



Sites Educativos: Elemento de Construção na Identidade Infantil¹

Kassya Dy Karly Lima ALVES²
Danuta de Cássia Leite LEÃO³
Universidade Federal do Pará

RESUMO

O objetivo do trabalho é saber como é feito o relacionamento das crianças nos *sites* educativos infantis, através de identificação dos conteúdos fornecidos para este público. A pesquisa identifica as transformações desse espaço social na contemporaneidade e analisa a importância da cibercultura infantil no processo de construção da identidade infantil. Os seguintes autores foram fundamentais para dar suporte neste estudo: Stuart Hall apresenta reflexões sobre a identidade cultural; Sérgio Capparelli, e Pierre Levy falam acerca da cibercultura.

PALAVRAS-CHAVES: Criança; Identidade infantil; Sites Educativos; Cibercultura.

A infância

O fornecimento de informações atinge as crianças de maneira interdisciplinar através de um lazer cotidiano, através de processos de ensino/aprendizagem e na aquisição de conhecimentos.

A criança está numa fase de brincar, aprender e falar. A família e a escola devem servir de base para que o desenvolvimento da criança não seja comprometido. O convívio social é um dos fatores importantes nessa fase, se socializar com os amigos, realizar brincadeiras comuns, tudo isso faz parte de experiências que a criança levará para a vida inteira e que estimulará o seu desempenho social no futuro. Sim-Sim (2008) argumenta sobre a necessidade de comunicar:

A comunicação é vital no desenvolvimento da criança, implicando a participação ativa de ambos os interlocutores (criança e adulto) e requerendo oportunidades comunicativas e a existência de múltiplas razões que levam ao desejo e à necessidade de comunicar. .”(SIM-SIM et al., 2008, p. 34).

¹ Trabalho apresentado no DT VI - Rádio, TV e Internet do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 01 a 03 de maio de 2014..

² Estudante de graduação 7º semestre do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, da UFPa. E-mail: kassya_dk@hotmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do curso de Comunicação Social, na Faculdade de Comunicação da Universidade Federal do Pará - UFPa, email: danutaleaopp@gmail.com



É na interação comunicativa com a família e amigos que a criança começa a se comunicar. Desde o nascimento, a criança se comunica com os pais através de comportamentos verbais e não verbais, num segundo momento é a fase de expressar suas emoções e desejos através da fala e da escrita. Desse modo, aprende-se a comunicar, aprender e pensar. É nessa fase que as mídias digitais ganham importância na vida das crianças e a sociedade (poderes públicos, sociedade civil) encara os desafios e as responsabilidades desse meio comunicacional. Para garantir os direitos de crianças e adolescentes foi aprovada a Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança⁴ que assegura:

A criança terá direito à liberdade de expressão. Esse direito incluirá a liberdade de procurar, receber e divulgar informações e ideias de todo tipo, independentemente de fronteiras, de forma oral, escrita ou impressa, por meio das artes ou de qualquer outro meio escolhido pela criança. (CIDCA, Artigo 13, 1989)

A CIDCA foi criada para proteger as mudanças apresentadas na fase da infância e da adolescência e apoiar os pais e professores no importante desafio de aprender a usufruir e definir objetivos pedagógicos para o uso da mídia nos seus cotidianos.

COMUNICAÇÃO DIGITAL

A partir da segunda metade do século XX, inicia-se uma nova fase de processos tecnológicos, denominada terceira revolução industrial ou revolução tecnocientífica.

Com a terceira revolução industrial houve uma evolução nas operações que empregam alta tecnologia. Esse fato proporcionou a ascensão de inúmeras atividades que empregam alta tecnologia em sua produção, como a informática e a internet. O indivíduo possui a facilidade de obter uma informação necessária num determinado instante.

Nesse contexto, a tecnologia é condição necessária para a comunicação digital, para Castells (2005) as redes de comunicação digital são a coluna vertebral da sociedade em rede. Uma nova forma de comunicação que integra todas as pessoas conectadas na

⁴A Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança e do Adolescente (CIDCA) é um tratado que visa à proteção de crianças e adolescentes de todo o mundo, aprovada na Resolução 44/25 da Assembleia Geral das Nações Unidas, em 20 de novembro de 1989. Disponível em: http://www.unicef.org/brazil/pt/resources_10127.htm Acesso: 3 de fev de 2014.



rede através de um conjunto convergente de dispositivos digitais. O pesquisador Jenkis (2009) entende por convergência que:

O fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação de múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKIS, 2009, p. 29)

Na internet, qualquer pessoa seja adulto ou criança pode produzir uma notícia e comunicá-la, compartilhá-la pelo mundo de forma rápida. Com o avanço dos aparatos tecnológicos, a comunicação digital ganha cada vez mais pessoas em conexão no espaço virtual, seja na internet através dos computadores, *tablets* ou celulares.

As mídias globais desconhecem fronteiras geográficas, operam em diferentes países e idiomas, permitindo livre acesso ao conhecimento e a troca de informações. No atual contexto, poucas mídias se encontram neste grau de penetração. Mas, considerando-se as mídias como um todo, pode-se restringir à internet um alcance verdadeiramente global. Também massificada, segmentada e interativa.(...) O usuário é ativo, tem de ir buscar os bilhões de informações disponibilizados na rede. Ele pode interagir com as notícias dos sites ou com outros usuários (...) onde cada integrante pode estar em qualquer parte do globo emitindo um ponto de vista diferente e único sobre diversos assuntos. Também pode pesquisar quaisquer tipos de informações com a utilização de centenas de serviços gratuitos de pesquisa e recuperação de informações na internet. (AZEVEDO, 2003, P. 9)

Concorda-se com o autor, pois a interatividade está mais presente na internet e utiliza ferramentas de comunicação, como site de notícias, sites educativos, blog, pesquisas, redes sociais, para deixar as relações mais próximas de seus usuários, permitindo um encurtamento de distâncias em todo o mundo.

De acordo com a pesquisa⁵ feita com dados da PNAD (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios), divulgada pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), em maio de 2013, o acesso à internet cresceu 143,8% entre a população brasileira.

Com essa interação acontecendo com as pessoas em todos os lugares, ela também chega às crianças, através de familiares, na escola e incentivo de amigos. Sendo assim, refletimos como seria feito o relacionamento das crianças na rede

⁵ Jornal Folha de S. Paulo - Acesso à internet no Brasil cresce. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2013/05/1279552-acesso-a-internet-no-brasil-cresce-mas-53-da-populacao-ainda-nao-usa-a-rede.shtml> Acesso: 29 de Jul de 2013.



especificamente em páginas pensadas ou desenvolvidas para o público infantil? Identificar quais conteúdos (imagens, jogos, filmes) são fornecidos para o público alvo? E qual a importância da cultura midiática infantil na rede, ou seja, uma cibercultura no processo de construção da identidade infantil?

Em busca de resposta, investigamos como estratégias midiáticas prendem a atenção de crianças, quando buscam diversão na internet, no *site* de busca *Google*⁶. Nosso objetivo é compreender o processo de comunicação realizado em páginas desenvolvidas para crianças, identificar os conteúdos disponíveis e, a partir do resultado da pesquisa, confirmar ou não se a cibercultura infantil contribui no processo de construção da identidade infantil.

Entende-se nesta pesquisa crianças como pessoas, na faixa etária inferior a 12 anos⁷, que possuem desde cedo esse acesso à internet, e demonstram fascínio com um mundo de fantasias onde tudo é possível. Assim, as brincadeiras de roda, o passeio no parque ou na rua com os amigos perdem um pouco dos seus encantos, sendo postas de lado e substituídas por brincadeira mais atrativas, jogos eletrônicos ou qualquer atividade mediada pelo computador ou celular.

Esta criança usa vários itens para simular seu mundo e sua imaginação, seja com brinquedos ou em ambientes virtuais, sempre utilizando a criatividade. Dessa forma, “construindo, transformando e destruindo, a criança expressa o seu imaginário e seus problemas.” (Kishimoto, 1994, p. 30).

Assim, surge um novo ambiente comunicacional, no qual as crianças são ativas na internet, consumindo e produzindo informações. Para Girardello (2008) as crianças recém-chegadas ao mundo e que têm acesso fácil ao computador, este é visto como um brinquedo ou espaço onde se brinca.

Segundo a pesquisa recente *Tic Kids Online Brasil 2012*⁸, realizada no Brasil com crianças (com idade de 9 a 16 anos), afirma que cerca de 44% dos respondentes realizam o seu primeiro acesso, abaixo dos 10 anos. As atividades ligadas à comunicação e ao entretenimento são também mencionadas com destaque pelos jovens usuários de Internet: assistir a vídeos no YouTube (66%), jogar com outras pessoas

⁶Google – Site de busca. Disponível em: <https://www.google.com.br/> Acesso em: 26 de mar de 2014

⁷Estatuto da Criança e do Adolescente. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm Acesso em: 12 de fev de 2014

⁸TIC Kids Online Brasil 2012: pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes. São Paulo: Disponível em: <http://www.cetic.br/publicacoes/2012/tic-kids-online-2012.pdf> Acesso em: 29 de jul de 2013



online (54%) e trocar mensagens instantâneas na Internet (54%) estão entre as atividades mais citadas.

Esta pesquisa do Tic Kids On Line Brasil é sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil e comprova através de dados, que o público infantil está cada vez mais presente na internet. Essas crianças que realizam o seu primeiro contato com o ambiente virtual, ficam livres para realizar diversas atividades, seja de aprendizagem e crescimento ou até atividades que estimulam o consumo infantil. Desta forma muitas empresas investem pesado em recursos com interatividade para estimular o consumo infantil.

Por isso, é fundamental a orientação e o acompanhamento dos responsáveis, assim evita situações de riscos que podem resultar em alguma consequência para o usuário da rede. Segundo pesquisa online⁹ divulgada pela ONG SaferNet Brasil¹⁰, em 2008, mais da metade (53%) dos internautas brasileiros que têm de 5 a 18 anos acessa conteúdos impróprios para sua idade.

OS SITES EDUCATIVOS INFANTIS

O público infantil se apresenta como usuário de internet em proporções tão significativas, por isso torna-se fundamental compreender os desafios gerados por essa nova realidade. Para Tapscott (1999), a internet se torna a principal ferramenta dessa geração, na qual se constrói a infância digital.

Nesse contexto, cabe destacar a importância em analisar quais conteúdos estão sendo consumidos, por parte do público infantil, dentro de *sites* educativos que nada mais são do que páginas criadas para crianças com conteúdos educativos.

O tempo passado na Internet pode ser voltado para o aprendizado e a aquisição de conhecimentos. Há diversos sites que incentivam o desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes, ampliando o seu universo cultural. Combinando informação com diversão, eles são, também, um excelente passatempo, que podem entreter e divertir os jovens. (AZAREDO, 2012, s.p.)

⁹Pesquisa: “Hábitos de Navegação na Internet: será que nossos alunos e educadores navegam com segurança na Internet?” Disponível em: <http://www.safernet.org.br/site/sites/default/files/RELATORIO%20ALUNOS%20NACIONAL%202009.pdf> Acesso em: 26 de mar de 2014

¹⁰ A SaferNet Brasil se consolidou como entidade referência nacional no enfrentamento aos crimes e violações aos Direitos Humanos na Internet no Brasil.



Os sites educativos são produtos dos grandes avanços tecnológicos de grande importância. É mais uma ferramenta para educar, aprender e ensinar as crianças de modo divertido, espontâneo e lúdico. Essa nova geração, cresceu com a internet e é íntima dos computadores. Porém, é necessário ressaltar antes de analisar os sites educativos, que estes podem ser aproveitados por todas as faixas etárias, crianças, adolescentes e adultos.

COMO ATRAIR A ATENÇÃO DAS CRIANÇAS?

A pesquisa Tic Kids Online Brasil 2012, ainda revela que a maioria das crianças e adolescentes que são usuários de Internet declara acessar a rede frequentemente, sendo que 47% delas usam todos os dias ou quase, 38% utilizam uma vez por semana e apenas 5% utiliza a Internet menos de uma vez por mês.

A internet possui uma variedade de recursos virtuais, sendo um fator decisivo para a criança na hora de escolher brincar com um brinquedo de pano/plástico ou brincar em um jogo virtual. A interatividade na rede é um atrativo determinante que faz com que a criança prefira a brincadeira virtual. Compreende-se a interatividade como:

Podemos compreender a interatividade digital como um diálogo entre homens e máquinas (baseados no princípio da microeletrônica), através de uma zona de contato chamada de “interfaces gráficas”, em tempo real. A tecnologia digital possibilita ao usuário interagir, não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, com o conteúdo. (LEMOS, 1997, p. 3).

Com a expansão das novas tecnologias de comunicação, houve uma popularização da interatividade. Com a interatividade é possível uma troca de ações mútua entre emissor–receptor, o usuário tem participação ativa, em condições necessárias não só para consumo de conteúdo, mais também para produção deste.

Para Primo (2000) a interatividade tem um conceito mais amplo, a ideia está presente em quase tudo que nos cerca hoje. A TV é interativa, o brinquedo é interativo, o rádio é interativo, o aparelho eletrônico é interativo, como se o que não fosse interativo carecesse de um valor agregado.



A maioria dos sites educativos possuem várias ferramentas em comum, como jogos, histórias em quadrinhos, *gifs*¹¹, imagens para colorir e passatempos (caça-palavras, jogo dos sete erros, palavras cruzadas) e utilizam da interatividade como fonte para chamar atenção do usuário. Ao entrar em qualquer site, a criança vai buscar o que há de diferente e colorido. Para Farina (1973) as cores produzem no ser humano uma sensação de movimento, uma dinâmica envolvente e compulsiva, além de atuarem sobre a emotividade humana.

Nas páginas iniciais dos sites infantis a interface visual, geralmente, chama atenção por possuir ilustrações coloridas, imagens, trilhas musicais, onomatopeias por efeitos sonoros, animações, mascotes.

Cibercultura

A cibercultura é um termo empregado na definição das comunidades sociais no espaço eletrônico virtual. Segundo o filósofo Lévy (2009), para definir cibercultura, deve-se primeiro identificar o meio da sua criação, o ciberespaço. Com a chegada do ciberespaço, Lévy (ibid., p.44) aponta que “o computador não é mais um centro, e sim um nó, um terminal, um componente da rede universal e calculante”.

O termo cibercultura foi criado por Levy (1999) para e conceitua como:

A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre relações do poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração (LÉVY 1999,p.130)

Em relação a estas comunidades virtuais, estão aumentando e se popularizando na internet e em outros aparatos tecnológicos de comunicação, possibilitando maior aproximação entre as pessoas de todo o mundo. Para Castells (1999), a comunicação mediada por computadores gera uma gama enorme de comunidades virtuais.

A nossa sociedade hoje tem a cibercultura como transformadora de identidade infantil, no qual, é um meio de interação que abrange vários assuntos ligados à

¹¹ GIF (*Graphics Interchange Format*, que se pode traduzir como "formato para intercâmbio de gráficos") é um formato de imagem de mapa de bits muito usado na *world wide web*, quer para imagens fixas, quer para animações.



comunicação e cultura. Tomando como base o que Capparelli (2002) conceitua como Cibercultura Infantil:

Compartilhamos igualmente a ideia da construção reconstrução da cultura infantil bem como da própria infância, na medida em que essas construções e reconstruções se baseiam em tecnologias originadas na cultura, conformadas por ela, e que, por sua vez, ajudam a criar novas situações sociais e culturais para essa mesma infância. (CAPPARELLI, 2002, p.131)

A cibercultura é uma das vertentes de construção da identidade infantil nos *sites* educativos, é através do processo de comunicação estabelecido com a criança que é feito o fornecimento de informações culturais.

Adotou-se como procedimento técnico para este trabalho a pesquisa, para isto escolhemos analisar uma ação comum à maioria das crianças que acessam a internet, buscam diversão. Para isto, selecionamos palavras que o representassem essa diversão e as digitamos na caixa de busca do *site Google*, as seguintes palavras-chaves: “jogos”, “jogos infantis” e “jogos online”, todas selecionadas numa tentativa de encontrar *sites* educativos, e identificar quais conteúdos estão disponíveis, quando a criança busca diversão nos jogos virtuais.

Observamos os resultados, apenas da primeira página da busca por estes termos no *site*, analisando apenas *links* que priorizam a diversão do público infantil com conteúdos educativos. Analisaremos individualmente, 2 páginas para cada termo que sugerimos para a busca no site Google, preocupando-se com a descrição dos conteúdos encontrados de acordo com os resultados.

Os resultados

Jogos

a) As crianças que optarem por acessar o site Discovery Kids Brasil¹², encontrará vídeos, experimentos, atividades e mini-jogos que utilizam temas de conscientização ambiental. O Herói do Planeta, é um mini-jogo em que a criança aprende sobre como economizar eletricidade, como cuidar da água e aprender a reciclar e pintar.

¹² Discovery Kids Brasil – Jogo Seja o Herói do Planeta. Disponível em:
<http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/jogos/seja-o-heroi-do-planeta/> Acessado em: 5 Ago de 2013



Para Kruger e Cruz (2001), nesse tipo de jogo não há vencedores nem perdedores.

Isso faz com que a criança experimente hipóteses, tome decisões baseadas nas possibilidades apresentadas no jogo e possa desenvolver sua criatividade, combinando os elementos ou construindo outros para utilizar no game. No ambiente virtual do jogo, a criança simula a sua visão da realidade, expressando seus sentimentos e interpretando de diversas formas as imagens e sons da linguagem multimídia. (KRUGER; CRUZ, 2001, p.2)

O fato de a criança ter poder de interação no jogo, participar ativamente em uma simulação da realidade, acrescentam uma nova forma de diversão infantil, no qual elas buscam simular seu mundo nos ambientes virtuais dos jogos.

b) No site infantil Divertido¹³ é possível encontrar muitos passatempos para imprimir, jogos educativos, histórias, charadas, adivinhas, dicas de leitura. Encontra-se na seção de histórias, textos de conscientização do consumo de água no planeta, a exemplo, o texto com o título Água Doce, Doce Água e textos sobre grandes personalidades do Brasil. Na seção poesias há um grande incentivo à leitura e a produção de poesias, através de dicas com animações para ajudar no aprendizado. Na oficina de poesias os usuários têm a oportunidade de enviar a sua produção que poderá ser publicada no site. O envolvimento da criança com jogos relacionados a atitudes cotidianas, traços da realidade, para Kruger e Cruz (2001) geram as seguintes motivações:

As crianças são atraídas por estes jogos devido à grande possibilidade de interação aliada ao grau de realismo, que motivam o jogador a buscar uma realidade onde possa controlar o que quiser, com liberdade de escolher dentro de seus padrões culturais.(...) As crianças jogam sozinhas ou em grupos, criando cenários e ações complexas, testando hipóteses sobre o mundo que as rodeia e resolvendo problemas no seu dia-a-dia, sob a forma de simulação de soluções impossíveis na realidade. (KRUGER; CRUZ, 2001, p.2)

No contato das crianças com esses jogos virtuais, encontram-se grandes oportunidades de aprendizagem em relação à criatividade e à comunicação.

Ainda no site Divertido, há uma seleção de várias leituras interessantes para crianças. Porém, ao clicar no livro, entramos em outra página de venda de livros, estimulando o consumo infantil. Wolton (2004) diz que não haverá liberdade de comunicação sem lei para protegê-la. Para isso, existe um projeto de lei em tramitação no Congresso que proíbe qualquer tipo de comunicação mercadológica voltada para

¹³ Divertido – Disponível em: <http://divertido.com.br/historias.htm> Acessado em: 6 Ago de 2013



crianças. A relação com vendas online dentro dos sites educativos pode de alguma forma estimular o consumo infantil nos usuários.

Jogos Infantis

a) No site Smart Kids¹⁴ é especializado na produção de conteúdo e em projetos de comunicação para o mercado infantil e utilizado como fonte de conteúdo por milhares de escolas e pelo Ministério da Educação da França, que elegeu a SmartKids como "fonte oficial para o ensino da língua Portuguesa". Na seção de objetos para colorir, encontram-se personagens bem diversos, da cultura norte-americana, como uma bruxinha na seção de *halloween*¹⁵ e da cultura brasileira como um bandeirante. Na categoria patrimônio histórico, há desenhos do Coliseu de Roma (Italia), Estátua da Liberdade (Estados Unidos) e Cristo Redentor (Brasil).

b) O site 1 Papacaio¹⁶ possui conteúdo totalmente gratuito, para crianças de todas as idades. Desenhos, quebra-cabeças, jogos e há diversas imagens para colorir. As crianças exploram o mundo das cores e texturas, na seção de artes os desenhos são obras de artes de grandes pintores como Leonardo da Vinci, Pablo Picasso, Tarsila do Amaral, entre outros para pintar no computador ou imprimir.

Jogos online

a) O site Club Penguin¹⁷ é um jogo eletrônico online voltado para crianças e pré-adolescentes, contém uma série de jogos online, no qual as crianças podem participar de jogos, se divertir e interagir. O Club Penguin também está relacionado à cidadania global através de vários projetos, em diversas regiões de todo o mundo, ajudando crianças e famílias a viver com alegria e saúde. Por meio de suas parcerias e do apoio oferecido a outras organizações, atuando em países da África, Ásia, Europa, América do Norte e América do Sul. A página apresenta algumas receitas práticas para as crianças, as receitas tem caráter típico de vários países. Exemplos: Ponche Real, Quiche Vegetariana, Milk Shake de Puffitos e todos os docinhos de *Halloween*.

¹⁴ Smart Kids – Disponível em: <http://www.smartkids.com.br/> Acessado em: 7 de Ago de 2013

¹⁵ O Dia das Bruxas (*Halloween* é o nome original na língua inglesa) é um evento tradicional e cultural, que ocorre nos países anglo-saxônicos, com especial relevância nos Estados Unidos, Canadá, Irlanda e Reino Unido, tendo como base e origem as celebrações dos antigos povos (não existe referências de onde surgiram essas celebrações)

¹⁶ 1 Papacaio – Disponível em:

http://www.1papacaio.com.br/modules.php?op=modload&name=Imprima_pinte&file=index&do=showgall&gid=300 Acessado em: 7 de Ago de 2013

¹⁷ Club Penguin – Disponível em: <http://www.clubpenguin.com/pt/?country=BR> Acessado em: 7 de Ago de 2013



b) Na página Jogue aki¹⁸, atua na rede com uma grande variedade de jogos online, organizado por categorias como ação, crianças, meninas e etc. No jogo Gato na Europa, o gatinho faz um passeio pela Europa e a sua missão é fazer com que a comida típica de cada um dos países chegue até ele. Ainda no site Jogue Aki é possível encontrar o jogo Snail Bob 3¹⁹, nesse a criança pode viajar no antigo Egito e explorar cenário característico.

Nos sites acima analisados são encontrados conteúdos característicos de diferentes países, presentes nas receitas que não são comuns para os brasileiros, na imagem da bruxinha que está ligado a uma comemoração norte-americana, no contato com as obras de artes de todo o mundo, etc. tão comum em vários sites. Para Hall (2001) as ligações culturais, de modo crescente, se estendem através do mundo, compartilham entre si os valores e comportamentos de cada membro desses grupos.

Nos sites educativos analisados, encontram-se diversos aspectos culturais, como crenças, ideias, mitos, valores, danças, festas populares, alimentação, modo de se vestir, entre outros. As crianças utilizam esses sites e entram em contato com a diversidade cultural de outros países e todas essas informações vão sendo assimiladas num processo de construção da identidade infantil, tudo isso apenas brincando. Na mesma linha Hall (2006) fala sobre um tipo diferente de mudança estrutural que está transformando as sociedades modernas no final do sec. XX:

Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Essas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeito integrados. (HALL, 2006.p.9)

Os receptores dessas informações, por serem apenas crianças estão numa fase de começar a construir seus pontos de vistas. O contato com a arte e os conhecimentos gerais fará com que a criança aprenda a dar importância às diversidades culturais, os valores e os comportamentos de cada grupo através do conhecimento de alguns dos aspectos dos seus modos de vida.

As novas tecnologias estão sim moldando a infância do século XXI, as crianças estão mais ativas e espertas, nasceram no mundo digital onde tudo parece ser

¹⁸Jogue Aki, jogo Gato na Europa. Disponível em: <http://jogueaki.ig.com.br/jogos-online.php?jogo=cat-around-europe> Acesso em: 5 de Ago de 2013

¹⁹Jogue Aki, jogo Snail Bob 3. Disponível em: <http://jogueaki.ig.com.br/jogos-online.php?jogo=snail-bob-3> Acessado em: 5 de Ago de 2013



mais fácil, convivem com as tecnologias de maneira familiar, ao contrario de seus pais. (LEÃO, 2011, P.10)

O tempo que as crianças passam na internet, pode ser melhor aproveitado a partir dos diversos sites educativos gratuitos e seguros disponíveis na rede. A pesquisa Tic Kids Online Brasil 2012, confirma a ideia:

A Internet é utilizada e tem sido apropriada pelas crianças e pelos adolescentes cada vez com maior frequência, e as atividades por eles desenvolvidas nesse ambiente tendem a aumentar conforme vão adquirindo mais autonomia e conhecimentos. (Tic Kids Online Brasil, 2012, P.63)

A apropriação da internet, no Brasil, por crianças é um fato real, segundo pesquisa acima citada, até os usuários de menor renda familiar, acessam a rede pelo menos em locais públicos, ou mesmo na escola.

CONCLUSÃO

Constatamos que os conteúdos presentes na rede fornecidos para crianças, nos *sites* analisados, são relacionados aos hábitos culturais, através do vestuário, da alimentação, da cultura, das relações interpessoais, e esses aspectos servem de estímulo para que a criança aprenda a dar importância às diversidades, os valores e os comportamentos de cada grupo

De forma geral, os resultados da pesquisa mostram que as relações infantis no *sec. XXI* está em transformação. Assim, respondendo a nossa problemática sobre a importância da cibercultura no processo de construção da identidade infantil, pudemos constatar que o tempo usado nos sites educativos contribui no processo de ensino e aprendizado das crianças e na formação da identidade infantil. Os jogos que propõe desafios estimulam a imaginação e a criatividade dos usuários que tem participação ativa e se envolvem na buscar por soluções. O contato com as diversidades culturais poderá torna-los cidadãos mais conscientes e possivelmente um candidato mais forte ao mercado de trabalho futuramente.

O ambiente virtual é comum às crianças e faz parte do seu cotidiano, porém é fundamental que estas não se isentem do contato físico, da socialização. É importante que os pais possam sempre participar dessa navegação, orientando e prevenindo os filhos de eventuais perigos em casos de “falhas” na segurança. Um dos maiores perigos da internet é a pedofilia.



REFERÊNCIAS

AZAREDO, Marina. **52 sites que divertem e ensinam**. 2012 Disponível em: <http://educarparacrescer.abril.com.br/comportamento/sites-educativos-504552.shtml> Acesso em: 26 de mar de 2014

AZEVEDO, Aryovaldo. **Tendências da Comunicação Publicitária na Era Digital**. In: XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. *Anais*. Brasília: 2006.

Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança e do Adolescente (CIDCA) é um tratado que visa à proteção de crianças e adolescentes de todo o mundo, aprovada na Resolução 44/25 da Assembleia Geral das Nações Unidas, 1989. Disponível em: http://www.unicef.org/brazil/pt/resources_10127.htm Acesso: 3 de fev de 2014.

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

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 2ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.

CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (Orgs.). **A Sociedade em Rede: do conhecimento à ação política**; Conferência. Belém (Por): Imprensa Nacional, 2005.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação - **TIC Kids Online Brasil 2012**: pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013. Edição bilíngue: português/inglês Disponível em: <http://www.cetic.br/publicacoes/2012/tic-kids-online-2012.pdf> Acesso em: 02 ago de 2013.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blucher Ltda, 1986.

GIRARDELLO, Gilka. Produção cultural infantil diante da tela: da TV à internet. In: FATIN, Mônica; GIRARDELLO, Gilka (orgs.). **Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância**. Campinas, SP: Papirus, 2008.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. RJ: DP&A. 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KRUGER, Fernando. e CRUZ, Dulce. **Os jogos eletrônicos de simulação e a criança**. In: XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. *Anais*. Campo Grande: 2001

LEÃO, Danuta. **Consumo e Infância na Cibercultura**. In: VIII Encontro Nacional de História da Mídia. *Anais*. Guarapuava: 2011

LEMONS, André. **Anjos interativos e retribalização do mundo**: sobre interatividade e interfaces digitais. Revista Tendências, XXI, Lisboa, 1997.[S.I.]: Virtual Books, 2007. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemons/interativo.pdf> Acesso em: 02 ago de 2013.

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

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009



OLIVEIRA, José. e SANTOS, Clesio. **A Informática nos Anos 90**: Alguns avanços e desafios. In: I Conferência Científica da UFRGS. *Anais*. Porto Alegre: 2007

OLIVEIRA, Lia Raquel. **A comunicação educativa em ambientes virtuais**: um modelo de *design* de dispositivos para o ensino-aprendizagem na universidade. Universidade do Minho. 1ª edição. Braga: Out 2004.

PRIMO, Alex. **Interação mútua e reativa**: uma proposta de estudo. Revista Farmecos. n.12. Porto Alegre: Jan. 2000.

SILVA FILHO, M. Antonio. **A era da informação**. Revista Espaço acadêmico, ano I, número 2, Julho de 2001. Disponível em: http://www.espacoacademico.com.br/002/02col_mendes.htm
Acesso em: 22 mar de 2014

SIM-SIM, Inês; SILVA, Ana; NUNES, Clarisse. **Linguagem e comunicação no jardim-de-infância**: textos de apoio para educadores de infância. Lisboa: Biblioteca Nacional de Portugal, 2008.

TAPSCOTT, Dan. **Geração Digital**: a crescente e irreversível ascensão da geração net. Trad. Ruth Gabriela Bahr. São Paulo: Makron Books, 1999.

TRIGUEIRO, Osvaldo. **O estudo científico da comunicação**: avanços teóricos e metodológicos ensejados pela escola latino-americana. Disponível em: <http://www2.metodista.br/unesco/PCLA/revista6/artigo%206-3.htm> Acesso em: 06 de fev 2014.

WOLTON, Dominique. **Pensar a comunicação**. Algés (Portugal): Difel, 2004.