



As crianças e a mídia digital: uma prática educomunicativa para a participação¹

Mayra Fernanda Ferreira²
Universidade Estadual Paulista, Bauru, SP

Resumo

Tendo em vista a difusão das mídias digitais no cotidiano infantil, o presente trabalho pretende verificar a relação que as crianças estabelecem entre si e com as novas tecnologias, a fim de promover a participação delas como usuárias cidadãs e críticas dessas novas mídias. Diante disso, a educomunicação, como proposta dialógica, torna-se um dos caminhos promissores, por meio do qual a criança pode conquistar seu espaço participativo. Como exemplos de práticas educomunicativas, apresentamos o método de Mário Káplun e de Célestin Freinet, os quais fornecem subsídios para se discutir a participação das crianças no cenário tecnológico, principalmente, quando nos referimos aos produtos midiáticos destinados a este segmento de público.

Palavras-chave

Infância; Mídia; Novas Tecnologias; Educomunicação; Participação infantil.

Introdução

“Somente o diálogo comunica”.
Paulo Freire

Essa afirmação de Paulo Freire é o ponto de partida para se reconhecer a importância do diálogo em todos os processos comunicacionais. Dessa forma, a participação do público diante de um produto midiático torna-se essencial, uma vez que é por meio dela que se constrói o caminho para o diálogo entre os produtores e receptores de determinada mídia. Quando pensamos nessa interação, englobamos todos os segmentos de público, visto que reconhecemos o potencial ativo e crítico dos sujeitos frente à oferta midiática.

Ao nos direcionamos a relação das crianças com a mídia digital, temos como foco a importância da participação infantil nesses meios, visto que já nasceram em um

¹ Trabalho apresentado no GT – Mediações e Interfaces Comunicacionais, do Inovcom, evento componente do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste.

² Mestranda em Comunicação Midiática no Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Universidade Estadual Paulista (Unesp), campus Bauru. E-mail: mayraunesp@yahoo.com.br



ambiente cercado de tecnologias. Essa nova geração da infância, a geração Net³, está envolta em um cenário interativo, no qual busca ampliar seus conhecimentos, compartilhar informações e, especialmente, estabelecer novas formas de relacionamento e aprendizado em meio ao espaço virtual.

Além disso, as crianças dessa geração querem ser usuárias interativas de mídia. Familiarizadas com o cenário tecnológico, elas não se contentam com os produtos em si. O que as instiga é a possibilidade de interagir com os mesmos e se fazer presente (ouvida e vista) pelos demais usuários. Nesse sentido, é fundamental que se discutam mecanismos que promovam uma interatividade que corresponda a esses interesses infantis, ao mesmo tempo em que atue na formação e desenvolvimento dessas crianças.

Como a mídia fornece subsídios para uma educação não-formal, aliar a comunicação e a educação em seus produtos é necessário para se construir ferramentas e métodos que estimulem a criticidade e a criatividade frente aos produtos de mídia e de cultura, colaborando para a formação de cidadãos participativos. Assim, de acordo com Mário Káplun, estaríamos promovendo uma comunicação dialógica e uma educação libertadora.

Face a essas considerações, apontamos a educomunicação como uma saída para estimular a participação das crianças na mídia digital, ao passo em que contribui para uma pedagogia dos meios, no que se refere ao contato do público com os mecanismos de produção, ao mesmo tempo em que promove o debate e a reflexão sobre tais produtos. As práticas educacionais do cassete-fórum (Mário Káplun, 1976) e do jornal escolar (Célestin Freinet, 1924) são os exemplos que norteiam a discussão deste trabalho, a fim de demonstrar que é possível garantir um espaço para o receptor na emissão de mensagens, o que consolida a proposta de uma comunicação efetiva. Ou seja, o diálogo se faz presente.

Uma nova geração

Apropriando-nos da denominação Geração Net, de Tapscott (1999), visamos enfatizar quem são as crianças deste cenário, convivendo e atuando junto às mídias digitais. Como portadoras de uma cultura singular, essas crianças vêm construindo um

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



novo percurso de ações, visto que agem com certa autonomia e independência devido a sua relação íntenseca com as tecnologias. Tapscott (1999) afirma que utilizar as tecnologias e respirar estão no mesmo patamar para essa geração.

No entanto, cabe questionar quais os usos que são feitos da mídia digital e de que forma ela contribui para o desenvolvimento infantil. Engana-se quem defende que tais mídias nada traz de benéfico para a formação das crianças. A tese da Curva do Dorminhoco, de Johnson (2005), aponta que o entretenimento de massa, principalmente os videogames e a televisão, contribuem no processo cognitivo, estimulando os indivíduos - as crianças inclusive - na resolução dos problemas, apontados nas narrativas de mídia.

Nessa perspectiva, as experiências vivenciadas em meio eletrônico são transpostas para o cotidiano, interferindo no processo de aprendizado e convívio interpessoal. Torna-se, então, válido considerar a mídia digital como fonte preciosa de informações e comportamentos, uma vez que as crianças estão fascinadas frente às possibilidades e diversidades apresentadas nesses meios.

Quando ficamos extasiados com a sabedoria tecnológica de crianças de 10 anos, o que deveríamos estar celebrando não é seu domínio de determinada plataforma – Windows XP, digamos, ou o Game Boy – mas, sim, sua capacidade para compreender novas plataformas rapidamente, aparentemente sem esforço, em ao menos folhear um manual. O que eles aprenderam não são apenas regras específicas intrínsecas a um sistema particular; eles aprendem princípios abstratos que podem ser aplicados ao se aproximarem de *qualquer* sistema complicado (JOHNSON, 2005, p. 142)

Dessa forma, o domínio que essa geração tem sob as tecnologias, especialmente a Internet, não pode ser ignorado pelos sistemas formais de educação e pela educação familiar. Se, em alguns momentos, observamos um abismo entre as gerações, mediadas pelas mídias digitais, é fundamental que ele deixe de existir ao menos como confronto, visto que o compartilhar essa cultura inteligente, nas palavras de Johnson (2005), é o que caracteriza esse novo ambiente.

A geração Net está acostumada com as interfaces dessa cultura e busca, por meio delas, interagir. Tapscott (1999) reforça essa questão ao pontuar que as crianças não querem mais ser apenas espectadores e ouvintes. Elas querem ser usuárias interativas. Sendo assim, a interatividade nessa cultura é que vai despertar o interesse infantil e motivar, ainda mais, suas ações. Ao se deparar com as possibilidades do meio, no que se refere à construção individual e coletiva de sua rede de informações e conhecimentos,



essas crianças entram em um mundo no qual são estimuladas a pensar, raciocinar e refletir antes de tomar qualquer decisão, seja para mera diversão ou não.

Esse desafio cognitivo que as crianças enfrentam nessa mídia é que deve ser considerado pelos pais e educadores, visto que é quase impossível dissociar essa geração do convívio com as mídias digitais. Ou melhor, tal convívio também está presente nas relações entre os adultos. Porém, quando nos direcionamos às crianças, a preocupação é fortemente marcada pelos modelos educativos e formativos apresentados, uma vez que uma forma de educação se faz presente em qualquer mídia.

Ao mesmo tempo, essas crianças utilizam tais mídias para se comunicar. As comunidades virtuais, os blogs e os sites de relacionamento são exemplos desse processo.

Essa geração de jovens e adolescentes, incluindo crianças em tenra idade, cria comunidades virtuais, desenvolvem *softwares*, fazem amigos virtuais, vivem novos relacionamentos, simulam novas experiências e identidades, encurtam as distâncias e os limites do tempo e do espaço e inventam novos sons, imagens e textos eletrônicos. (FERREIRA; LIMA; PRETTO, 2005, p.247).

Entretanto, quando pensamos em formas de comunicação, que estimulem a ação e a reflexão, tais mecanismos não conseguem atingir a dialogicidade necessária para o processo comunicativo. É importante que a criança perceba seu papel como agente comunicacional dessa mídia, e não apenas, utilize-a como canal de comunicação com os demais usuários, espaço criativo para criações ou fonte de informações .

Tendo em vista que “as crianças da Geração Net são os autores do mundo digital” (TAPSCOTT, 1999, p. 05), validar sua participação, enquanto emissora de informações nesses ambientes de mídia, deveria ser o ponto de partida na elaboração de tais mídias. Independente dos seus objetivos, mercadológicos ou não, as mídias digitais versadas na infância precisam construir seus valores em prol da formação infantil, no que se refere a processos comunicativos e educativos que promovam a participação e o diálogo e, conseqüentemente, a cidadania.

Por uma comunicação educativa

Seguindo as estratégias dialógicas da proposta de comunicação educativa de Mário Kaplún (apud AGUIRRE, 2006, p. 53), que consistem na preocupação com os conteúdos midiáticos, na promoção da reflexão e discussão sobre as mensagens



veiculadas e na democratização da comunicação, a participação do receptor na emissão das mensagens torna-se essencial.

Un sistema de comunicacion podrá, pues, considerar-se realmente participativo si provee mecanismos y canales que permitan a los grupos de base participantes determinar con independencia los contenidos temáticos del programa y generar sus propias mensajes, si hace posible que los sectores populares hablen de lo que ellos mismos quieren hablar. (KAPLÚN apud BORTOLIERO, 2006, p. 85)

No entanto, o foco das produções midiáticas, em muitos aspectos, esquece as mediações culturais e educativas dos meios. “O fascínio pela apresentação visual, pela imagem, pelo som, pela tecnologia, deixa em segundo plano o fator pedagógico, ético, psico-cognitivo e didático.” (LIBÂNEO, 2002, p. 168). Ignoram-se as informações como fonte imparcial de valores e julgamentos, ou seja, a integridade da informação não é o objetivo primeiro. Nessa conjuntura, a participação do receptor na produção dos conteúdos é vista como uma alternativa para as superficialidades, já que ele passa a determinar também o quê e como dado fato deve ser veiculado.

De acordo com Kaplún, a comunicação educativa deve ser pensada primeiro em relação aos formatos dos meios, focando seu papel educativo e não o mero didatismo. Como a veiculação de informação é uma forma de educação informal, que não substitui os instrumentos formais de ensino, a educomunicação torna-se um dos suportes para a construção coletiva do conhecimento, ao mesmo tempo em que possibilita ao público o acesso à produção e difusão das informações.

Nesse sentido, entramos na proposta de educação libertária que, segundo Freire (2002), consiste na superação da contradição educador-educandos. Ao superar esse modelo, ambos se fazem educadores e educandos em um processo mediatizado pelo mundo que os circunda. Assim, a proposta de dar voz aos emissores durante uma produção midiática torna-se um instrumento de libertação que promove a valorização e a participação dos sujeitos comunicacionais.

Desse modo, o estímulo ao diálogo entre emissores e receptores transforma a comunicação em um processo participativo, contribuindo para o desenvolvimento social. “Hoy se empieza a comprender que no habrá desarrollo sin una participación consciente de los sectores populares, en la que éstos se dinamicen, asuman un papel protagónico y se hagan los creadores de sus propias soluciones.” (KAPLÚN, 1984, p.



10). Ao pensarmos nessa forma de comunicação participativa, os sujeitos podem ser denominados emirecs, uma vez que ambos são emissores e receptores de mensagens.

Além disso, o foco dessa relação dialogal devem ser as necessidades e expectativas dos participantes para, então, construirmos um cenário no qual a comunicação assuma seu papel educativo de promover o debate social e estimular a reflexão.

Educarse no es recibir lecciones; es involucrase en un proceso dialogal de múltiples interacciones comunicativas. Por otra parte, si el auténtico desarrollo se cimienta en formas de organización social basadas en la participación, una comunicación que incentive la capacidad autogestionaria de las bases se afirma como una dinámica necesaria para generar desarrollo. (KAPLÚN, 1984, p. 20)

Ao mesmo tempo, reconhecemos a interdependência entre o diálogo, a comunicação e a educação. “Somente o diálogo, que implica senso crítico, é capaz, também, de gerá-lo. Sem ele não há comunicação e sem esta não há a verdadeira educação.” (FREIRE, 2002, p. 83). Diante disso, a proposta da educomunicação (comunicação educativa e/ou educação comunicativa) de Kaplún é uma ferramenta para ser utilizada pelas mídias a fim de incitar ações reflexivas por meio da participação. Exemplificando práticas educomunicativas, que têm como intenção trazer o receptor para a emissão de mensagens, temos o método cassete-fórum de Mário Kaplún na aplicação da Rádio Popular (1976) e a “Escuela Moderna” de Célestin Freinet (1924).

O primeiro método se caracteriza pela pré-alimentação dos receptores para que esses possam se apropriar das técnicas de produção e emitir suas mensagens, promovendo uma interlocução com sua comunidade. “El casete foro ponía su acento en la posibilidad de revertir la unidireccionalidad comunicacional y recuperar el sentido dialógico de la comunicación, frente al paradigma dominante informacional y transmisor.” (KAPLÚN, G., 2006, p. 40). Cabe ressaltar que a experiência de Kaplún foi realizada com classes menos favorecidas, já que o teórico pretendia abrir espaço para a participação popular em uma rádio educomunicativa.

Em síntese, o cassete fórum consistia na apresentação de uma fita temática aos grupos participantes isoladamente. Em grupo, eles escutavam a gravação e debatiam sobre o assunto. Posteriormente, eles gravavam suas observações e reflexões a cerca do tema e reenviavam a fita para um grupo interlocutor central. Esse grupo tinha a função de ouvir os cassetes e montar um novo cassete no qual contivesse a opinião, por meio



das falas, dos diferentes grupos. Com o contato com esse novo cassete, todos os grupos compartilhavam suas opiniões sobre o mesmo assunto.

El recurso desempeña además dentro del método, un importante papel comunicativo y educativo, como instrumento estimulador de la autoexpresión. Cada núcleo y cada participante individual cuyas intervenciones son transcritas, se autovalora al oírse en el cassette colectivo y saber que todos los demás grupos están también escuchando; siente que su voz adquiere peso, resonancia; descubre el valor de ‘decir sua palabra’, para usar la expresión de Paulo Freire. (KAPLÚN, M., 1984, p. 28)

Observa-se que tal método contribuía efetivamente na promoção da participação e do diálogo entre os grupos populares. Pensando nesta proposta educacional de Kaplún, verificamos sua viabilidade por meio de instrumentos e de uma dinâmica simples, que possibilitaram que os grupos se autovalorizassem e, principalmente, participassem de uma ação comunicativa em nível coletivo e conciliador.

Os jornais escolares também são exemplos práticos de dar voz aos interessados na produção e veiculação de informação. Célestin Freinet (1974) foi o primeiro a deslumbrar essa oportunidade na “Escuela Moderna” com *el diario escolar*, no qual propunha uma educação popular e libertadora, uma vez que considerava o contexto dos alunos nas mensagens do jornal. “Señala que el proceso de aprendizaje debe seguir un método natural que parte de los intereses, necesidades y del estado de desarrollo de los alumnos.” (URIBE, 2006, p. 67). Nesse método, os alunos eram estimulados a escrever textos de acordo com os interesses do seu grupo e a seleção desses textos para a veiculação também eram feitos pelos próprios alunos, em parceria horizontal com os professores.

Não devemos nos esquecer que o que tanto as crianças como os adultos procuram no jornal escolar não é a informação, que é muito mais rica e exata nos livros e nas revistas, mas a vida da criança, as suas reações perante o mundo, as suas hesitações, os seus temores e os seus triunfos. (FREINET, 1974, p. 57)

Nesse contexto, a prática do *el diario escolar* promoveu a construção coletiva do conhecimento, visto que envolvia a participação direta dos alunos, pais e professores. Ao trazer a realidade das crianças para a página do jornal escolar, esse método educacional contribuiu para um novo modelo de ensino-aprendizado, o qual se relaciona com a educação libertária de Paulo Freire. As crianças, ao se apropriarem de



um veículo de comunicação, no qual comunicavam sua realidade, eram verdadeiras fontes de informação e de expressão, possibilitando sua integração em um processo de auto-educação e comunicação participativa.

Considerando essas práticas, surge a figura do educador que tem como desafios principais o de transformar os conteúdos educativos em mensagens comunicativas, ao mesmo tempo em que alia valores educativos aos processos comunicacionais. Quando pensamos no processo participativo na e da comunicação, o comunicador, na visão de Kaplún (1983), deve saber escutar em primeira instância para ajudar os grupos na reflexão crítica de sua própria realidade. Assim, a formação desse novo profissional envolve a interlocução, a intercomunicação e a interação para reconhecer o papel ativo dos receptores, dando-lhes voz para emitir suas mensagens de acordo com seu ponto de vista.

Direcionando nosso foco para as mídias digitais, questiona-se se é possível aliá-las com práticas educacionais. Restringindo o público dessas mídias ao infantil, é ainda mais pertinente pensar na sua contribuição, visto que se direciona a um público em formação.

A indústria cultural deve estar mais aberta às crianças como indivíduos, criando mais oportunidades para que o público jovem faça ouvir suas opiniões, apoiando programas que lhe dêem a chance de contar suas próprias histórias e criar seu próprio entretenimento, estendendo-se aos pais e aos professores, promovendo a discussão a respeito do que as crianças gostam e por quê. (JONES, 2004, p. 248)

É inegável, no entanto, que as crianças da nova geração, assinalada acima, estabelecem uma relação afetiva com as tecnologias utilizadas nas mídias digitais. Além disso, como nos aponta Johnson (2005), muitos conteúdos de tais mídias instigam o sistema cognitivo infantil, fomentando seu interesse e desenvolvimento. Porém, paira a dúvida se a complexidade das tramas nesses meios e as possibilidades oferecidas, especialmente quando pensamos na Internet, permitem a presença do receptor usuário como interativo, uma vez que essa geração visa interagir com o meio. Portanto, qual seria o caminho ideal para que a comunicação participativa se fizesse presente no cotidiano dessas crianças da geração Net?



Interatividade como caminho promissor

Diante do contato das crianças com a mídia digital desde o nascimento e seu forte desejo de interagir com a mesma, evidenciamos a importância de um espaço participativo para que essa geração se expresse e utilize as possibilidades digitais em prol de seu desenvolvimento e aprendizado. Atuando como educandos-educadores ou verdadeiros emirecs, o que prevalece para essas crianças é o sentimento de participação.

Nesse contexto, a interlocução entre as crianças e os demais usuários – pais, professores, profissionais e outras crianças -, a partir de uma participação efetiva na comunicação, permite que elas sejam ouvidas e compreendidas pelos demais. Diante das possibilidades de uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação, deve-se mostrar “por um lado las potencialidades dialógicas que éstas tenían, facilitando los procesos de aprendizaje con otros, de construcción colectiva de conocimientos a partir de redes de personas que comparten saberes y piensan juntas.” (KAPLÚN, G., 2006, p. 43).

Aliado a isso, a comunicação nessas mídias digitais não é apenas um instrumento midiático e tecnológico, mas possui um componente pedagógico que atua na construção coletiva do conhecimento. Kaplún (1998) já afirmava que as tecnologias só têm sentido quando contribuem nessa construção. E, para construir, é necessário compartilhar e dialogar. “Educar-se es involucrarse en un proceso de múltiples interacciones comunicativas, un sistema será tanto más educativo cuando más rica sea la trama de flujos de comunicación que sepa abrir y poner a disposición de los educandos.” (KAPLÚN apud URIBE, 2006, p. 74).

Cabe, entretanto, uma ressalva à apropriação e utilização das Novas Tecnologias. Ao mesmo tempo em que há o domínio das crianças frente às máquinas, deve-se preservar a interação com as pessoas.

El ideal del estudiante aislado y conectado a una máquina niega en los hechos el carácter social del aprendizaje. La navegación solitaria en las autopistas de la información no puede remplazar el aprendizaje, que es esencialmente social. Claro que esto tampoco se da en una aula presencial en la que no hay diálogo, en la que no hay verdadera comunicación. El problema es, en ambos, pedagógico y comunicacional y no tecnológico. (KAPLÚN, G., 2006, p. 43)

Dessa forma, é importante que se entenda a interatividade como colaboradora “para que a interação entre os usuários se aproxime ao máximo da comunicação



interpessoal” (SANTOS, 2006, p. 136). Com as mídias digitais, esse processo se intensifica porque a tecnologia passa a ser vivenciada e não mais se interpõe entre os usuários. A mobilidade e a velocidade das relações fazem com que as mensagens ganhem corpo e se perpetuem no ambiente virtual, assim como os indivíduos que com a telepresença estão presentes virtualmente, interagindo.

Segundo Tapscott (1999), as crianças que vivenciam essa cultura da interação adquirem conhecimentos e poder por meio da interação com outros usuários. Devido a isso, espaços que valorizem a interatividade, ou seja, um canal de comunicação não hierarquizado, nessas mídias é condição singular para uma comunicação participativa.

Além disso, a linguagem dessas mídias tende a se aproximar do público infantil, conforme nos aponta Capparelli (2002):

São mais próximas também das crianças devido às características do hipertexto, com a convergência de linguagens e, especialmente, com a interatividade. Esse conjunto de características leva o aprendizado a adquirir características cada vez mais lúdicas, se bem que estamos ainda na infância dessa nova pedagogia. (CAPPARELLI, 2002, p. 143)

Negroponte (1995) considera a Internet um espaço propício para as crianças desenvolverem suas habilidades de leitura e escrita para se comunicar e buscar conhecimento e sentido. Complementando, a multidirecionalidade dos fluxos de informações na mídia digital, aliado à linguagem de hipermídia, permite que o usuário construa um percurso próprio de navegação, no qual deveriam prevalecer apenas seus interesses e necessidades. “A informação é assimilada de múltiplas fontes e ocorre de modo menos seqüencial. Usando software, a criança consegue organizar a informação em estruturas complexas contendo vínculos com outras informações.” (TAPSCOTT, 1999, p. 99).

Conforme aponta a tese da Curva do Dorminhoco (JOHNSON, 2005), por meio dos novos aparatos midiáticos, as crianças formam uma geração mais estimulada a pensar antes de tomar decisões, ao passo que mantêm um maior grau de concentração quando interagem com tais produtos. Sendo assim, o ato de refletir e agir é impulsionado pelas experiências já vivenciadas nas narrativas do universo digital. O estímulo ao senso crítico também é fruto do contato com esse novo universo, uma vez que diante das possibilidades as crianças precisam discernir e fazer escolhas.



Enquanto os N-Geners têm todas as informações do mundo ao alcance das mãos, elas não são acessadas simplesmente apontando o mouse sobre o link correto e dando um clique. Elas são acessadas através da escolha do link correto dentre milhares de itens que compõem o menu. Nunca antes foi tão necessário que crianças aprendessem a ler, escrever e pensar com senso crítico. (TAPSCOTT, 1999, p. 61)

Mergulhadas nas mídias digitais em busca de entretenimento e conhecimento, essa geração é despertada pela diversidade antes mesmo de compreender o que isso significa. Embora esteja atenta às transformações e com a curiosidade aguçada, é fundamental que haja mecanismos nesse universo midiático que promovam o aprendizado, a partir do diálogo com os anseios e questionamentos infantis. “O cérebro da criança está constantemente avaliando o mundo ao redor em busca de novos estímulos, justamente porque explorar e entender coisas novas são exatamente o que define o aprendizado.” (JOHNSON, 2005, p. 146)

Ao inserirmos essa problemática nos processos de ensino-aprendizagem, com relação à nova geração conectada às Novas Tecnologias, as possibilidades da educomunicação precisam visar também à formação crítica do público. “O trabalho educativo sugere a conexão de todos os espaços e dos múltiplos tempos como potência no processo de formação, permitindo que os sujeitos possam construir sua autonomia em um clima de partilha, de negociação e de democracia.” (FERREIRA; LIMA; PRETTO, 2005, p.241).

Dessa forma, a educomunicação interativa, conforme a exposição acima, é um dos caminhos para que as crianças adquiram um espaço participativo na mídia digital. E, assim, responderemos afirmativamente a questão de Tapsott (1999, p. 293): “Teremos a sabedoria e a coragem de aceitar os N-Geners, sua cultura, sua mídia e dar-lhes oportunidades de cumprir seu destino? Ouçam as crianças.”

Considerações Finais

Dialogar. Esta é a palavra chave quando nos referimos a uma comunicação efetiva e participativa diante de qualquer mídia. Ao nos direcionarmos para o público infantil, ou melhor, à geração Net e sua relação com as mídias digitais, visamos pontuar a importância do diálogo para a valorização e formação dessas crianças.

Com as possibilidades de tais mídias em seu cotidiano, a partir de sua familiaridade com as mesmas, essa geração ainda prescinde de espaços interativos, nos



quais possa encontrar eco em seus interesses e necessidades. Tornar-se também uma emissora de informações, construir coletivamente o conhecimento e interagir com um novo ambiente e usuários são a busca das crianças que se (in)formam via novas tecnologias.

Tendo em mente esses desejos infantis, as mídias digitais precisam se (re)configurar para possibilitar a participação das crianças, no que se refere à produção e difusão das informações. Ao mesmo tempo, suas ferramentas deveriam fornecer subsídios educativos para o processo comunicacional, completando o ciclo de aprendizado ao promover a reflexão e a ação por meio do diálogo, como defende Paulo Freire.

Na mesma linha de defesa, encontramos a educomunicação nas propostas de Kaplún e Freinet para direcionar os olhares midiáticos a fim de que encontremos um novo caminho para a participação infantil na mídia digital. Dialogicidade e libertação são os pontos de partida para pensar nessa mídia com viés educ comunicativo. Ressaltamos que há ainda muito que se pensar em termos de novas práticas para uma comunicação educativa nesses meios, especialmente para o público infantil.

Entretanto, esse caminho começa ao deixarmos a criança ser muito mais do que uma simples usuária. Fornecer a ela interatividade pela interatividade não é o suficiente. A base está na interação entre os usuários – produtores e receptores de mensagens -, por meio da qual o diálogo se faça presente. Se, a partir dele é que há comunicação, a criação de espaços participativos na mídia é um dos primeiros passos a serem dados nessa caminhada em defesa do papel da criança na mídia digital e da responsabilidade educativa e comunicativa de tais meios em relação ao seu público.

Ouvir as crianças é o pedido final de Tapscott. E, para que isso ocorra, o início das novas práticas midiáticas, possivelmente por meio da educomunicação, é o dialogar.

Referências bibliográficas

AGUIRRE, Jesús Maria. Kaplún, pesquisador ultrapassando a pesquisa-denúncia. In: MELO, J.M.; et al (Orgs.). **Educomídia, alavanca da cidadania: o legado utópico de Mario Kaplún.** São Bernado do Campo: UESP, 2006, p.47-62.

BORTOLIERO, Simone. Kaplún, educ comunicador. Biografia de um visionário. In: MELO, J.M.; et al (Orgs.). **Educomídia, alavanca da cidadania: o legado utópico de Mario Kaplún.** São Bernado do Campo: UESP, 2006, p. 83-88.



CAPPARELLI, Sérgio. Infância digital e cibercultura. In: PRADO, José Luiz Aida (Org.). **Crítica das práticas midiáticas**: da sociedade de massa às ciberculturas. São Paulo: Hacker Editores, 2002, p. 130-145.

FERREIRA, S.L.; LIMA, M.F.M.; PRETTO, N.L. Mídias digitais e educação: tudo ao mesmo tempo agora o tempo todo. In: BARBOSA FILHO, André; CASTRO, Cosette; TOME, Takashi. (Orgs.). **Mídias digitais**: convergência tecnológica e inclusão social. São Paulo: Paulinas, 2005, p. 225-255.

FREINET, Célestin. **O Jornal Escolar**. Lisboa: Editorial Estampa, 1974.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 32 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

JOHNSON, Steven. **Surpreendente!**: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Trad. Lucy Hellena Duarte. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

JONES, Gerard. **Brincando de fazer monstros**: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta. São Paulo: Conrad, 2004.

KAPLÚN, Gabriel. Kaplún, intelectual orgânico: memória afetiva. In: MELO, J.M.; et al (Orgs.). **Educomídia, alavanca da cidadania**: o legado utópico de Mario Kaplún. São Bernado do Campo: UMESP, 2006, p. 35-46.

KAPLÚN, Mário. La gestión cultural ante los nuevos desafios. In: **Revista Chasqui**. n. 64. dez. 1998. Disponível em: <<http://chasqui.comunica.org/chas-ed-64.htm>>. Acesso em 28 abr. 2007.

_____. **Comunicación entre grupos**: el método del cassette-foro. Ottawa: CIId, 1984.

_____. Hacia una comunicación participativa: entrevista a Mario Kaplun. In: **Aler** – Asociación latinoamericana de educación radiofônica. Quito: Editorial El Conejo, 1983. (Série Testimonios, n. 01).

LIBÂNEO, José Carlos. As tecnologias da Comunicação e informação e a formação do professor. In: VALE, José Misael Ferreira do; et al (Orgs.). **Escola Pública e Sociedade**. São Paulo: Saravaia, 2002.

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

SANTOS, Vanessa Matos dos. O processo de comunicação em ambiente virtual. 2007. 240 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Midiática) – Pós Graduação em Comunicação Midiática da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2007.

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

URIBE, Esmeralda Villegas. Kaplún, radioapaixonado. Fortalecendo o pragmatismo utópico. In: MELO, J.M.; et al (Orgs.). **Educomídia, alavanca da cidadania**: o legado utópico de Mario Kaplún. São Bernado do Campo: UMESP, 2006, p. 63-82.