

A interação entre a criança da primeira infância e a informação digital: estudo comparativo em duas escolas no Distrito Federal

Vivianne da Rocha Rodrigues (UnB) - VIVIANNE.DAROCHA@GMAIL.COM

Yaciara Mendes Duarte (UnB) - yaciara18@gmail.com

Ivette Kafure (UnB) - ivettekead@gmail.com

Resumo:

O presente artigo apresenta uma reflexão sobre a informação digital e a interação das crianças da primeira infância com sites de jogos, que pode ser definido também como uma das várias interfaces que a informação digital possui. Além disso, este trabalho expõe algumas das novas possibilidades do papel da biblioteca no contexto de aprendizagem e as diversas formas que a criança reage a ludicidade no meio escolar. Para o estudo em questão, foi realizado um experimento em duas escolas no Distrito Federal: Ursinho Dourado e Escola Franciscana Nossa Senhora de Fátima, onde se observou que a curiosidade e a interação das crianças com os outros colegas são várias das habilidades que podem ser aprimoradas com o uso da tecnologia e dos jogos.

Palavras-chave: *Biblioteca escolar. Interação. Criança na primeira infância. Bibliotecário escolar.*

Área temática: *Temática I: Tecnologias de informação e comunicação – um passo a frente*

A interação entre a criança da primeira infância e a informação digital: estudo comparativo em duas escolas no Distrito Federal

Resumo:

O presente artigo apresenta uma reflexão sobre a informação digital e a interação das crianças da primeira infância com sites de jogos, que pode ser definido também como uma das várias interfaces que a informação digital possui. Além disso, este trabalho expõe algumas das novas possibilidades do papel da biblioteca no contexto de aprendizagem e as diversas formas que a criança reage a ludicidade no meio escolar. Para o estudo em questão, foi realizado um experimento em duas escolas no Distrito Federal: Ursinho Dourado e Escola Franciscana Nossa Senhora de Fátima, onde se observou que a curiosidade e a interação das crianças com os outros colegas são várias das habilidades que podem ser aprimoradas com o uso da tecnologia e dos jogos.

Palavras-chave: Biblioteca escolar. Interação. Criança na primeira infância. Bibliotecário escolar.

Área Temática: Tecnologias de informação e comunicação – um passo a frente

1 INTRODUÇÃO

Com o uso da tecnologia nas mais diversas atividades humanas, contemplam também o mundo infantil da atualidade. As crianças do século XXI são chamadas de nativas digitais, pois apresentam habilidade e facilidade em lidar com instrumentos digitais. Prensky (2001) explica o uso deste termo para denominar esta geração, pois estes nasceram envoltos numa atmosfera tecnológica que garante uma maior facilidade e naturalidade ao lidar com os recursos atuais.

O primeiro contato com esses instrumentos digitais ocorre em casa e ou na escola com uso de computadores, *netbooks*, *notebooks*, *tablets*, celulares e videogames.

As tecnologias da informação podem estimular processo de aprendizagem da criança no desenvolvimento motor, social e cognitivo. Esses instrumentos podem ser utilizados para explorar a criatividade, despertar a curiosidade, incentivar o raciocínio e abordar aspectos pedagógicos.

O bibliotecário é um profissional capacitado para selecionar, analisar, tratar, recuperar, disponibilizar e ensinar a utilizar a informação, além de outras atribuições. Este profissional deve estudar o perfil das crianças e considerar a facilidade com tecnologia, utilizar os mais variados tipos de informação em seus diversos formatos e suportes e trazê-los para a biblioteca, ensinando-os e proporcionando contato com as diferentes formas de expressão informacional.

Para estudar mais de perto a interação das crianças de primeira infância com a informação, bem como o tipo de informação que mais as atrai foi realizado um experimento em duas escolas no Distrito Federal (DF), uma situada em Santa Maria e a outra na Asa Sul: ambas regiões administrativas do DF. O experimento nas instituições de ensino consistiu em aplicação de questionário infantil para as crianças e observação delas durante atividade com a informação digital.

2 A CRIANÇA NA PRIMEIRA INFÂNCIA

O período que abrange a primeira infância é a partir do nascimento até os seis anos de vida. Esse período é determinante para o desenvolvimento total da criança. Tapscott (2010, p.122) menciona “que [...] o cérebro é especialmente adaptável a influências externas nos primeiros três anos de vida [...]”. Dos três aos seis anos de acordo com os autores Aguiar; Nascimento e Barker (2007) “[...] a criança desenvolve grande parte do potencial cognitivo que terá quando adulto [...]”. Completam afirmando que:

até os 3 anos de idade, as crianças adquirem habilidades motoras, cognitivas, linguagem e aprendem a ter auto-controle e independência por meio da experimentação e brincadeiras. Já entre os 3 e 6 anos, as crianças aperfeiçoam suas habilidades motoras finas, aprimoram sua linguagem, desenvolvem sua sociabilidade (AGUIAR; NASCIMENTO; BARKER, 2007, p.3).

As atividades lúdicas fazem parte do aprendizado da criança, sendo de grande importância para o desenvolvimento intelectual, pois através da simbologia do brincar, ela abstrai significados a partir das suas experiências com o mundo, assimilando o novo a partir da interação entre o sujeito e o objeto (PÁDUA, 2009).

Tapscott (2010) menciona em seu livro uma pesquisa realizada com as famílias pela Kaiser Family Foundation mostrando que:

61% dos bebês com um ano ou menos passam em média uma hora e vinte minutos ao dia assistindo mídia exibida em telas de (televisão, computadores e videogames). Quarenta e três por cento dos bebês dessa idade assistem à tevê diariamente, e 18% assistem a vídeos ou DVDs todos os dias. Quase um em cada cinco bebês com um ano ou menos tinha uma televisão no quarto assim como 29% das crianças entre dois e três anos [...] (TAPSCOTT, 2010, p. 287)

A criança entra com aproximadamente três anos na educação infantil e começa a praticar atividades que desenvolvem sua coordenação motora, a socialização e a evolução do seu pensamento cognitivo. No contexto tecnológico

além de brincar, as crianças aprendem. A tecnologia como computador, *tablets*, *videogames*, etc. faz com que a criança trabalhe o seu auto-aprendizado, pois ela não tem receios de explorar o que não conhece, pelo contrário o novo a chama para se aventurar, brincar e conseqüentemente aprender. Ferreira (2008, p.10) corrobora que:

as tecnologias permitem que as crianças desenvolvam seu auto-aprendizado, visto que se aventuram, sem medo, por um ambiente livre que não lhes é nada estranho [...] a criança descobre o mundo sozinha escolhe informações [...] define as ações que condizem com suas necessidades.

Na educação infantil as crianças são motivadas a praticar, por meio de jogos e atividades lúdicas, sua coordenação motora e seu pensamento cognitivo, iniciando processo de alfabetização. No contexto da educação infantil é imprescindível a integração da biblioteca escolar para atender as necessidades informacionais das crianças auxiliando-as no processo educacional.

Por meio da missão de fomentar o acesso à pluralidade de informação, a biblioteca constitui-se em um grande e precioso instrumento no processo educativo do indivíduo e elemento fundamental quando se trata da formação de usuários da informação, pois potencializa as condições necessárias para formação permanente, tendo o poder de estimular o aprendizado e o desenvolvimento de seus usuários por meio de atividades que despertam a curiosidade, neste caso, os jogos também se incluem nesta proposta.

3 INFORMAÇÃO DIGITAL E JOGOS

Dentro dos vários conceitos de informação existentes na Ciência da informação, Le Coadic (2004) expressa que:

a informação é um conhecimento - resultado do ato de conhecer – inscrito(registrado) em forma escrita (impressa ou digital), oral ou audiovisual, em um suporte. [...] o objetivo da informação permanece sendo a apreensão de sentidos ou seres em sua significação, ou seja, continua sendo o conhecimento e o mais banal a informação [...] (LE COADIC, 2004, p.4-5).

O autor discorre ainda sobre documento como termo geral que nomeiam os objetos que contenham a informação. Nesse sentido, depreende-se que a informação contida em suporte digital, que necessite de um instrumento eletrônico/digital para decodificar o formato do suporte, será a informação digital, pode ser um filme em DVD, músicas em MP3, jogos para

computadores/videogames. No contexto infantil, em relação à informação digital, observa-se a presença de jogos em sites convencionais ou não.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa, desde que mantidas as condições para expressão do jogo, ou seja, com a ação intencional da criança para brincar, o educador está “potencializando as situações de aprendizagem [...] a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico [...]” (KISHIMOTO, 2008, p.144).

Quaisquer atividades que tenham regras definindo início e fim de jogo, competição, desafio, interação, resultados (perder/ ganhar ou acumular pontos/prêmios), diversão, que envolvam emoção, estímulos físicos e cognitivos podem ser consideradas jogos. Huizinga (2001) define jogo como:

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida, dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2001, p.33)

De acordo com Fin (2006) o jogo pode ser excelente recurso didático para os educadores e um poderoso instrumento para o desenvolvimento do conhecimento. Jogos bem elaborados e explorados podem ser vistos como uma estratégia de ensino podendo atingir diferentes objetivos que variam desde o simples treinamento, até a construção de um determinado conhecimento. É importante considerar que a utilização dos jogos, não exclui outros instrumentos pedagógicos e ou os livros didáticos/ literários, os jogos só agregam valor quando se trata de aprender, pois as crianças estão abertas ao aprendizado de forma natural e aprendem sem perceber.

Algumas vantagens de jogos apontadas por Tarouco (2008) são voltadas para o aprendizado das crianças como:

- a) Desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração.
- b) Jogos como motivadores para o processo de aprendizagem.
- c) Melhoram a flexibilidade mental.
- d) Alguns jogos apresentam tarefas complexas, segundo ela, é a melhor forma de exercitar o cérebro.
- e) Os jogos constituem a maneira mais divertida de aprender.

Há possíveis desvantagens, no âmbito educacional, os jogos, mais especificamente os digitais/ eletrônicos, são novos neste contexto e seu caráter pode ser subjetivo.

Existem infinitudes de jogos em sites que podem ser utilizados como recurso pedagógico, especialmente na educação infantil, envolve a ludicidade, de acordo com Silva (2010). A autora classifica os jogos em gêneros e suas competências para o desenvolvimento da criança no ambiente educacional como:

- a) Jogo de ação – auxiliam o desenvolvimento psicomotor e a concentração;
- b) Jogo de aventura – são os que levam o jogador numa viagem dentro do jogo, assim como o livro, quando lido. Pode desenvolver a relação de respeito mútuo, confiança que desenvolva sua autonomia;
- c) Jogo de lógica – pode ser utilizado como estímulo à cognição, pois desafiam a mente e os reflexos;
- d) Jogo de estratégia – “focalizam na astúcia da criança e agilidades de interesses da criança, principalmente no que se refere à construção ou comando de algo” (SILVA, 2010, p.4);
- e) Jogo de memória – esse gênero de jogo permite que a criança assimile paulatinamente cada fase do jogo, desse modo desenvolve a percepção e memória.

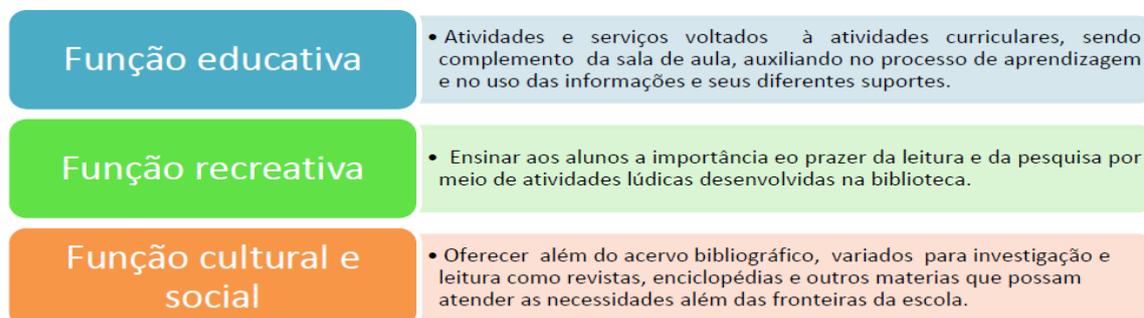
O jogo de simulação tem como objetivo simular uma possível realidade. Esse tipo de jogo contribui e estimula a capacidade cognitiva. Pode-se, adquirir competências como: inferir, comparar e relacionar e, além disso, melhora a criatividade, a persistência, e demais habilidades para lidar com soluções de problemas que exija certo grau de cognição.

Todas essas abordagens de jogos podem fazer com que a criança aprenda por si mesma interagindo com os jogos e aprendendo brincando, sem nem se dar conta disso. Silva (2010, p.2) conclui que a “criança deve ser constantemente orientada no sentido de se tornar um ser criativo, independente e capaz de encontrar, por si própria, as respostas para suas indagações”. É onde os jogos digitais educativos entram como suporte para auxiliar muito bem tanto o professor quanto o aluno, para atingir esses objetivos.

A biblioteca escolar tem várias funções dentro da escola conforme figura 1. O bibliotecário tem uma função imprescindível nesse contexto, pois, pode utilizar suas competências de agente mediador da informação para auxiliar os professores e os

alunos, encontrarem e utilizarem jogos/sites de jogos que atendam a necessidade de ensinar e de aprender na escola.

Figura 1 – Funções da biblioteca escolar



Fonte: HILLESHEIN; FACHIN, 1999, p.77

É importante que a criança tenha contato e desenvolva habilidades no uso da informação digital por meio dos jogos, entretanto, deve ser observado que maioria dos nativos digitais já brinca com os instrumentos digitais por muito tempo em casa. A criança precisa vivenciar experiências fora desta realidade virtual, vivenciando todas possíveis interações disponíveis no imenso contexto infantil.

O que se deve ressaltar que o papel da biblioteca escolar neste processo do contato com os jogos deve ser trabalhado paralelamente com o currículo escolar e as atividades propostas pelos professores, para assim acrescentar informações pertinentes aos pequenos estudantes, colaborando para desenvolvimento de habilidades necessárias ao longo da vida.

4 EXPERIÊNCIA DE INTERAÇÃO ENTRE A INFORMAÇÃO E A PRIMEIRA INFÂNCIA

O pré-teste realizou-se, com a intenção de avaliar a eficácia dos instrumentos de coleta, no dia 25 de abril de 2012 às 14 horas na Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília (FCI/UnB) durante aula de pós-graduação - Seminário em Comunicação e Mediação da Informação: Design Emocional da Informação. Estavam presentes seis alunos e a professora da disciplina.

Antes que os alunos do programa de pós-graduação avaliassem os instrumentos de coleta, realizou-se apresentação breve sobre o tema do trabalho, objetivos e o objetivo do questionário, saber se as crianças conhecem e entram em

contato com os instrumentos digitais expostos. Sugeriu-se a utilização de questionário específico para criança com a indicação da realização de uma tarefa.

Após construir o novo questionário, houve o pré-teste com o questionário para criança, testado individualmente com três crianças de dois, três e cinco anos de idade, duas crianças do sexo feminino e uma do sexo masculino, respectivamente. Ambos quando questionados se queriam a fotografia ou desenho dos objetos, responderam e apontaram que preferiam os desenhos. A pergunta seguinte para validar o questionário, eles foram questionados sobre quais dos objetos: celular, computador (*desktop*), *notebook*, *videogame* e *tablet*, eles teriam em casa e qual ou quais eles usavam, as crianças apontaram e responderam sim ou não para os objetos.

A pesquisa se concretizou aplicando-se questionário específico para as crianças e observando atividade com informação lúdica em instrumentos digitais com as crianças da primeira infância da Escola Ursinho Dourado na cidade satélite de Santa Maria e na Escola Franciscana Nossa Senhora de Fátima na Asa Sul, ambas situadas no Distrito Federal.

A Coleta de Dados ocorreu em duas etapas em que, primeiramente aplicou-se o questionário específico para criança e a segunda etapa planejou-se uma atividade lúdica com instrumentos digitais para observar como as crianças interagem, os tipos de reações e informações mais atrativas a elas.

A Escola Ursinho Dourado existe desde 1995 em Santa Maria e funciona em dois períodos, matutino e vespertino. Atualmente conta com cinquenta alunos matriculados divididos em dois turnos e em três turmas cada turno – maternal (crianças de dois e três anos), jardim I (de três e quatro anos) e jardim II (de quatro e cinco anos). Seus objetivos são: oferecer condições adequadas para o bem estar da criança e seu desenvolvimento integral; proporcionar à criança condições favoráveis à aquisição de conhecimentos; motivar a formação de hábitos saudáveis e promover a socialização da criança pelo enriquecimento de suas experiências.

A Escola Franciscana Nossa Senhora de Fátima criada em 1960 e localizada na Asa Sul está ligada a mais 10 escolas, 01 centro universitário e 01 Instituto Superior Franciscano. A escola Fátima tem como missão desenvolver os serviços educacionais de acordo com os ideais franciscanos, contribuindo da melhor forma com a formação de cidadãos. A escola atende alunos desde o berçário ao ensino

médio. Possui cerca de 300 alunos na educação infantil distribuídos em 23 turmas nos períodos matutino e vespertino.

Para aplicação da atividade na Escola Ursinho Dourado foi escolhida a turma com mais alunos no período vespertino que corresponde ao período do jardim I, composta por 15 crianças entre três e quatro anos. No dia 10 de maio de 2012, às 13h30min, durou cerca de 2 horas. A professora realizou a aplicação do questionário infantil, pois se considerou que as crianças poderiam recusar e ou estranhar a presença do pesquisador. A turma é composta por 15 alunos, todos estavam presentes.

Na Escola Fátima a atividade foi realizada na sala de aula e no laboratório II em 21 de fevereiro de 2013, das 14h às 16h50min, com uma turma do Jardim I composta de 13 alunos entre 3 e 5 anos, sendo 9 meninas e 4 meninos. Os alunos participam uma vez por semana de atividade no laboratório de informática com o software EducatuX que promete propiciar ao aluno o aprendizado de forma lúdica.

Todas as crianças do Ursinho Dourado responderam que tiveram contato com *tablet*, porém as crianças podem ter confundido a imagem com a da televisão ou ainda com um jogo/ videogame, pois no *tablet* havia imagem do personagem de desenho animado.

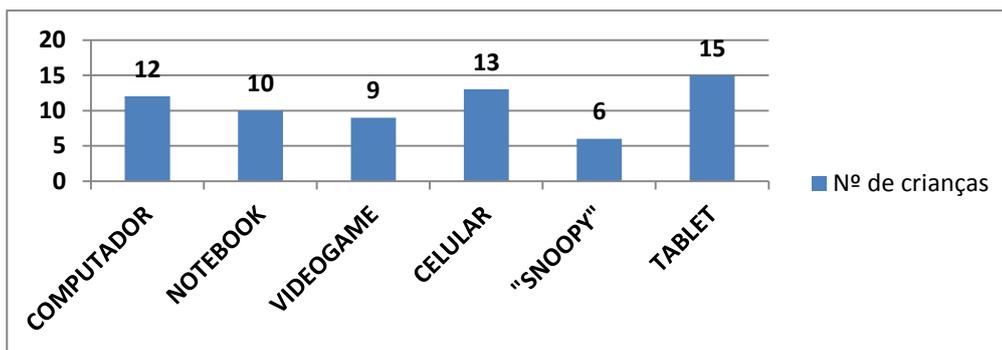
Figura 1 - Questionário Infantil



Fonte: RODRIGUES, 2012

Os resultados podem ser conferidos no gráfico 1. O personagem “Snoopy” interagindo com o computador, teve como objetivo, verificar se as crianças reconheceriam a ação de interagir com o computador associando com a realidade. Seis crianças marcaram a imagem. Contudo, não se considerou possível confusão da criança em relação ao personagem de desenho.

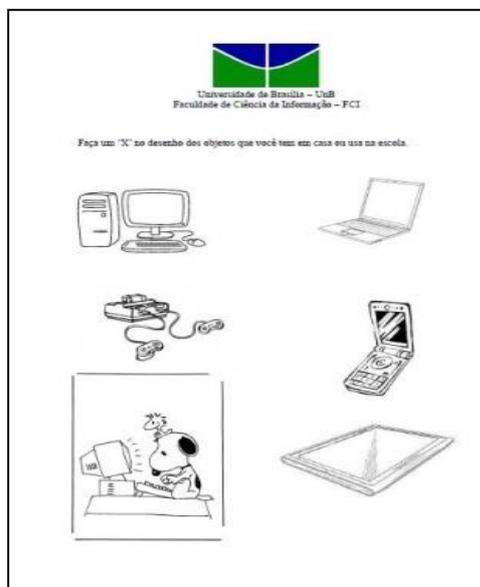
Gráfico 1 - Resultado questionário aplicado com as crianças do Ursinho Dourado.



Fonte: RODRIGUES, 2012.

Nove das 15 crianças utilizam o videogame, desses somente uma menina. A maioria brinca com celulares, 13 alunos assinalaram e/ou pintaram o desenho do celular. Verificou-se com essa atividade lúdica que as crianças da Escola Ursinho Dourado estão em contato constante com os instrumentos digitais em casa.

Figura 4 – Questionário infantil aplicado escola Fátima

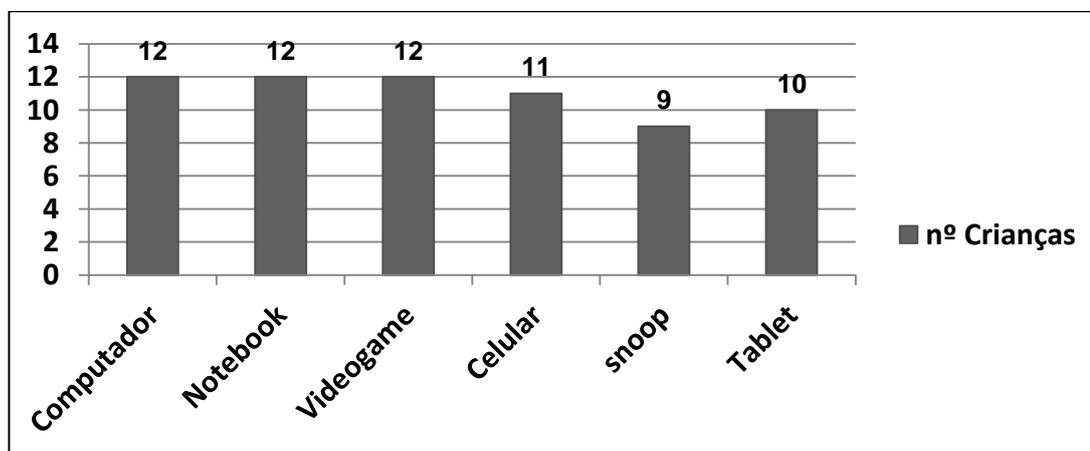


Fonte: Elaborado pelas autoras

Houve a apresentação pela educadora e pesquisadoras para os alunos da Escola Fátima da primeira atividade que consistia em pintar os objetos digitais,

conforme figura 4, que elas tinham contato em casa e/ou na escola. Resultados apresentados no gráfico 2.

Gráfico 2- Resultado questionário aplicado com as crianças da Escola Fátima.



Fonte: elaborado pelas autoras.

Algumas crianças confundiram a imagem do *tablet* (ver figura 4). Cinco delas acharam que era um espelho, uma pensou que fosse uma janela e somente três disseram que era o *Ipadou* fizeram referência ao *tablet*.

A observação no Ursinho Dourado ocorreu em 25 de maio de 2012, das 13h30min às 17h com pausa de 30min para o lanche das crianças. Disponibilizaram para as crianças dois *notebooks* com mouse e um *netbook* sem mouse, todos com sistema operacional *Windows 7*, foram preparados de modo que tivessem o mesmo papel de parede e atalhos para os navegadores (*Internet Explorer*, *Mozilla*, *Chrome*) mais o atalho para o *Paint* (software utilizado para a criação de desenhos simples e para edição de imagens), todos com acesso a internet.

Disponibilizou-se a mesma interface nos computadores utilizados pelas crianças para observação dos alunos da escola Fátima. O sistema operacional utilizado pela é *Edubuntu*, por essa razão não foi possível a utilização do *Internet Explorer*. Para cada aluno havia um computador. *Nodesktop* criou-se atalhos do *Google Chrome*, *Mozilla* e do *Kolorpaint* (software utilizado para a criação de desenhos simples e para edição de imagens do *Linux*).

A atividade proposta para observação em ambas instituições de ensino baseou-se num roteiro:

a) Navegação simples e livre com objetivo de verificar até que ponto elas interagem com as máquinas;

b) Navegação direcionada nos sites de jogos: Smartkids (www.smartkids.com) e o Friv (www.friv.com). Com o intuito de vê-las jogando e o como interagem, as reações provocadas pelos jogos/ interface e os atrativos dos mesmos e

c) Atividade mista com o instrumento e o livro digital no portal: www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital, o título a ser lido é “A Joanelha Vaidosa” de Isabel Alçada e Ana Maria Magalhães. Essa tarefa foi proposta com a finalidade de mostrar que a leitura infantil, também pode ser estimulada na era digital.

Iniciou-se de modo livre em ambas escolas para observar a interação com as interfaces dos navegadores, os softwares de desenhos, o computador e entre as crianças.

Na escola Ursinho Dourado, a turma foi dividida em grupos de três componentes e em certo momento brincaram individualmente. Foi possível observar a interação de duas crianças utilizando “a tinta”, como chamavam o *Paint*. Exploravam de modo geral o *desktop*, trocavam informações sobre cores e imagens possíveis de serem criadas no *Paint*, software usado para fazer desenhos simples e também para edição de imagens.

Um garoto de quatro anos acessou o *Chrome* e digitou a letra “c”. Questionado sobre essa atitude respondeu que a mãe havia lhe ensinado a teclar o “c” no Google para acessar o site *Clickjogos*², que aparece como dica do Google. O que essa mãe ensinou, sem o propósito, pode ser considerado uma forma de busca de informação, o princípio, talvez, de uma competência informacional. O garoto teve a necessidade de jogar (necessidade de informação), buscou o jogo e o recuperou para brincar atingindo seu objetivo e utilizando efetivamente a informação.

Depois desse episódio todos quiseram jogar. As crianças foram direcionadas ao site de jogos *Smartkids*, porém, as crianças começaram a navegar pelo ambiente digital, com algumas dificuldades, mas logo clicavam no ícone dos jogos que mais lhes chamavam a atenção.

A escolha pelo *Smartkids* se deu pelo site abordar vários conteúdos considerados, efetivamente, educativos em seus jogos e mais atividades para colorir e passatempos, além de ter espaço para o professor e espaço para bebês, o *smartbabies*, entretanto, a interface possui muito texto além dos jogos. Os fatores

² Disponível em: <http://clickjogos.uol.com.br/>

considerados negativos foram o apelo comercial de alguns produtos nos sites e a venda de alguns jogos, porém a proposta educacional é válida e enriquecedora.

A interface do *Smartkids* apresenta cores chamativas, um menu aparentemente fácil porém algumas das crianças não conseguiriam acessá-lo sozinhas, apontavam o jogo que queriam para que alguém pudesse acessar para elas. As meninas escolheram o jogo Cara Pintada, cujo, objetivo é pintar o cabelo, mudar a cor dos olhos e a maquiagem. Os meninos escolheram o jogo de memória, Essa escolha pode ser explicada pela questão de gênero apontada no artigo *Games*³.

Na escola Fátima, primeiramente, os alunos exploraram as ferramentas expostas no desktop. A maioria utilizou o *Kolorpaint*, fizeram desenhos coloridos. Logo em seguida navegaram pelo *Smartkids*, seguindo o roteiro de atividades. As crianças sentiram dificuldade em encontrar os jogos e a todo momento pediram ajuda, assim como os alunos da escola Ursinho Dourado.

De modo geral a reação deles perante a interface do site foi enriquecedora, mas constatou-se que as atividades trabalhadas com o *Smartkids* requerem mais tempo e planejamento detalhado.

O portal de jogos Friv contém mais de 250 jogos em formato flash. Quando se navega pela tela principal, constata que o site contém miniaturas dos jogos que são disponibilizados e ao mover o cursor do mouse pela interface o usuário vê o nome do jogo e querendo jogar é só clicar. O portal possui propaganda, quando escolhem algum jogo no instante que estão carregando aparecem apelo comercial e observou-se, também, que cada jogo pertence a um site específico, inferindo que o Friv pode ser considerado uma espécie de catálogo de jogos. Para utilizá-lo como recurso pedagógico é aconselhável realizar um estudo sobre os jogos que estão disponibilizados, escolher um ou mais dependendo da atividade que o educador quer proporcionar as crianças.

As crianças das duas escolas interagiram mais com o site Friv. Provavelmente, por haver somente imagens e elas estarem num período de crescimento em que a imagem é relevante. A interface é bem colorida e possui um

³ SOUZA, Alessandra de; CAMURUGY, Laiza; ALVES, Lynn. **Games e gênero: a emergência dos personagens femininos.** Disponível em:
<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/publicacoes/sbgames2009/souzacamurugyalves.pdf>
Acesso em: 01. Fev. 2013

grande apelo visual. Possui usabilidade, vez que as crianças aprenderam rapidamente a navegar por ela.

Importante ressaltar que por mais que as crianças do colégio Fátima estivessem em uma máquina individual, elas se ajudavam para entender os jogos. Percebeu-se a distinção de jogos devido ao gênero, meninas preferiram os de maquiar a personagem, dar banho e secar bichinhos e montar bolo. Os meninos escolheram jogos de lutas, de aventura como o Ben10.

A última atividade realizada foi a leitura no notebook de um livro digital disponível na Biblioteca de Livros Digitais de Portugal. As crianças do Ursinho Dourado fizeram um semicírculo para ouvir a história, porém, a história contada em português de Portugal, algumas palavras elas não entendiam, então, optou-se em passar as imagens e narrar a história. As crianças corresponderam bem e prestaram atenção no que era contado. Finalizada a história, questionando os alunos sobre o que mais gostaram da leitura, alguns disseram que gostaram da imagem da joaninha, outros do barulho dos bichos quando o áudio estava ligado. No geral, se concentraram mais do que quando estavam jogando. Não foi possível realizar a leitura do livro digital na escola Fátima, pois os equipamentos que foram disponibilizados para cada criança não tinham áudio.

4 CONCLUSÃO

Ao observar as crianças interagirem com os recursos digitais, demonstrou-se grande curiosidade e vontade de conhecer o que aqueles jogos poderiam proporcionar.

Percebeu-se que a criança vive em um mundo que a ludicidade é sua maior preocupação e que elas querem é descobrir o mundo de um jeito divertido e ativo.

A interação social entre as crianças da Escola Fátima surpreendeu, pois mesmo com um computador para cada aluno, eles saíam de suas mesas e iam para a dos colegas auxiliando, trocando informações a respeito dos jogos. Na escola Ursinho Dourado, apesar da relação social ter sido favorecida devido à quantidade menor de computadores para as crianças também interagiram muito entre si.

O espaço escolar deve explorar todas as formas de formato de informação, para que o aluno possa aprender sempre, ainda mais na infância, onde existe uma áurea mágica e divertida em tudo que se é realizado.

O bibliotecário, neste processo deve auxiliar o professor, mostrando as fontes confiáveis para se encontrar jogos educativos que desenvolvam habilidades e competências necessárias ao aprendizado.

Com a familiaridade mostrada por estes alunos ao interagir com os recursos digitais, faz-se necessário uma atenção especial para os jogos, sendo necessário que a biblioteca ofereça dentro de sua realidade, meios necessários para esta interação aconteça. A interação, neste caso, não envolve apenas ao jogo, mas sim aos outros colegas, sendo importante que a tecnologia favoreça além das questões práticas e mercadológicas, desenvolva cidadania, amizade e sentimentos que fortaleçam as relações sociais entre as crianças.

5 REFERÊNCIAS

AGUIAR, Gabriela Azevedo; NASCIMENTO, Marcos; BARKER, Gary. **Breve panorama sobre a primeira infância**. Rio de Janeiro, Promundo, 2007. Disponível em: < <http://www.promundo.org.br/wp-content/uploads/2010/05/Panorama-PIIntroducao.pdf>>. Acesso em: 29 abr. 2012.

FACHIN, Gleisy Regina Bories; HILLESHEIM, Araci Isaltina de Andrade. A biblioteca escolar e a leitura. **Rev. ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**. Santa Catarina, v.8/9, 2004.

FERREIRA, Mayra Fernanda. A (in)formação na cultura de mídia tecnológica. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL SOBRE A ESCOLA LATINO-AMERICANA DE COMUNICAÇÃO, 12, 2008, São Paulo. Disponível em: <[http://encipecom.metodista.br/mediawiki/index.php/A_\(in\)forma%C3%A7%C3%A3o_da_inf%C3%A2ncia_na_cultura_de_m%C3%ADdia_tecnol%C3%B3gica](http://encipecom.metodista.br/mediawiki/index.php/A_(in)forma%C3%A7%C3%A3o_da_inf%C3%A2ncia_na_cultura_de_m%C3%ADdia_tecnol%C3%B3gica)>. Acesso em: 23 fev. 2012.

FIN, Carla Regina Patel. **Um estudo sobre a utilização de objetos de aprendizagem computacionais voltados para o ensino da ortografia**. Porto Alegre: UFRGS, 2006. Monografia (Especialização) – Programa de Pós-Graduação de Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Artigo1_1.pdf>. Acesso em: 01 maio 2012.

FRIV. Disponível em: www.friv.com Acesso em: 20 de maio de 2012

HUIZINGA, Steven. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3.ed., São Paulo : Cortez, 1999. n. 1, p. 13-43.

LE COADIC, Yves-François. **A ciência da informação**. 2. ed. Brasília: Briquet de Lemos/Livros, 2004.

NIELSEN, Jakob. **Usability of Websites for Children: Design Guidelines for Targeting Users Aged 3–12 Years**. Disponível em:
<<http://www.nngroup.com/reports/kids/>>. Acesso em: 15 nov. 2012.

PRENSKY, Mark. **Nativos digitais, imigrantes digitais**. 2001. Disponível em:
<http://poetadasmoreninhas.pbworks.com/w/file/fetch/60222961/Prensky%20-%20Imigrantes%20e%20nativos%20digitais.pdf> Acesso em: 02 fev. 2013

RODRIGUES, Vivianne da Rocha. **A interação entre a criança da primeira infância e a informação digital**. 2012. 67 f. Monografia (Bacharelado em Biblioteconomia) - Departamento de Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília, Brasília, 2012.

SMARTKIDS. Disponível em: www.smartkids.com Acesso em: 20 maio de 2012.

SILVA, Susany Garcia da. **Jogos educativos digitais como instrumento metodológico na educação infantil**. 2010. Disponível em:
<http://www.psicopedagogiabrasil.com.br/artigos_susany_jogoseducativos.htm>
Acesso em: 20 abr. 2012.

TAPSCOTT, Don. O cérebro da geração internet. In: _____. **A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos**. Tradução de Marcello Lino. Rio de Janeiro: Agir negócios, 2010. Cap. 04, p. 121-148

TAROUCO, LianeRockenbach. **Jogos, computador e internet na educação**. 93 slides. Abril, 2008. Disponível em: <<http://penta3.ufrgs.br/animacoes/JogosEducaionais/#slide=1>> . Acesso em: 09 maio 2012.