inicial) é feito de forma harmônica.

e) Teor semântico das imagens – os desenhos, já conhecidos pelos usuários, estão ligados às imagens veiculadas na revista em quadrinhos. Juntamente, com a forte propaganda dos produtos, deixa claro o intuito de promover e vender a revista.

10 - <http://www.iguinho.com.br>



1) Descrição - O *Iguinho* é o site infantil do provedor internacional IG, é um site de variedades. A navegação deste *site* é facilitada pela sua apresentação inicial em forma de tabela. Na página inicial há uma estrutura padrão, do lado esquerdo, ficam disponíveis as atividades propostas; do lado direito, esta o espaço para a lojinha virtual e links animados, ambos do *Iguinho*; no cabeçalho há uma faixa com propagandas e outros links (textuais) do *Iguinho*; no rodapé ficam os *links* (textuais), um mural animado, aonde as mensagens dos usuários vão passando, e um link de pesquisa; o centro funciona como janelas onde os links são abertos. Outro aspecto que torna a navegação fácil é que os *links* estão sempre relacionados a figuras, estando bem caracterizados pelo seu conteúdo, e possuem sonorização.

O seu conteúdo é variado, com pesquisas, entretenimento... Mas, há uma predominância dos jogos de estímulo e resposta, apenas alguns, os mais interessantes têm como resultado a criação da criança. A maioria dos jogos é dividida, não explicitamente, para meninos e meninas, isto é, os jogos 'masculinos' estão sempre relacionados a objetos de meninos, como bola, naves... e os jogos 'femininos' relacionados a maquiagem, arrumar a casa...

2) Faixa Etária – Para crianças a partir de 3 anos.

3) Classificação – O *Iguinho* é um *site* comercial, pois, além de ser um site infantil de propriedade da empresa, Internet Grátis, há no site espaços para comercialização e propaganda de produtos, relacionados a ele.

4) Características Pedagógicas – as atividades propostas desenvolvem:

a) Escrita, leitura e a oralidade – as histórias em quadrinhos e os livros animados são grandes estimuladores da escrita, oralidade e leitura. Assim como o Mural, onde os usuários podem deixar mensagens que são publicadas, e os cartões virtuais estimulam a escrita das crianças.

b) Sensibilidade estética (música e imagens) – as imagens utilizadas são desenhos padrões, isto é, personificam animais que convivem com seres humanos; não possui músicas, apenas apresenta sonoplastia nos *links* e livros animados.

c) Percepção visual – a combinação de cores fortes, tendo cada cor uma função, por exemplo, as cores vermelhas indicam os links de novidades, a preta os sites indicados, harmoniza o *site*, trabalhando a percepção visual. Como também as janelas (*pop-up*), que se abrem quando os jogos são acessados.

d) Coordenação motora - essa habilidade é desenvolvida a todo o momento, pois a utilização do mouse e das setas ao acessar ao site, aos links, aos jogos e ao fechar as janelas é ação que auxilia na aquisição da coordenação motora.

e) Localização espacial - auxilia no desenvolvimento da localização espacial, uma vez que, para acessar os links, o usuário percorre toda a tela, ou seja, desloca-se em diferentes direções: sobe/desce, esquerda/direita, cima/baixo, meio/direita...

f) Localização temporal – essa habilidade é desenvolvida a todo o momento, principalmente, pela forma de apresentação das seções, que apesar de terem uma página padrão, permitindo a visualização de todos os links do site, há um ícone (cachorrinho virado para a esquerda) indicando o retorno a página anterior. Essa organização facilita trabalhar conceitos de temporalidade, como antes e depois.

g) Resolução de problemas – alguns jogos criam situações para a resolução de problemas, os mais interessantes são *Vídeos*, onde as crianças montam um mini-vídeo, por meio de ações pré-estabelecidas, e o *Lego*, versão *on-line* desse brinquedo muito conhecido das crianças, que exige abstração e localização espacial.

h) Raciocínio lógico (dedução e indução) – por meio de alguns jogos a criança utiliza o seu raciocínio lógico para a resolução dos desafios propostos.

i) O trabalho em grupo ou individual – os jogos propõem apenas atividades individuais.

j) Questões éticas e morais – explicitamente, o *site* não apresenta e nem discute questões éticas ou morais.

l) Interatividade – a interatividade está presente nas atividades propostas, como também, no mural, onde as crianças podem enviar mensagens, sobre qualquer assunto, que podem ser publicadas.

m) capacidade de memorização - a memorização é muito utilizada, por meio dos jogos, como também para acesso ao site, por crianças ainda não alfabetizadas, que funciona como uma estratégia para facilitar a navegação das crianças de forma independente e autônoma.

5) Características Técnicas

a) Exigências de recursos da máquina – não exige nenhum recurso específico para o seu acesso, apenas alguns jogos exigem a instalação do programa *Flash*.

b) Sistemas de ajuda – não existe um sistema de ajuda para a navegação.

6) Características da programação Visual

a) formas de animação – a maioria das imagens é estática, apenas alguns jogos e os livros animados possuem animações.

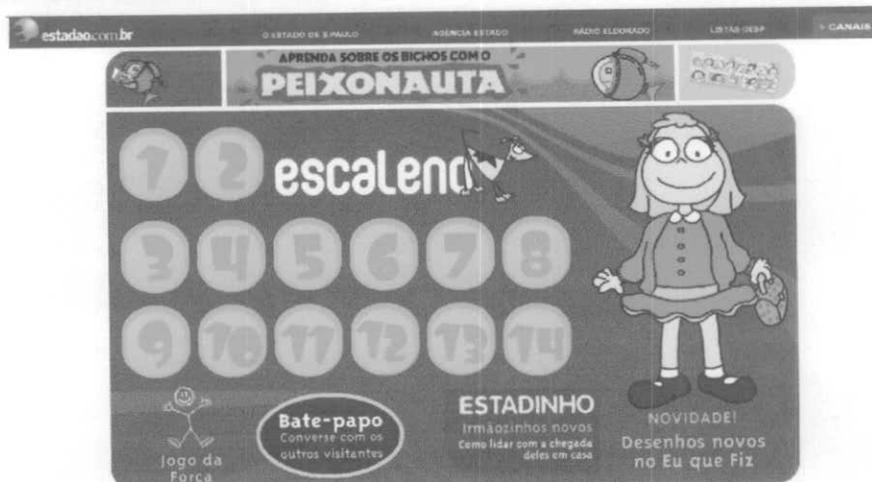
b) Relação texto/imagem – possui textos pequenos - na apresentação dos personagens, nas histórias em quadrinhos e nos livros animados - que são simples e formatados para a leitura na rede. Algumas vezes, o texto funciona como legenda. Todos os textos dialogam bem com desenhos, eles se complementam.

c) Uso de ícone para navegação – os ícones com os desenhos estão caracterizados de acordo com o conteúdo, facilitando a navegação.

d) Uso da cor – as cores utilizadas são fortes (azul, preto, vermelho e amarelo) e as misturas são bem feitas, pois uma cor compõe a outra.

e) Teor semântico das imagens – As imagens estão sempre relacionadas ao *Iguinho*, um cachorrinho, muito engraçadinho, que cativa e conquista a criança. Conseqüentemente, aumenta o número de usuários, atrai comerciantes e aumenta o valor comercial do *site*.

11 - <http://www.estadinho.com.br>



1) **Descrição** - O Site do *Estadinho* é a versão *on-line* do caderno semanal do Jornal Estado de São Paulo para crianças (há um *link* para o caderno infantil na versão do jornal, disponibilizada na internet); tem uma diversidade de conteúdo, isso inclui informações sobre animais, poesias e livros animados, higiene, brincadeiras, músicas, jogos do tipo ‘faça você mesmo’, entre outros.

A navegação pelo site é simples e fácil, mesmo tendo uma forma de acesso diferente, isto é, na página principal há os *links*, com ícones de números, que quando acionados pelo mouse, transformam-se na imagem que representa o *link*, com uma legenda. Nos outros espaços da página há informes com as novidades. As outras páginas do site seguem um padrão com uma faixa no cabeçalho e uma linha com os *links*, no mesmo formato da página inicial.

Este site possui algumas especificidades, como: todos os ícones, jogos e *links* serem sonorizados; ter espaço para a publicação dos trabalhos enviados pelas crianças no ‘Fui eu quem fiz’; o ‘Mural’ temático, onde as crianças escrevem sobre as férias, ano novo...; Músicas no ‘Palavra Cantada’, que apresenta uma música, letras e arranjos instrumentais de qualidade; o dicionário virtual Aurelinho, que brincando auxilia no processo de alfabetização; informações sobre animais, transmitidas de forma diferente, ou seja, como se fosse uma apresentação de slides, mas de forma interativa, animada, com textos bem formatados, claros e precisos, ideais para a leitura de crianças na rede; o *e-mail* permite o contato direto entre usuários e produtores, possibilitando troca de sugestões, idéias e reclamações.

Um aspecto interessante é que algumas atividades propostas não necessitam da interação permanente da criança para funcionar, mas sim precisa que ela observe os acontecimentos na tela do computador, fato incomum nos dias de hoje,

onde as crianças estão o tempo todo sendo estimuladas e não conseguem, muitas vezes, perceber, sentir o que acontece a sua volta.

2) Faixa Etária – para crianças a partir de 3 anos.

3) Classificação – comercial e pedagógico. É considerado comercial porque é de propriedade de uma empresa, O Estado de São Paulo, e possui um aceso para assinatura do Jornal. No entanto, prevalece o pedagógico, tendo em vista, que a maioria das atividades tem uma clara proposta pedagógica.

4) Características Pedagógicas – as atividades propostas desenvolvem:

a) Escrita, leitura e a oralidade – possui textos (histórias, livros, tirinhas, poesias) que estimulam a oralidade e a leitura, pois além de serem interessantes, seu formato facilita a leitura *on-line*, tornando-a prazerosa. A escrita também é estimulada com os diversos espaços para as crianças publicarem seus trabalhos, opiniões, sugestões e reclamações.

b) Sensibilidade estética (música e imagens) – as imagens utilizadas, na maioria das vezes, são desenhos infantis e ainda há fotografias. Além dos ícones e *links* sonorizados, há músicas do grupo Palavra Cantada que prima pela música infantil de qualidade, sendo as suas letras poéticas e arranjos com instrumentos alternativos, a maioria de origem indígena.

c) a percepção visual – A combinação de cores fortes e as imagens em movimento chamam a atenção das crianças.

d) Coordenação motora - essa habilidade é desenvolvida a todo o momento, pois a utilização do mouse e das setas, ao acessar ao site, aos links, os aos jogos e fechar as *pop-up* são ações que auxiliam na aquisição da coordenação motora.

e) Localização espacial - auxilia no desenvolvimento da localização espacial, uma vez que, para acessar os links, o usuário percorre a tela em várias direções, tais como: sobe/desce; esquerda/direita; cima/baixo ; meio/direita...

f) Localização temporal – A organização do site facilita o desenvolvimento dessa habilidade, pois além dos ícones indicando o retorno para a página, também é utilizada a palavra anterior, que trabalha o conceito de temporalidade.

g) Resolução de problemas – a maioria dos jogos criam situações para a resolução de problemas.

h) Raciocínio lógico (dedução e indução) – os jogos, os espaços para os trabalhos autorais da criança e as histórias auxiliam no desenvolvimento do seu raciocínio lógico.

i) O trabalho em grupo ou individual – os jogos propõem atividades individuais, mas a seção *Faça você mesmo* possibilita atividades em grupos.

j) Questões éticas e morais – em alguns assuntos, como a proteção a vida da tartaruga marinha, o site aborda questões éticas e morais.

l) Interatividade – a interatividade está presente nas atividades propostas, como também, nos espaços dedicados para as crianças publicarem seus recados, história, viagens, desenhos e no *e-mail*, onde em um contato direto com os produtores participam na construção do *site*.

m) Capacidade de memorização - a memorização é muito utilizada, principalmente, por crianças ainda não alfabetizadas, por meio dos jogos, como também para acesso ao *site*, que funciona como uma estratégia para facilitar a navegação das crianças de forma independente e autônoma.

5) Características Técnicas

a) Exigências de recursos da máquina – não exige nenhum recurso específico para o seu acesso.

b) Sistemas de ajuda – Não há um guia para navegação.

6) Características de Programação Visual

a) formas de animação – Quase todas as imagens estão em movimentos.

b) Relação texto/imagem – as imagens e textos dialogam bem, estando coerentes um com outro.

c) Uso de ícone para navegação – os ícones, sempre acompanhados de legendas, utilizam os personagens ou logotipos para caracterizá-los, o que facilita a navegação

d) Uso da cor – a combinação de cores semelhantes com tonalidades deferentes dá ao *site* uma harmonia, pois o que chama mais atenção das crianças, é a forma como as atividades são propostas.

e) Teor semântico das imagens – As imagens utilizadas são desenhos, geralmente, de crianças e bichos animados, que tentam cativar e conquistar as crianças, no intuito de incentivá-las a se tornarem usuárias freqüentes do site e leitores assíduos do suplemento no jornal.

Dos resultados da análise realizada podemos destacar que:

1 – a qualidade do *site*, associada a suas possibilidades de criar situações que auxiliem no desenvolvimento da criança em todos os seus aspectos, não está

associada a este ser comercial ou pedagógico. Como exemplo, podemos citar o *site* do suplemento infantil do jornal o Estado de São Paulo, que de todos analisados apresenta maior riqueza de recursos para sensibilizar as crianças do ponto de vista estético e ético.

2 – do ponto de vista das exigências de recursos de máquina, pudemos perceber que os *sites* que contêm imagens em movimento são aqueles que demandam mais recursos tecnológicos, como banda larga para acessar a rede. Isso significa aumento de custo de instalação para o usuário.

3 – os *sites* analisados estão associados ou a empresas de entretenimento, por exemplo, as Organizações Roberto Marinho ou a empresas de produção de alimentos. Dos 11 analisados somente um pertencia a um movimento religioso. A variedade de produtos e de ações voltadas para crianças indicam como estas são, no mundo contemporâneo, consideradas consumidoras potenciais de produtos e idéias.

Dessa pequena síntese apresentada vale destacar que existe um investimento na formação das crianças em diferentes perspectivas: ética; estética; religiosa e de consumidor. Assim espera-se que essa criança ao crescer seja um consumidor dos mesmos produtos, sejam religiosos, idéias ou bens culturais.

Nesse sentido, no próximo capítulo, apresento minhas discussões acerca da concepção de criança orientadora da elaboração desses *sites* e que é o ponto central neste trabalho, problematizador das intencionalidades expressas nos sites.

VII - CONCLUSÃO

Durante esse trabalho monográfico compreendemos que cada vez mais cedo as crianças têm acesso às Novas Tecnologias que são incorporadas ao seu cotidiano, sendo estas responsáveis pela transmissão do conhecimento, valores e informação.

Nesse sentido, quando propusemos a análise dos *sites* infantis para crianças entre 3 e 7 anos, estávamos preocupados com a concepção de criança que este, particularmente os brasileiros, têm como base para a sua produção.

Após a análise dos sites infantis percebemos que, a maioria deles, se baseia em uma concepção de criança distante daquela acreditada e defendida aqui, neste trabalho.

Algumas questões respaldam tal afirmação, principalmente, por que a maior parte deles é comercial, tendo como preocupação central a propaganda e venda de seus produtos em um mercado consumidor em expansão que é a Internet direcionada para o público infantil. Pudemos observar que mesmo aqueles denominados de comercial e pedagógico ou comercial e direcionador, o que prevalece é a intencionalidade comercial.

Outros aspectos importantes a destacar são: a programação visual dos sites, na perspectiva de serem atraentes para o público infantil, considerando que as crianças gostam de muitas cores e movimentos, utilizam recursos pobres, mascarados pelos artefatos eletrônicos espalhafatosos, como atrativos. No entanto, estes recursos escondem um conteúdo simples, como jogos de estímulo-resposta, já conhecidos (jogo da memória, quebra-cabeça) pela garotada numa versão on-line. Por exemplo, no *Kinder Ovo*, as cores vivas, vermelho e amarelo, somados aos

movimentos do *Mundo Kinder* e os sons, acobertam um conteúdo com propaganda excessiva (de quatro *links*, três são destinados à apresentação dos produtos) e jogos simples; personagens estereotipados - tipos que assumem determinadas características exaustivamente repetidas-, estigmatizando características comuns das crianças. No *Smart Kids*, onde a turminha é formada por crianças com diferentes aptidões e gostos, o menino que gosta de ciências é baixinho, gordinho e usa óculos, o menino que luta pelos direitos humanos é negro, a menina *patricinha* é branca e magrinha. Da mesma forma, no *Iguinho*, o cachorrinho pequenininho é do bem, todos o amam, mas o cachorro grande é mal

Vale destacar, ainda, os *sites*, raramente, propõem debates sobre questões pertinentes que envolvam as crianças, principalmente, porque não há espaço onde as crianças possam expressar suas opiniões e participar ativamente na construção e manutenção dos *sites* destinados a elas

A constante interação das crianças com o computador, via esses *sites*, é um outro fator preocupante, pois não abre espaço para que a criança pare, pense, reflita, questione e argumente sobre questões que o cercam e influenciam suas vidas. Não há tempo, são inúmeras informações que, de certa forma, restringe a criança a um brincar condicionado.

A organização dos textos *on-line* também distancia a criança do mundo da leitura, isso porque a maioria dos textos não está formatada para a leitura via Internet, tornando-a linear e esquemática, não permitindo que a criança fique à vontade com o texto. A exploração do *Canal Kids* exemplifica essa leitura esquemática, onde só é possível fazê-la linearmente.

Quando o *site* tem uma proposta pedagógica, há um interesse não explicitado, como no caso do *SmartKids*, que vende seus produtos "pedagógicos",

propondo uma educação eficiente ou como o *Smilingüido* que visa à educação evangélica por meio de atividades pedagógicas com o personagem principal, que “ensina” sobre a natureza.

No caso dos jogos on-line apresentados, estes têm características da modernidade, ou seja, priorizam e valorizam o individualismo;

Como vimos, a maior parte dos *sites* analisados, tem como proposta a realização de atividades simples que pouco exploram e estimulam a imaginação, a curiosidade e a vontade de conhecer da criança, mesmo diante das inúmeras possibilidades que as Novas Tecnologias oferecem. No entanto, se considerarmos estas como um espaço novo e autônomo para a intervenção criativa, juntamente com as discussões e reflexões sobre ela, podemos, citando Monteiro Lobato que fala sobre a leitura de livros, pensá-las com um espaço de criação e diversão;

O livro, como o temos, tortura as pobres crianças – e, no entanto, poderia diverti-las, como a gramática da Emília o está fazendo. Todos os livros podiam tornar-se uma pândega, uma farra infantil. A química, a física, a biologia, a geografia prestam-se imensamente, porque lidam com coisas mais concretas. O mais difícil era a gramática e é a aritmética. Fiz a primeira e vou tentar a segunda. O resto fica canja”. (apud, MASSARANI, 2005,p.8).

A Internet também pode se tornar uma pândega, desde que como a Gramática da Emília, veja a criança como curiosa e ávida por conhecer o mundo, perceba que ela tem interesses e necessidades, e participa de seu desenvolvimento e na construção de significados sobre o mundo que a cerca e, acima de tudo, sobre o seu destino social. (BUJES, 1999).

Esse público infantil que precisa ser considerado e consultado sobre os seus interesses e necessidades, como no *site* do Estadinho, mesmo sendo comercial, prevalece o pedagógico, onde há espaço para as crianças contarem sobre a sua vida, trocarem experiências com outras crianças do mundo, mostrarem a sua arte,

darem a sua opinião e brincar! Além disso, ter tempo para pensarem e refletirem sobre todos os estímulos que recebem.

Os *sites* promovem brincadeiras e esse brincar, ~~que~~ segundo Benjamin, "(...) não é um "fazer como se", mas um "fazer sempre de novo", transformação da experiência mais comovente em hábito".(p.75). Entender esse entretenimento promovido pela Internet como mera forma de divertimento é ignorar que o divertimento e a brincadeira transmitem conceitos, valores, idéias, consolidam formas de pensar, ideologias e hábitos.

Nesse sentido é que os *sites* infantis devem ser pensados e produzidos, tendo como seus principais parceiros a criança, estimulando a curiosidade, pois é a forma sistemática de como as crianças tentam entender como as coisas funcionam e como é o mundo a sua volta, e incentivando a imaginação - "a imaginação e a atividade criadora são para ela (criança), efetivamente, constituidoras de regras e de convívios com a realidade".(SOUZA,1994,p.148). Além de deixá-la livre para navegar, fugindo de leituras lineares e as deixando ler de forma caleidoscópica, permitindo a interatividade de forma que as crianças possam participar do processo de aprendizado pela experimentação, diálogo e reflexão permanente.

Ouvir as idéias e pensamentos das crianças é fundamental para nos mantermos sintonizados com suas necessidades, seus problemas, suas preferências, suas razões, e para nos ajudar a ter idéia daquilo que é realmente de seu interesse. Ao permitir a participação das crianças, estamos caminhando em direção ao princípio de cidadania, aumentando a sua consciência sobre o papel da mídia, identificando e analisando as mensagens de valor presente nela.

Juntamente a essas propostas, é necessário que se criem políticas de programação com legislações específicas, que assegurem a qualidade dos programas e o exercício pleno dos direitos da criança.

Portanto, neste trabalho consideramos uma concepção de criança que se apóia ^{em seu} no poder transformador da ~~criança~~, como ^{sujeito} indivíduo ativo, construtor e transformador do mundo que ^o a cerca e não em uma criança, freqüentemente, desprezada como tendo uma visão ingênua e mágica da realidade. Assim, propusemos uma releitura das Novas Tecnologias para as crianças, que desde muito cedo sofrem com as imposições de valores, de significações e de comportamentos dominantes, como um espaço para a construção do conhecimento por meio da representação da realidade e da leitura de mundo, feita de uma forma dialógica por todos aqueles que estão envolvidos no processo. Esse espaço não permite a utilização de velhos paradigmas, pois assim estaremos insensíveis às novas possibilidades. Como lembra Marshall McLuhan, "estamos dirigindo para frente com os olhos voltados para trás". (1970, apud, SOARES, 2002, P. 167).

Segundo, Sousa (1994, p. 160), a criança

sendo capaz de denunciar o novo no contexto do sempre igual, desmascara o fetiche das relações de produção e consumo. A criança conhece o mundo enquanto o cria e, ao criar o mundo, ela nos revela a verdade sempre provisória da realidade em que se encontra. Construindo seu universo particular no interior de um universo maior reificado, ela é capaz de resgatar uma compreensão polifônica do mundo, devolvendo, através do jogo que estabelece na relação com os outros e com as coisas. Os múltiplos sentidos que a realidade física e social pode adquirir. Por isso enriquece permanentemente a humanidade com novos mitos.

Dessa forma, a criança estará sempre pronta para criar outros sentidos para objetos, fatos, leituras... que possuam significados fixados pela cultura dominante, ultrapassando o sentido único que as coisas *novas* tendem a adquirir.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elisabeth B. **Tecnologia de Informação e comunicação na escola: aprendizagem e produção da escrita**. Texto publicado no *Boletim do Salto para o Futuro/TV escola*, na Introdução da série Tecnologia na Escola, que foi apresentada na televisão de 1 a 5 de outubro de 2001.

ARMSTRONG, Alison e CASEMENT, Charles. *A Criança e a máquina – como os computadores colocam a educação de nossos filhos em risco*. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança o brinquedo a educação**. Coleção Novas Buscas em Educação, v.17. São Paulo: Summus, 1984.

BETTO, Frei. **Educação e Fascínio da Fama**. Disponível em: <www.forummundialdeeducacao.com.br>. Acesso em 02 abril. 2004.

BUJES, Marisa Isabel E. **Pedagógico na Educação Infantil – Uma Releitura**. Disponível em: <www.anped.org.br>. Acesso em 15 dez, 2004.

FAINHOLE, 1994, apud SOARES, Ismar de O. **Contra a Violência: Experiências sensoriais envolvendo luz – educação para a mídia e tecnologia educacional de um ponto de vista latino-americano**. In: FEILITZEN, Cecília Von e CARLSSON, Ulla (ORG), *A criança e a mídia – imagem, educação e participação*. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002, p.263 a p.277

FEILITZEN, Cecília Von e CARLSSON, Ulla (ORG). **A Criança e a Mídia – Imagem, educação e participação**. 2ª ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: Unesco, 2002

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*, 31ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

----- . *Pedagogia da Autonomia*, 20ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GADOTTI, Moacir. **O FME-SP e a Educação para a sustentabilidade**. Disponível em: <www.forummundialdeeducacao.com.br>. Acesso em 02 abril, 2004.

GOUVÊA, Guaracira. **A Revista Ciência Hoje das Crianças e práticas de leitura do público infantil**. In: MASSARANI, L.(ORG). *O Pequeno Cientista Amador: A Divulgação Científica e o Público Infantil*. Série Terra Incógnita, v.3. Rio de Janeiro: Vieira e Lent: UFRJ, Casa da Ciência: FIOCRUZ, 2005.

LACOMBE, Renata. **Uma legislação para uma nova infância**. *Revista Nós da Escola*. Rio de Janeiro: Multirio, Ano 3, nº 19: p.23 a 24, 2004.

Mídia e Educação: desafio do Milênio. *Revista Nós da Escola*. Rio de Janeiro: Multirio, Ano 3, nº 19: p.23 a 24, 2004.

MACEDO, Hercules. **Educação e Tecnologia: O Caminho está livre**. *Revista Presença Pedagógica*. Belo Horizonte: Editora Dimensão, V.10, nº 59, p.79-80, 2004.

MASSARANI, Luisa. **A Divulgação Científica e o Público Infantil**. In: MASSARANI, L.(ORG). *O Pequeno Cientista Amador: A Divulgação Científica e o Público Infantil*. Série Terra Incógnita, v.3. Rio de Janeiro: Vieira e Lent: UFRJ, Casa da Ciência: FIOCRUZ, 2005.

MERCADO, Luís Paulo L. (ORG). **Tendências na utilização das tecnologias de informação e comunicação na educação**. Maceió: EDUFAL, 2004.

MERCADO, Luís Paulo L. e VIANA, Maria Aparecida P. **A Experiência do trabalho com projetos na Internet: o webquest na escola**. In: MERCADO, Luís Paulo L. (ORG). *Tendências na utilização das tecnologias de informação e comunicação na educação*. Maceió: EDUFAL, 2004.

MORAN, José Manuel. **Mudar as formas de ensinar e aprender com tecnologias**. In: MERCADO, Luís Paulo L. (ORG). *Tendências na utilização das tecnologias de informação e comunicação na educação*. Maceió: EDUFAL, 2004.

PALCIOS, Marcos. **Educação na Internet**. Revista Comunicação e Educação CCA - Projeto TV. Editora Modena – Nº 6 – p. 35–40. 1996

PARAÍSO, Marlucy A. **Contribuições dos Estudos Culturais para a Educação**. Revista Presença Pedagógica – Editora Dimensão – V.10 – Nº 55,p. 53-61. 2004.

→ *Festman, 2004*
SANCHO, Juana Maria (ORG). **Para uma Tecnologia Educacional**. 2ª ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.

SANTOS, Ana Maria A. e ROCHA, Nélia Alcy de A. **Os impactos das novas tecnologias da comunicação nos serviços de informação**. In: MERCADO, Luís Paulo L. (ORG). *Tendências na utilização das tecnologias de informação e comunicação na educação*. Maceió: EDUFAL, 2004.

SIQUEIRA, Deniseda C. O. **Superpoderosos, submissos: os cientistas na animação televisiva**. In: MASSARANI, L.(ORG). *O Pequeno Cientista Amador: A Divulgação Científica e o Público Infantil*. Série Terra Incógnita, v.3. Rio de Janeiro: Vieira e Lent: UFRJ, Casa da Ciência: FIOCRUZ, 2005.

SOUZA, Solange Jobim e PEREIRA, Rita Marisa Ribes. **Infância, Conhecimento e Contemporaneidade**, 1998. Disponível em: <www.anped.org.br>. Acesso em 15 dez. 2004.

SOUZA, Solange Jobim. **Infância e Linguagem – Bakhtin, Vygotsky e Benjamin**. Campinas, SP: Papirus, 1994.

VERDAN, Débora. **A importância da mídia no processo educativo – Conferência “A Mídia na Cidade Educadora”**. Disponível em:<www.forummundialdeeducacao.com.br>. Acesso em 02 abril, 2004.

VIANA, Maria Aparecida P. **Internet na Educação: Novas formas de aprender, necessidades e competências no fazer pedagógico**. In: MERCADO, Luís Paulo

Leopoldo (ORG). *Tendências na utilização das tecnologias de informação e comunicação na educação*. Maceió: EDUFAL, 2004.

VIGOTSKY, L.S, LURIA, A.R e LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1988

Revista Educação e Realidade – editorial – volume 25, nº1, jan/jun. 2000. Temas em Destaque: Os Nomes da Infância – Disponível em:

<http://www.ufrgs.br/faced/setores/revista/ed251.html>.

Revista Educação e Realidade – editorial – volume 25, nº1, jan/jun. 2000. Temas em Destaque: Os Nomes da Infância – Disponível em:

<http://www.ufrgs.br/faced/setores/revista/ed251.html>.

Revista Educação e Realidade – editorial – volume 22, nº2, jul/Dez. 1997. Temas em Destaque: Os Nomes da Infância – Disponível em:

<http://www.ufrgs.br/faced/setores/revista/ed251.html>.

Site disponível em <http://www.equipe.com.br/duvidas.htm>. Acesso em 04 dez. 2004.

Site disponível em <http://www.icmc.usp.br>. Acesso em 04 dez. 2004.

Site disponível em <http://www.openmarket.com/intindex..> Acesso em 04 dez. 2004.

Site disponível em <http://www.e-commerce.org.br>. Acesso em 12 abril. 2005.

Anexo 1

POPULAÇÃO E INTERNAUTAS POR PAÍS

NAÇÃO	POPULAÇÃO (em 1.000)	INTERNAUTAS (em 1.000)	#	PENETRAÇÃO	#
United States	280.500	168.600	1	60,1%	4
Japan	127.000	56.000	2	44,1%	17
China	1.300.000	45.800	3	3,5%	60
Germany	83.200	41.800	4	50,2%	15
United Kingdom	59.800	30.400	5	50,8%	14
South Korea	48.300	25.600	6	53,0%	8
Italy	57.700	25.300	7	43,8%	18
Spain	40.077	17.000	8	42,4%	20
France	59.760	16.970	9	28,4%	26
Canada	31.900	16.840	10	52,8%	10
Brazil	176.000	14.100	11	8,0%	46
Australia	19.500	10.500	12	53,8%	7
The Netherlands	16.000	9.730	13	60,8%	3
India	1.000.000	7.000	14	0,7%	84
Taiwan	22.300	6.400	15	28,7%	25
Sweden	8.900	6.100	16	68,5%	1

Malaysia	22.600	5.700	17	25,2%	27
Poland	39.000	4.900	18	12,6%	36
Portugal	10.080	4.400	21	43,7%	19
Indonesia	231.000	4.400	22	1,9%	66
Hong Kong	7.300	4.350	23	59,6%	5
Switzerland	7.300	3.850	24	52,7%	11
Belgium	10.300	3.760	25	36,5%	22
Austria	8.200	3.700	26	45,1%	16
Mexico	103.400	3.500	27	3,4%	61
Denmark	5.400	3.370	28	62,4%	2
Chile	15.500	3.100	29	20,0%	30
South Africa	43.600	3.068	30	7,0%	49
Peru	27.950	3.000	31	10,7%	41
Finland	5.200	2.690	32	51,7%	13
Norway	4.500	2.680	33	59,6%	6
Turkey	67.308	2.500	34	3,7%	59
Singapore	4.452	2.310	35	51,9%	12
Czech Republic	10.200	2.200	36	21,6%	28
New Zealand	3.900	2.060	37	52,8%	9
Argentina	37.400	2.000	38	5,3%	51
Russia	145.000	1.800	39	1,2%	75

Greece	10.600	1.400	40	13,2%	33
Ireland	3.880	1.310	41	33,8%	23
Venezuela	24.287	1.300	42	5,4%	50
Israel	6.000	1.200	43	20,0%	31
Hungary	10.100	1.200	44	11,9%	37
Colombia	41.000	1.150	45	2,8%	62
Romania	22.300	1.000	46	4,5%	53

Compilado por: www.e-commerce.org.br / Fontes de dados: CIA's World Factbook / Nielsen-NetRatings / Cyber-Atlas / e-marketeer

NOTAS: Os valores para população e Internautas são arredondados. / Número de Internautas para a maioria dos países refere-se a pessoas com acesso doméstico à rede / levantamento realizado em setembro de 2002 / desconsiderados países com população menor que 1 milhão ou número de Internautas irrelevante

Anexo 2**QUANTIDADE DE PESSOAS CONECTADAS À WEB NO BRASIL - 1997 -2004**

Data da Pesquisa	População total IBGE	Internautas (milhões)	% da População Brasileira	Fontes de pesquisa Internautas
2004 /jan	178,4	20,05	11,5%	Nielsen NetRatings
2003 /jan	176,0	14,32	8,1%	Nielsen NetRatings
2002/ago	175,0	13,98	7,9%	Nielsen NetRatings
2001/set	172,3	12,04	7,0%	Nielsen NetRatings
2000/nov	169,7	9,84	5,8%	Nielsen NetRatings
1999/dez	166,4	6,79	7,1%	Computer Ind. Almanac
1998/dez	163,2	2,35	1,4%	IDC
1997/dez	160,1	1,30	0,8%	Brazilian ISC
1997/jul	160,1	1,15	0,7%	Brazilian ISC

Compilado por www.e-commerce.org.br / fonte: pesquisas diversas / população: variações anuais estimadas

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS

ESCOLA DE EDUCAÇÃO

DEPARTAMENTO DE DIDÁTICA

DISCIPLINA: MONOGRAFIA II

ALUNO: Viviane Cinelli Oliveira de Campos

TÍTULO DO TRABALHO MONOGRÁFICO:

*Informar, Educar e Divertir - Uma análise dos sites infantis para
crianças entre 3 e 7 anos.*

ORIENTADORA: Guaracira Gouvêa

FICHA DE AVALIAÇÃO FINAL

Primeira Avaliadora: Professora Convidada

Professora: Claudia Fernandes

Nota: 10,0

Considerações Finais:

O trabalho apresenta uma temática bastante relevante.

Foi elaborado de forma bastante séria, demonstrando um rigor acadêmico na abordagem teórica e na metodologia empregada para a análise do objeto de estudo.

A aluna Viviane está-se Parabéns.

Claudia Fernandes

Obs. Há algumas desleixos a lápis no corpo do texto

Segunda Avaliadora: Professora Orientadora

Professora: **Guaracira Gouvêa**

Nota: 10,0 (dez)

Considerações Finais:

O estudante demonstrou muito interesse durante a produção do trabalho. O tema é interessante e existem poucos trabalhos nesta área voltados para crianças. Venho está de parabéns.

Guaracira Gouvêa de Jesus

Terceira Avaliadora: Professora da disciplina Monografia II

Professora: Lígia Martha Coimbra da Costa Coelho

Nota: 10,0

Considerações Finais:

A monografia apresenta todos os elementos essenciais a um trabalho de final de curso. Está bem redigida e possui cunho crítico. Parabéns!

RESULTADO FINAL

Avaliador 1	Avaliador 2	Avaliador 3	Média Final	Situação Final
10,0	10,0	10,0	30,0	10,0

Rio de Janeiro, 15/08/2005

Lígia Coelho