

**Título:****O lúdico e a aprendizagem na cibercultura: jogos digitais e Internet no cotidiano infantil<sup>1</sup>**

Autor: Claudemir Edson Viana<sup>2</sup>

LAPIC – Laboratório de Pesquisas sobre Infância, Imaginário e Comunicação (ECA/USP);  
FAMEC – Faculdade de Educação e Cultura Montessori

**Resumo:**

Estudar a infância na cibercultura merece uma abordagem *multi e interdisciplinar* para dar conta de se compreender o fenômeno contemporâneo da ludicidade embrenhada pelas regras do capitalismo pós-moderno, globalizado, e num contexto cultural de tecnologias altamente inovadoras, como é o mundo digital. Com a pretensão de entender um viés deste fenômeno social, o da penetração da Internet e dos jogos digitais no cotidiano infantil, desenvolvi como tese de doutorado em Comunicação uma análise da *recepção infantil* de um grupo de 30 crianças-sujeito entre 08 e 10 anos de idade, estudantes das 3a. e 4a. séries do Ensino Fundamental, a propósito do consumo de produtos digitais para o lazer e todo um conjunto de questões quanto à interação das crianças com o mundo virtual e o fenômeno lúdico digital de crianças da classe média de São Paulo, capital, para subsidiar reflexões científicas e para a proposição de ações educacionais.

**Palavras-chave**

Criança, jogos digitais, cibercultura, aprendizagem, lúdico.

**Introdução**

A cultura infantil, assim como todo o contexto social, está em constante transformação, principalmente no que diz respeito à inserção de produtos de suporte hipermediático, em rede mundial como no caso da Internet, e sob os interesses e mecanismos da indústria cultural contemporânea.

O processo histórico-social das últimas décadas consubstanciou tal fenômeno como não poderia deixar de ser, e também nele as forças internas dos sujeitos atuantes foram os construtores deste contexto. Entretanto, a herança deste processo se reflete particularmente na cultura e na comunicação dos países Latino-Americanos, onde a produção e circulação de informações sempre estiveram em poder de pequenos círculos de interesse, e são regidas pelos mecanismos desumanos do capitalismo em tempos de globalização.

Por isso, cabe aos cidadãos, e em particular aos estudiosos e gestores responsáveis pela cultura, comunicação e educação, um melhor conhecimento sobre o fenômeno com o foco em objetivos que primam pelo bem social de todos, como no que diz respeito ao direito de se comunicar e acessar as informações e delas fazer uso livre e responsável, visando a realização pessoal e social.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Mesa de Temas Livres no. 11 do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Doutor em Ciências da Comunicação (ECA/USP), pesquisador do LAPIC – Laboratório de Pesquisas sobre Infância, Imaginário e Comunicação (ECA/USP), Diretor Geral da FAMEC – Faculdade de Educação e Cultura Montessori.

Com esta perspectiva, com a preocupação central de entender a criança como sujeito do exercício lúdico no meio digital, vemos-nos frente a um grande desafio. Paradoxalmente, por um lado, notamos como rapidamente a hipermídia, e em particular a Internet, toma conta do cotidiano das pessoas, adultas e crianças, e, por outro, como se prestam a serviços que podem ser classificados de duas ordens: o de ampliar e aprofundar a relação alienante e consumista nos usuários, completando o processo capitalista globalizado de incluir novos consumidores; ou, ao contrário, o de promover a apropriação ativa e consciente desta nova tecnologia em favor dos interesses e direitos dos cidadãos.

Entretanto, por outro lado, percebemos como as novas tecnologias podem e precisam colaborar no processo de democratização das sociedades contemporâneas. A Internet e todos os recursos da hipermídia podem servir de meio para a realização deste processo, desde que saibamos nos apropriar deles, e mais, saibamos educar para uma postura de usuário consciente e ativo, participativo e cidadão, embora imerso num contexto tão mercantilizado.

A diferença nos caminhos está na forma em como realizamos a apropriação da Internet e de como nos inserimos e nos apropriamos dos serviços disponibilizados pelo mundo virtual. E a forma deve ser constituída pelas ações articuladas de Governos, por meio de políticas públicas, e pela sociedade organizada e cidadãos de forma geral. Neste sentido, temos à frente o desafio de compreender este fenômeno contemporâneo e de promover ações de caráter positivo no que diz respeito à comunicação e à educação de todos.

Por isso, no âmbito do fenômeno contemporâneo que são o lúdico e a aprendizagem na cibercultura, propomos entendê-los melhor para pautar ações e políticas públicas condizentes. Não é novidade a constatação de que também no lúdico infantil contemporâneo se dá um perverso processo de educação para e pelo consumo. A novidade tecnológica vem abarrotada de produtos e mecanismos publicitários com o objetivo de vender o prazer e a realização pessoal, no caso, para crianças e jovens principalmente.

## **1 - O lúdico infantil e a aprendizagem na cibercultura**

Sabemos da necessidade e importância que o lúdico tem para o desenvolvimento da criança. Brincar para a criança é parte importante do exercício de elaboração da sua personalidade e de sua individuação como sujeito pertencente a um grupo. E também notamos como as transformações urbanas, e de forma geral as sociais, contribuíram para que os jogos digitais e a Internet ocupassem lugar de destaque no cotidiano infantil, tornando-se produto de necessidade e consumo. Infelizmente, constatamos que, na maior parte das vezes, nas famílias onde as presenças da hipermídia e da Internet já são realidade, o uso desta tecnologia e de seus produtos pelas crianças é motivo ou de alerta ou de regulação pelos adultos próximos, responsáveis por este acesso.

A pesquisa de Doutorado em ciências da comunicação *O lúdico e a aprendizagem na cibercultura: jogos digitais e Internet no cotidiano infantil*, realizada entre 2001 e 2004, orientada pela Profa. Dra. Elza Dias Pacheco, permitiu-me observar alguns aspectos do fenômeno do lúdico digital entre crianças de 8 e 10 anos, de classe média paulistana, estudantes do Ensino Fundamental particular, no Colégio Maria Montessori, que oferece instalações adequadas para a aplicação dos recursos disponibilizados pelas tecnologias digitais.

Para tanto, foram utilizadas metodologias que permitiram a coleta, análise e sistematização de dados que viabilizassem compreender o fenômeno lúdico contemporâneo a partir dos sujeitos, no caso 30 crianças-sujeito, a fim de caracterizar o que representa para elas brincar com o computador, os jogos digitais e a Internet; que significado elas expressam a propósito dos jogos digitais e do ato de brincar com eles; em que circunstâncias isto se dá; quais representações sociais estão presentes e como a recepção infantil destes produtos promove sua resignificação no ato de apropriação pelos sujeitos; qual o papel no desenvolvimento das crianças destes brinquedos virtuais e da possibilidade de estabelecer relações virtuais com outros sujeitos; o que e como os adultos próximos, sobretudo os educadores, podem fazer para uma abordagem educacional das tecnologias digitais, como a Internet.

Estas questões perpassaram toda a pesquisa na procura por compreender melhor o fenômeno lúdico contemporâneo sob o aspecto da interação da criança e de sua aprendizagem e seu prazer lúdico. Apesar de fortemente presentes no cotidiano infantil, a Internet e os jogos digitais são raramente partilhados pelos adultos próximos, seja para brincar com a criança, seja para promover a aprendizagem. E isto já é um sinal de algo errado no contexto de consumo e utilização pelas crianças destes produtos virtuais, pois que os momentos e os objetos de ludicidade das crianças devem ser observados e compartilhados pelos adultos como forma, como meio de participar positivamente do processo de desenvolvimento delas. Infelizmente, pude notar como a Internet e os jogos digitais só eram objeto de regulação pelos adultos próximos, com a finalidade de proibir o acesso à Internet ou submetê-lo a limitações.

Também pude notar como a cultura infantil, recheada pelo interesse em histórias fabulosas, jogos, personagens e situações lúdicas, é pouco observada e tomada pelos educadores para a aplicação em situações de ensino-aprendizagem. E isto é mais outro sinal de algo errado, pois implica numa inclusão no mundo virtual de usuários mirins, em processo de aprendizagem, sem a participação de adultos mediando com o intuito de promover o desenvolvimento da consciência e conhecimentos nos seus usuários.

Isto implica muito mais num isolamento de nós adultos do universo infantil contemporâneo do que o possível perigo que as crianças correm frente às seduções destas novas tecnologias, pois que as crianças demonstram a capacidade de se apropriar amplamente destas tecnologias e de re-significar seus conteúdos a partir de interesses e necessidades particulares. Porém, com isso, nos eximimos da responsabilidade de participar dessa educação para e pelos meios digitais. Não se trata simplesmente de uma atitude de educação contra o consumo, mas sim de que tipo de educação que se quer por meio do consumo, nos meios digitais, sobretudo a Internet.

Notamos como os objetos da brincadeira digital, os sites e jogos digitais, trazem em seus conteúdos narrativos símbolos, metáforas e mitos caracterizados pela cultura atual, e que se prestam como elementos para o interesse da criança, de sua apropriação e re-significação. Neste brincar com os jogos digitais, o imaginário criativo da criança utiliza-se dos elementos e mecanismos oferecidos pelos jogos para a realização de suas fantasias e de seus desejos, muito deles inconscientes, e que caracterizam o imaginário infantil. Muitos dos sites e dos jogos preferidos são reproduções de fábulas e histórias infantis de sucesso em outros suportes.

O consumo destes produtos é caracterizado por uma razoável autonomia das crianças em escolher e adquirir jogos em CD-Rom; em acessar os sites e escolher os jogos. O acesso a estes produtos digitais on-line se dá de forma ampla (lar, escola, clubes, Lan house etc). Este consumo de jogos ocorre de forma articulada aos mecanismos capitalistas de publicidade e venda de inúmeros produtos voltados ao lazer e à aprendizagem das crianças, público alvo das indústrias de jogos e dos

empresários responsáveis pela oferta dos mesmos através dos portais e provedores da Internet. Em muitos sites, como no da Disney, faz-se uma grande e feroz publicidade de produtos em outros suportes como filmes, livros, gibis etc, constituindo-se uma rede articulada de canais para oferta e venda de seus produtos.

O levantamento de dados sobre os sites e jogos preferidos resultou na análise de conteúdo de 36 jogos on-line, gratuitos, em 5 sites mais citados: *Barbie*, *Cartoonnetwork*, *Disney*, *uol*, mais exatamente o *Fliperama*, e o *Miniclip*. O roteiro de análise dos jogos foi constituído pelos itens: *conteúdo*, *grau de interatividade*, *ambientação (simulação)*, e *Habilidades exigidas e a serem desenvolvidas nos usuários*.

Foram feitas a categorização e a análise das falas das sujeitos-criança da pesquisa a partir do roteiro pré-elaborado. Também foi realizada a comparação das categorias com os comportamentos observados. As categorias são: *porquês da preferência pelo jogo*; *tipo de acesso ao jogo on-line – regras e seus desvios*; *aprendizagem*; *consumo*; *desafios e fantasias dos jogos no imaginário infantil*; e *outras brincadeiras*. Foi, por fim, feita a análise comparativa entre os jogos, seus conteúdos, e as falas e o comportamento observado nos sujeitos-criança.

Pude constatar que o motivo da preferência pelos jogos digitais é “*porque é divertido*”. Isto porque o prazer de brincar está em conseguir fazer algo proposto no site ou nos jogos, e principalmente em ganhar o jogo. O prazer em brincar torna a interação das crianças com os jogos um meio de socialização nesta idade escolar, e, ao mesmo tempo, do processo de individuação a que elas estão passando, com a constituição de uma personalidade, de uma maior consciência de si e do outro.

Neste processo, a aprendizagem se dá por meio da brincadeira sozinha onde a auto-aprendizagem ocorre por dois mecanismos básicos: na tentativa e erro com observação dos resultados e sua memorização para uso posterior; e através da leitura de orientação sobre os jogos. A aprendizagem também ocorre a partir da interação com “outros”, lembrando que neste caso, o da tecnologia da teleinformática, estes “outros” são conhecidos ou desconhecidos, de perto ou de longe, criança ou adulto. Como nos diz um dos sujeitos: “*eu jogo sozinho, eu entro na Internet e jogo com todo mundo!*”. Enfim, observa-se facilmente como os jogos e a Internet, de forma geral, participam do processo de desenvolvimento de habilidades e de conhecimentos como é explicado por Vygotsky, isto é, a aprendizagem se dá na zona de *Desenvolvimento Proximal* quando as crianças interagem com os jogo e com o “outro”, neste caso, o virtual. E o jogo “*permite à criança a inserção nos meandros da cultura, o que promove uma resignificação criativa pelos laços da imaginação e por suas articulações com o psiquismo*”<sup>3</sup>.

## 2 - Usos dos “brinquedos digitais” pelas crianças

Conforme a capacidade e condição de interação da criança com a Internet e os jogos digitais, mostra-se necessário o questionamento de nossa parte sobre algumas situações observadas no cotidiano infantil e que requerem uma transformação, e cuja responsabilidade é de todos. Para o senso comum dos que se mostram preocupados com as conseqüências para a vida das crianças, o fato de terem acesso aos conteúdos e serviços da Internet e dos jogos violentos, faz do computador o culpado de qualquer mal ou desvio no desenvolvimento da criança, assim como o jogo digital e a Internet. Nada disso! Se há algo de ruim nos casos em que a criança demonstra desequilíbrio no uso de um determinado produto quase que exclusivamente para seu lazer, por exemplo, durante horas

---

<sup>3</sup> VASCONCELOS, P. A . C. *O jogo e Piaget*. São Paulo: Didática Suplegraf, 2003, p. 68.

infindáveis só com o computador, isto é sinal de que a criança apresenta problemas na vida real, sobretudo na relação com os adultos próximos, e reclama pela mediação positiva dos mesmos.

Apesar destas constatações, notamos e sabemos como o sujeito-criança consumidor é um sujeito histórico, produtor e consumidor de cultura, e que se mostra capaz de interagir com a Internet e com os jogos digitais. Colocar o endereço do site ou do jogo preferido de memória, mostrar seu blog para os coleguinhas, conversar no ICQ, são algumas das ações relatadas pelos sujeitos-criança. Inevitavelmente o acesso às informações, e às outras pessoas, conhecidas ou não, amplia e intensifica o processo de socialização pelo qual a criança passa no período escolar. E isto representa apenas e tão somente um dado a mais, um *'risco'* a mais na vida de nossas crianças que já têm a Internet em seu cotidiano.

Conclui-se que a presença da tecnologia digital, sobretudo da Internet, no cotidiano infantil e na cultura produzida pelas crianças é mais uma forma e a condição de se fazerem sujeitos e parte da sociedade, mantendo seu modo específico de ver e sentir as coisas da vida, e também de expressá-las e significá-las. Notamos que a capacidade criativa e imaginativa das crianças as leva para uma aprendizagem autônoma ou independente de adultos ou escolas para interagir com os produtos disponibilizados pela tecnologia digital, a hipermídia e a rede de computadores.

Notamos também como as características da linguagem hipermidiática e a possibilidade de interatividade oferecida pelas tecnologias novas facilitam e promovem o processo quase que autônomo de aprendizagem e utilização pelas crianças seja para fins lúdicos, seja para outros fins como o de se comunicar com 'outro' virtual, ou para fazer seu blog, pesquisar e estudar. Portanto, nós adultos é que precisamos agir no sentido de também questionar o modo como o lúdico digital ocorre, como seus mecanismos mercadológicos envolvem e motivam nossas crianças para tornarem seus produtos uma necessidade. E ainda de promover esforços individuais e coletivos, organizados, para provocar a pauta política do país no sentido de criar mecanismos institucionais e práticas sociais que garantam o mínimo de qualidade e segurança no processo de interação e consumo infantil dos produtos culturais próprios da cibercultura.

Ressalto, entretanto, que esta qualidade na interação das crianças com a Internet, por exemplo, prescinde de uma preocupação nossa em torná-la construtora da cidadania ativa e consciente, já e no futuro próximo. E por isso são extremamente louváveis ações da academia, dos governos, e da sociedade no sentido de democratizarem o acesso a esta tecnologia poderosa. Sem dúvida que políticas públicas dos Governos precisam considerar e garantir os meios para a Inclusão Social de todos os cidadãos, seja através dos centros públicos e gratuitos de acesso à Internet, seja com o apoio para a produção e utilização de softwares livres, por exemplo. Mas também, e principalmente, que as devidas instituições e os profissionais responsáveis saibam promover também a educação de nossas crianças e jovens para a apropriação consciente e positiva destes meios de comunicação e educação, sabendo dele explorar o máximo em seu benefício e interesse pessoais, e com a ética inerente ao conhecimento organizado, dirigido e valorizado pela sociedade.

A hipermídia e a telinformática constituem-se em interfaces mediadoras de linguagens e formas de ser e de ver das crianças, e próprios da cibercultura. Suas características contribuem para a sensação de prazer, de conquista e de vitória ao superar obstáculos e limites (ser o mais rápido, fazer mais pontos, dentre outros). O poder desta tecnologia de oferecer um grande realismo nas simulações dos ambientes, personagens, ações, soma-se à capacidade deste suporte de utilizar-se dos inúmeros recursos do som, da imagem em movimento, enfim da multimídia, e ainda da capacidade de oferecer a interatividade aos usuários, quando estes interferem através de escolhas e ações, por meio

de periféricos do computador como o teclado ou o mouse, e, assim, fazem sua imersão no mundo digital por meio de um processo comunicacional que promove o lazer e a educação.

A linguagem icônica, de links e repleta de símbolos associados aos textos, constitui-se numa estrutura narrativa hipermidiática, assemelhando-se à forma de pensamento primitivo do homem, que, segundo Jung, é muito forte nas crianças: *“nada impede que na infância passemos por um período durante o qual o modo arcaico de pensar e sentir se manifesta em palavras e que durante toda a vida, ao lado do pensamento recém-adquirido, dirigido e adaptado, possuímos um pensamento-fantasia que corresponde a estados de espírito ancestrais”*<sup>4</sup>.

Da análise realizada a partir da representação infantil dos sujeitos-criança, foram identificados os seguintes motivos do interesse pelos jogos:

a. Porque é divertido – resposta síntese que expressa a função do jogo digital de atuar como um dispositivo para a realização do lúdico necessário à criança, para a sua interação com o ambiente social em que vive, e como meio divertido de descobrir e aprender sobre o que lhe interessa e sobre o novo;

b. Porque satisfaz – num processo de projeção, o usuário, a criança, vê-se numa interação com o jogo onde ela é uma das personagens da narrativa em que consiste o jogo. Conforme suas ações, a criança, o jogador, ou simplesmente o usuário irá escolher, treinar, superar desafios, produzir algo personalizado dentre as escolhas disponíveis e torná-lo real, mesmo que seja mandando o produto da pintura, ou do que foi ‘co-produzido’, a outras pessoas pelo serviço de e-mail; ou ainda simplesmente imprimindo. De qualquer maneira, a satisfação da criança está no fato de ter sido ‘feito por ela’, e poder mostrar aos outros através da socialização (real e virtual) do resultado. Por isso, as narrativas dos jogos representam para as crianças a realização de sua satisfação projetiva na personagem principal que resulta diretamente de sua intervenção, seja como o jogador da partida, seja como o sujeito que constrói algo e o utiliza. E a interação da criança com a hipermídia resulta em algo ‘feito por ela’, concreto ou virtual, e que será objeto de socialização; e, ainda, a necessária capacidade de se comunicar com outro e outros por meio da hipermídia on-line, que se constitui em ações que favorecem o processo de construção da personalidade da criança na medida em que participam do sistema de subjetivação/socialização do indivíduo.

c. Porque é instrumento de socialização – como outras atividades, a brincadeira com os jogos digitais toma sentido para as crianças a partir do seu contexto social próximo, familiar e social. No primeiro caso, no contexto familiar, é notória a presença do familiar adulto mais próximo, geralmente pais, mas também avós e tios, na participação da brincadeira com os jogos digitais, ou demais formas de interagir com a hipermídia. Isto é bom e importante tanto para a aprendizagem da criança quanto para o diálogo dos pais com seus filhos. Também é importante notar que os jogos digitais, os sites, e alguns de seus produtos como os *blogs* são objetos de trocas entre as próprias crianças, troca de produtos e de informações a respeito de como e onde localizar o site ou o jogo, como enviar mensagem, copiar, dar os comandos para determinado jogo, etc. Ainda é esclarecedor o fato de se notar diversas vezes entre os sujeitos-criança a utilização da hipermídia, sobretudo o ICQ, como veículo de comunicação indivíduo/indivíduo, indivíduo/coletivo/indivíduo.

Notou-se também como são os contextos de acesso, ou seja, as regras e os desvios praticados pelos sujeitos-criança. Podemos destacar quatro categorias de acesso aos jogos e à Internet:

---

<sup>4</sup> JUNG, C.G. Símbolos da Transformação. Rio de Janeiro: Vozes. 1999. p. 24.

a. Acesso irrestrito e freqüente – forma de acesso aos *sites* e à Internet bastante presente nas falas dos sujeitos-criança. A freqüência de *acesso diário* e *acesso no final de semana* foi grande como respostas. Nenhuma menção foi feita a qualquer site ou jogo em particular que tenha sido proibido por um adulto próximo;

b. Acesso individual e grupal – o acesso parece se dar muito individualmente. ‘*Sozinho*’ foi a resposta bastante presente, mas são observadas inúmeras descrições de situações onde alguém adulto da família: pai, mãe, avó, etc, interfere neste acesso seja para viabilizá-lo, seja para limitá-lo com regras. Entretanto, isso nem sempre significa que este adulto participa da brincadeira. Outra situação de acesso coletivo é a que pudemos observar durante os encontros, e que foi objeto de descrição nas *Fichas de observação dos encontros gravados*, onde a interação com os jogos e sites se deu quase sempre em duplas e trios. Era absolutamente natural para os sujeitos-criança ter a ajuda do(a) colega para brincar com os jogos digitais; um ensinar ao outro *como fazer*, o coleguismo foi uma prática fartamente observada nos encontros promovidos. Também nas falas de alguns sujeitos-criança nota-se a forte presença da prática de acesso à Internet e aos jogos com colegas fora da escola, como irmãos, primos, e outros amigos do condomínio ou vizinhos.

c. Acesso restringido – por determinação de alguém adulto da família, geralmente pai ou mãe, há algum tipo de restrição no acesso e uso dos produtos digitais pelos sujeitos-criança, o que demonstra como o lúdico digital mantém práticas sociais inerentes ao lúdico infantil, assim como ao de ser pai e mãe participantes deste novo contexto social, sendo co-responsáveis pela presença destes produtos no desenvolvimento dos filhos. Restrições comuns são o de ter a senha para acessar a Internet, ou mesmo o próprio computador para que a criança possa brincar; outra é a de determinar os momentos e a quantidade de vezes e que a criança pode brincar com a Internet e os jogos digitais, servindo inclusive de castigo como vimos no caso de um dos sujeitos-criança.

d. Acesso burlando regras – como é próprio da limitação que regras impostas causam nos sujeitos, quando elas são impostas às crianças no caso, ocorre o desafio entre elas para cumprir as regras do jogo, ou burlar as imposição e limitações que impedem sua satisfação de jogar ou simplesmente acessar a Internet. E aí, muito da criatividade e capacidade da criança em utilizar o que conhece de informática, e até mais que os adultos próximos, faz a diferença, como se viu em muitos relatos dos sujeitos-criança sobre o fato de que descobriram a senha de acesso para jogar na Internet.

No que diz respeito à aprendizagem, o que pudemos notar através das observações das situações de interação dos sujeitos-criança com os jogos digitais e de suas falas, pode ser assim categorizadas:

a. Brincando sozinha - os sujeitos-criança demonstram fartamente em suas falas como os jogos e sites conseguem garantir um dos elementos fundamentais para o sucesso de um produto hipermediático: a auto-aprendizagem. Para isso acontecer é preciso, além de saber utilizar os recursos audiovisuais que caracterizam a hipermídia, saber também, e principalmente, ser claro o suficiente para permitir ao usuário, uma criança no caso, a aprendizagem sobre como interagir com aqueles produtos e serviços digitais seja por meio de tentativas e erros, seja pela apresentação clara e objetiva de orientações em forma de textos e imagens; ou ainda, quase que ‘naturalmente’.

b. Brincando com alguém – a presença do outro no processo de aprendizagem da criança sobre os jogos digitais em particular, e a cibercultura de forma geral, demonstra dois aspectos: como os produtos digitais vêm se constituir em um meio de interação com o outro, individual e coletivo, a distância e presencialmente, o que amplia em muito as habilidades de comunicação e socialização das crianças; e outro aspecto é o fato de aprender sempre com alguém da família ou com o(a)

colega. Aliás, foi notória nas observações apresentadas nas Fichas a descrição de situações de total interação dos sujeitos-criança entre si. Seja na alternância no comando do mouse ou do teclado, seja no diálogo entre os sujeitos-criança durante os encontros, ficou absolutamente claro que a Internet e seus produtos/serviços são objeto de troca entre as crianças, são também informação que detém algum poder ou valor de troca para elas, e ainda que se constituem em meio de aprendizagem e comunicação.

Foi possível identificar entre os sujeitos-criança a prática lúdica real, concreta, e com muitas brincadeiras tradicionais. Exemplo disto é a resposta de duas meninas à pergunta sobre qual brincadeira preferem: “*De correr do Elias, de bater no Elias, de chamar o Elias de banana...*” (e riem muito). Nota-se que mesmo com a invasão da tecnologia digital no cotidiano infantil, as crianças demonstram a habilidade de transformar tudo e qualquer lugar em espaço e tempo de brincadeiras. E isto pode ser estendido até mesmo às crianças de famílias descapitalizadas, embora saibamos dos males que o trabalho infantil representa para o desenvolvimento geral das crianças, sobretudo no que diz respeito ao direito de ter o lúdico pelo lúdico em seu dia-a-dia.

Mas voltando ao que diz respeito às crianças que têm a tecnologia digital em seu cotidiano, percebe-se como elas fazem a interpenetração de elementos das brincadeiras reais com as virtuais. E isto também ocorre porque muitos dos jogos digitais são reproduções ou releituras de brincadeiras que já fazem parte da cultura infantil. Isto se estende e ocorre de forma muito mais intensa com os personagens de histórias, clássicas ou da moda, presentes na cultura infantil contemporânea. Heróis e vilões fazem parte dos jogos digitais assim como de álbuns, lancheiras, cadernos, desenhos animados, videogames etc.

### **3 - E a educação com a Internet, como fica?**

Não fica como está, certamente, ou melhor, vem sofrendo e terá que sofrer um processo intenso de mudanças. Estas são de duas ordens: práticas pedagógicas e fundamentos pedagógicos.

Modelos educativos tradicionais podem subsistir, mas a educação condizente com os tempos de tecnologia digital e em rede exige que as práticas individuais e coletivas de seu uso estejam no programa escolar de alguma forma. Seja como disciplina, ou o que é mais apropriado, como prática coletiva de produção e transmissão de conhecimentos, o uso da tecnologia digital e em rede impõe o exercício entre educadores e educandos de uma construção de novos meios de relacionamento entre si, com a informação, com o conhecimento e sua socialização.

Nesse rearranjo constante, papéis sociais tão solidificados como o do professor depositário ou mensageiro da informação, já não cabem mais ao exercício da docência, por isso, o professor vem aprendendo como ser na contemporaneidade de dupla forma: como sujeito, cidadão, usuário-aprendiz desta tecnologia; e como profissional da educação responsável por aplicar o uso e desenvolver conhecimentos por meio destas novas tecnologias .

Os diferentes acessos à informação transformaram o professor numa figura cujo papel torna-se ainda mais desafiador e estratégico no processo educativo, se não vejamos:

- Como mediador, o educador precisa não só pesquisar e conhecer alguns sites e softwares para fazerem parte de sua programação, previamente planejada mas aberta às intervenções dos alunos. Desta forma, também é mediador na medida em que está ‘programado’ para, de algumas formas,



observar e conhecer as preferências das crianças sobre coisas e idéias, enfim, a cultura infantil daquele grupo com o qual está interagindo, e assim, inserir elementos desta cultura nas ações pedagógicas, produzindo um processo de inter-relações entre elementos/práticas do imaginário e da cultura infantil e elementos/práticas educativos/as. Na sua prática pedagógica, o mediador é aquele que promove sempre situações de diálogo e troca de observações, preferências, relatos, avaliações sobre as coisas e as idéias decorrentes deste exercício entre os participantes. Para tanto, inúmeras dinâmicas podem contribuir para o fluir das atividades, onde nem sempre o destaque cabe à tecnologia digital e sim ao que de humano acontece por meio dela.

- Como motivador, o educador precisa não só aplicar todas as técnicas conhecidas de metodologias de ensino que promovem a reflexão e o questionamento entre os educandos como sujeitos da pesquisa e da produção de conhecimentos, como também estar aberto a novas informações e questionamentos oriundos do trabalho de pesquisa realizada pelos seus alunos quando a Internet é parte desta tarefa. Mais uma vez, ao lado de um programa planejado com antecedência pelo professor cuja estrutura é aberta, mas dirigida, temos a inserção de elementos resultantes da participação dos educandos no desenrolar das aulas.

- Como Orientador, o professor precisa propor objetivos que tornem as etapas anteriores da construção dos conhecimentos úteis para o indivíduo ou o coletivo e que seja, de preferência, em razão do bem social. Daí que o professor precisa não só trabalhar através da construção de projetos colaborativos, como precisa saber articulá-los a objetivos práticos. Estes objetivos vêm em grande parte da demanda da comunidade que, no caso do Brasil, na maioria das vezes é de cidadãos carentes, portanto, o retorno imediato cobrado e esperado da educação mostra-se cada vez mais forte, e as ações educativas carecem de uma relação mais estreita com sua própria comunidade e seus problemas para conseguir atingir este objetivo.

Entretanto, as comunicações e suas tecnologias vêm impondo ao modelo tradicional da educação, já há alguns anos, um processo de transformação de fora para dentro que, por sua vez, promove transformações de dentro para fora. Isto é apenas parte de todo um complexo processo de transformações sociais a que fizemos referência no início deste texto.

Podemos, para encerrar com algumas reflexões até aqui feitas, destacar alguns pontos:

1 – A apropriação deste meio pela criança se dá através das brincadeiras com os jogos, mas também com a aprendizagem sobre como se comunicar e localizar informações nesta intrincada e complexa rede mundial que é a Internet.

2 – A hipermídia e seus produtos participam do processo de construção de representações sociais por parte das crianças, que se utilizam delas para seu lazer, aprendizagem e comunicação; que participa, assim, do desenvolvimento de grande parte de suas capacidades cognitivas, emocionais, psíquicas etc.

3 – A presença da tecnologia digital e, em particular, dos jogos digitais não se dá, praticamente, nas práticas pedagógicas dos professores do Ensino Fundamental. Diria mais, não faz parte das preocupações dos docentes conhecer e participar da cultura infantil dos seus alunos para apropriar-se de seus elementos visando o planejamento e a aplicação em atividades educativas.

4 – As organizações comprometidas com a causa da democratização do acesso às novas tecnologias, e as instituições e profissionais responsáveis pela educação e pelo desenvolvimento de nossas crianças devem promover ações e práticas sociais que garantam a gradual aprendizagem de

todos os cidadãos para usar e se apropriar consciente e ativamente das novas tecnologias. Por isso, educar por meio das novas tecnologias requer do educador conhecer e utilizar esta novidade no seu cotidiano, o que levará algum tempo se considerarmos o poder aquisitivo dos educadores em toda América Latina.

5 – Garantir condições aos adultos envolvidos, educadores e familiares, de se inserirem no mundo virtual cabendo a responsabilidade de aprender a usar as novas tecnologias no complexo processo de mediações culturais, agora inclusive a virtual. Cursos de capacitação dos docentes e coordenadores pedagógicos do Ensino Básico e Médio precisam ocorrer amplamente durante um bom período, até que se crie a capacidade na escola de incluir as novas tecnologias, e, sobretudo, que saiba utilizá-las de forma condizente com os recursos tecnológicos oferecidos, com o papel de mediadores nos processos de construção de conhecimentos pelos sujeitos envolvidos no ensino-aprendizagem, formal ou não.

6 – Por fim, constatar que o direito ao lúdico como exercício natural do desenvolvimento das crianças também perpassa a utilização dos recursos da Internet e dos produtos hipermediáticos destinados ao lazer. Talvez, como lutamos pela existência e conservação das praças públicas, dos clubes públicos de esporte e lazer, devamos também lutar neste sentido para defender e praticar o uso público e coletivo de espaços virtuais, possibilitando a construção de comunidades livres e as interlocuções entre todos os sujeitos virtuais.

## **Bibliografia**

- CASTRO, Lúcia Rabello de.(org.). *Crianças e jovens na construção da cultura*. Rio de Janeiro: NAU Editora e FAPERJ, 2001.
- JACOBY, Sissa (org.). *A criança e a produção cultural. Do brinqueado à literatura*. Porto Alegre: Mercado Aberto. 2003.
- PACHECO, E. D. *O pica-pau, herói ou vilão?. Representação social da criança e reprodução da ideologia dominante*. São Paulo: Loyola.1985.
- \_\_\_\_\_(org.).*Televisão, Criança, Imaginário e Educação: dilemas e diálogos*. Campinas: Papyrus, 2004(4º. Edição).
- \_\_\_\_\_(org.). *Televisão, Criança, Imaginário: contribuições para a integração universidade-escola-sociedade*. Relatório Científico da Pesquisa Integrada, com financiamento do CNPq. São Paulo: LAPIC/ECA/USP. 1999.
- \_\_\_\_\_(org.). *O desenho animado na Tv: mitos, símbolos e metáforas*. Relatório Científico da Pesquisa Integrada, com financiamento do CNPq e da FAPESP. São Paulo: LAPIC/ECA/USP. 2002.
- STEINBERG, Shirley e KINCHELOE, Joe L. (org.) *Cultura Infantil. A construção corporativa da infância*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2001.
- VIANA, Claudemir Edson. *O lúdico e a aprendizagem na cibercultura. Jogos digitais e Internet no cotidiano infantil*. Tese de Doutorado em Ciências da Comunicação junto à Escola de Comunicações e Artes/USP. 2005.