



Potencialidades Educomunicativas do Jornalismo para Crianças¹

Mayra Fernanda FERREIRA²

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Resumo

O presente trabalho visa discutir as potencialidades educomunicativas de um webjornal infantil experimental a fim de promover o desenvolvimento do senso crítico das crianças e favorecer a participação e a livre-expressão da infância por meio do contato com informações factuais e das possibilidades interativas de um site. Tendo em vista que a geração da infância do século XXI nasce junto às novas tecnologias da informação e da comunicação, é fundamental que se analisem ferramentas para fomentar uma prática de comunicação educativa e participativa no ambiente digital de modo a proporcionar a valorização das crianças enquanto sujeitos sociais com interesses e necessidades informacionais, comunicacionais e educativas.

Palavras-chave: educomunicação; infância; webjornalismo; participação.

Introdução

“Acho que a Net está mudando a natureza da infância porque ela abre o mundo para você. Você pode obter informações sobre qualquer coisa, enquanto antes não acho que as crianças se importassem tanto. Agora acho que estamos começando a nos importar”

Lauren Verity, 16 anos (apud TAPSCOTT, 1999, p. 281)

O depoimento acima da jovem Lauren sobre como a Internet está alterando as características da infância é um indicativo da necessidade de se estudar a mídia digital e sua relação com público infantil, ao mesmo tempo em que surge a possibilidade e, por que não uma outra necessidade, de se construir produtos midiáticos que se direcionem às crianças de acordo com os seus interesses. Estes que se relacionam especialmente ao acesso a informações que as possibilitem se importar com a realidade para, então, atuar no mundo que vivenciam.

Considerando as crianças como usuárias interativas de mídia e a expectativa de Negroponte (2001) de que o controle do futuro, no contexto da vida digital, está cada

¹ Trabalho apresentado no DT 6 – Interfaces Comunicacionais do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 12 a 14 de maio de 2011.

² Mestre em Comunicação pela Unesp (2009). Professora Substituta junto ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – Unesp. E-mail: mayraunesp@yahoo.com.br



vez mais nas mãos dos jovens, é importante reconhecer o domínio que a nova geração da infância tem das novas tecnologias da informação e da comunicação, principalmente a Internet. Para Tapscott (1999), essa geração Net³ utiliza as ferramentas digitais de um modo tão natural como é o respirar.

Nesse sentido, a Internet no que se refere à oferta de produtos infantis pode se tornar uma aliada dos processos educativos e comunicativos, contribuindo na formação e no desenvolvimento crítico da infância, além de possibilitar a livre-expressão infantil em seus espaços desterritorializados. Ao ter acesso a um grande volume de informações sobre a realidade nesse meio digital, as crianças estarão mais aptas para interpretar, analisar e agir em seu cotidiano, já que, ao se sentirem informadas, também podem se incluir e ser valorizadas no contexto da sociedade.

Tendo em vista que o jornalismo é uma prática social que lida com a divulgação de informações de interesse público, ao pensarmos em um jornal infantil na Internet seria possível articular o interesse e a vivência da nova geração com a mídia digital e a necessidade informacional, comunicacional e educativa das crianças, veiculando notícias de modo a contribuir no contato desse público com a realidade. Além disso, as potencialidades interativas do meio, ao serem atreladas ao jornalismo, podem favorecer a prática de uma comunicação participativa e, conseqüentemente, de uma comunicação educativa.

A partir dos pressupostos teóricos de Mario Kaplún, este trabalho visa apresentar uma proposta de webjornalismo infantil, o “Jornalismo para Crianças”, a fim de aproximar a infância da realidade por meio do jornalismo factual, potencializar esse jornalismo como um agente educador e de mobilização para a transformação social a partir do público infantil e garantir um espaço de ação-reflexão-ação, nas palavras de Freire (2002), e livre-expressão para a infância, respeitando os Direitos da Criança (ONU,1989). Antes, porém, da caracterização e discussão das contribuições do experimento jornalístico, é importante contextualizar quem são as crianças da Geração Net e como a comunicação tem potencialidades educativas e interativas para valorizar esse público.

³ “O termo Geração Net ou N-Gen refere-se à geração de crianças que, em 1999, tem entre 2 e 22 anos de idade, não apenas aquelas que são ativas na Internet. A maioria dessas crianças ainda não tem acesso à Internet, mas tem algum grau de fluência no meio digital” (TAPSCOTT, 1999, P. 03).



Conhecendo a Geração Net

Uma geração que nasce respirando tecnologias e é autora do mundo digital, é assim que Tapscott (1999) define a infância do século XXI, que é a primeira a nascer cercada pela mídia digital. Como portadoras de uma cultura singular, essas crianças vêm construindo um novo percurso de ações, visto que agem com certa autonomia e independência devido a sua relação intrínseca com as tecnologias. Como disse McLuhan (2002), a adoção dessa tecnologia é resultado dela enquanto extensão. E, é exatamente isso que essa geração vem fazendo, apropriando-se do mundo digital de tal forma que os adultos perdem o controle.

Como já nascem com as tecnologias, as crianças da Geração Net a assimilam. Os adultos precisam adaptar-se a um processo de aprendizado diferente e bem mais difícil. Com assimilação, as crianças veem a tecnologia como apenas mais uma parte de seu ambiente e a assimilam juntamente com as outras coisas. Para muitas crianças, usar a tecnologia é tão natural quanto respirar. [...] Assimilar a mídia digital é fácil em comparação com os outros desafios da vida (TAPSCOTT, 1999, p. 38-39).

Nesse sentido, as possibilidades desse ambiente tecnológico não são nada estranhas às crianças, uma vez que “a adesão a essas ferramentas é atribuída ao fato de que as novas gerações nasceram em um mundo digital e têm interesses diversificados e multifacetados. Como eles próprios, esses programas são velozes, interativos e de fácil acesso” (SOARES, 2007, p. 35). Considerando essa autoria infantil na rede, reconhece-se que a infância digital demonstra um desenvolvimento diferenciado, visto que as mídias digitais podem acelerar ou não esse processo. Tapscott (1999) lembra que o desenvolvimento infantil inclui a evolução de habilidades motoras, sociais e de linguagem, assim como da cognição, inteligência, raciocínio e personalidade. E, a partir do contato com um mundo interativo, esse desenvolvimento tende a ocorrer mais rapidamente, visto que as crianças assumem mais efetivamente o controle do seu meio, pois dominam as ferramentas digitais.

Na rede, as atividades disponíveis são múltiplas, e elas usam a mídia para seu entretenimento, para aprender, comunicar-se e comprar. Dessa forma, a relação da infância com a Internet está vislumbrada nas possibilidades oferecidas e no interesse que elas despertam, sendo que a criança está em busca de oportunidades para interagir.



Os jovens não falam em novas tecnologias, falam do que fazem com elas, como criar um site, enviar um e-mail, teclar num chat ou no ICQ, jogar e brincar em rede com amigos virtuais localizados em partes diferentes do mundo, baixar músicas e clipes, enfim, utilizar naturalmente a capacidade máxima de seus computadores para interagir e criar juntos (KENSKI, 2007, p. 52).

Nessa perspectiva, o papel da criança enquanto agente de suas ações, ao escolher onde e como navegar, é que define se uma mídia digital será atrativa ou não para esse público. Segundo Melo (2003), a Internet tem modificado a maneira como as crianças vivem e aprendem e, por isso, seus ambientes para o público infantil precisam deixar de ser criados como extensões de padrões que se aplicam aos ambientes para os adultos. “[Os jovens] criam sua própria lógica de utilização das tecnologias, adentrando pelos seus próprios caminhos e construindo conhecimentos. Por meio de ações como recortar, copiar, colar, simular, tudo se modifica, novas possibilidades vão surgindo e conceitos estão sendo ressignificados” (FERREIRA; LIMA; PRETTO, 2005, p. 248).

Nesse processo de ressignificação, a nova geração aprende a pensar com a nova mídia, como nos fala Tapscott (1999), uma vez que estão mais informados do que qualquer geração anterior, preocupando-se, assim, com questões sociais, especialmente ao que se refere aos direitos individuais, como a privacidade e o direito à informação.

Efectivamente, existe una generación Internet, la cual inventa nuevos terrenos de aventura. Ha restablecido el optimismo que hacía falta a la generación precedente, desbaratada por el paro. En Occidente, esta generación se beneficia de la paz, de un nivel de vida elevado y de todas las adquisiciones de la comunicación desde hace cincuenta años. Internet es el soporte de este salto cultural. Sin embargo, mucho más que el rendimiento de las tecnologías, lo que es realmente interesante es el regreso de las utopías, ese deseo de cambiar las cosas (WOLTON, 2000, p. 32).

Diante dessa preocupação com o futuro social, a nova geração, além de assumir, de certa forma, o controle pela própria vida, também torna-se atuante na sociedade a qual integra, construindo novos significados sociais e culturais. Nessa perspectiva, há construção da cibercultura infantil, conforme denomina Capparelli (2002), na qual as tecnologias se fazem presentes em atividades como tarefas escolares, passeios, compras e relacionamentos pessoais.

Esta nova cultura está arraigada na experiência de ser jovem e também de fazer parte da maior geração de todos os tempos. Porém, mais



importante, é a cultura que está se originando do uso da mídia digital interativa por parte dos N-Gens. Devemos ficar atentos, porque a cultura que flui dessas experiências no ciberespaço prenuncia a cultura que criará futuros líderes no mercado de trabalho e na sociedade (TAPSCOTT, 1999, p. 53).

Tendo em vista que a criança aprende na medida em que realiza suas trocas com o mundo exterior, a partir da transmissão e do compartilhamento de comportamento, atitudes, crenças, conhecimento e formas sociais na rede, surge uma nova infância que aprende enquanto interage. “Como têm ferramentas para questionar, desafiar e discordar, essas crianças estão se tornando uma geração de críticos” (TAPSCOTT, 1999, p. 85). E essa criticidade só tende a aumentar, uma vez que o autor considera que a nova geração vai vivenciar e exigir um ambiente de aprendizagem permanente.

A nova geração mostra que tem habilidades para se aventurar nesse ambiente virtual, desenvolvendo sua inteligência, tanto intelectual quanto emocional. E a contribuição das mídias digitais pode ser sentida na fala das próprias crianças, como no depoimento de uma menina de 15 anos: “Acho que fiquei mais inteligente com a Internet, porque ela me deu um conhecimento mais amplo das coisas ...perguntei a minha mãe se ela achava que fez muita diferença na minha maneira de me comunicar e ela diz que agora falo mais” (TAPSCOTT, 1999, p. 96).

Nesse processo de aprendizado no ambiente digital, os produtos midiáticos não podem ser ignorados e, como a mídia possui um potencial de educadora⁴, tais produtos apresentam potencialidades educacionais, principalmente devido ao seu papel interativo. Assim, as crianças ao interagirem entre si, e até mesmo com adultos, no ambiente virtual, fazem uso de uma práxis comunicativa, na qual o diálogo se faz presente. Kaplún (1984) declara que uma comunicação verdadeira só se efetiva quando os sujeitos comunicantes, ou seja, emissores e receptores dialogam, mesmo que seja por meios artificiais e à distância. Assim, a Internet, ao encurtar as distâncias e promover uma comunicação em tempo real, possibilita que a nova geração exerça seu papel enquanto sujeito comunicativo.

Ao considerar que a nova geração está preocupada com questões sociais, Tapscott (1999) afirma que ela valoriza os direitos individuais, ao buscar a validação

⁴ Essa questão é apontada por Kellner (2001, p. 135) que observa a cultura de mídia como educadora, substituindo a escola e a família e tornando-se instrumento de socialização e fornecedora de elementos formadores de identidade das crianças. Ao mesmo tempo, Buchot e Feilitzen (2002) ratificam essa afirmação, pois consideram as funções socioeducativas da mídia.



dos mesmos, especialmente a liberdade para ter e expressar suas opiniões, conforme está exposto no artigo 13 da Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança (ONU, 1989). Dessa forma, a criança pode procurar, receber e partilhar informações e ideias em qualquer meio, e devido à presença da mídia digital em seu cotidiano, ela é um dos espaços para permitir essa exploração e participação infantis.

Para os garotos de hoje, a espiritualidade ou mesmo a simples ligação à realidade elementar (o que pode ser a mesma coisa) só pode ser sentida por meio de atividades participativas [...] A tecnologia empurrou os garotos para a espiritualidade ao inspirar a necessidade de se religar mais romântica e ao provocar a vontade de participar mais diretamente dos jogos e rituais (RUSHKOFF, 1999, p. 142).

Essa participação por meio das tecnologias, nas palavras de Sierra (2002), é um processo coletivo, de aprendizagem ativa, na qual as pessoas interagem para um bem comum. Assim, o modelo de Comunicação Participativa, apresentado por Kaplún (1983a), articula-se com essa necessidade da infância digital em fazer parte do processo comunicativo, mediado pelas novas tecnologias. Como um dos princípios desse modelo de comunicação é basear-se nas necessidades e interesses dos participantes, a mídia, nesse modelo, deveria considerar seu público em suas produções.

Em relação à infância, tal reconhecimento ganha um status singular, visto que as crianças, especialmente da nova geração, buscam participar ativamente de suas relações sociais e da mídia. “Se as crianças e os jovens passarem a participar de atividades que sejam tanto significativas para eles quanto importantes para o processo decisório da sociedade, eles então, automaticamente, estarão mais protegidos e melhor representados e ouvidos na mídia” (BUCHOT; FEILITZEN, 2002, p. 232).

Essa participação deve ser valorizada, já que, segundo as autoras, as crianças querem aprender, divertir-se, construir relações sociais e criar sua própria identidade também por meio da mídia. Exemplos de práticas participativas com a infância em produtos midiáticos apontam sua contribuição.

As crianças, por meio de sua participação criativa, adquiriram poder – que essa participação fortaleceu seu orgulho, senso de poder e autoestima, uma vez que elas sentiram que suas vozes valiam a pena ser ouvidas, que elas faziam parte de uma comunidade e que elas haviam alcançado melhor compreensão de si mesmas e de sua própria cultura (BUCHOT; FEILITZEN, 2002, p. 127).



Diante das possibilidades interativas a partir das novas tecnologias da comunicação, que, conforme sinaliza Lèvy (2000), promovem uma comunicação comunitária, transversal e recíproca, as crianças têm oportunidade de encontrar mais ferramentas para fomentar o modelo de Comunicação Participativa e tornarem-se protagonistas no ambiente virtual. . “E é através da mídia digital que a Geração Net desenvolverá e imporá sua cultura à sociedade [...] Elas [as crianças] são a força para a transformação social” (TAPSCOTT, 1999, p. 02).

“Jornalismo para Crianças”: projeto experimental

Considerando as características dessa geração Net e as potencialidades interativas do meio digital para práticas de Comunicação Participativa e Educativa, construir um webjornal infantil apresenta uma possibilidade de aliar informação, educação e participação em uma mídia, cuja responsabilidade esteja na e com a formação crítica das crianças.

O ponto de partida para a construção desse webjornal, o “Jornalismo para Crianças”, é a observação empírica de sites infantis e o contato com crianças de 10-12 anos⁵, por meio de uma pesquisa-ação (THIOLLENT, 1992), na qual se verificou os interesses e expectativas desse público em relação à prática jornalística na Internet. Em síntese, verificou-se o interesse por entretenimento e redes sociais, ao mesmo tempo em que se interessam por informações factuais, desde que estejam em linguagem e formato adequados ao universo infantil, por exemplo na utilização de personagens e conteúdos multimidiáticos, como fotos, vídeos e ferramentas de interação.

No processo de construção do webjornal, os guidelines de Wimpsett (1998) forneceram os subsídios para um produto mais eficiente e condizente com o público infantil, uma vez que direcionam à produção para: 1) conhecer a audiência; 2) incluir interação; 3) ter cuidado com informações particulares; 4) testar com crianças; 5) usar personagens; 6) não ter defeitos; 7) não confiar em metáforas; 8) não negligenciar o conteúdo; 9) não começar se não gosta de crianças; e, 10) não se esquecer de verificar outros materiais para crianças.

⁵ O projeto experimental tem como público-alvo crianças dessa faixa etária, visto que elas estão interessadas “no porquê das coisas e faz experiências para testar suas hipóteses. A criança amplia, nessa fase, o horizonte de seus interesses, antes focalizado no âmbito da família, e desloca sua atenção para descoberta do mundo” (SAMPAIO, 2004, p. 183). O grupo desta pesquisa-ação era formado por 35 alunos de uma escola pública de Bauru (SP).



Ao percorrer esses guidelines, o “Jornalismo para Crianças” se apresenta como um site de notícias para a criança aprender, divertir-se e deixar seu recado. Enquanto linha editorial, optou-se pela criação das seguintes editorias:

- a) **Educação:** essa seção noticiosa visa reportar informações sobre a temática educativa, elencando as problemáticas educacionais e o universo escolar. A partir de reportagens, pretende-se levantar tais questões, acompanhadas de links e imagens de forma a elevar o nível informativo e elucidar a seção. Enquetes, fóruns e comentários podem permear seu conteúdo editorial.
- b) **Ciência:** ao abordar temas do universo científico, essa seção pretende apontar curiosidades e inovações em matérias jornalísticas, que podem ser comentadas pelos usuários interativos. Links e imagens também complementam a seção, assim como enquetes e/ou fóruns.
- c) **Esportes:** as novidades e as notícias do mundo do esporte são o foco dessa seção. Com imagens e possíveis links, o usuário interativo entra em contato com esse universo que garante o entretenimento da maioria dos brasileiros. Como possibilidades interativas, conta com comentários, enquetes e/ou fóruns.
- d) **Atualidades:** os acontecimentos que cercam a realidade brasileira e mundial são o norte dessa seção informativa. Temas de grande repercussão estarão presentes, com imagens, links com informações complementares, além de incluir o usuário interativo por meio de enquetes, fóruns e comentários às matérias.
- e) **Minha Cidade:** pensando na segmentação do público infantil e no *locus* da pesquisa, o cotidiano bauruense é retratado nessa seção a partir de aspectos relevantes para e sobre a cidade. Assim como as demais seções de notícias, essa abriga fóruns, enquetes e/ou comentários, imagens e links.
- f) **Jornalista Mirim:** essa seção é o espaço participativo para as crianças se tornarem jornalistas do webjornal, a partir da possibilidade de enviar matérias e fotos, inserindo-se na elaboração coletiva do site. A partir de um cadastro, o usuário interativo torna-se um jornalista colaborador do webjornal.
- g) **Espaço Criança:** como o nome da seção indica, ela permite à criança encontrar um espaço só seu, permeado de possibilidades interativas com o site e com outros usuários interativos, como criar perfil, avatares, grupos, blogs, rede de amigos e trocar mensagens. Visando favorecer a interação no e com o webjornal, essa seção pretende ser a porta de entrada para a identificação da criança.



- h) **Nosso site:** essa seção é a apresentação do webjornal, de seus criadores e de suas políticas editoriais para os usuários infantis, pais e professores.

Em relação aos textos propostos, enquanto matérias jornalísticas, a linguagem adotada visa reportar determinado acontecimento de repercussão nas demais mídias, de forma simples e clara para o público, sem a utilização de um vocabulário específico. Ao mesmo tempo, insere possibilidades de diálogo com o usuário leitor, por meio de verbos no imperativo e frases interrogativas. Como fonte de consulta para a elaboração das matérias jornalísticas, selecionamos as revistas de grande circulação no País (*Veja*, *Istoé*, *Revista da Semana* e *Época*); sites de jornais on-line, como *FolhaOnline* e *Estadão.com.br*; portais de notícias, como *UOL* e *Terra*; e, sites relacionados à temática da notícia.

Sobre a seleção das matérias, foram considerados assuntos, referentes a cada seção, que estavam em repercussão na mídia na época da veiculação do webjornal⁶, a fim de constituir um panorama de algumas temáticas relevantes dentro de cada editoria. Aliado ao texto verbal dessas notícias, destacam-se fotos, vídeos e hipertextos para completar o contexto noticioso, uma vez que essa complementariedade entre os meios é o que caracteriza uma webnotícia (CANAVILHAS, 2007).

Enquanto política editorial do site, vale assinalar a preocupação com as informações pessoais de crianças, sendo que na conta pessoal das crianças no *Espaço Criança* há solicitação apenas do e-mail e no perfil não se solicita dados pessoais, já que é priorizado o intercâmbio de informações entre os usuários nesse espaço do site. Além disso, qualquer comentário às matérias ou notícias a serem enviadas para publicação passam antes pela validação dos administradores do webjornal. Dessa forma, visa-se à segurança do que será veiculado a fim de preservar a infância.

Tendo em vista as características editoriais do site, a etapa seguinte foi a definição dos elementos visuais para garantir a atratividade do webjornal para o público infantil. Dessa forma, foram elaborados personagens para caracterizar as seções, cujo design foi inspirado nos bonecos *Buddy Poke*, que são os avatares do Orkut, uma vez que tal site pertence à realidade e navegação infantis, ao mesmo tempo eles guardam semelhança com os traços dos mangás (revistas de origem japonesa com histórias em

⁶ A veiculação do webjornal foi inicialmente prevista para dezembro de 2008, no entanto, devido a problemas de infraestrutura para colocar o site no ar, foi necessária uma nova programação de todo o webjornal. Dessa forma, a versão experimental do webjornal entrou no ar em junho de 2009.



quadrinhos), que também fazem parte do universo infantil na faixa etária de nosso público-alvo. Além disso, para cada editoria foi pensado um personagem que estivesse vinculado àquele tema, por exemplo a personagem de educação com o giz na mão.



Personagens do webjornal: *Minha Cidade*, *Educação*, *Atualidades*, *Ciência* e *Esportes* (de cima pra baixo, da esquerda pra direita)

Somado a esses personagens por editoria, um casal jornalista foi confeccionado para representar o *Jornalista Mirim*.



Casal jornalista

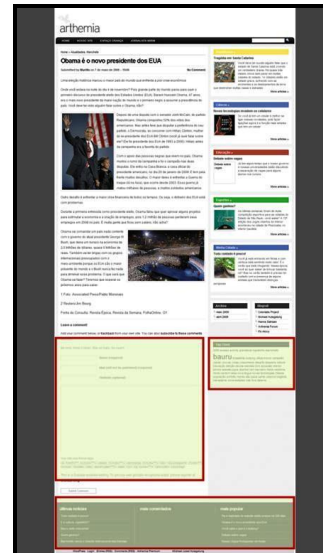
Articulando todas as características acima apresentadas, as páginas do webjornal infantil experimental foram configuradas, conforme as imagens abaixo:



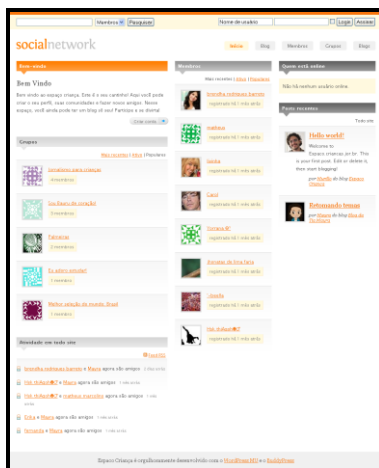
Homepage



Apresentação da seção



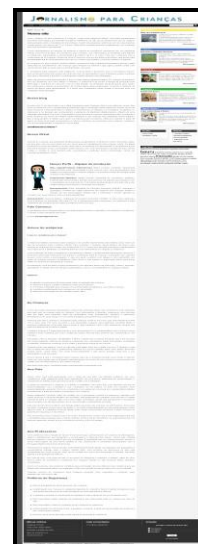
Exemplo de matéria



Espaço Criança



Jornalista Mirim



Nosso site

Webjornalismo infantil como prática educomunicativa

A partir da proposta informativa e interativa do webjornal, torna-se possível discutir o papel educomunicativo do jornalismo infantil para sua audiência. Cabe destacar que o contato dessa mídia com o público infantil se efetua na atualidade por meio de suplementos infantis, veiculados juntamente a jornais impressos, que têm como principal proposta de conteúdo o entretenimento. O mesmo fato ocorre com os sites infantis, que possuem uma diversidade de conteúdos, sem se focar no caráter informativo, comunicativo e educativo em sua totalidade. É claro, que o interesse infantil não reside primeiro nessa abordagem. Porém, as crianças têm necessidades



informativos e gostariam de ter contato com essas informações, de forma a ficarem informadas, aprenderem mais e, assim, poderem agir no seu entorno social.

Enquanto uma prática comunicativa, de tornar comum determinados fatos da realidade ao público infantil, o webjornal proposto favorece sua função normativa, como a defende Wolton (2006). Ao mesmo tempo, promove a interlocução das crianças entre si por meio dos espaços participativos, fomentando o exercício de sua comunicação interpessoal em meio às interações mútuas, além de adquirir informações para a construção de conhecimentos e assumir o controle dessa busca informativa a partir das interações reativas. Como afirma Primo (2007, p. 93), “é através da comunicação que a criança passa a tomar consciência de seu próprio ponto de vista”. Nessa perspectiva, desenvolve-se o senso crítico infantil a partir das trocas que são possíveis de ela realizar no e com o webjornal.

Articulada a essas trocas, estão os direitos das crianças, o de se informarem e de se expressarem livremente. A oportunidade de se comunicarem e se identificarem, por meio de contas próprias e dos amigos também cadastrados, é um estímulo à Comunicação Participativa de forma a promover as trocas em meio à autonomia infantil de as crianças se manifestarem sobre o que realmente as interessam. E, a partir dessa manifestação, elas ganham espaço para agirem no espaço social.

Diante desses apontamentos, percebe-se que o papel do webjornal infantil, mesmo que experimental, amplifica-se para além do jornalismo clássico enquanto veiculação de informações. Há uma contribuição para a formação de cidadãos mais críticos e participativos, o que confere ao webjornal potencialidades educacionais. A explicação para isso reside no envolvimento das crianças com o produto midiático de forma a se identificarem com o conteúdo e formatos propostos. Devido à proposta de interação, na ação entre crianças, elas interagem tendo como base uma prática jornalística, o contato com informações factuais. No entanto, a interação não para nesse contato, há a possibilidade de desvendarem um universo informacional que até então passava de certa forma despercebido e também de se sentirem parte integrante dele, ao comentá-lo, formando uma opinião sobre o que leram de forma imersiva.

É nessa tomada de consciência sobre o assunto relatado e suas implicações que deveria residir o compromisso do jornalismo infantil. E na web acrescenta-se o fato de as crianças estarem em rede, compartilhando suas experiências e construindo coletivamente conhecimentos. Assim, o desenvolvimento do próprio ponto de vista da criança não é um fato individual, é uma ação coletiva para a qual se pode contribuir ao



fomentar espaços informativos, educativos e interativos nos quais se respeitem os interesses, expectativas e necessidades infantis.

O webjornalismo infantil é um incentivo à transformação social, visto que as ferramentas tecnológicas oportunizam ações e práticas em âmbito individual e coletivo que, conseqüentemente, podem garantir a possibilidade de transformação de consciências. Para exemplificar, têm-se a formação da consciência ecológica a partir do conhecimento de assuntos ambientais e seus impactos sociais. Mesmo que de forma breve, em apenas uma matéria jornalística, o webjornal infantil experimental levantou essa discussão e promoveu reflexões. Outra contribuição pontual, de atuação cidadã, é o alerta sobre a gripe suína, a partir de matérias sobre o assunto no webjornal.

Ao favorecer essa formação crítica e possibilitar a participação, o jornalismo infantil seria o espaço ideal para as crianças agirem em busca de uma transformação social, com base democrática. Tapscott (1999) destaca que o desafio de mudar a sociedade a partir das características da mídia digital, no que se refere à interatividade, maleabilidade e ausência de um controle central, cabe à Geração Net. Pensando na contribuição a essa tarefa, o autor ainda afirma: “nossa responsabilidade é para com eles [n-geners] – de dar-lhes as ferramentas e a oportunidade de cumprir seu destino” (TAPSCOTT, 1999, p. 13). Com a proposta do webjornalismo infantil experimental, acredita-se que ele pode vir a se tornar uma dessas ferramentas ao propiciar o contato das crianças com informações factuais, além de favorecer sua participação interativa em uma mídia digital infantil.

Considerações

Tendo em vista o potencial interativo da mídia digital e o interesse das crianças em participarem da sociedade, com o acesso às informações e a livre-expressão, o webjornal infantil experimental, proposto neste trabalho, comporta-se como uma prática educacional, de modo a reportar informações factuais em linguagem e formato adequados ao seu público, sem negligenciar alguns dos conteúdos que o satisfazem em primeira instância e a sua participação enquanto usuário interativo da mídia digital.

Como as crianças vivenciam essa interação no ambiente real e virtual, é imprescindível que haja ferramentas disponíveis para que elas interajam de acordo com seus interesses. Ao mesmo tempo, como é preciso pensar na formação delas enquanto cidadãs, as produções infantis, não apenas as midiáticas, devem pensar em como



contribuir com as crianças, visto que elas têm potencial para atuar na sociedade. O desenvolvimento do senso crítico e da consciência infantil é fomentado ao longo das relações que elas estabelecem com o ambiente e indivíduos ao seu redor. O “Jornalismo para Crianças” aqui apresentando é um desses meios interativos para contribuir de modo eficaz nessa formação infantil.

“Dêem-lhes [aos n-geners] o acesso à boa tecnologia e eles encontrarão o caminho – não apenas para assimilá-la, mas para mudar suas circunstâncias de vida” (TAPSCOTT, 1999, p. 270). Essa frase ratifica o potencial das crianças, ao passo em que as tecnologias podem ser as ferramentas adequadas para que elas atuem de forma ativa e efetiva na transformação da sociedade. Nesse sentido, o contato com informações factuais e com outros usuários infantis em um webjornal pode favorecer a troca de experiências e a construção coletiva de um conhecimento, em prol da construção de uma sociedade mais democrática, uma vez que as crianças têm à disposição informações para formular suas hipóteses e estratégias enquanto interagem.

Referências

- BUCHOT, Catharina; FEILITZEN, Cecília von. *Perspectivas sobre a criança e a mídia*. Tradução de Patrícia de Queiroz Carvalho. Brasília: UNESCO, 2002.
- CANAVILHAS, João. *Webnotícia: propuesta de modelo periodístico para la www*. Portugal: Universidade da Beira Interior/Labcom, 2007.
- CAPPARELLI, Sérgio. Infância digital e cibercultura. In: PRADO, José Luiz Aidar (Org.). *Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas*. São Paulo: Hacker Editores, 2002, p. 130-145.
- FERREIRA, S.L.; LIMA, M.F.M.; PRETTO, N.L. Mídias digitais e educação: tudo ao mesmo tempo agora o tempo todo. In: BARBOSA FILHO, André; CASTRO, Cosette; TOME, Takashi (Orgs.). *Mídias digitais: convergência tecnológica e inclusão social*. São Paulo: Paulinas, 2005, p. 225-255.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. 32. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- KAPLÚN, Mario. Processos educativos e canais de comunicação. In: *Revista Comunicação & Educação*. São Paulo: Moderna, Ano V, n. 14, jan-abr. 1999, p. 68-75.
- _____. *Comunicación entre grupos: el método del Cassette-Foro*. Ottawa: CIID, 1984.
- _____. *Hacia una comunicación participativa: entrevista a Mario Kaplún*. Quito: Aler, 1983a.
- _____. *Hacia nuevas estrategias de comunicación en la educación de adultos*. Santiago: Oficina Regional de la UNESCO para America Latina y el Caribe, 1983b.



KELLNER, Douglas. Beavis e Butt-Head: sem futuro para a juventude pós-moderna. In: KINCHELOE, Joe; STEINBERG, Shirley (Org.). *Cultura Infantil: a construção corporativa da infância*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001, p. 133-159.

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e Tecnologias: o novo ritmo de informação*. Campinas: Papirus, 2007.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2.ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

MELO, Amanda Meincke. *Uma abordagem semiótica para o design de portais infantis com a participação da criança*. 2003. 147 f. Dissertação (Mestrado em Computação). Pós-Graduação em Computação do Instituto de Computação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2003.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de Comunicação como extensões do homem*. Tradução de Décio Pignatari. 18. ed. São Paulo: Cultrix, 2002.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. 2. ed. Tradução de Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

ONU. *Convenção dos Direitos da Criança*. UNICEF, 1989.

PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

RUSHKOFF, Douglas. *Um jogo chamado futuro: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos*. Tradução de Paulo Cezar Castanheira. Rio de Janeiro: Revan, 1999.

SAMPAIO, Inês Silvia Vitorino. *Televisão, publicidade e infância*. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2004.

SIERRA, Francisco. *Comunicación, educación y desarrollo*. Apuntes para una historia de la comunicación educativa. Sevilla: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, 2002.

SOARES, Ismar de Oliveira. A mediação tecnológica nos espaços educativos: uma perspectiva educacional. In: *Revista Comunicação & Educação*. Ano XII, n. 1, jan.- abr. 2007, p. 31-40.

TAPSCOTT, Dan. *Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da Geração Net*. Tradução de Ruth Gabriela Bahr. São Paulo: Makron Books, 1999.

THIOLLENT, Michel. *Metodologia da Pesquisa-Ação*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 1992.

WIMPSETT, Kim. *Building WebSites for Kids*. 1998. Disponível em: <<http://builder.cnet.com/webbuilding/pages/Graphics/Kids/>>. Acesso em: 28 ago. 2006.

WOLTON, Dominique. *É preciso salvar a comunicação*. Tradução de Vanise Pereira Dresch. São Paulo: Paulus, 2006.

_____. *Sobreviver a Internet: conversaciones con Olivier Jay*. Espanha: Gedisa Editorial, 2000.