



## **Infância Digital: A Criança e As Novas Tecnologias<sup>1</sup>**

Danuta de Cássia Leite Leão<sup>2</sup>

Francisco Menezes Martins<sup>3</sup>

Universidade Tuiuti do Paraná – UTP

### **RESUMO**

Este estudo analisa a criança desde o seu surgimento como categoria social até os dias de hoje, a chamada geração digital e sua relação com as novas tecnologias de informação. Passando pelo o desenvolvimento infantil, sua relação da criança com o brinquedo e o imaginário, para então discutir a cibercultura infantil. Quais as mudanças que essas tecnologias trouxeram para a infância do século XXI que hoje cresce e aprende com ela.

**PALAVRAS-CHAVE:** Infância; Cultura; Novas Tecnologias.

### **Contexto histórico sobre a Infância**

Ao se pensar na criança e nas novas tecnologias da comunicação precisa-se antes compreender como o conceito de infância vem sofrendo transformações, principalmente nas últimas décadas. O surgimento da criança como uma categoria social se dá de forma vagarosa entre os séculos XIII e XVII. De acordo com REDIN (1998), antes do séc. XVII, a representação da infância era vinculada à imagem funerária. Mais tarde, a partir do século XVII surge o interesse em retratos reais, retratos de crianças vivas. Pois antes deste período, a imagem da criança era vinculada à simbolização da estrutura do mundo, da santidade, da morte e do tempo.

LEITE (1997), na obra *História Social da Infância no Brasil*, argumenta que no final do século XX a infância tornou-se uma questão cadente para o Estado e para as políticas não governamentais, também para o planejamento econômico e sanitário, para legisladores, psicólogos, educadores, antropólogos, para a criminologia e para a comunicação de massa. A atenção que é dada à criança se resume em atendimentos

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP de Cibercultura do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Mestranda do Programa Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. E-mail danutaleaopp@gmail.com

<sup>3</sup> Orientador prof.Dr. Francisco Menezes Martins do programa Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. E-mail : Francisco.Martins@yahoo.com



assistencialistas, muitas vezes esporádicos, paliativos e parciais. Isso vitimiza a criança ao não lugar no espaço psicossocial da cultura brasileira.

Com o avanço urbano, e conseqüentemente o ganho da autonomia da família, a criança passa a substituí-la parcial ou completamente pelo bando ou turma, e assim é atraída da casa para a rua, sob a vulnerabilidade da violência e marginalidade social. Nesse contexto histórico social, a criança volta a não existir como um elemento significativo, pois o espaço da criança parece ajustar-se à necessidade do sistema econômico, que ou a exclui ou a põe no topo da esfera capitalista.

### **Desenvolvimento Infantil**

Para o Fundo das Nações Unidas para a Infância (Unicef), “a primeira fase da vida é fundamental para o desenvolvimento e tem um impacto importante na situação social, psicológica e econômica da criança”<sup>4</sup>. E ainda ressalta que nessa fase, a criança precisa ser estimulada a brincar, cantar e falar.

Neste sentido, entende-se que a família como primeiro socializador deve cuidar para promover um desenvolvimento saudável da criança, em relação ao seu convívio social. Quando o indivíduo tem sua inteligência estimulada na infância, ele acaba por se tornar um grande potencial humano no futuro, cômico de sua interação com o meio.

Acredita-se que não só a família, mas também a escola e outras instituições governamentais têm o papel de cuidar e proteger a criança para que ela consiga ampliar suas oportunidades de conquistas, uma vez que ela recebe muita influência do ambiente, e modifica-a através de suas necessidades de modo que se sinta acolhida, amada, estimulada e emocionalmente segura. Assim também pensa ANDRADE (2004) sobre o desenvolvimento infantil.

Promover o desenvolvimento Infantil pressupõe ir além da aplicação de escolas de desenvolvimento neuro psicomotor, baseadas no desempenho das crianças. São necessárias ações articuladas em diferentes esferas de poder, que atendam às amplas possibilidades de estímulos saudáveis às crianças pequenas, através do aumento do conhecimento e de práticas adequadas ao estabelecimento de relações de afeto que potencializem as oportunidades de aprendizagem e os cuidados com a saúde, alimentação e proteção das mesmas, considerando que, o que elas passam nesse período tem impacto para toda a vida (ANDRADE, 2004, p.9).

---

<sup>4</sup> Disponível em <<http://www.unicef.org.br>>



De acordo com a autora, é preciso garantir qualidade no desenvolvimento infantil para além da família e da escola, é preciso articular ações em diferentes esferas do poder, como saúde, alimentação e proteção.

Percebe-se que a esfera de poder *mediática* também deve estar comprometida com a valorização dos direitos da criança, para que esta venha a ter um desenvolvimento voltado para uma relação harmoniosa com os grupos sociais com os quais interage como a família, os amiguinhos da rua, da escola, enfim, sua interação com o meio social.

É preciso ressaltar também que o adulto e a criança estão em constante aprendizagem um com o outro, e ao mesmo tempo em que a geração nova adquire os comportamentos compatíveis com os de seu grupo, a geração mais velha se desenvolve dentro de sua função socializadora. Assim, valores são passados e códigos e normas desafiados.

Vygotsky (1994) analisa a função dos brinquedos na infância. Para ele, é incorreto dizer que o brinquedo por si só preenche uma necessidade da criança, ou que é a única atividade prazerosa, pois existem outras atividades que também dão prazer à criança, como brincar na rua, jogar bola. Mas, de qualquer forma, é um instrumento importante, pois através do brinquedo a criança desenvolve sua imaginação, cria uma situação imaginária e aprende a respeitar regras.

No brinquedo a criança opera com significados desligados dos objetivos e ações dos quais estão habitualmente vinculados, entretanto, uma contradição muito interessante surge, uma vez que no brinquedo, ela inclui também, ações e objetos reais. Isto caracteriza a natureza de transição da atividade do brinquedo: é um estágio entre as restrições puramente situacionais da primeira infância e o pensamento adulto, que pode ser totalmente desvinculado de situações reais (VYGOTSKY, 1994, p. 129).

Segundo o autor, a criança passa a transferir significados pelo fato dela reconhecer em uma palavra a propriedade de um objeto, ela não vê a palavra, mas o objeto que ela representa. Através do brinquedo a criança cria uma nova forma de desejos, relacionando a um fictício. Ela cria um mundo de fantasias no qual o brinquedo passa a ser seu companheiro.



O brinquedo possui assim todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. Contudo, o significado atribuído a um brinquedo por uma criança em idade pré-escolar não é o mesmo para uma criança em idade escolar. Pois, o brinquedo para ela permeia entre a atitude em relação à realidade, ou seja, há uma relação entre o significado e a percepção visual.

### **Imaginário Infantil**

Na infância, é importante viver a emoção imaginativa através da brincadeira, das histórias, do brinquedo e manifestações artísticas que a cultura lhe oferece e que ela recria, do contato com a arte e com a natureza, e da mediação adulta.

As idéias de que a imaginação infantil é fértil e a criança tem muito mais imaginação do que o adulto, se dão na verdade, pelo fato de as crianças terem maior liberdade nas conexões feitas pelos seus pensamentos, do que os adultos. É preciso lembrar que o desenvolvimento da imaginação depende do meio em que a criança se encontra e das possibilidades dadas a ela, para explorar, conhecer e experimentar os elementos ao seu redor.

GIRARDELLO (1999) argumenta que é preciso preservar a qualidade da imaginação como espaço de ensaio e lugar potencial para a liberdade. E diz que “é possível educar a imaginação infantil, cultivá-la como se faz com a inteligência ou a sensibilidade”<sup>5</sup>. Ela identifica condições favoráveis ao florescimento da imaginação infantil, como o envolvimento da criança com a arte, que exige tempo, outra condição benéfica para a vivência imaginativa da criança.

A imaginação também pode atingir um estágio incomensurável, que vai muito além do contato físico com os elementos da natureza, tratando-se do maravilhamento diante da infinita multiplicidade da mesma. O desenvolvimento da imaginação na criança dependerá do entendimento que os adultos têm da infância e dos comportamentos próprios da idade. A saúde psicológica adulta depende bastante da perfeita experiência imaginária infantil se beneficia de um ambiente favorável ao seu mundo fantasioso, onde os adultos também devem estar sintonizados.

---

<sup>5</sup> GIRARDELLO, Gilka. A imaginação e as histórias da TV, disponível em <http://www.aurora.ufsc.br>. Acesso em: 14 Jul. 2010



Por último, um dos estímulos mais importantes à imaginação infantil, segundo a autora é a narrativa. Esta “é uma ponte entre a imaginação e a cultura” (GIRARDELLO, 1999, p. 1) onde a criança pode cumprir sua tarefa fundamental de conhecer o mundo e construir a si mesma.

Nesse contexto, “no nosso cotidiano, o tempo, o espaço e o real perdem a referência, são substituídos por simulacros da mídia eletrônica, que passam a povoar o imaginário social” (PACHECO, 2004, p.31). Segundo Pacheco, hoje as necessidades criadas constituem em sério problema, pois são nessas necessidades que a mídia encontra um espaço, que não passa de uma satisfação idealizada e imaginária.

### **A infância Digital**

As crianças hoje fazem parte de uma nova ordem cultural que está em intensa modificação. Por este motivo, precisa-se conhecer a realidade em que esta criança está inserida, suas representações e como recebem e decodificam as mensagens emitidas no mundo virtual. Nossa sociedade é marcada pela Cibercultura que LÉVY (1999) conceitua como:

A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre relações do poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração (LÉVY 1999,p.130)

Esse emaranhado de práticas modificadas pela e com a tecnologia caracterizam o que o estudioso Pierre Lévy chama de cibercultura que pelo aumento de redes sociais virtuais e inúmeros processos de interação que não se caracterizam mais somente pela relação face a face. Nesta mesma linha HALL(2006) diz que as sociedades modernas estão em mudanças que transformam identidades:

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduo sociais. Essas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a idéia que temos de nós próprios como sujeito integrados. (Hall, 2006.p.9)



É com a internet que surge uma forma de comunicação mais livre, com maior divulgação e transmissão de informações. Surgem novas formas de sociabilidade como as tribos virtuais, sites de relacionamento e salas lotadas por indivíduos buscando interagir. Ainda neste contexto CASTELLS (1999) diz que a comunicação é quem determina e media a cultura:

Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo (CASTELLS, 1999, p. 414).

A tecnologia computacional media cada vez mais nossas relações sociais: conversas via *e-mail* e *chats* de discussão são só algumas das atividades que hoje não desempenharíamos sem as novas tecnologias. E também modifica nossa maneira de comunicar, ou seja transforma também o sujeito.

De acordo com a Revista InFo<sup>6</sup> em uma pesquisa de 2007, encomendada pelo canal Nickelodeon de TV paga, as crianças brasileiras são as mais conectadas. A pesquisa, realizada com 7 mil crianças em 12 países, afirma que 86% das crianças brasileiras (com idade entre 8 e 14 anos) acessam a internet pelo menos 3 vezes por semana. Sendo que a média mundial é de 70%.

Em outro estudo mais recente, encomendado pelo canal de TV Cartoon Network, em 2008 analisou-se o comportamento das crianças com equipamentos eletrônicos, Segundo o estudo, o PC é o eletrônico preferido. Nesta pesquisa destacou-se ainda, que cerca de 90% dos entrevistados disseram que jogar é a atividade preferida na web, 47% disseram preferir bater papo online e outros 42% preferem fazer *download* de arquivos na web. Estes dados ilustram a nova realidade cultural da infância.

É importante ressaltar esta mudança no que diz respeito o ato de brincar, talvez o brinquedo discutido por Vygotsky (1994) como um instrumento importante para o desenvolvimento da imaginação e as brincadeiras de roda por exemplo, estão sendo substituídos pelas brincadeiras mediadas pelo computador. Mas o que não se pode deixar de lado é a importância do brincar:

---

<sup>6</sup> Revista Info – Crianças brasileiras são as mais conectadas. Disponível em: <http://info.abril.com.br/aberto/infonews/102007/31102007-1.shl> Acesso: 10 de Jul de 2010.



Preservar e nutrir a capacidade das crianças de brincar é fundamental para todos os aspectos de seu desenvolvimento mental, social e emocional. Brincar é um componente fundamental de uma infância sadia e está inextricavelmente ligado à capacidade de nos arriscar, de experimentar, de pensar criticamente, de agir em vez de reagir, de nos diferenciar do nosso ambiente e de tornar a vida significativa (LINN, 2006, p.89)

Atualmente as redes sociais na internet são formadas a partir de sites que não se restringem somente ao público adulto, buscam também alcançar jovens e crianças. Restringindo os usuários ao público infantil, observa-se uma alteração nos valores e costumes, construindo assim o que CAPPARELLI (2002) denomina de cibercultura infantil:

Compartilhamos igualmente a idéia da construção reconstrução da cultura infantil bem como da própria infância, na medida em que essas construções e reconstruções se baseiam em tecnologias originadas na cultura, conformadas por ela, e que, por sua vez, ajudam a criar novas situações sociais e culturais para essa mesma infância. (CAPPARELLI, 2002, p.131)

Já que as tecnologias originadas na cultura ajudam a criar novas situações sociais e culturais para a infância, que como vimos através dos séculos esteve em constante mudança. Capparelli (2002) diz que outra questão é saber se nessa cibercultura infantil, a relação com diversidade/uniformidade, com a autonomia e controle em rede, emergem nesses espaços públicos virtuais. E ainda mais, se é alterada a tendência da transformação das relações humanas e sociais em mercadorias.

Essas tecnologias parecem ser tão fáceis para as crianças, mas suas mensagens chamam a atenção por estarem inseridas na realidade desta criança, nova realidade que transforma o mundo virtual em seu “amiguinho”. Nesta perspectiva Girardello diz que:

Podemos esperar que, com o tempo e a presença cada vez maior de espaços multimídias na escola [e em casa], os meios digitais tendam a perder a aura que de certo modo ainda os distancia da argila, dos pincéis e dos lápis de cor- distância que tende a ser sentida (...) pelos adultos (...). Para as crianças hoje recém-chegadas ao mundo, que não possuem perspectiva histórica, e que têm acesso fácil ao computador, ele é desde já primordialmente um brinquedo, ou um espaço onde se brinca. (GIRARDELLO, 2008. p. 135.)



Esta geração net<sup>7</sup> é muito mais inteligente e independente que a geração de seus pais. Isso deixa um tremor em seus pais, pois para eles essa capacidade de assimilação das crianças por fazer parte do seu dia-a-dia deixa essa insegurança neles, principalmente por não dominarem e não conhecerem essas tecnologias.

TAPSCOTT (1999) defende que as crianças que nasceram e cresceram rodeadas pelas novas tecnologias, para elas essas coisas são como se sempre tivesse existido, ao contrário de seus pais que precisam aprender a utilizar esses equipamentos.

O Ibope Nielsen em dezembro de 2009 realizou uma pesquisa sobre as crianças e a internet no Brasil<sup>8</sup> com crianças entre 2 e 11 anos. A pesquisa revelou que das 28,5 milhões de pessoas que navegaram na internet de suas casas, 14% – quase 4 milhões de pessoas – eram crianças. Há dez anos, as crianças eram apenas 6% da audiência total da internet residencial.

De acordo com a pesquisa, o site UOL Crianças registrou 101,7 milhões de páginas visitadas um crescimento de 138% sobre o terceiro trimestre. Companhias como os estúdios Disney já mostraram que a brincadeira on-line também é assunto de gente grande. Em 2007, a The Walt Disney Company pagou US\$ 350 milhões pelo “Club Penguin<sup>9</sup>”. O site, que cria um mundo virtual infantil, é hoje um dos mais acessados pela criançada no Brasil.

Para Tapscott (1999), esta infância está familiarizada com o mundo das novas tecnologias da informação, a Internet se torna a principal ferramenta dessa geração, na qual se constrói a infância digital. Mas afirmar que essa é uma nova infância implica analisar sua relação com o entorno social, perpassando, principalmente, a cultura infantil e o processo de aprendizagem, permeados pela presença da mídia digital no cotidiano dessas crianças. Já Caparelli (2002) diz que o fim da infância só pode ser apreendido ou explicado quando se analisa o contexto onde a infância existe,

---

<sup>7</sup> N-Gen (*Net Generation* ou Geração Net, como associa o autor àqueles indivíduos pertencente à Geração Digital).

<sup>8</sup> Disponível em <http://www.midiassociais.net/2010/02/pesquisa-revela-comportamento-das-criancas-na-internet-brasileira/>. Acesso em 10 de Jul. de 2010.

<sup>9</sup> Site destinado ao público infantil de 6 a 14 anos que é caracterizado por jogos e formas de interação das crianças com o computador e das crianças entre si, formando assim redes sociais virtuais. Na ilha (do club do Penguin) o internauta assume a forma de avatar-pinguim colorido. O club Penguin fez tanto sucesso no Brasil que em 2008 foi lançada a primeira versão do mundo virtual em outro idioma além do inglês, o Português, Também foi aberto um escritório em São Paulo para dar suporte à operação voltada para os usuários brasileiros e portugueses Disponível em <http://www.clubpenguin.com/pt/>



especialmente com as mudanças no cenário cultural, relacionando a cultura com tecnologias contemporâneas.

O mundo virtual chama a atenção das crianças pelo fato de ser um mundo lúdico, fantasioso e a cima de tudo permite uma interatividade dentro do ciberespaço. Para contextualizar esta discussão, o conceito de interatividade proposto por ANDRÉ LEMOS (2007) ajuda a compreender ele elemento:

Podemos compreender a interatividade digital como um diálogo entre homens e máquinas (baseados no princípio da micro-eletrônica), através de uma zona de contato chamada de “interfaces gráficas”, em tempo real. A tecnologia digital possibilita ao usuário interagir, não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, com o conteúdo (LEMOS, 2007).

Essas características ilustram que o indivíduo, ao fazer parte da realidade virtual ou digital, mergulha em mundo de significados, símbolos, imagens e informações, passando a se tornar usuário de uma complexa realidade que possui denominações e características próprias. Para Tapscott (1999) é a interatividade o que chama a atenção das crianças, pois ela busca ser usuária e não apenas espectadoras ou ouvinte.

Na Internet, ao contrário, as crianças controlam grande parte de seu mundo. É uma coisa que elas mesmas fazem; elas são usuárias e são ativas. Não observam apenas, mas participam. Perguntam, discutem, argumentam brincam, compram, criticam, investigam, ridicularizam, fantasiam, procuram e informam (TAPSCOTT, 1999, p. 24).

Neste um novo ambiente comunicacional que surge da interconexão mundial de computadores, a interatividade abarca ainda o universo de informações da comunicação digital e os seres humanos que navegam nesse espaço, espaço com total ausência de barreiras.

As crianças vêm com isso conquistando espaço como consumidores e produtoras de informação no ambiente virtual. Elas aliadas a interatividade permitem um desenvolvimento com maior rapidez se comparado a outras gerações. Tapscott (1999) diz que essa assimilação das crianças pelas novas tecnologias se dá por que cresceram com essas inovações, ao contrario dos adultos que apenas tiveram que se adaptar, as



crianças passam a ver as tecnologias como parte do seu ambiente. Segundo o autor é algo tão natural para as crianças como respirar. Isso aconteceu com a televisão e agora de forma muito mais aguda com a web.

Se estamos hoje com novas situações sociais, esta pesquisa compartilha o pensamento de Capparelli (2002) na idéia de que a construção e reconstrução da cultura infantil bem como da própria infância, na medida em que essas construções e reconstruções se baseiam em tecnologias originadas na cultura, conformadas por ela, e que, por sua vez ajudam a criar novas situações sociais e culturais para esta mesma infância

Neste espaço de desenvolvimento é um ambiente que permite as crianças experiências ilimitado no qual os processos ensino - aprendizagem ultrapassa os muros da escola. Mas o que se percebe segundo Capparelli (2002) é a infância de hoje se matem presa em um determinado espaço:

Em vez das crianças serem retiradas dos espaço público devido à violência, as dificuldades de transporte nas grandes cidades ou os perigos que cada família enxerga além da porta da casa ou dos portões do condomínio residencial, agora essa criança de dentro de casa participa do espaço exterior à esfera doméstica. Em suma, nessas comunidades criam-se novas formas de relacionamento e de mobilidades, com suspensão do confinamento da infância. As crianças vão agora à praças e ao carrossel virtual. (CAPPARELLI, 2002, p.137)

Torna-se válido considerar que essas novas mídias digitais Compreender a realidade e o mundo das crianças nos ajuda a compreender suas mediações com as novas tecnologias, pois a infância estar em constante mudança. Esta facilidade no acesso às novas tecnologias se torna evidentemente uma questão cultural, a transformação do cotidiano das crianças, sua nova realidade a apropriação de jogos virtuais, experiências ainda mais lúdicas.

### **Considerações Finais**

É importante percebermos ainda que a comunicação digital hoje notada na internet diferencia-se em muito da comunicação praticada antes nos demais meios de



comunicação. De um modelo de comunicação de um para muitos, como se constituía a TV, rádio e jornais, a internet trouxe o modelo de muitos para muitos.

Contudo, a web ainda é um campo recente para concluir até que ponto as novas tecnologias contemporâneas estão reestruturando as relações sociais infantis ou a cultura da infância. Mas não se pode negar esta mudança cultural na infância. O que se percebe é a esta mudança que antes a TV era tida como uma babá e grande influenciadora das crianças junto com a publicidade infantil, pois as crianças são um público bastante lucrativo. Ainda é cedo afirmar no desaparecimento da infância, mas o que se pode afirmar é que as novas tecnologias estão sim moldando a infância do século XXI, as crianças estão mais ativas e espertas, nasceram no mundo digital onde tudo parece ser mais fácil, convivem com as tecnologias de maneira familiar, ao contrario de seus pais.

Pode –se afirmar que as novas tecnologias estão mudando a cultura infantil que antes o seu brinquedo era uma boneca e um carrinho e hoje o computador é sua ferramenta fundamental através dos jogos-on line e de brincadeiras virtuais, fazendo assim deste mundo cheio de fantasias um lugar excelente para o desenvolvimento de sua imaginação.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Jane. In: AUÇUBA, Comunicação e Educação; UNICEF, Fundo das Nações Unidas para a Infância. **Desenvolvimento infantil: uma pauta que pode mudar o futuro**. Recife, 2004.

CAPPARELLI, Sérgio. Infância digital e cibercultura. In: PRADO, José Luiz Aidar (Org). **Crítica das práticas midiáticas** : da sociedade de massa à cibercultura. São Paulo: Hacker Editores, 2002. p. 130-146.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede . A era da informação: economia, sociedade e cultura**. Volume 1, 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

GIRARDELLO, Gilka. **A imaginação e as histórias da TV**. 1999, disponível em <<http://www.aurora.ufsc.br>>. Acesso em 14 Jul 2010.

GIRARDELLO, Gilka. Produção cultural infantil diante da tela: da TV à internet. In: FANTIN, Mônica; GIRARDELLO, Gilka (orgs.). **Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância**. Campinas, SP: Papirus, 2008.



HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. RJ: DP&A. 2006.

LEITE, Miriam. L. M. A infância no século XIX segundo memórias e livros de viagem. In: FREITAS, Marcos Cezar de. (Org). **História social da infância no Brasil**. São Paulo: Cortez, 1997.

LEMOS, André. Anjos interativos e retribalização do mundo: sobre interatividade e interfaces digitais. **Revista Tendências**, XXI, Lisboa, 1997. [S.I.]: Virtual Books, 2007. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interac.html>>. Acesso em: 15 jul. 2010

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

LINN, Susan. **Crianças do consumo: a infância roubada**. São Paulo: Instituto Alana, 2006

PACHECO, Elza Dias (Org.). **Televisão, criança, imaginário e educação**. 4. ed. São Paulo: Papyrus, 2004.

REDIN, Euclides. **O espaço e o tempo da criança**: se der tempo a gente brinca. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 1998.

TAPSCOTT, Dan. **Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da geração net**. Trad. Ruth Gabriela Bahr. São Paulo: Makron Books, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.