

## **Jornalismo infantil em dispositivo móvel: um estudo sobre o aplicativo Guten News<sup>1</sup>**

Gabriela Silva Meneses de OLIVEIRA<sup>2</sup>  
Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, CE

### **RESUMO**

A presente pesquisa consiste em uma análise do aplicativo de notícias Guten News, lançado, em 2014, pela startup Guten. O objetivo é apontar de que forma o jornalismo especializado infantil pode fazer uso de plataformas em dispositivos móveis para se comunicar com as crianças. Ao tratar sobre o assunto, o estudo aborda conceitos relacionados ao jornalismo para dispositivos móveis, produzidos pelas atuais pesquisas do Laboratório de Comunicação Online ([www.labcom.ubi.pt](http://www.labcom.ubi.pt)), do Departamento de Comunicação e Artes da Universidade da Beira Interior, em Portugal. Também apresenta as especificidades do jornalismo infantil. Por último, analisa o aplicativo Guten News, sob categorias definidas a partir do referencial teórico apresentado.

**PALAVRAS-CHAVE:** jornalismo; dispositivos móveis; infantil; Guten News

### **INTRODUÇÃO<sup>3</sup>**

Os dispositivos móveis já são parte do cotidiano das pessoas, pelo menos, daquelas que vivem nas grandes cidades do mundo. Entre as crianças que convivemos, já observamos esse contato na prática. Um estudo<sup>4</sup>, apresentado em abril de 2015, durante o encontro anual da Academia Americana de Pediatria, em San Diego, nos Estados Unidos, apontou que, aos 6 meses de idade, um terço dos bebês já explora os dispositivos móveis. Com 1 ano, um em cada sete usa os equipamentos por pelo menos uma hora por dia.

A pesquisa mostrou ainda que o tempo de uso do equipamento aumentava com a idade: 26% das crianças de 2 anos e 38% dos 4 anos usavam equipamentos eletrônicos por pelo menos uma hora por dia. O uso exagerado para crianças muito pequenas é criticado por boa parte dos pesquisadores, e a própria Academia Americana de Pediatria desencoraja a utilização de mídias de entretenimento, como televisões, computadores, *smartphones* e *tablets* por crianças

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 5 – Rádio, TV e Internet do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 07 a 09 de julho de 2016.

<sup>2</sup> Jornalista da Universidade Federal do Cariri (UFCA), email: [gabrielasmeneses@gmail.com](mailto:gabrielasmeneses@gmail.com)

<sup>3</sup> Neste artigo, relato parte dos resultados da monografia apresentada como Trabalho de Conclusão de Curso da Especialização em Comunicação e Jornalismo, do Centro Universitário de Araraquara (Uniar), em janeiro de 2016.

<sup>4</sup> Disponível em <http://oglobo.globo.com/sociedade/saude/bebes-de-6-meses-ja-usam-tablets-smartphones-15971823>. Acesso em 19 de outubro de 2015.

antes de 2 anos. No entanto, pelos dados, é possível verificar o contato intenso dos pequenos com esse tipo de mídia e a facilidade em manuseá-los.

Nessa perspectiva, enquanto jornalista e pesquisadora, observei que, apesar da facilidade com que as crianças manuseiam esses equipamentos, no Brasil, não há praticamente opções de produtos jornalísticos para o público infantil em dispositivos móveis, e os estudos na área ainda são incipientes. A partir dessas inquietações, encontrei o aplicativo Guten News, lançado em 2014, pela *startup* Guten, que utiliza os dispositivos móveis, para veicular notícias com a linguagem do público infanto-juvenil. Nesta pesquisa, buscar-se-á responder à seguinte pergunta: “Em que medida o aplicativo Guten News pratica jornalismo infantil em dispositivos móveis?”.

O Guten News, de acordo com a descrição encontrada no portal da *startup* Guten<sup>5</sup>, é o “primeiro periódico digital interativo que estimula as atividades de leitura levando em conta o desenvolvimento intelectual dos seus leitores”. O aplicativo atualmente tem duas versões: Guten App, disponível no iTunes<sup>6</sup>, e Guten Web<sup>7</sup>, que pode ser acessado pelo browser, na Internet. Para este trabalho, por questões didáticas, de escolha do objeto e de acesso mais amplo, foi escolhida a versão do aplicativo Guten Web para ser analisada. As notícias, as atividades e todo o conteúdo, no entanto, são iguais em ambas as versões.

O aplicativo é o primeiro a fornecer notícias e jogos feitos especialmente para crianças no Brasil. Temos outros voltados para jogos e educação em várias áreas de conhecimento, mas não no formato que o Guten se propõe, na perspectiva do jornalismo infantil<sup>8</sup>. O público-alvo são crianças de 8 a 12 anos, ou seja, que já estão em fase de leitura. As edições, semanais, possuem normalmente cinco editorias (exceto em algumas datas do ano, de férias, por exemplo). Cada uma das edições tem cinco cadernos, correspondente às cinco editorias. Mundo e Brasil são fixos, presentes em todas as edições. Os outros três se alternam entre Bem

---

<sup>5</sup> <http://www.gutennews.com.br/>

<sup>6</sup> <https://itunes.apple.com/us/app/guten-news/id954380501?mt=8>

<sup>7</sup> <http://gutennews.com.br/webapp/>

<sup>8</sup> A lista de apps para crianças em português não apresenta aplicativos com conteúdo jornalístico. Está mais voltada para jogos e leitura. Disponível em <https://brasileirinhos.wordpress.com/apps-para-criancas-em-portugues/>. Acesso em 25 de maio de 2016.

Estar, Comportamento, Cultura e Ciência e Tecnologia, a depender dos temas a serem abordados.

O acesso é gratuito. Basta fazer um login com e-mail e senha para ter disponível todo o conteúdo do aplicativo. Cada um dos cadernos, que podem ser facilmente movidos em telas *touchscreen*, apresentam notícias e jogos. Há também muitas fotografias e infografias para ilustrar os conteúdos. Antes de ler o texto, as crianças podem se divertir com jogos e desafios que introduzem o tema ou algum aspecto da linguagem da notícia. Após a leitura, fazem outros tipos de jogos, relacionado ao tema da notícia. Dessa forma, acumulam pontos no perfil e podem personalizar o acesso.

A equipe que produz o aplicativo é formada por profissionais multidisciplinares<sup>9</sup>. Atualmente, dois jornalistas produzem o conteúdo: uma repórter e um editor. Além deles, mais sete profissionais trabalham diretamente na produção do conteúdo para as crianças: dois profissionais de Tecnologia, dois de Pedagogia, um designer e um revisor de gramática. A produção do aplicativo funciona num esquema parecido com as demais redações de veículos jornalísticos. No entanto, há o trabalho interdisciplinar para garantir a qualidade do conteúdo para as crianças.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Para conceituar o jornalismo infantil e definir suas características, é preciso considerar, antes de tudo, o jornalismo, com os parâmetros que tipificam essa prática profissional. Traquina (2005), ao abordar a conceituação do jornalismo, diz que este é uma atividade intelectual.

Basta um olhar distraído aos diversos produtos jornalísticos para confirmar que é uma atividade criativa, plenamente demonstrada, de forma periódica, pela invenção de novas palavras e pela construção do mundo em notícias, embora seja uma criatividade restringida pela tirania do tempo, dos formatos, e das hierarquias superiores, possivelmente do próprio dono da empresa. (TRAQUINA, 2005, pág. 22)

Outra característica do jornalismo é a objetividade (TRAQUINA, 2005). Para além das diversas polêmicas em relação ao termo, o autor apresenta quatro procedimentos, baseado em estudos de Gaye Tuchman, que defendem o caráter objetivo do trabalho jornalístico. O primeiro é a apresentação de possibilidades conflituosas. Mesmo que não consiga checar a

---

<sup>9</sup> As informações sobre a equipe foram colhidas em entrevistas que constam na monografia apresentada como Trabalho de Conclusão de Curso.

veracidade de uma informação, pode apresentar as duas versões e reivindicar que foi objetivo, pois apresentou os dois lados da questão, sem favorecimentos. O segundo procedimento é a apresentação de provas auxiliares, que atestam uma afirmação.

O terceiro elemento é o uso das aspas. Para Traquina (2005), “ao inserir a opinião de alguém, os jornalistas acham que deixam de participar na notícia e deixam os ‘fatos’ falar. O uso de citações faz desaparecer a presença do repórter” (pág. 140). O quarto elemento identificado com a objetividade é a estruturação da informação numa sequência apropriada. Este, no entanto, é o mais problemático porque a escolha do lead (o primeiro parágrafo da notícia), depende de uma decisão do jornalista, que não necessariamente vai ser objetiva. Além disso, com o avanço tecnológico e o aparecimento de novos formatos digitais, a técnica da pirâmide invertida, que consagrou o lead, em alguns momentos será substituída por outros tipos de técnicas, como a da pirâmide deitada<sup>10</sup>.

Outro critério que também caracteriza a atividade profissional jornalística é a noticiabilidade. Conforme Hohlfeldt (2001), esse conceito é constituído pelas convenções de organização do trabalho dos jornalistas, ao determinar, definir e legitimar o que será notícia. Ele explica que noticiabilidade é “a aptidão de um fato para se tornar notícia. (...) A noticiabilidade de um fato pode então ser analisada segundo sua possibilidade de integrar-se ou não ao fluxo normal e rotineiro da produção de informações” (HOHLFELDT, 2001, p. 208).

O jornalismo infantil deve seguir as mesmas características da atividade jornalística em geral. No entanto, a especificidade do público deve ser preocupação primeira.

Com base em estudo da Agência de Notícias dos Direitos da Infância (ANDI), sobre os suplementos infantis, publicado em 2002, é possível identificar características peculiares desse formato de jornalismo. O estudo, apesar de completar mais de dez anos e tratar sobre mídia impressa, ainda é um dos poucos que abordam o tema do jornalismo infantil e buscam caracterizar este formato. Será um auxiliar na hora de analisarmos o Guten News.

---

<sup>10</sup> A partir das diversas possibilidades da web, incluindo os hiperlinks, João Canavilhas, na obra “Webjornalismo: Da pirâmide invertida à pirâmide deitada”, contesta o modelo da pirâmide invertida e apresenta o modelo da pirâmide deitada, dividida em quatro níveis de leitura. O primeiro nível, chamado unidade base, assim como na pirâmide invertida traz o lead com as tradicionais perguntas, o que (?), quando (?), quem (?) e onde (?). No segundo, que é o da explicação, o autor deve responder ao por quê (?) e ao como (?). No terceiro nível, chamado de contextualização, usa-se as ferramentas que a internet oferece que são vídeo, som, infografias animadas e outras. O último nível, o de exploração, liga a notícia ao arquivo da publicação, ou a arquivos externos. A ideia básica da informação mais importante ser colocada em primeiro lugar, no entanto, se mantém.

Na conclusão da pesquisa, os cadernos infantis devem estar atentos aos valores que veiculam, pois é preciso impedir que a forma e o conteúdo do material estejam à serviço de interesses mercadológicos. A colaboração de especialistas e das próprias crianças, na hora de pensar o conteúdo, na opinião dos consultores da pesquisa, pode evitar esse problema. A contribuição dos pequenos também é bem vista no momento de comentar, criticar e sugerir. É como se a criança fosse um “avalista mirim da qualidade” em ação.

As matérias, de acordo com o que diz a pesquisa, precisam ser contextualizadas, com diversidade de fontes e pluralidade de visões críticas da realidade. Aqui, no entanto, fazemos uma ressalva. É importante que a criança tenha contato com múltiplas fontes e diferentes visões de mundo desde cedo, mas de que forma isso ficará marcado no texto? Uma das ferramentas utilizadas pelo jornalismo tradicional é o uso de aspas e a descrição de duas posições diferentes. Precisamos refletir se o formato de incluir diversas aspas no texto, com diferentes vozes, é o mais adequado para expressar pluralidade ao público infantil.

A linguagem deve ser ao mesmo tempo lúdica e formadora e sempre acessível. Ao usar palavras estranhas ao universo infantil, a pesquisa sugere que se dê explicação entre parênteses, em um glossário ou na forma de um aposto explicativo, após a palavra, no próprio texto. Mas só em casos que as palavras são estranhas, pois as frases curtas e o sentido direto é preferível para dar mais clareza ao pequeno leitor. O texto também deve se manter em grande nível de interatividade com aquele que está lendo.

As fotos e ilustrações não são apenas acessórios no texto. O ideal é ter ilustrações ou fotos provocativas do espírito crítico, conectadas aos textos. A tipologia, o tamanho das letras e as cores utilizadas nos suplementos também são grandes aliadas na hora de manter o interesse da criança. É bom que as letras sejam grandes. As pequenas dificultam a leitura. Os tipos de letra podem ser variados, mas devem compor uma apresentação clara e com bom nível de legibilidade. A variedade de cores pode ser rica, mas o uso de cores muito fortes ou a mistura de muitas cores pode ficar desagradável.

A pesquisa defende que o bom jornalismo infantil faz uso de passatempos que ensinam por meio lúdico. Entre os passatempos estão os quadrinhos, os jogos e as brincadeiras. A sugestão é que haja uma articulação entre os passatempos e os temas desenvolvidos nos textos. Lembrando que a presença de passatempos deve ser equilibrada.

Como podemos observar, o jornalismo infantil possui características peculiares, em relação à prática jornalística profissional. E, nos tempos atuais, com o avanço tecnológico, essas características tendem a se tornar ainda mais específicas. Em estudo mais recente sobre suplementos infantis – Folhinha e Estadinho -, Doretto (2010) aponta que as crianças com as quais convivemos hoje têm características distintas das gerações anteriores. Ela defende a teoria do pesquisador norte-americano, Mark Prensky, sobre os “nativos digitais”, conceito que se refere aqueles que cresceram cercados por tecnologia digital e a utilizam para brincar, por isso não têm medo dela, a veem como um aliado<sup>11</sup>.

Segundo a teoria, o contato com as novas tecnologias provoca pequenas mudanças orgânicas no modo de funcionamento do cérebro, fazendo com que os pequenos sejam capazes de dominar a descoberta indutiva, trabalhar com mapas mentais e decodificar imagens tridimensionais. Às vezes, afirma a autora, “tudo isso ao mesmo tempo já que a capacidade de realizar multitarefas é outra característica dessas crianças e jovens” (DORETTO, 2010, pág. 23).

No primeiro caso, da descoberta indutiva, a autora diz que os nativos digitais aprendem com os videogames e com a informática a descobrir pelo método de tentativa e erro.

Como não há um caminho descrito a ser seguido para conseguir a vitória, é preciso avaliar as falhas cometidas para tomar um novo rumo na próxima partida, em busca do sucesso. Diante do computador, temos de descobrir qual o caminho técnico mais correto para chegar ao resultado esperado (não há um único roteiro no ambiente informacional). Um processo que tem a base do que se faz na pesquisa científica, mas que, paradoxalmente, está longe da realidade escolar – onde o livro didático é utilizado pelos docentes como centralizador do aprendizado. (DORETTO, 2010, pág. 24)

Para explicar o segundo caso, a capacidade de trabalhar com mapas mentais, a autora faz uso de uma explicação de Martín-Barbero. Ele diz que ler, na Internet e nos programas de computador, é atravessar elementos que estão conectados entre si por várias formas de articulação, simulação, jogo etc. Ou seja, “os nativos digitais entendem que há informações tanto na oralidade, no som e nas imagens quanto na palavra escrita e conseguem trabalhar com eles de forma integrada” (DORETTO, 2010, pág. 24). Ela complementa afirmando que

---

<sup>11</sup> Disponível em <http://www.marcprensky.com/international/Leia%20entrevista%20do%20autor%20da%20expressao%20imigrantes%20digitais.pdf>. Acesso em 01 de setembro de 2015.

essa nova maneira de se entreter e se emocionar se reflete nas novas maneiras de se relacionar em sociedade, marcadas pela interatividade<sup>12</sup>.

As crianças atuais também são capazes de decodificar imagens tridimensionais e fazer tudo ao mesmo tempo. Querem comentar reportagens, modificar o conteúdo que acessam na Internet, jogar on line, expressar suas emoções, desejos e vontades. Enquanto isso, Doretto, citando Mark Prensky, diz que os jornalistas são os chamados “imigrantes digitais”. Ainda estão aprendendo a lidar com as novas tecnologias e alguns carregam desconfiança e preconceito. A autora explica que os adultos

entendem a leitura ainda como algo linear, de cima para baixo; tendem a não aceitar o novo status da imagem, talvez por não associarem o aprendizado ao lúdico (herança dos bancos escolares); e não valorizam a capacidade dos mais jovens de realizar várias ações ao mesmo tempo, apontando a desatenção como decorrência ruim dessas multitarefas. (DORETTO, 2010, pág. 26)

A partir dessa ideia dos “nativos digitais”, percebe-se a facilidade das crianças em utilizar os dispositivos móveis. Essas ferramentas, apesar de relativamente novas, têm sua origem ainda no século XX, de acordo com Barbosa e Seixas. Em 1995, Roger Fidler, professor e diretor do Programa Digital Publishing do Donald W. Reynolds Journalism da Universidade do Missouri (EUA), trabalhava como diretor de Novas Mídias e responsável pelo Information Design Laboratory do grupo de comunicação norte-americano Knight-Ridder (BARBOSA; SEIXAS, 2013). Naquela época, segundo Barbosa e Seixas (2013), acreditava-se que o futuro para os jornais estava nos sistemas de videotexto<sup>13</sup> e no protótipo do *tablet* que poderia entregar informações com maior agilidade e permitir uma experiência mais interativa, envolvente e personalizável para as pessoas. A experiência, no entanto, deu lugar ao World Wide Web (WWW).

Mesmo tendo sido desacreditado na época, para Barbosa e Seixas (2013), a ele é dado o devido crédito pela visão do embrião daquele que promete ser um dos dispositivos móveis “que marcará os processos de produção, criação e consumo da informação jornalística no contexto da convergência cultural e midiática neste início da segunda década do século XXI”

---

<sup>12</sup> A autora faz uso aqui do significado de interatividade segundo a concepção de Orozco, já que o termo pode ter diferentes significados. Para Orozco, a interatividade é “a dimensão que modifica o estar como audiência, já que justamente a audiência na interatividade se converte em usuário”.

<sup>13</sup> De acordo com Barbosa e Seixas (2013), é a denominação genérica para sistemas de informação textual eletrônica enviado por um centro emissor, sendo transmitido por ondas para aparelhos de televisão convencional. O videotexto é considerado o principal precursor dos atuais produtos jornalísticos digitais.

(BARBOSA; SEIXAS, 2013). As autoras referem-se aos *tablets*, mas os *smartphones*, que também podem veicular o conteúdo dos aplicativos, tendem a fazer este papel também.

Satuf (2015), ao analisar as pesquisas de Aguado e Martínez, aponta três características elementares dos dispositivos móveis: ubiquidade (capacidade de conexão estendida no tempo e no espaço); adaptabilidade (conteúdos gerados por demanda e sensíveis ao contexto do usuário); e multifuncionalidade (integração de aplicações e formatos oriundos de outros meios). A partir dessas características, o autor conclui que, em relação ao estudo do jornalismo, o adjetivo “móvel” só pode ser atribuído ao suporte que integra essas três características, simultaneamente. Assim, para ele, torna-se fácil identificar quais são, de fato, as tecnologias comunicacionais móveis, bem como diferenciá-las de outros suportes portáteis.

Pensando nisso, Satuf (2015) sugere uma definição para o jornalismo móvel praticado nos dias atuais.

Uma vez esclarecida a dimensão tecnológica, sugerimos a seguinte definição operacional para responder à primeira questão: “**O que é jornalismo móvel?**”. Jornalismo móvel é um conjunto de práticas de produção, edição, circulação e consumo de conteúdos jornalísticos em dispositivos portáteis digitais que agregam conexão ubíqua, conteúdos por demanda adaptados ao contexto do usuário e integração de múltiplos formatos midiáticos. (SATUF, 2015, pág. 444) [grifo nosso]

O autor dá o exemplo do laptop para sanar as dúvidas em relação à dimensão tecnológica. “Seria o laptop um suporte para o jornalismo móvel?”. Para ele, a resposta é negativa por causa das limitações relacionadas ao movimento e ao contexto. Satuf (2015) explica que os laptops são portáteis, mas o uso continua restrito a situações e lugares, diferentemente dos *smartphones* e *tablets*. Não é possível usar o laptop enquanto está em pé. O aparelho pede que o usuário esteja imóvel, na maioria das vezes, apoiando o dispositivo em uma superfície de suporte. Além disso, ele argumenta que os laptops não são tecnologias realmente contextuais, pois faltam sensores que adaptam conteúdos à experiência imediata do usuário.

Pensando nessas possibilidades do jornalismo para dispositivos móveis, vários veículos de comunicação já conhecidos do público têm lançado o olhar para o meio digital, buscando identificar e potencializar o alcance ao público. É o caso das revistas digitais de informações para públicos especializados (FREIRE, 2015), que aproveitam as características do formato impresso tradicional de revista, mas utilizam linguagem diferenciada por estarem inseridas no ambiente digital. Dessa forma, o conteúdo se torna mais dinâmico, interativo, com a

possibilidade de agregar conexão ubíqua, conteúdos por demanda adaptados ao contexto do usuário e integração de múltiplos formatos midiáticos.

## **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A presente pesquisa é de caráter qualitativo e de estratégia empírica, pois pretende analisar em que medida o Guten News produz jornalismo infantil em dispositivos móveis. Para o estudo, o método utilizado será o de estudo de caso do aplicativo no formato para web, com base no aporte teórico sobre jornalismo infantil e jornalismo para dispositivos móveis.

Para fins de análise, foram escolhidas quatro edições (edições pares), veiculadas no aplicativo nos meses de setembro e outubro de 2015. Em cada uma, foi analisado todo o conteúdo de texto e jogos da editoria Brasil. A escolha teve como parâmetro a opção por uma editoria fixa em todas as edições e pela abordagem de temas que são bastante atuais, sendo possível fazer um paralelo interessante com aquilo que é veiculado nos sites da grande mídia.

Com base no aporte teórico, foram definidos seis categorias de análise, ligadas às características do jornalismo em dispositivos móveis e do jornalismo infantil: *objetividade e critério de noticiabilidade; linguagem; fotos, ilustrações e tipologias; presença de passatempos; integração de formatos midiáticos e conteúdos adaptados ao contexto do usuário.*

## **ANÁLISE**

Para este estudo, foi analisada a editoria Brasil, como já explicado nos procedimentos metodológicos (edições 28, 30, 32 e 34). O intuito é descobrir em que medida o aplicativo Guten News pratica jornalismo infantil em dispositivos móveis, com base no aporte teórico exposto na pesquisa.

Na edição nº 28, a editoria Brasil abordou a questão da sujeira do rio Tietê, em São Paulo, e o projeto de despoluição do manancial de águas, a partir de entrevista realizada com Gustavo Veronesi, da Rede de Águas da SOS Mata Atlântica. O tema é relevante. Apesar de ser voltado para um problema mais local de São Paulo, busca mostrar a importância da preservação das águas em geral. A objetividade, como característica do texto jornalística, está presente no uso da fonte para abordar o tema.

O texto explicativo inicia fazendo comparações com a despoluição do Rio Tâmesa, na Inglaterra. Depois segue falando sobre o assunto, por meio de informações fornecidas pelo especialista. De acordo com o estudo produzido pela ANDI, a linguagem deve ser lúdica, formadora, acessível, explicativa e interativa. E, em vários aspectos do texto, é possível ver essas características.

“Agora, imagine como seria ótimo ver o rio Tietê, que atravessa São Paulo, com águas limpas e margens preservadas... Pois saiba que um projeto de recuperação foi iniciado há mais de 20 anos. O problema é que até agora os resultados não são tão animadores”, é um dos trechos do texto. Apenas nessas frases, já é possível identificar a linguagem acessível e explicativa. O uso dos verbos “imagine”, “sabia”, falando direto com o interlocutor, aponta para a interatividade do texto. É como se houvesse uma conversa com a criança. Há também a preocupação em formar, pois apresenta um assunto sobre preservação ambiental, mostrando um projeto e os seus resultados que não necessariamente são animadores

O visual da matéria não é tão provocativo. As letras têm tamanho razoável para a leitura, mas a foto do rio é somente ilustrativa. Dentro da editoria Brasil, existem outras quatro janelas contendo *Quiz* e *Games*. Nesses espaços, há uso de ilustrações e tipologias mais lúdicas.

Os espaços de passatempos contêm atividades variáveis, que têm toda relação com o conteúdo abordado no texto. No *Quiz*, a criança pode responder a perguntas, que introduzem o assunto do texto. Além disso, um aspecto importante é observar que há perguntas que contribuem para o entendimento do que seria o jornalismo, reforçando o caráter formador do material. Há questionamentos sobre o motivo da matéria estar inserida na editoria Brasil. Há outra pergunta mostrando o que é uma manchete, um título e sobre uso do tempo verbal.

Nesta edição, há uma das janelas em que é mostrada uma foto, relacionada à poluição das águas, e o usuário precisa digitar uma legenda. A quarta janela da editoria também tem espaço para *Games*. Apresenta várias perguntas sobre o texto para saber se o usuário realmente compreendeu o conteúdo do que está escrito. Na quinta e última janela, também de *Games*, a criança pode fazer uso de informações textuais e visuais para compreender melhor o assunto. São apresentadas várias fotografias, que devem ser lincadas com os seus respectivos textos, fazendo o usuário pensar e refletir sobre o que leu.

Seguindo características do jornalismo em dispositivos móveis, há integração dos formatos midiáticos, especialmente nos jogos. Há uso de diferentes mídias, como texto, infografia, som, fotografia num mesmo espaço. Também existe espaço para compartilhar no Facebook. No entanto, poderia haver o uso mais intenso de formatos midiáticos, como vídeo, por exemplo, e áudios não somente musicais, mas informativos. Os conteúdos recebidos na assinatura não são completamente adaptados ao contexto do usuário. Mas, a criança tem a possibilidade de fazer seu perfil, personalizando o uso. No espaço Meu Guten, na página inicial, é possível selecionar as matérias que despertaram mais interesse em Favoritos, clicando no ícone em formato de coração, presente nos textos. Também tem o histórico do que foi lido ou feito. Em todos os games, há pontuação e um selo que, ao final da atividade, a criança pode ganhar. Há selo de curioso, analítico, escritor, a depender da atividade. Dessa forma, o perfil do usuário do Guten News também é personalizado.

Na edição nº 30, a editoria Brasil aborda um tema de Economia sobre as agências de classificação de risco, atual para o momento que o Brasil passou em 2015<sup>14</sup>. A objetividade jornalística, neste texto específico, não contou com uso de aspas e das provas auxiliares. O formato do texto, no entanto, segue padrões jornalísticos. É importante lembrar aqui da ressalva já feita ao tratar sobre jornalismo infantil em relação ao uso de aspas e o entendimento da criança. É provável que a equipe tenha optado pelo não uso das aspas por ser um tema de difícil entendimento.

A linguagem segue a mesma linha da explicação e interação com usuário, a fim de tornar o assunto tão denso e difícil de compreensão, mais fácil para as crianças, aproximando a linguagem do universo infantil. Vejamos:

Com isso, a agência disse aos investidores do mundo todo que o Brasil faz parte da categoria especulativa, com chances maiores de dar calote, de não pagar suas contas. Alguma vez você tirou notas abaixo da média no colégio? Precisou estudar mais para recuperar o deslize? É o caso do Brasil: estamos com uma nota baixa e precisamos nos esforçar para melhorar.

Nas outras quatro janelas, existem os *Games*, seguindo a mesma lógica da edição anterior. O primeiro deles deve ser jogado antes do início da leitura do texto. Nesse caso específico, pede que a criança redija um texto. Além disso, faz relação com o universo da criança, utilizando o mesmo mote sobre notas na escola que está presente no texto da matéria. O usuário que

---

<sup>14</sup> O tema teve notoriedade, devido à atualidade do assunto, já que foi algo bastante falado durante o mês de setembro de 2015, quando o Brasil teve nota rebaixada pelas Standard and Poor's, uma das mais importantes agências que avalia os riscos de se investir em uma nação.

finalizar recebe 200 pontos e ganha o selo de Escritor, personalizando o seu perfil no Guten News. Na segunda janela de *Game*, nesta edição, a criança tem contato com o *Quiz* de introdução ao texto principal. Existe ainda uma outra janela com um *Quiz* mais aprofundado com várias perguntas sobre o texto para saber se o leitor compreendeu as informações que estão sendo repassadas. No último *Game* desta edição, as crianças ainda têm a possibilidade de se expressar sobre o entendimento do texto lido. Podem ganhar 200 pontos e garantir mais um selo Escritor.

Não há tantas fotografias nesta edição, mas foram utilizados vários recursos gráficos de infografia para ilustrar de forma adequada às crianças o assunto. As fontes dos títulos e dos textos são de tamanhos adequados e compreensíveis ao leitor. O tamanho da matéria e das perguntas não é demasiadamente longo, para não cansar a leitura, mas também não é tão curto que não contenha todas as explicações. A integração de formatos midiáticos e os conteúdos adaptados ao contexto do usuário seguem o mesmo que já foi abordado na edição anterior.

Na edição nº 32, a editoria Brasil tratou sobre a morte de animais selvagem por atropelamento nas estradas. O assunto foi escolhido, devido à atualidade<sup>15</sup>. O texto objetivo, com uso de aspas e formato jornalístico, e informativo segue o mesmo parâmetro dos demais já analisados, com uma linguagem explicativa e interativa. “Você mesmo(a) pode fazer uma campanha para conscientizar as pessoas da sua família, os seus amigos, os pais dos seus amigos. A sua geração tem um papel muito importante nisso tudo”. Esse texto especificamente não fez tanto uso da linguagem lúdica, foram utilizados mais recursos explicativos.

A editoria segue o mesmo formato das outras edições, com cinco janelas de possibilidades: uma com o texto principal e as outras quatro de *Games*. O primeiro game é um *Quiz* com perguntas que vão introduzir o usuário no assunto. Vejamos um exemplo:

Pergunta 1 Ao clicar na notícia, você perceberá que ela foi publicada no caderno Brasil e que sua chamada afirma que 473 milhões de animais são atropelados a cada ano. Que relação você pode estabelecer entre essas informações? a) Esses dados são registrados nas estradas brasileiras; por esse motivo, a notícia está no caderno Brasil. b) Esses números revelam a quantidade de animais atropelados em todo o mundo, mas só o Brasil publica notícias sobre esse assunto. c) Esses dados estão no caderno Brasil, pois é nessa editoria que se fala sobre a fauna brasileira.

<sup>15</sup> O mesmo tema foi veiculado em outros sites da Internet no mesmo período, entre eles o BBC Brasil. Disponível em [http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/10/150924\\_atropelamentos\\_fauna\\_tg](http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/10/150924_atropelamentos_fauna_tg). Acesso e 09 de novembro de 2015.

No segundo *Game*, a criança é incentivada a criar, trabalhando com texto e foto. No outro *Quiz* o usuário se depara com várias perguntas sobre o texto principal. Na última janela de *Game*, a criança tem a possibilidade de escrever uma carta para o órgão público responsável pelas estradas da região onde mora, explicando os riscos que sofrem os animais. A intenção da carta é sugerir ações adequadas para reverter o alto número de vítimas. Nesse espaço assinalamos o aspecto formador que a linguagem jornalística infantil deve ter. Escrever uma carta nesse teor é já exercitar desde cedo o exercício da cidadania e a responsabilidade de cada um na sociedade.

Fotos, ilustrações e tipologias, além da integração de formatos midiáticos e conteúdos adaptados ao contexto do usuário, seguem o mesmo que já foi analisado nas edições anteriores.

Na edição nº 34, o texto principal da editoria Brasil aborda a reforma nas escolas públicas estaduais de São Paulo. O assunto também segue critérios de noticiabilidade, por ser um tema atual. No entanto, como ocorreu na primeira edição analisada, que tratou mais especificamente sobre o rio Tietê, dessa vez também predomina na editoria Brasil um assunto mais interessante para quem mora em São Paulo. O formato e a linguagem do texto são diferentes dos demais, pois traz uma entrevista com duas especialistas que têm ideias contrárias sobre o mesmo assunto, seguindo padrões da objetividade jornalística. É feita a pergunta e logo abaixo seguem as respostas de quem é a favor e de quem é contra. Vejamos:

**Que benefícios e prejuízos pedagógicos a mudança pode trazer?** Rosângela Valim “Imagine uma escola em que toda a equipe gestora trabalha olhando para um único segmento. Isso é muito mais rico, muito mais vantajoso. Quando há três tipos de ensino na escola, não é possível dar uma abordagem específica para um único segmento; você coloca um pouco de atenção em cada”. Maria Izabel Noronha “Não tem conteúdo pedagógico. Não se pode afirmar que é uma medida pedagógica, porque não é. Eu não vejo nenhum benefício; vejo que isso cria problemas para todos os segmentos”. [grifo nosso]

Nesse caso, foi feito o uso da opinião direta das entrevistadas. A linguagem não faz tanto uso do lúdico, mas é formadora e explicativa. A forma como a informação está disponível ajuda os pequenos a entenderem quais são os aspectos favoráveis e desfavoráveis da ideia, contribuindo para a formação de uma opinião sobre o assunto.

No primeiro espaço destinado aos games, há um *Quiz* com quatro questões introduzindo o assunto principal. As crianças são levadas a pensar sobre os benefícios ou os prejuízos da reforma que está sendo planejada para as escolas de São Paulo. Dessa forma, também são incentivadas a pensar sobre a educação. O segundo *Game* aguça a criatividade. Para ganhar 200 pontos e o selo de escritor, o usuário precisa escrever duas perguntas que gostaria de fazer para um educador sobre o assunto. O terceiro *Game* tem sete perguntas sobre o assunto da matéria. Esse formato contribui para a formação crítica da criança e para o entendimento sobre o que diz uma notícia. O último espaço de *Game* encerra a edição possibilitando à criança um local para se expressar e apresentar suas opiniões, o que também faz parte da formação cidadã e crítica. O usuário deve escrever o seu ponto de vista sobre o assunto e apresentar dois argumentos que o defendam.

Fotos, ilustrações e tipologias, além da integração de formatos midiáticos e conteúdos adaptados ao contexto do usuário, seguem o mesmo que já foi analisado nas edições anteriores.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O aplicativo Guten News, no aspecto do jornalismo infantil para dispositivos móveis, é inovador. Os temas tratados são atuais, estando presentes inclusive nos principais sites de notícias do mundo. Além disso, a linguagem objetiva, informativa, formadora e interativa é de fácil acesso para as crianças, contribuindo para a formação dos pequenos como cidadãos. Há reportagens, entrevistas, artigos e jogos educativos e comunicativos. Elas também são levadas a entender como funciona um veículo jornalístico ao entrar em contato com perguntas sobre a manchete, o lide etc. Por vezes, no entanto, falta variedade de fontes, discussão que já foi tratada no decorrer do trabalho.

As características que definem o jornalismo para dispositivos móveis também estão presentes - ubiquidade (capacidade de conexão estendida no tempo e no espaço); adaptabilidade (conteúdos gerados por demanda e sensíveis ao contexto do usuário); e multifuncionalidade (integração de aplicações e formatos oriundos de outros meios). No entanto, é possível perceber que o aplicativo ainda não usa todas as possibilidades que o meio proporciona. Entre outras práticas, a equipe poderia investir em vídeos explicativos ou mesmo dar a possibilidade de as crianças enviarem vídeos e sugestões de patas. Poderia também personalizar melhor o conteúdo do aplicativo, de acordo com as preferências do usuário.

Entre acertos e erros, o aplicativo Guten News, ao ser o primeiro a veicular notícias para crianças, já tem a primazia de dar o norte para o surgimento de outros suportes que tenham o desejo de desenvolver o jornalismo infantil ou mesmo para aperfeiçoar as suas ferramentas já existentes. Mostra também que é possível fazer jornalismo infantil em dispositivos móveis, exercendo uma importante função social, para além do incentivo à leitura. O Guten News torna realidade a possibilidade de (in) formar os pequenos, ajudá-los a se tornarem cidadãos, por meio dos dispositivos móveis.

Dessa forma, fica evidente a importância de se discutir cada vez mais e ampliar os conhecimentos sobre o assunto. Este estudo não está pronto e definitivo, mas espera ter contribuído para lançar o olhar em busca do desenvolvimento de futuras pesquisas não somente na área de jornalismo infantil ou jornalismo para dispositivos móveis, mas também em diferentes possibilidades de estudos que podem auxiliar no desenvolvimento da comunicação para as crianças, a exemplo de pesquisas na área da Educomunicação, Educação, Pedagogia, Leitura, entre outras.

## REFERÊNCIAS

AGÊNCIA DE NOTÍCIAS DOS DIREITOS DA INFÂNCIA; INSTITUTO AYRTON SENNA. **Esqueceram de Mim**: os jornais brasileiros ignoram o potencial pedagógico dos cadernos infantis. Brasília, v.6, n.10, jun. 2002.

BARBOSA, Suzana; SEIXAS, Lia. **Jornalismo e dispositivos móveis: percepções, usos e tendências**. In: BARBOSA, Suzana; MIELNICZUK, Luciana [org.]. **Jornalismo e Tecnologias móveis**. Covilhã: Labcom, 2013

DORETTO, Juliana. **Pequeno leitor de papel**: jornalismo infantil na Folhinha e no Estadinho. Dissertação de conclusão do Mestrado em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo. 2010.

FREIRE, Marcelo. **Revistas digitais**: um produto entre inovações e adaptações. In: CANAVILHAS, João; SATUF, Ivan. **Jornalismo para dispositivos móveis: produção, distribuição e consumo**. Covilhã: Labcom, 2015.

HOHLFELDT, Antonio. **Hipóteses contemporâneas de pesquisa em comunicação**. In: FRANÇA, Vera Veiga; HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C. [orgs]. **Teorias da Comunicação**: Conceitos, escolas e tendências. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SATUF, Ivan. **Jornalismo móvel**: da prática à investigação acadêmica. In: CANAVILHAS, João; SATUF, Ivan. **Jornalismo para dispositivos móveis: produção, distribuição e consumo**. Covilhã: Labcom, 2015.

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do Jornalismo**: porque as notícias são como são. Vol. 1. Florianópolis: Insular, 2.ed., 2005.