



Revista Mania – Educação, informação, cultura, cidadania e lazer.¹

Rodrigo Nascimento Pscheidt; Samara Najjar; Stela Maris Tondo²

Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUC/PR

Resumo

A revista *Mania* tem como objetivo trazer cultura, cidadania, informação e lazer para o cotidiano das crianças. Com periodicidade mensal, a revista é acompanhada por um CD com jogo educativo sobre uma das matérias principais, visando reforçar a apreensão do tema. A proposta é, a cada edição, os personagens que ilustram a *Mania*, Jujuba e Sardinha, ajudarem o leitor a colocar em prática, no jogo, conceitos de aprendidos na revista. Baseado na perspectiva da Educomunicação, a metodologia para construção do projeto da revista incluiu grupos focais com o público-alvo - crianças de 7 a 10 anos, que também ajudam a pautar a publicação. Para complementar as pesquisas durante o desenvolvimento do produto, também foram realizadas análises de conteúdo de revistas, sites e jogos considerados concorrentes da revista *Mania*.

Palavras-chave

Jornalismo infantil; Revista; Cidadania; Cultura; Educação.

Corpo do trabalho

Os primeiros livros infantis surgiram no século XVII com os trabalhos de Fénelon, que reunia esforços para dar as crianças uma leitura adequada a sua mentalidade e interesse intelectual. A produção dos primeiros jornais infantis no Brasil, que em alguns casos tinham formato de revistas, teve início com a chegada da família real ao país e o desenvolvimento da educação e ensino no século XIX. Essas produções se destacaram no início do século XX, em Pernambuco, Bahia e São Paulo, mas estes

¹ Trabalho apresentado ao Intercom Junior, na Divisão Temática de Jornalismo, do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul.

² Rodrigo Nascimento Pscheidt: atuou na produção do Jornal Laboratório da PUC-PR Comunicare nos anos de 2005 e 2006. Produziu e apresentou o programa de rádio Ouvindo Coisas, premiado em 2007 com um Sangue Novo. Escreveu para a Revista Laboratório da PUC-PR Corpo da Matéria no ano de 2007. Atuou no Centro Acadêmico de Comunicação Social da PUC-PR como diretor de imprensa e divulgação por dois anos. Desenvolveu monografia com o tema “As contribuições da internet e dos jogos eletrônicos no desenvolvimento infantil”. E-mail: rodrigobroz@gmail.com

Samara Najjar: atuou na produção do Jornal Laboratório da PUC-PR Comunicare nos anos de 2005 e 2006. Produziu e apresentou o programa de rádio Ouvindo Coisas, premiado em 2007 com um Sangue Novo. Escreveu para a Revista Laboratório da PUC-PR Corpo da Matéria no ano de 2007. Desenvolveu monografia com o tema “Educomunicação e Mídia – formando uma cidadania comunicativa”. E-mail: samara.najjar@gmail.com

Stela Maris Tondo: atuou na produção do Jornal Laboratório da PUC-PR Comunicare nos anos de 2005 e 2006. Produziu e apresentou o programa de rádio Ouvindo Coisas, premiado em 2007 com um Sangue Novo. Escreveu para a Revista Laboratório da PUC-PR Corpo da Matéria no ano de 2007. Desenvolveu monografia com o tema “O rádio e o desenvolvimento infantil”. E-mail: stela.tondo@gmail.com

Participaram como colaboradores: Bruna Vieira (matéria de economia e histórico de publicações impressas para crianças), Mateus L. Tondo (desenvolvimento do jogo) Luiz Pacheco (fotos de capa e matéria central) e Gustavo Tonietto (design dos personagens).

Orientação: Celina Alvetti



jornais não tinham caráter mercadológico. “O jornalista mineiro Luís Bartolomeu de Sousa e Silva foi o pioneiro em jornalismo infantil, ao introduzir técnicas para sua produção” (FERREIRA, 2007, p.3) Em 11 de outubro de 1905, nasce a primeira revista infantil. *Tico-Tico* é o marco da imprensa infantil, com motivos e temas de interesse nacional.

Atualmente, o mercado editorial infantil para crianças é amplo, mas a grande maioria das publicações é pautada predominantemente pelo entretenimento, deixando de lado alguns pontos importantes que devem ser abordados durante o processo de desenvolvimento da criança, por exemplo, a cidadania. No Brasil, existem 56 publicações diferentes e apenas 14 não trazem algum tipo de brinde, entre gibis e revistas de games. As revistas infantis também podem ser classificadas em gêneros: histórias, jogos, atividades, piadas, classificados e artigos informativos sobre pessoas ou sobre história. Essas revistas oferecem cultura popular, apresentam um mundo selecionado e não reflexivo de experiências do dia-a-dia. De acordo com Block (2001, p.239-240), as revistas infantis representam a cultura dos adultos organizada para crianças, porque são comercializadas nas mesmas bases das revistas para adultos. “Elas prometem informação e /ou formas saborosas de entretenimento”. A revista infantil transmite uma seleção de cultura adulta; seu propósito é a construção de cidadãos que mantenham uma relação de poder numa pequena faixa da população.

O objetivo deste projeto é apresentar maneiras diferenciadas de transmitir informação, cultura e lazer ao público em questão. Pesquisas qualitativas indicaram uma carência de produtos jornalísticos que agreguem valores sociais, culturais e éticos às crianças. Por este motivo torna-se importante fazer um levantamento sobre o papel da mídia no desenvolvimento infantil, uma vez que ela entra cada vez mais cedo no cotidiano da criança.

O principal intuito deste projeto é ilustrar a importância de uma utilização consciente da mídia como mediadora no processo de desenvolvimento, bem como analisar de que maneira a mídia é atualmente utilizada nesta área. O problema encontrado é justamente a escassez de material jornalístico exclusivo para crianças disponível no mercado.

A relevância social do projeto, bem como dos produtos, situa-se na escassez de material deste gênero no mercado, aliado ao papel educador da mídia, que não deve tratar apenas de entretenimento, mas levar também cultura e valores morais e sociais às crianças. Em relação ao jornalismo, o projeto faz-se relevante devido à já mencionada



falta de produtos com foco no desenvolvimento intelectual sadio e na aquisição de conhecimento.

Para definir o público-alvo e os temas que este público teria interesse em ler, foram elaborados dois grupos focais com sete crianças de escolas particulares. Tal medida foi tomada porque a mídia revista é um produto com custo maior de confecção, e seria consumida predominantemente por crianças de classe A-B, com idade entre 7 e 10 anos.

Durante o primeiro grupo focal, foi utilizado um roteiro onde eram analisadas questões do dia-a-dia das crianças e sua familiaridade com a leitura. Baseado nestas informações pode-se traçar o perfil dos participantes, como: grau de escolaridade, preferências, hábitos, período do dia que estudam, seus interesses, hobbies e práticas que realizam fora do horário de aula. Para o segundo grupo focal, foram abordadas questões específicas para a elaboração dos produtos.

Quando perguntados se tem o costume de ler revistas, todos os participantes afirmaram que gostam de ler gibis e histórias em quadrinhos, e todos conhecem a revista *Recreio*. A revista *Super Interessante* também foi mencionada, por apresentar curiosidades e assuntos que despertam mais o interesse. Com relação à revista *Mania*, além do formato, nome da revista e de seus personagens, as crianças influenciaram na criação de muitas das editoriais da *Mania*, como por exemplo, a *Mania de Bichos* e o brinquedo destacável para montar. Outro ponto importante discutido com os participantes do grupo focal foi como abordar assuntos mais densos, que não despertam facilmente o interesse das crianças, como trânsito, por exemplo.

Para nortear o projeto foi feita uma pesquisa bibliográfica com base na Educomunicação, orientada pelos autores Ismar Soares e Adilson Citelli, entre outros, que tratam da importância da comunicação para a educação. No jornalismo de revista e jornalismo infantil foram usados os autores Mario Erbolato, Juarez Bahia, Sergio Vilas Boas, e Marília Scalzo que falam sobre a linguagem, estilo textual, características de revista, e como atender as necessidades do público em questão. Foram realizados, também estudos teóricos sobre o desenvolvimento das crianças, as fases da leitura na criança e como fazer da leitura um recurso para a construção da cidadania.

As análises de conteúdo de quatro edições da revista *Recreio*, publicadas em setembro de 2007, também contribuíram no desenvolvimento dos produtos apresentados. As análises tiveram como objetivo conhecer melhor as informações transmitidas ao público infantil por meio de uma das mais representativas publicações



do gênero. Dividida nas categorias editoriais, temas, texto, fotos e imagens, passatempos e publicidade, a análise teve os seus resultados interpretados de acordo com o estudo feito sobre jornalismo infantil. Para auxiliar na elaboração do jogo que acompanha a revista, foram analisados sites e jogos online destinados a crianças que apresentam um número significativo de acessos.

O projeto é fruto de um estudo sobre o desenvolvimento da criança, que contribuiu para a elaboração de produtos que façam parte destes processos de aquisições. Tais produtos foram criados visando difundir cultura e cidadania por meios normalmente associados ao lazer e o entretenimento.

A revista Mania tem o intuito de trazer cultura, cidadania, educação, informação e lazer. Ela traz o apelo visual necessário para complementar o projeto, abranger a necessidade de imagens, que também é fundamental durante o desenvolvimento infantil, e ainda estimular a leitura, hábito que deve ser estimulado nas crianças.



Figura 1 – Capa e contra-capa da Mania

A publicação tem 44 páginas de conteúdo geral. Esse produto ainda vai contar com um CD de jogos educativos e uma página especial, de maior gramatura, destacável para a confecção de algum brinquedo ou objeto. A revista tem dois personagens que ilustram as editoriais de todas as páginas, chamados: Sardinha e Jujuba.

na mania tem...	
mania de CONHECER O MUNDO	4
mania de BICHO	7
mania de PRESERVAR	10
mania de CIDADANIA	42
mania de SAÚDE	14
mania de APRENDER	16
Na Pratinhas	19
No azeitão	20
Para Montar	21
Retro	25
Uma coisa	28
mania de DETONAR	29
mania de AGITAR	31
mania de ARTISTA	33
Quadrinhos	35
So Rindo	36
Passatempo	37
Teste	38
Mural	40
Glossário	42
Veja aqui o significado das palavras marcadas com * nas matérias do MUNDO	

editorial
Olá, amiguinhos!
Este é o primeiro número da revista Mania, uma revista diferente, que pretende estar com você nos melhores momentos da sua dia-a-dia e te ensinar muitas coisas bacanas!
Misturando cultura e cidadania com brincadeiras e curiosidades, esperamos que ao terminar de ler a sua Mania você tenha aprendido muita coisa legal para contar aos seus amiguinhos.
Já de cara, temos lembranças com você em uma viagem ao Japão, para descobrir como é a vida das crianças por lá.
Em seguida, te levaremos para dentro de uma cozinha, onde você poderá aprender um pouquinho mais sobre a vida dos bichos. E para te ajudar a cuidar melhor do planeta, fazemos algumas dicas sobre reciclagem e cuidados com o lixo.
E, como você deve cuidar não só do natural, como também do seu corpo, trazemos alguns cuidados que você deve ter com os seus dentes, além de dar aquela força para você ir um pouco da frente da TV ou do computador e praticar um esporte, no caso, o vôlei. E ainda tem mais, muita mais... Então, o que está se passando? Viva logo a página e embarque nos!
Essa Mania pegaf!

expediente
Editorial: Bruno Klein
Diretor: Bruno Klein
Distribuição: Inova
Lubrificação: Quilômetro
Tela: Inova
Lugar: Blumenau, SC
Público-alvo: Crianças e adolescentes
Assinamento: Círculo de Leitores, Rua da Liberdade, 100, Blumenau, SC
Fone: (51) 3633-1111
E-mail: equipe@mania.com.br
Entrar em contato com a Equipe no e-mail: equipe@mania.com.br

Figura 2 – Índice da Mania

A revista Mania começa com a editoria ‘mania de conhecer o mundo’, que mostra outras cidades, estados e países do ponto de vista de uma criança, seja ela turista ou residente fixa do local. Outro assunto tratado é o ‘mania de bichos’ que traz em cada edição um bichinho diferente para a criança conhecer abordando hábitos, habitat e curiosidades. A próxima editoria trata de meio ambiente, com assuntos relativos à reciclagem, preservação, economia de água, utilização consciente dos bem naturais, bem como dicas e opiniões de especialistas e crianças sobre o assunto. Logo em seguida a editoria de cidadania aborda temas relacionados ao trânsito, eleições e outros assuntos que irão situar a criança na sociedade. A editoria ‘mania de saúde’ fala sobre o corpo humano, doenças, hábitos saudáveis e dicas para uma vida sadia. A matéria de capa é uma editoria não fixa, chamada ‘mania de aprender’ que foca assuntos relacionados à economia, direitos e deveres do consumidor, mesada, poupança, etc.

Outra editoria é a ‘mania de cultura’ que traz dicas literárias e cinematográficas para incentivar a cultura e instigar a criança a ler e ver filmes. Outra sessão da revista é a ‘mania de detonar’ que conta com lançamentos e dicas de games, mídia cada vez mais utilizada pelas crianças. A editoria ‘mania de agitar’ traz pautas e curiosidades sobre esportes, com o intuito de despertar o interesse esportivo no leitor. Já a editoria ‘mania de artista’ conta com receitas de como montar brinquedos ou experimentos com coisas que podem ser encontrados em casa. A editoria ‘mania de se divertir’ apresenta quadrinhos, passatempos, piadas e etc., além de um teste com os conteúdos apresentados na revista para a criança avaliar o seu conhecimento. A revista conta ainda com um mural de fotos e cartas enviadas pelos leitores e um glossário na última página



com o significado de termos e expressões que foram assinaladas no decorrer da revista; possivelmente de difícil compreensão para as crianças.

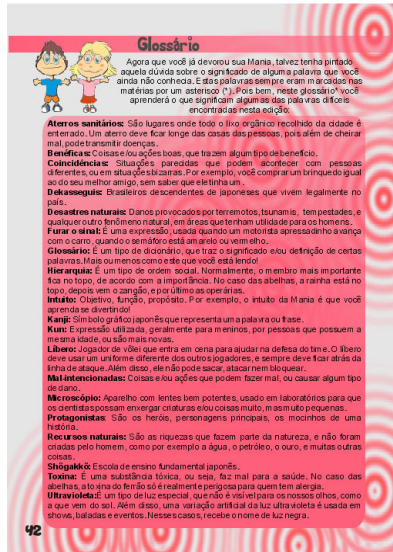


Figura 3 – Glossário

Página	Conteúdo	Editoria	Periodicidade
01	Chamadas de matérias	Capa 1	Fixa
02	Publicidade	Contracapa 2	Fixa
03	Índice e editorial	Sumário	Fixa
04 - 06	Mostra os costumes das crianças em outros países	Conhecer o Mundo	Fixa
07 – 09	Curiosidades sobre bichos	Bichos	Fixa
10 - 11	Matérias que incentivam à preservação do meio ambiente	Preservar	Fixa
12	Matérias que abordam e estimulam a prática da cidadania	Cidadão	Fixa



13		Propaganda	Fixa
14 - 15	Matérias de curiosidades e dicas para levar uma vida saudável	Saúde	Fixa
16-18	Matérias relacionadas ao aspecto financeiro, dicas de economia, compra, entre outras	Aprender	Não - Fixa
19	Nas Prateleiras- dicas de livros	Cultura	Fixa
21-24	Para destacar e montar	Brincar	Fixa
20 e 25	No escurinho- resenhas de filmes	Cultura	Fixa
26-27	Curiosidades sobre brincadeiras, brinquedos e desenhos antigos	Cultura	Fixa
28	Você Sabia? – Curiosidades em geral	Cultura	Fixa
29-30	Dicas de games	Detonar	Fixa
31 -32	Curiosidades e dicas de esportes	Agitar	Fixa
33 - 34	Receitas de brinquedos e brincadeiras caseiros	Artista	Fixa
35	Quadrinhos	Se Divertir	Fixa
36	Só rindo - piadas	Se Divertir	Fixa



37	Passatempos	Se Divertir	Fixa
38 - 39	Teste sobre as matérias da edição	Se Divertir	Fixa
40 -41	Página dedicada aos desenhos e cartas dos leitores	Mural	Fixa
42	Vocabulário das palavras utilizadas nas matérias	Glossário	Fixa
43	Publicidade	Contracapa 3	Fixa
44	Publicidade	Capa 4	Fixa

Tabela 1 – Detalhamento de páginas e editorias da revista

O CD com jogos interativos foi agregado à revista devido ao potencial do lúdico e do interativo, elementos que auxiliam bastante no processo de assimilação de conteúdos por parte da criança. Ao utilizar um jogo eletrônico, a criança utiliza a visão, audição, tato, concentração, raciocínio, coordenação motora, entre outras reações, que tornam a imersão ainda mais realista, e transformam o ato de jogar em uma “refinada experiência multi sensorial” (MOITA, 2006, p. 3).

O pesquisador Greenfield (1988) relata que os games auxiliam no desenvolvimento cognitivo e exercitam o raciocínio. O especialista em lingüística Gee (2004, p. 23), acredita que “games estimulam a criança a ser mais crítica, construtiva e reflexiva”. Segundo ele, games que apresentem quebra-cabeças e outros desafios são capazes de proporcionar para a criança um desenvolvimento cognitivo muito maior e mais eficaz do que uma aula em sala convencional. Esta opinião também é amparada por Johnson (2005), que amplia a importância dos games ao acrescentar a hipótese de que estes também influem na formação da personalidade da criança, uma vez que ela se identifica com personagens, passa por situações de risco e ainda deve saber lidar com possíveis erros cometidos.

Por este motivo, a revista Mania traz em todas as edições um mini CD-Rom, com um jogo interativo referente à algum conceito trabalhado na revista. Acompanhando a ideologia proposta, os jogos tratarão sempre de temas úteis ao desenvolvimento da criança relativos à cidadania, meio ambiente, cultura e saúde. A prática de uma atividade lúdica, quando acompanhada de um assunto que fomente a



educação e a cidadania, aperfeiçoa o processo de aprendizado e conscientização dos conteúdos apresentados.

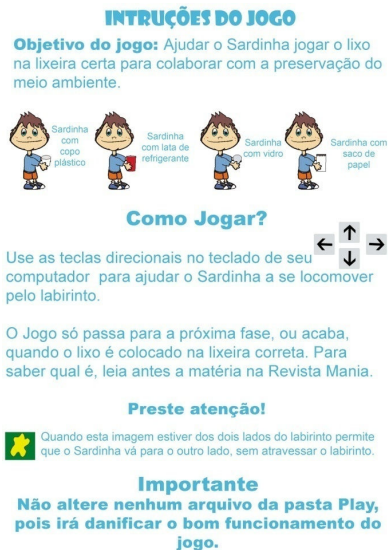


Figura 4 – Manual do jogo

O jogo eletrônico é algo até então não explorado pelas demais publicações do gênero, que normalmente trabalham com brinquedos colecionáveis como brindes em suas edições. Por este motivo, anexar o mini Cd-Rom com um game à revista torna-se uma inovação, pois une educação com entretenimento lúdico de maneira diferenciada, estimulando a criança a utilizar na prática o que aprendeu ao ler a revista. Este elo entre a revista e o jogo será mantido em todas as edições.

Jogos eletrônicos compreendem atividades muito apreciadas pelas crianças, conforme constatado no grupo focal. Este interesse, aliado ao potencial lúdico educacional presente em um game, tornam este complemento bastante atrativo ao público-alvo, podendo inclusive vir a ser o diferencial entre a revista Mania e as demais publicações do gênero.

No primeiro número, o jogo trata de reciclagem e meio ambiente. No game, o personagem Sardinha carrega um tipo específico de lixo em cada fase, e deve passar por um labirinto, depositando seu resíduo na lixeira correta. Os tipos de lixeira, e o que pode ser jogado em cada uma delas constam na matéria “lixo que não é lixo”, localizada nas páginas 10 e 11 da edição. Deste modo, o jogo aprofunda e reforça os conceitos abordados na matéria.

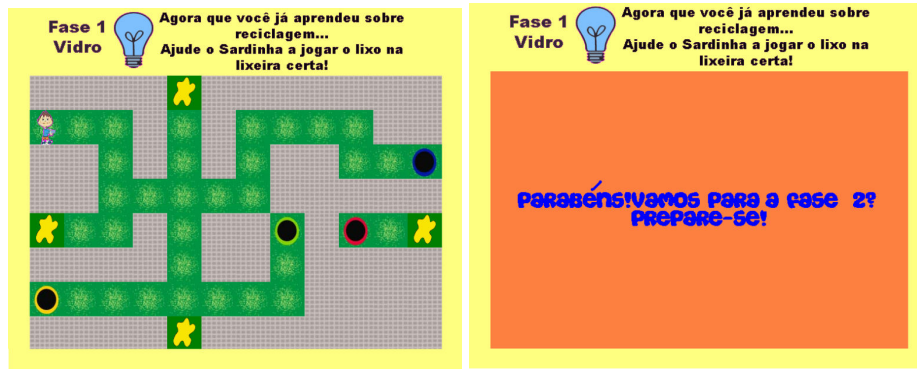


Figura 5 – Primeira fase do jogo

Para mover o personagem pelo labirinto, o jogador utiliza as setas direcionais do teclado. Em cada fase há mais de uma lixeira disponível, cabendo ao jogador associar o objeto carregado pelo personagem à lixeira correta. Este tipo de jogo estimula o raciocínio lógico, pois a criança deve encontrar o caminho correto entre as várias opções possíveis. A jogabilidade auxilia no desenvolvimento da coordenação motora, enquanto a temática central do game firma conceitos de cidadania e meio ambiente.

Considerações finais

Os objetivos propostos pelo projeto – oferecer cultura, cidadania, informação e lazer para o cotidiano das crianças, foram alcançados com o desenvolvimento da revista *Mania* e do jogo educativo. Acreditamos que conseguimos aliar a produção jornalística e a teoria do jornalismo que norteia sua participação na educação, às necessidades das crianças durante o período de crescimento e formação, sem deixar de lado suas preferências e interesses. Um dos objetivos do produto foi instigar a curiosidade que o público-alvo apresenta e deixar que participem durante a leitura, seja pesquisando o significado de alguma palavra ainda desconhecida por eles, seja vivenciando alguma situação enquanto lêem a respeito dela.

As contribuições deste estudo para o jornalismo se dão por uma abordagem diferenciada que se utiliza da ludicidade para aprofundar conceitos e tornar o processo de assimilação dos conteúdos mais efetivo e prazeroso para o público-alvo. Há ainda o intuito de mostrar por meio de pesquisas que, não só as crianças querem e precisam de novos meios de enriquecer sua bagagem cultural, como também existe espaço na mídia para novas saídas nesta vertente jornalística.



O aproveitamento desta nova forma de relacionamento interativo entre emissor e receptor se faz ainda mais presente para esta nova geração, que acompanha a convergência midiática rumo a um novo estágio em sua constante evolução, onde a transmissão digital permitirá um nível nunca antes alcançado de interatividade entre os meios.

Os veículos de comunicação têm o dever de educar, transmitir valores éticos e sociais, além de uma importante participação na formação do indivíduo ao reparti-los com outras instituições, como a família e a escola, e não apenas entreter. Devem ajudar as crianças na construção de uma visão crítica e do mundo.

É importante ressaltar a relevância de um jornalismo de qualidade e responsabilidade, para que elas possam construir sua identidade com troca de informações e experiências. Mesmo que estas sejam transmitidas de forma lúdica, é importante que questões culturais, políticas e sociais estejam inseridas, porque a responsabilidade pelo desenvolvimento da sociedade no futuro vai ser o desafio destas crianças.

Referências

BLOCK, Alan A. **Lendo revistas infantis: cultura infantil e cultura popular**. In KINCHELOE, Joe L. e STEINBERG, Shirley R (orgs). **Cultura infantil: a construção corporativa da infância**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

FERREIRA, Mayra Fernanda. **Jornalismo infantil: por uma prática educativa**. 14 f. 2007 Dissertação (Mestrado em Comunicação Midiática)- Universidade Estadual Paulista Julio Mesquita Filho. São Paulo.

GEE, James Paul. **What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy**. EUA: Palgrave Macmillan, 2004.

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

JOHNSON, Steven. **Surpreendente!: a televisão e o vídeo game nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

MOITA, Filomena Ma. Gonçalves da Silva Cordeiro. **Games: contexto cultural e curricular de “saberes de experiências feitas”**. In: exposição “hiPer> relações



eleto//digitais”, Porto Alegre, 2004. Disponível em
<<http://csgames.incubadora.fapesp.br>>;
<<http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu>>. Acesso em: 21 de
setembro de 2007 às 11:31.