



## **A Criança e a Rede: A Internet Como Ferramenta de Conhecimento do Pequeno Aprendiz<sup>1</sup>**

Andréa Aparecida CATTANEO DE MELO<sup>2</sup>  
Universidade Federal de Rondônia (UNIR), Vilhena, RO

**Resumo:** Na última década demos um salto em matéria de tecnologia. A utopia de se ter um mundo com mais qualidade de vida para todos os povos – e aí considerar a internet como arauto de uma nova era do desenvolvimento humano – seduziu pais e filhos. A rede mundial de computadores tem se popularizado cada vez mais e os pais tiveram que se adaptar para que não fossem engolidos pelas mentes velozes dos filhos. Na internet, a informação rápida e descomprometida com os elementos formais da notícia e da educação, estabeleceu um ambiente de comunicação favorável, onde o público jovem não tem dificuldade para entender o funcionamento e a utilização desta *media*, mesmo que a absorção por melhores informações via ciberespaço não seja exatamente a adequada à idade.

**Palavras-chave:** comunicação; internet; criança; informação; educação

### **Apresentação**

A era digital está formando uma geração que conhece cada vez mais cedo o computador e seus comandos. Para esses meninos e meninas, nada mais é mistério como aparenta ser para os pais. Para Raquel Carneiro, a facilidade com que crianças aprendem a utilizar o computador é tão formidável que não há a obrigação da busca do conhecimento, pois só o fato de não ser adulto já lhe é delega esta posição. O domínio do computador pelo público infantil indica a facilidade em, independente do assunto. (Carneiro, 2002: 72)

Entre as mais conhecidas vantagens do ciberespaço está a de procurar e achar quase todas as informações e produtos que se queira. A sedimentação da internet como *media*, além de prestar informação e serviços, também não foge ao padrão dos outros meios de comunicação. Assim, a rede busca novos consumidores, mesmo que seu interesse seja adquirir somente conhecimento.

Na estrada digital viaja-se sem preconceitos e desconfianças, já que o guia é o próprio internauta. Tudo ficou mais fácil: pesquisas escolares, inclusive cópia de trabalhos inteiros, produção de matérias jornalísticas, argumentos científicos, conhecer pessoas, interagir com o mundo que está a sua frente e ao mesmo tempo distante da capacidade de um contato físico (Cebrián, 1995).

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 3 – Comunicação, Espaço e Cidadania do IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 27 a 29 de maio de 2010.

<sup>2</sup> Professora do Curso de Jornalismo da UNIR, email: cattaneo.andrea@unir.br.



Hoje pode ser mais simples solucionar dúvidas quando podemos recorrer ao computador. A informação pode ser confirmada tanto numa versão *online* de jornal de grande circulação, como em páginas pessoais, de organizações não-governamentais, instituições públicas ou privadas.

Só que essa busca por informações no virtual, apesar de ser facilitada pela rapidez com que as informações podem ser acessadas, pode acarretar em erros associados à linguagem utilizada pelo veículo. Uma das dificuldades identificadas por Ferrari pela veiculação inadequada de assuntos em comprometimento à linguagem virtual é a falta de profissionais especializados trabalhando na produção das informações antes que seja lida na rede (Ferrari in Guimarães & Junior, 2000).

Em contrapartida, o autor enfatiza que os próprios usuários são responsáveis pela circulação da informação na internet, sendo tanto ativos quanto passivos no processo virtual. Eles transformam a informação da forma que lhes convém, distribuindo-a novamente no ciberespaço.

Como acontece com o livro e com a televisão, usando o computador, não é preciso sair de casa para conhecer o Museu do Louvre. Segundo Mead, “o poder da Internet está na sua capacidade de atravessar vastas distâncias físicas em pouco tempo. Também é um espaço que dá às crianças e jovens a liberdade de falar o que pensam” (in Feilitzen & Carlsson, 2002: 329).

Com um clique no *mouse* é possível passear por galerias de arte, reverenciar pinturas e esculturas de grandes artistas, conhecer a história de lugares distantes. Ou ir ao zoológico, já que pela tela do computador podemos conhecer o peixe-boi na Amazônia ou o panda da China, que estão em risco de extinção.

Nos endereços <http://www.clickarvore.com.br> e <http://tree4life.com>, com apenas um clique, podemos plantar uma árvore e ajudar a conservar uma floresta exuberante, ainda que apenas na imaginação. A árvore é virtual, mas para quem mora nas grandes cidades o contato com a natureza é limitado à árvore que tem na frente da sua casa e, ao cachorro de estimação como definição de animal. As “árvores plantadas” são pagas por empresas patrocinadoras dos *sites*.

A internet como fonte de educação e ao mesmo tempo brinquedo é um instrumento que pode não substituir a sala de aula e a própria casa, mas traduz para o mundo a necessidade de cada ser humano e revela o despreparo da sociedade para lidar com essa tecnologia. Assim como outros *media*, a web revela-se num desafio à utilização em prol da educação e cidadania.



## **Divertimento e obrigação no ciberespaço**

Mas o brinquedo virou coisa séria. O debate sobre o papel do computador e da internet na vida das pessoas – e seu poder de persuasão – também. Uma das discussões que mais ganharam espaço é o uso do meio por crianças e jovens e os limites impostos à sua utilização.

O aparecimento de uma rede que interliga países e pessoas diferentes superou as expectativas porque uniu todas as mídias disponíveis, até então, num único equipamento. Vídeo, áudio e texto – com todas as suas variações digitais – compõem o aperfeiçoamento da internet enquanto *media*.

Lemos (in Prado, 2002: 123) afirma que a internet é diferente das mídias de massa justamente por não ser uma mídia e sim um “novo ambiente midiático, uma incubadora espontânea de instrumentos de comunicação, um sistema auto-organizante criativo”. Com isso, o autor conclui que “além de criar novos instrumentos” a rede agrega as outras mídias, só que “em formato digital”.

Compreender como é possível reunir tantos dados e velocidade de transmissão é tarefa que confunde os adultos despreparados para a nova era, pois fascina o receptor com o objeto virtual. “Oferecendo-se como um espetáculo destinado à informação e entretenimento, apresenta-se simultaneamente em todas as suas dimensões, a realidade virtual mostra que os olhos, por si sós, não conseguem alcançar.” (Carvalho in Lopes, Frau-Meigs & Santos, 2000: 338). É a virtualização do mundo.

Para Castels (1999), a promessa de igualdade social inserida na realidade virtual está fazendo surgir um novo significado para cultura, transformando os usuários de internet numa sociedade socioespacial com princípios próprios, a partir do conceito de cada um, no seu lugar, mas dependentes de uma hierarquização de funções, seja com referência ao espaço destinado às informações, localização dos usuários, cultura, estilo de vida e a formação de comunidades distintas.

As transformações sociais revelam-se nas várias proposições para a rede mundial de computadores. No início de sua utilização, além dos centros científicos, por exemplo, dizia-se que o papel – revistas, jornais ou qualquer fonte de informação impressa – deixaria de ser um item básico no desempenho da aprendizagem geral. As informações seriam agregadas, exclusivamente, no espaço virtual, o que não aconteceu.

A revolução informática privilegiou o encontro entre pessoas dos mais diversos recantos do mundo, formando uma sociedade virtual com poderes contraditórios no que se refere a conhecimento interpessoal. Opiniões variadas, discursos contundentes e



objetivos nem sempre bem delimitados, compunham o universo paralelo da rede. Mas Lévy (1999) subjuga o este campo, já que potencializa – de forma coletiva – mais os problemas do que as soluções, sem direcionar o modelo, a perspectiva. “Todos reconhecemos que o melhor uso que podemos fazer do ciberespaço é colocar em sinergia os saberes, as imaginações, as energias espirituais daqueles que estão conectados a ele.” (1999: 131)

Muitas conexões na rede não delimitam as proporções utilizadas nem o papel de cada uma. A preocupação levantada por Lévy é justificada pelo próprio autor quando diz que “Longe de serem frias, as relações *online* não excluem as emoções fortes nem a responsabilidade social nem a opinião pública e seu julgamento desaparecem no ciberespaço” (1999: 128).

A descoberta da internet como fonte de informação para produzir trabalhos escolares – e não somente para consumo material – facilitou a vida dos estudantes, habituados a pesquisar em livros, reduzindo o tempo para elaborar trabalhos. Por outro lado, pode levar à cópia pura e simples, exigindo uma postura mais enérgica da parte dos professores, assim como sua capacitação para lidar com uma ferramenta que pode se tornar um problema.

A internet tem pretensão em ser também uma *media* presente no cotidiano de mais crianças e ter condições de ser um veículo de difusão de conhecimentos indispensáveis à qualidade de vida no planeta se associada a outros veículos de informação, já que é impossível utilizar apenas um meio como fonte de conhecimento. Disponibilizar conhecimento virtual para estudantes pode elevar a capacidade de absorção dos conteúdos disciplinares e oferecer opções de aprendizagem ao novo navegante da rede. “A informação é poder. E quanto maior a possibilidade de acesso à informação, maior será a potencialização de mudanças comportamentais para uma ação de interesse geral” (Pedrini in Pedrini, 2002: 32-33).

Autenticidade e coerência dos dados são imprescindíveis para que o usuário da internet tenha confiança no que está lendo, já que não há um controle moral sobre o que está disponível virtualmente, um filtro que garanta a qualidade das informações, o que compromete o processo de conhecimento já que não há criticidade. “... Esvai-se a probabilidade de uma visão totalizante do tema e se abandona o interesse por obras mais densas, básicas ou de conteúdo clássico, vitais à formação profissional em qualquer instância” (Targino in Lopes, Frau-Meigs & Santos, 2000: 262).



A esperança de nivelar a situação de desajuste social no mundo está sendo depositada nos pequenos cidadãos de hoje. Para Cebrián, esta é uma revolução tecnológica que não dá importância a esse tipo de problema, mas está enraizado na “busca de uma nova geração que, liberada do peso dos velhos modelos, poderia empreendê-la e explorá-la ao máximo. Por intermédio dessa geração, a *rede* está se convertendo num instrumento de despertar social” (1995: 28-29).

A passagem por uma infância fecunda em descobertas é decisiva para a formação do ser humano. Nas últimas décadas, os meios de comunicação têm estabelecido o papel de coadjuvantes na compreensão do que é estudado em sala de aula ao tratar de assuntos cotidianos. Ainda que reduzida, a participação da TV e outras mídias na educação não pode ser desprezada. Portanto, é a forma de utilização que torna a *media* relevante ou não.

É o que vem acontecendo nos últimos anos com telejornais e programas infantis, que buscam compatibilizar informação e conhecimento. As reportagens jornalísticas tendem a informar com mais domínio educativo. Ao invés de apenas relatar os episódios, oferecem embasamento para que os telespectadores entendam as razões de determinado fato estar acontecendo. Enquanto os programas infantis tentam resgatar conceitos proeminentes à rotina infantil. Nos dois casos, há presença de informação complementar na internet.

Entre o entretenimento sem compromisso e o comprometimento com a educação, as palavras de Karl Marx (apud MORIN, 1962: 45) se encaixam perfeitamente no modelo atual de indústria cultural dos *media*: “a produção cria o consumidor (...) A produção produz não só um objeto para o sujeito, mas também um sujeito para o objeto”.

Com o conhecimento disponibilizado na rede, uma nova base de dados torna-se aliada do processo de educação. A geração atual, que nasceu na era digital têm grande parte do conhecimento adquirido na escola complementado pela TV e pela *world wide web*, diferente da geração que cresceu assistindo programas infantis na década de 1980.

Infância, tal como o entendemos hoje, pressupõe uma fase da vida em que a criança encontra-se em desenvolvimento e em que ela deve ser protegida de certos aspectos da realidade da vida dos adultos. Esse período é caracterizado pela dependência que a criança tem dos adultos, o que lhe possibilita o aprendizado de conhecimentos de uma forma gradual e no seu integrar à vida adulta. (Capparelli in Prado, 2002: 132)



Pesquisadores, como Patrícia Greenfield (1988), concordam que os meios de comunicação são fontes inesgotáveis e referenciais na abordagem de qualquer assunto. A facilidade das crianças em lidar com o computador e a internet pode estar relacionada com o amplo acesso à televisão (independente dos temas destacados e horários), mas com a diferença de que com o computador, quem direciona o conteúdo a ser acessado é a pessoa, enquanto a TV disponibiliza o que quer, na hora em que quer.

Assim como a televisão, a internet não é uma obrigação, mas um divertimento. Divertimento que envolve conceitos de liberdade familiar quanto ao tempo de uso e mesmo de restrição ao acesso de páginas “não apropriadas” à idade. Mas sua capacidade de ensinar é subestimada, considerando-se as infinitas possibilidades de conhecimentos disponibilizadas em rede.

### **Percepção infantil para informações nos meios eletrônicos**

O aprendizado através da internet já não é uma aventura para as crianças como para os adultos que tiveram que aperfeiçoar a nova fonte de informação e entretenimento ao seu cotidiano. Rubim (2000) identifica essa geração de internautas como a “Idade Mídia”. Caparelli, (in Prado, 2002: 142), referindo-se a relação entre a criança e o computador, argumenta que não se deve discutir adaptação, “por que esses usuários já nasceram dentro da rede e estão sendo socializados com essas linguagens específicas”, já que desvendar os caminhos da informática se torna mais simples para pessoas com idades entre sete e catorze anos – fase identificada por setênio ou segunda etapa da vida (Hutchison, 2000: 92) – com acesso à rede.

Para Cebrián (1995: 27), o público infantil compõe a “Geração da Rede”. Sendo caracterizada pela interação com a internet, esses meninos e meninas – ou Idade Mídia ou Geração da Rede – entendem a linguagem eletrônica e não parecem precisar de auxílio para realizar recursos básicos que um adulto levaria até semanas para descobrir. Cada vez mais as crianças tendem a aprender através do computador.

As crianças descobrem para que servem os livros vendo os adultos usá-los (...)  
Hoje em dia, contudo, as pessoas cada vez mais consultam CD-ROMS e bancos de dados eletrônicos em vez de livros de referência. Os computadores também estão rapidamente se tornando um meio de introduzir as crianças à palavra escrita. (Armstrong & Casement, 2000: 93)



Com o passar das décadas as crianças tornaram-se os receptores mais ativos para os meios eletrônicos de comunicação. A característica de informar, confundida com o modo de vida imposto pelos meios – principalmente a televisão –, favoreceu o amadurecimento precoce do público infantil, levando a críticas por parte tanto da comunidade científica quanto pela própria sociedade.

Um exemplo conhecido da influência relativamente negativa está na qualidade questionável da música voltada para o público infantil, em que as letras e as coreografias favorecem uma erotização precoce e contraproducente. A música vendida como infantil engana os pais e pode embrutecer os filhos, considerados consumidores em potencial: do cd passam às roupas e aos brinquedos, até o sonho de chegar à fama cantando e dançando os mesmos ritmos.

Programas infantis com uma visão mais educativa perdem espaço na programação para programas femininos e de jornalismo policial, que não dispõem momentos preciosos para “vender” produtos apelando para frases como “peça para a mamãe comprar”. Programas atuais como o Bom Dia e Alegria (SBT) e TV Globinho (Rede Globo), por mais que demonstrem interesse na educação dos telespectadores mirins, dedicam-se a oferecer produtos irresistíveis aos olhos das crianças. O que importa não é assegurar certa qualidade para os produtos da indústria cultural, mas exigir melhores políticas de programação, intervindo nas produções (Soares in Feilitzen & Carlsson, 2002).

Proporcionar textos interessantes e tratar de temas atuais pode ser a chave para a utilização da rede em prol da educação. A concepção do que é relevante para meninas e meninos requer que os produtores da informação compreendam seu universo e seus anseios para o futuro. Cebrián (1995) enfatiza que essa busca pela qualidade talvez já esteja sendo desenhada, já que há a preocupação com a cultura, psicologia e valores dos pequenos.

A rapidez com que as crianças captam a informação pode transformá-la em ação concreta. Programas televisivos, desenhos animados, música e jogos eletrônicos obtêm resultados rápidos quanto ao processo de apreensão dos dados. O *jingle* de abertura de um programa infantil pode ser espontaneamente apreendido e repetido pelo público alvo.

Alguns desenhos televisivos, por exemplo, reforçam a mensagem de que o planeta necessita de mais atenção, com procedimentos de preservação de florestas, animais e água. Bob Esponja (*Spong Bob*), que mostra a vida submarina, é um desenho



animado criado por Stephen Hilenburg, onde o personagem principal é uma esponja marinha com características “quase” humanas, pois usa roupas e sapatos, assim como seus amigos. Vivem numa cidade no fundo do mar, as casas e os estabelecimentos comerciais são construídos com restos de lixo e alimentos, supostamente jogados no mar. O clima quase surreal das aventuras de Bob Esponja envolve as crianças, que passam a conhecer os animais marinhos e seus hábitos; a biodiversidade e a convivência pacífica entre alguns seres.

Outro desenho com características educacionais é o *The Thornberrys*, criado por Arlene Klashy, Gabor Csupo, Steve Pepoon, David Silverman e Sephen Sustarsic. O desenho animado mostra as aventuras de uma menina que conversa com animais em viagens pelo mundo enquanto os pais produzem e apresentam um programa sobre ecologia. Elisa tem o poder de conversar com os animais, concedido por um feiticeiro africano. Se o segredo for revelado, ela perderá a capacidade de comunicação, através da qual auxilia espécies ameaçadas. Dessa forma, a menina descobre quais os problemas enfrentados pelos animais das regiões em que está visitando e tenta ajudá-los a resolver.

Trabalhar a educação infantil e transmitir as informações de várias maneiras proporciona à criança o poder de escolher a forma com a qual se identifica para adquirir a informação. E, partindo dessa concepção, a qualidade das informações é determinante na composição do caráter cultural do pequeno cidadão.

Cada veículo de comunicação tem seus pontos fortes e fracos e cada um deles reforça determinados tipos de informação, modos de perceber. Dessa forma, faz-se necessária uma educação multimídia como modo de desenvolver todas as facetas da mente e fazer com que as crianças vivenciem as mais diferentes perspectivas. (Greenfield, 1988: 129)

Greenfield defende uma abordagem “multimídia” aos assuntos a um único modo de ensino como o mais eficaz de instruir e que, no caso da educação regular, alunos e professores seriam recompensados com a apresentação de um mesmo conteúdo de maneiras diversas, pois “cada um destes, devido a seu código de representação e suas capacidades técnicas, deve enfatizar diferentes tipos de informação” (1988: 137).

A internet, assim como acontece com a televisão, também pode ser considerado um mecanismo passivo de busca por informações, já que a independência de assuntos e os produtores dessa informação não restringem seu público alvo. Assim, uma criança que acessa um *site* sem conhecimento prévio do conteúdo pode encontrar temas impróprios para sua idade, mesmo que tenha feito sua localização através de





mecanismos de busca. O que pode ser um risco ao comportamento infantil (Angeles-Bautista in Feilitzen & Carlsson, 2002: 313).

O acesso irrestrito de crianças ao mundo eletrônico, seja televisão ou o ciberespaço, ainda não está delimitado, o que favorece a entrada de novos conceitos ligados a educação nesses meios de comunicação. A tarefa é mais complexa e requer compreender com mais tenacidade esses veículos para o aproveitamento educacional.

Muitos estudos sugerem que a infância e a adolescência de hoje sejam a “infância da mídia” e a “adolescência da mídia”. As crianças e os jovens crescem com a mídia: ela constitui uma parte essencial de suas vidas. Para as crianças, a linguagem audiovisual é mais fácil de entender do que os signos verbais. Elas desenvolvem habilidades e capacidades para “compreender a mídia” de uma forma natural. (Niesyto in Feilitzen & Carlsson, 2002: 368)

Difícil saber qual é a participação infantil na concepção de *sites* na internet, se é que existe tal participação. Hutchison lembra que as crianças têm o direito de participar do processo de produção de informação, sentindo-se úteis na utilização da comunicação “para finalidades reais – para a transmissão de uma idéia, para contar uma história, para passar adiante uma mensagem ou para argumentar sobre algo” (2000: 137).

Afinal, se esses meios buscam interatividade, nada mais natural que permitir que os pequenos receptores também se tornem emissores. Ao produzir para crianças e com a participação delas, “é muito importante ter consciência da forma como o processo é percebido pelas crianças que estão envolvidas. Elas precisam saber o que se espera delas desde o início do processo de produção” (Jempson in Feilitzen & Carlsson, 2002: 127).

### **Interatividade e internet na infância**

A “idade mídia” caminha para o desvendar de novas possibilidades de conhecimento, onde tudo está a apenas um clique do *mouse*. Essa facilidade requer cuidados e adaptação dos pais à revolução digital, em que os termos da multimídia e hipermídia compõem o vocabulário infanto-juvenil. Este brinquedo infantil – o computador – atua no cotidiano, já que pode ser usado como um passatempo ou canal de informações relevantes para a qualidade de vida agora e no futuro.

A palavra criança nos buscadores virtuais – *Google*, *Yahoo*, *Cadê*, *Altavista* etc – , mesmo quando acompanhada de variações como diversão, meio ambiente ou informação, relaciona *sites* com temas diversos, que variam de produtos à venda, jogos, escolas ou cuidados básicos com bebês e reportagens mencionando criança. O buscador



Google (<http://www.google.com>) com pesquisa global de *sites* na rede, apresenta 195 mil resultados para a pesquisa “criança”; 61 mil para o termo “criança+diversão”; 67.800 páginas indicadas pelo termo “criança+meio ambiente”. Para “criança+informação” foram apresentados 66.300 resultados; “criança+informática” somam 88.300 páginas; para a pesquisa “criança+meios de comunicação” apareceu 27.800 resultados e “criança+Internet” somam 85.400 *sites*. Se a busca for feita sem levar em conta as seções dos *sites* de busca, não haverá distinção entre os assuntos pesquisados, o que pode despender tempo e oportunidade de promover a informação. O que difere é o mapeamento feito pelos *sites* de busca.

Ainda assim, para a informação ser eficaz e atingir todos os públicos deve estar em todas as *medias*. Não adianta apenas publicar cartilhas mostrando o “indiozinho que mora na aldeia e gosta de animais e de tomar banho no rio” ou produzir vídeos educativos sobre poluição sonora e mandá-lo para escolas na Amazônia. É preciso que assuntos de interesse estejam disponíveis em todas as *medias*.

Autores como Setzer (2001) – tentando conter a insaciável vontade de aprender das crianças –, defendem que é necessário limitar o uso de internet, ainda que os pais não consigam fazê-lo com o controle remoto da televisão. Para Setzer, deve-se orientar a criança e o jovem para o que é relevante no aprendizado, já que, tradicionalmente, eles sempre foram direcionados no dia-a-dia, até ter maturidade para decidir o que é melhor para si sozinhos. O autor ainda tenta restringir o uso do computador aos adultos, sendo enfático quando diz que essa – o computador – é uma máquina que destruirá a infância e fará com que as crianças tomem posse de informações que só são pertinentes ao mundo adulto.

Mesmo tendo razão, não há como limitar o acesso de crianças ao computador e ao ciberespaço, já que é mais uma base de dados para pesquisas para qualquer contexto. É difícil precisar se uma pessoa – incluindo a criança –, sabe transpor a realidade vivida para o virtual ou o contrário. O uso da rede requer uma liberdade absoluta – ou quase –, dependendo de quem está navegando.

Ora, a televisão oferece às crianças um mundo muito mais perigoso, com notícias sobre filhos que matam os pais; que se mata por um tênis; que muitas crianças como as que assistem ao programa passam fome no Brasil; que crianças matam outras crianças. As emissoras de televisão decidem o programa a se apresentado, obrigando a mudar de canal ou desligar a TV. Mas, além disso, assuntos interessantes também são debatidos na televisão: informações sobre movimentos de solidariedade; crianças fora



do ambiente de trabalho (escravo) estudandiso em regiões longínquas do país; centros de lazer e esporte sendo compartilhados por meninos e meninas que não tinham outra motivação a não ser a mendicância.

É claro que a programação da TV ainda está longe de ser a ideal. Os telejornais e programas vespertinos da televisão brasileira apresentam as mesmas bizarrices da internet. Mesmo assim, autores como Armstrong e Casement argumentando que o computador pode atrasar o aprendizado infantil, admitem que existe um avanço instrucional com a informática. O que falta é a devida orientação humana – de pais e professores – respaldando a pesquisa virtual.

Nunca mais uma pergunta feita por uma criança deixará de ser respondida por um professor ocupado, ou sua curiosidade será frustrada pelas limitações da biblioteca local. Com um mundo de conhecimento acessível a partir de sua mesa, a criança será capaz de encontrar respostas para qualquer pergunta que possa fazer. (Armstrong & Casement, 2000: 126)

A proposta de anular a participação da criança na rede mundial de computadores não é compartilhada por outros pesquisadores. Cebrián (1995) comenta que o ciberespaço oferece de tudo quanto à aprendizagem, tratando de cursos universitários, cuidados com animais, grupos de debates, formação técnica, mesmo que a aceitação por parte de instituições de ensino esteja sendo lenta.

O computador seduz pela forma como é utilizado. A interatividade permite que a criança faça escolhas a partir de comandos simples. Quando escolhe a roupa que a Mônica (personagem de histórias em quadrinhos criada por Maurício de Sousa, com versão virtual disponível no endereço <http://www.monica.com.br>) vai usar ou produz a própria música, a criança confirma a capacidade de desenvolver aptidões extra-classe e referenciais para toda a vida.

O ciberespaço tem demonstrado que é possível disponibilizar informações com qualquer enfoque. A associação da Internet com outras *medias* pode dar mais dinamismo e interação entre a criança e o computador. Vídeo, rádio, desenhos animados e texto proporcionam uma fonte de informação viva à criança.

A interação entre a máquina e ser humano pode levá-lo a diferentes lugares, culturas e costumes. Estar inserido no mundo virtual pode proporcionar uma visão mais consciente do que precisa ser feito em prol da cidadania e do bem estar comum. E que pode ser transformado em prática, já que “... a especificação de um papel da criança na sociedade parece ser uma pré-condição necessária para a garantia de sua inclusão e de



sua participação nos padrões dominantes da vida social durante qualquer época” (Hutchison, 2000: 85).

A geração do computador quer estar conectada ao que acontece no mundo, mesmo que o mundo seja a própria cidade em que vive, o que pode ser considerado como um passo para compreender e passar a perceber as coisas que o cercam no cotidiano real. Capparelli revela que

Há outro olhar, possibilitado pela comunicação em rede. Esse olhar vem inserido nas discussões sobre alguns usos que se fazem da rede (...) As crianças vão agora à praça e ao carrossel virtual. Ou viajam no projeto Amsterdã, Singapura ou Berlim, sem medo dos becos, da alta de iluminação, ou do outro/a diferente, que traz o pavor e o pânico numa parada de ônibus tarde da noite. (in Prado 2002: 137)

Fechar os olhos para o inevitável não solucionará o acesso quase irrestrito de meninos e meninas a páginas impróprias. A busca por conhecimento afetará a vida de todos, mesmo que não haja concordância dos pais. A descoberta desse “admirável mundo novo” pode ser um dos caminhos para conhecer o próprio mundo e a chave para o futuro saudável no planeta, já que não há a “necessidade de um espaço físico para poder manifestar sua própria escolha em se apartar do mundo dos adultos. As crianças e os jovens têm à disposição deles a dimensão imaterial para olhar, refletindo suas próprias identidades” (Capparelli apud Prado, 2002: 135).

Dialogando no mesmo sentido, recorreremos a Walter Benjamin, que, em 1926, explicou o universo infantil construído a partir da imaginação fértil para criar mundos – por meio de selos de cartas – e viajar por eles como se fossem lugares verdadeiros. Citou Gulliver e suas fantásticas aventuras, vividas em sonho, de viajar ao país dos liliputianos.

O meio para instigar a imaginação e as viagens infantis tornou-se, em parte, real. A criança pode ver imagens de lugares distantes ao invés de ter apenas uma inspiração para brincar e aprender (Benjamin, 2002: 109). Hoje, os “selos” se tornaram páginas com imagens virtuais e áudio de lugares distintos do dia-a-dia.

### **Considerações finais**

A internet tem um papel fundamental como disseminadora de informação às crianças por conter elementos necessários à compreensão do que acontece no mundo e por imprimir um relacionamento estreito com a geração em “idade mídia”. A cooperação dos meios de comunicação é fundamental para o desenvolvimento social,



cultural e econômico. Através dos veículos de comunicação eletrônicos, prejuízos atuais poderão ser amenizados como a desigualdade social e a destruição de vida não-humana no planeta, em que a solução para um problema depende da ação para atenuar a outra, e assim compor conceitos relacionados à formação de cidadãos conscientes. A informação é a fonte para recuperar o valor humano em todas as instâncias.

Esperamos que o despertar para essa tecnologia de informação possa ocorrer em todos os níveis sociais e por órgãos governamentais e não-governamentais, sem distinção de quem produz ou reproduz, mas com a única intenção de transmitir conhecimento – e cidadania – às crianças.

### **Referências bibliográficas**

ANGELES-BAUTISTA, Feny de los in FEILITZEN, Cecilia von e CARLSSON, Ulla (orgs.). **A mídia e nossas crianças: a promessa de participação in A criança e a mídia: imagem, educação, participação.** São Paulo: Cortez Editora; Brasília,DF: UNESCO, 2002. p 307-317

ARMSTRONG, Alison e CASEMENT, Charles. **A criança e a máquina – Como os computadores colocam a educação de nossos filhos em risco.** PoRto Alegre-RS, Artmed Editora, 2000.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança,o brinquedo e a educação.** São Paulo: Editora 34, 2002.

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

CARVALHO, José Moraes in LOPES,Maria Immacolata Vassallo de, FRAU-MEIGS, Diniva & SANTOS, Maria Salett Tauk (org) **A nova cultura global in Comunicação e Informação: Identidades e fronteiras.** São Paulo: Intercom; Recife: Edições Bagaço, 2000.

CARNEIRO, Raquel. **Informática na Educação: representações sociais do cotidiano.** São Paulo: Editora Cortez, 2002.

CASTELS, Manuel. **A sociedade em rede – A era da informação: economia, sociedade e cultura,** volume I, 4ª edição. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999.

CEBRIÁN, Juan Luis. **A rede: Como nossas vidas serão transformadas pelos novos meios de comunicação.** São Paulo: Summus Editorial, 1995.

FERRARI, Vincenzo in GUIMARÃES, César & JUNIOR, Chico (org). **Informação e Democracia in Democracia e Informação no Final do Século XX.** Rio de Janeiro: UERJ, 2000. p 164-209.

GREENFIELD, Patricia Marks. **O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da tv, computadores e videogames.** São Paulo: Summus, 1988.

HUTCHISON, David. **Educação Ecológica – idéias sobre consciência ambiental.** Porto Alegre: Artmed (Artes Médicas Sul) Editora. 2000.



LEMOS, André in PRADO, José Luiz Aidar (org). **Aspectos da cibercultura – vida social nas redes telemáticas in Crítica das práticas midiáticas (da sociedade de massa às ciberculturas)**. São Paulo, Hacker Editores. 2002. p 111-129

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

MEAD, Francis in FEILITZEN, Cecilia von e CARLSSON, Ulla (orgs.). **A convenção está viva: O Dia Internacional de Rádio e TV da Criança, criado pelo UNICEF, e o site Voices of Youth (Vozes da Juventude) in A criança e a mídia: imagem, educação, participação**. São Paulo: Cortez Editora; Brasília,DF: UNESCO, 2002.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX: o espírito do tempo –1 : Neurose**. 8ª edição. Rio de Janeiro. Forense Universitária. 1962.

NIESYTO, Horst in FEILITZEN, Cecilia von e CARLSSON, Ulla (orgs.). **Vídeo e comunicação intercultural in A criança e a mídia: imagem, educação, participação**. São Paulo: Cortez Editora; Brasília, DF: UNESCO, 2002. p 367-370

PEDRINI, Alexandre de Gusmão in PEDRINI, Alexandre de Gusmão (org). **Informação pela Internet, para capacitação em Educação Ambiental in O contrato social da ciência: Unindo saberes na Educação Ambiental**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes. 2002. p 31-44

RUBIM, Albino. **Comunicação e Política**. São Paulo: Hacker Editora, 2000.

SETZER, Valdemar W., **Meios Eletrônicos e Educação, Uma visão alternativa**. São Paulo: Escrituras, 2001.

SOARES, Ismar de Oliveira in FEILITZEN, Cecilia von e CARLSSON, Ulla (orgs.). **Contra a violência: experiências sensoriais envolvendo luz e visão – Educação para a mídia e tecnologia educacional de um ponto de vista in A criança e a mídia: imagem, educação, participação**. São Paulo: Cortez Editora; Brasília, DF: UNESCO, 2002. p 263-277

TARGINO, Maria das Graças in LOPES, Maria Immacolata Vassallo de, FRAU-MEIGS, Diniva, SANTOS, Maria Salett Tauk (org). **Comunicação eletrônica: novo caminho para o velho binômio comunicação x ciência in Comunicação e Informação: Identidades e fronteiras**. São Paulo: Intercom; Recife: Edições Bagaço. 2000.