

3 Diálogo com os autores

Nesse capítulo discutiremos os dados levantados e analisados com base na sociolinguística interacional, a partir das ideias de Bakhtin, Vygotsky e Benjamin. Para tanto, faremos uma breve exposição dos pressupostos teóricos nos quais nos apoiamos e em seguida apresentaremos a discussão dos dados.

Entender o sujeito através da linguagem é compreender seu contexto sociocultural, compreender sua relação com o meio. Sendo assim, para nos aproximarmos da criança inscrita na contemporaneidade, é necessário um olhar sobre sua construção de linguagem, sua produção e suas ferramentas de comunicação.

Para os autores Bakhtin, Vygotsky e Benjamin, a despeito de suas especificidades, o meio é entendido como constitutivo da construção da linguagem e responsável pelo diálogo entre o eu e o social. Nesse entendimento, a linguagem é utilizada como veículo de compreensão, transformação e produção do meio, e para o meio, dando a ela um caráter circular, representado por um diálogo que não se esgota apenas na emissão e recepção, sendo ela dinâmica e progressiva. Esses autores colocam a linguagem como ponto de partida da investigação e do entendimento das questões sociais, pois estudam o uso da linguagem como uma ação cotidiana que se relaciona com a vida do homem, sua produção cultural e a evolução da sociedade.

Bakhtin (1981), diz que o ser é social, ou seja, está inserido em um contexto coletivo e, portanto, se utiliza da língua para comunicar-se, e assim fala e se expressa. Para o autor, há sempre interação através da enunciação, uma forma de diálogo, pois, utilizando a linguagem como ferramenta, o indivíduo se constrói e, por sua vez, constrói a sociedade.

A construção, social e individual, que surge através da linguagem é carregada de simbolismos e significados. Isso permite a Bakhtin afirmar que todo signo é ideológico. Para ele a palavra é o signo ideológico por excelência, posto que a ideologia é um reflexo das estruturas sociais. Somos reflexo do que pensa e

acredita nossa sociedade, o meio ao qual pertencemos, portanto cabe também ao indivíduo as modificações a respeito das ideologias sociais.

Bakhtin também afirma que a noção do eu é social, pois a formação do repertório de cada indivíduo se dá na interação dele com o outro (meio), daquilo que é assimilado nesse processo de diálogo, tendo como cenário os signos pertencentes à sociedade em que se vive. Portanto, o sujeito cria seu repertório e o devolve ao meio, sob forma de transformação, fazendo deste processo um diálogo de permanente de troca, uma relação dinâmica, viva e de caráter transformador e cambiável.

A linguagem, segundo os estudos de Bakhtin, é a base da consciência, e através dela que entramos em contato e compreendemos o mundo, nos tornando seres sociais. Se nos apropriarmos deste pensamento e entendermos que linguagem é qualquer e todo sistema de signos que serve de meio de comunicação de idéias ou sentimentos, podemos vislumbrar a importância da linguagem no processo de construção de repertórios, de conceitos e identidades.

Bakhtin traz para esse estudo outros conceitos relacionados à sociedade e interação com o meio, caracterizando-o também como polifônico. Segundo o autor, a sociedade e os indivíduos nela contidos, estabelecem relações polifônicas, onde os signos são construídos através das vozes presentes e atuantes no contexto social do momento. Estes dialogam com o sujeito e o sujeito com o meio.

Vygotsky (2000), detendo seu olhar especificamente na criança, afirma que a linguagem, como sistema de signos linguísticos, é fundamental para a construção do pensamento e da consciência da criança, dando-lhe a possibilidade de expressão através da palavra, de gestos e de outras formas de comunicação. Se a linguagem é formada por signos linguísticos que estão carregados de ideologias, é por meio deles que a criança apreende a sociedade e a cultura na qual está inserida. Sendo assim, a linguagem possui uma função mediadora entre sujeito e signos. É por intermédio da linguagem, portanto, que a criança constrói seu entendimento da realidade e o representa internamente para assim poder se comunicar com o meio.

Para Vygotsky (1991) é no espaço entre o conhecimento já existente e os adquiridos que se dá o desenvolvimento da criança, o qual ele denomina de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). O processo de desenvolvimento é gradativo e progressivo, e transforma não só a produção de sentido como modifica os

padrões de cognição da criança, proporcionando-lhe galgar degraus em seus conhecimentos e em sua capacidade de compreensão. Logo, o meio possui um papel fundamental na construção do pensamento da criança, uma vez que ela entende o mundo através de sua relação com o contexto sociocultural no qual se insere.

Segundo Jobin e Souza (1995), para Vygotsky “Os sistemas de signos (linguagem, escrita, sistemas numéricos etc.), assim como os sistemas de instrumentos são criados pela sociedade ao longo do curso da história humana e mudam a forma social e o nível de seu desenvolvimento cultural”. (p.125)

Também a partir de Vygotsky (1984) é possível evidenciarmos a importância da linguagem como registro de uma sociedade e assim, inferirmos que quanto mais ferramentas tivermos para utilizar de forma construtiva a linguagem, maior será a capacidade de comunicação e ampliação de registro da sociedade.

Finalmente, Benjamin (1995; 2002) traz a noção de criança como sujeito social e produtor de cultura. Em suas narrativas “Infância em Berlim” e “Rua de mão única”, ele antecipa que, ao falar de si, propõe mais do que uma história particular. Ele propõe mostrar uma criança inserida em uma sociedade, em uma época. É a partir destas proposições que ele nos narra fatos vividos e percebidos através deste olhar.

Por esse viés, olhar a criança através de Benjamin é, sobretudo, entendê-la como ser social, não romantizada e não infantilizada. É perceber que há nela a capacidade de falar do que vê, do que sente, do que ouve. É considerar que sua experiência a leva a produzir história. Para o autor, ao vivenciar brincadeiras, leituras e sensações, a criança está interagindo com o mundo, com suas tradições, com suas regras e, assim, participando dele, construindo o seu próprio olhar. Os estudos de Benjamin mostram uma visão da infância que vai além do olhar do indivíduo. Para ele criança é sujeito que partilha e produz.

A apresentação das ideias de Benjamin de forma alegórica mostra imagens com as quais nós adultos nos identificamos. São imagens de uma infância que se reconhece quando brincamos com objetos do cotidiano, como a caixa de costura e os livros, como a escova e o espelho que se encontram sobre uma cômoda, quando nos encontramos em lugares da casa que se apresentam como esconderijo. Em suma, para Benjamin, é na infância que podemos transformar esses objetos e

espaços em histórias, narrativas por nós construídas, e é, a partir daí, que podemos construir uma narrativa própria. O autor entende que a criança, ao imergir nas imagens e usar as palavras para descrevê-las, fala de sua experiência, utiliza os signos sociais para falar de si e da sociedade.

A criança, em suas interações experimenta, subverte, inventa modos diferentes de ações e, assim, produz sentidos, amplia repertórios e aumenta sua capacidade de entender e interpretar o mundo, de construir sua identidade como sujeito social. Conforme o pensamento de Benjamin, para que haja produção de sentidos é necessário que a criança tenha uma gama de possibilidades de experimentações, é importante que ela tenha experiências que a permitam construir seus próprios conceitos acerca de suas experiências.

É na experimentação que a criança constrói suas teorias e é também através das experiências que as verifica, submete suas hipóteses, testa e por fim constrói seus próprios conceitos. Benjamin nos traz essa ideia quando diz: “a experiência mágica se torna ciência.” (Benjamin, 2002, p. 40).

Em linhas gerais, as leituras de Vygotsky e Benjamin, norteadas pelo pensamento bakhtiniano, nos levam a entender a criança como um ser que se constitui como sujeito através de sua interação com a sociedade, mas também, e não menos importante, como um sujeito que faz parte da construção da sociedade em que está inserido.

Para efeito da presente pesquisa, baseamo-nos nos autores acima citados para considerarmos que olhar a criança, como indivíduo que partilha e produz junto a sua sociedade, se faz necessário neste momento em que a *internet*, como uma nova tecnologia, vem sendo ocupada também pela criança, entendida aqui como uma voz atuante na sociedade contemporânea. Portanto, ao aproximarmos o nosso olhar da criança no uso dessa nova tecnologia estaremos nos aproximando de sua produção e assim teremos a oportunidade de compreender as demandas da criança inscrita na contemporaneidade.

Especificamente sobre essa sociedade, Sarlo (2006) destaca que ela se apresenta como uma sociedade de consumo, na qual as novas gerações podem ser percebidas como “coleccionador às avessas”. Para a autora, na *internet* os sujeitos colecionam atos de compra e venda, “uma coleção de atos de consumo na qual o objeto se consome antes sequer de ser tocado pelo uso” (p. 27).

Portanto, a necessidade de se olhar a criança inscrita na contemporaneidade em ação, escutar suas narrativas, observar como se dá a construção de significados na interação com os signos dispostos na sociedade, possibilita contribuir para o entendimento de como os signos com os quais as crianças interagem estão participando da constituição de seus “eus”, de seus presentes e futuros. Possibilita, também, potencializar uma reflexão sobre as responsabilidades na configuração desses signos, considerando que as produções realizadas e compartilhadas pelas crianças partem dos signos a ela ofertados.

3.1 – Análise dos dados a partir dos autores

A partir dos estudos de Benjamin compreendemos um dos desafios da pesquisa com crianças, que é refletir sobre o papel do adulto como ser que media e que também é constituído de uma infância. A infância de cada um pode ser acessada sempre quando se entra em contato com as questões relativas à ela. Esse rememorar permite o recontar as histórias, narrá-las de acordo com as ressignificações possíveis. A partir desse entendimento podemos tentar olhar a criança sem nos sobrepor a ela, entendendo que elas estão agora fazendo história junto com os adultos, devemos procurar olhar a criança através do seu próprio olhar.

Os dados apresentados e analisados anteriormente, a partir da sociolinguística interacional, nos trazem questões relativas à criança e seus processos de aquisição de conhecimento e construção de identidade, mediados pelas interações entre os sujeitos e por jogos *online* carregados de símbolos e signos presentes nesse meio.

Ao apresentarmos o cenário da pesquisa demos destaque aos processos interativos que ocorriam na sala entre as crianças; entre as crianças e os agentes mediadores e entre as crianças e os computadores, entendendo estes como o conteúdo com o qual interagem. Essas interações nos levaram a algumas reflexões da relação da criança com o meio no qual está inserida, nesse caso o cenário descrito no laboratório de informática.

No cenário *crianças na sala de informática*, descrevemos uma sala inicialmente silenciosa, fria, com computadores enfileirados e que aos poucos foi

ganhando vida e função através das interações estabelecidas pelas crianças e das vivências experimentadas por elas. Essa modificação no cenário logo saltou aos olhos por sair do senso comum, em que se afirma que crianças não interagem entre si quando estão na frente de computadores. Pudemos observar a riqueza das interações e das trocas existentes entre as crianças, pelo fato de elas não se relacionarem apenas com os *sites* que estavam acessando, mas também entre elas, trocando experiências, informações e vivências, observamos outras crianças em ação, atuando e produzindo no meio e interagindo com os elementos constituintes deste meio.

As reflexões acima nos aproximam de Bakhtin quando este diz que “O mundo interior e a reflexão de cada indivíduo tem um auditório social próprio bem estabelecido (...)” (1981 p. 115). Esse auditório, ao qual se refere o autor, está retratado nessa pesquisa pelo cenário, onde ocorre a “materialização da palavra como signo”. Portanto, analisar as enunciações que ocorrem nesse cenário nos dá informações a respeito desse meio social e de que signos são esses que ligam o eu e o outro. Bakhtin propõe um olhar sobre o discurso em ação, onde a língua é viva e cambiável e, portanto, está em processo dinâmico de mudança, retratando as identidades, crenças e ideologias de um grupo social.

Outra questão que se mostrou relevante foi a grande interação entre as crianças durante o uso da *internet*, portanto, na hora do jogo. Como já foi dito anteriormente elas partilhavam muitas informações e, mais do que isso, diante de alguma dificuldade quando estavam jogando, buscavam ajuda com as outras crianças, apesar da presença das monitoras. Podemos buscar nas teorias de Vygotsky uma explicação para essa observação, que nas pesquisas do autor funcionava como aprendizagem colaborativa. Para ele, este tipo de estratégia ia além do aprimoramento das habilidades cognitivas, mas funcionava como fator motivacional, da ordem do afetivo, em que as crianças sentem-se incitadas em agir, via a “interação do grupo como incentivadora da auto-regulação, autocontrole e autodireção” (Vygotsky apud Newman e Holzman 2002, p.43). Para Vygotsky a afetividade não era separável do intelecto, ela estava presente no social.

Para as discussões, nos debruçaremos nos temas apresentados no capítulo anterior, a partir da observação de campo: *relação fabular icônica na interação com jogos e relação de gêneros na interação com jogos*.

3.1.1- Relação fabular icônica na interação com jogos

Quando as crianças entram em *sites* de jogos infantis *online* que possuem uma língua estrangeira, e portanto não familiar a elas, e conseguem jogar, percebemos que elas entendem as regras de modo intuitivo e exploratório. Observamos que elas utilizam um processo de tentativa e erro e criam hipóteses para a solução do problema, que nos casos observados é não saber o idioma. Porém, observamos também que esse modo de explorar o jogo por tentativa e erro é guiado por pistas visuais nas interfaces dos *sites*. Através de pistas visuais elas guiam-se e testam suas hipóteses. Podemos observar esse comportamento no diálogo 5 em que o mo9 diz: “Quando não sabe jogar vai tentando até chegar no objetivo do jogo”. No discurso, o menino deixa claro que ao explorar as possibilidades ele chega a um objetivo e constrói um percurso de aprendizagem, mesmo que de modo intuitivo. Podemos dizer que ao final, quando chega “no objetivo do jogo”, ele obteve uma modificação no seu esquema de conhecimento.

Partindo desse raciocínio nos aproximamos da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), de Vygotsky (1991). Para o autor, quando uma criança está em processo de desenvolvimento, o estado em que este se encontra não é definido apenas pelo que está maduro, ou seja, pronto, mas também pelo que está em maturação, o que pode ser alcançado a partir de estímulos, experiências e descobertas partindo do que a criança já tem como “bagagem”. Para Vygotsky ao oferecermos à criança oportunidades em que ela possa explorar essa zona, ela mudará de estágio, passará a ter mais conhecimentos e, portanto, entrará em uma nova ZDP. Sendo assim, quando o menino descobre novos conhecimentos e explora novas possibilidades ao jogar, ele está se desenvolvendo, mudando de estágio no seu processo de aprendizagem. Assim, é no processo de interação com o meio que a criança encontra as oportunidades e motivações para que a aprendizagem conduzam ao seu desenvolvimento.

Outro exemplo que podemos trazer para demonstrar a importância de interação das crianças com os jogos é o diálogo 5.a. Quando o menino compreende a função da palavra *play*, apesar de não saber o seu significado, foi por que ele associou que se ele clicar nesta palavra começa o jogo. Ou seja, usando o botão e percebendo a ação ele pôde fazer a associação necessária para

chegar à conclusão do significado da palavra *play*, construindo para si mais um conhecimento, e dando mais um passo no seu processo de desenvolvimento cognitivo.

A partir desse exemplo podemos ainda, através de Vygotsky, entender mais um processo de aprendizagem na interação da criança com o meio, a partir da relação fabular icônica. Primeiro, para o autor, a criança quando brinca produz significado e, para isso, relaciona palavras a objetos. “(...) a criança alcança uma definição funcional de conceitos ou objetos, e as palavras se tornam parte de uma coisa” (Vygotsky, 2000, p. 99), ou seja, foi no uso da palavra que a criança entendeu sua função e, logo, pôde estabelecer um significado para a palavra, mesmo não tendo conhecimento do idioma. Para Vygotsky “A aquisição de uma palavra nova pela criança não é a culminação, mas o início de desenvolvimento de um conceito” (2000, p. 241). Apesar de podemos atribuir o grau de importância de uma atividade onde, sob a ótica da criança, o jogo é a atividade principal, sob a ótica do desenvolvimento esta é uma experimentação que vai além da própria atividade, pois está diretamente ligada à sua produção de conhecimento. Por esta visão, o jogo trouxe para criança a oportunidade de experimentar, criar e produzir, e assim, gerar conhecimentos.

Benjamin (1995) corrobora Vygotsky pois, em sua visão, para que haja produção de sentidos é necessário que a criança tenha uma gama de possibilidades de experimentações, e é isso que observamos nas crianças interagindo com os jogos na *internet*, que através de suas experimentações e interações eles encontram oportunidades de produção de sentidos. Benjamin (2002, p. 40) nos apresenta essa ideia quando diz que “(...) a experiência mágica se torna ciência”. Podemos então, inferir que ao jogar *online* as crianças estão criando ciência através de suas experiências, ou seja, construindo conceitos a partir de suas experimentações e aprendizados.

Podemos, ainda, abordar a relação das crianças com os jogos de língua estrangeira sob outra ótica. Ao se apropriarem das palavras de outra língua e começar a usá-las com propriedade, inserindo-as em seus discursos, as crianças estão não só enriquecendo seus repertórios como, sob a perspectiva de Bakhtin, estão participando do processo de modificação da norma linguística. Bakhtin (1981) afirma que ao encontrar terreno fértil o desvio língua se torna norma linguística, propiciando modificações na história da língua. Fica aqui então uma

questão, que é a validação da utilização de outro idioma no discurso, validação dada, nessa situação, pelas crianças ao partilharem tais palavras no discurso compreendido por todos.

Ainda sob essa questão e usando os estudos de Bakhtin como referência, podemos chamar a atenção para o conceito de polifonia, como a ideia do discurso em movimento que é produzido com uma mistura de outros discursos passados e presentes, propondo um discurso aberto em que se faz ouvir através de inúmeras vozes, de vários sentidos. A *internet* propicia a interação de muitas culturas, apresentando-se como um meio polifônico, podendo gerar como reflexo contribuições para a transformação da história da língua através de seus agentes, que nesse caso são as crianças.

A análise das crianças na relação fabular icônica na interação com jogos nos mostrou o quanto que, o que a princípio poderia ser “apenas” jogar, pode trazer de conhecimento e desenvolvimento no processo de aprendizagem da própria criança. Um dos pontos centrais da observação das crianças jogando *online* é de que a relação fabular icônica é essencial no seu processo de significação. É através das pistas dadas pelo que está presente nas telas dos jogos que as crianças apreendem as palavras, usam-nas e assim podem criar significados e conceitos. Vygotsky nos mostra que é na criação de significados que a criança se torna usuária da língua, se torna um sujeito social. Igualmente, Bakhtin, ao declarar que todo signo é ideológico, afirma que a criança, ao utilizar a língua de modo criador, participa do comportamento social, partilha o discurso vigente na sociedade a qual pertence.

Portanto, nos parece relevante poder oferecer à criança situações em que ela possa explorar diferentes modos de construir conhecimentos, conceitos e significações. Para tanto, é de extrema relevância a relação mediada por signos, pois é nesse processo de mediação que se constroem os significados, a linguagem e o pensamento.

3.1.2- Relação de gênero na interação com jogos

No que diz respeito à relação de gênero na interação com jogos na observação de campo, percebemos que a classificação masculino/feminino vinha de uma necessidade de as crianças atribuírem um tipo de identidade ao jogo. Tal identidade poderia ter sido atribuída como jogo de corrida, de ação, etc., mas as crianças referiram-se aos jogos como de menino ou de menina.

Começaremos nossa reflexão a partir da observação dos conceitos criados pelas crianças, referentes ao universo masculino/feminino. As crianças, ao atribuírem que determinados elementos do jogo poderiam ser classificados a partir dessa categorização, o fizeram segundo recursos visuais encontrados na tela: roxo, lilás, preto, vermelho, escuro, claro, ou, a partir da dinâmica do jogo: luta, violência, arrumar boneca, cozinhar. Para tanto, entendemos que elas só puderam se utilizar desses conceitos para fazerem tais associações a partir do momento em que tinham criado internamente um conceito a respeito do que pertence ao universo feminino e ao masculino. Esse conceito, segundo Vygotsky, foi criado a partir das experiências vividas pela criança no seu meio social, através da interação com os signos sociais do grupo em que vivem. Portanto ao denominar um jogo de: jogo de menina ou de menino, a criança está reconhecendo no objeto esses signos que ela apreendeu socialmente, ou seja, através dos conceitos que ela formou no diz respeito as questões de gênero, e muito provavelmente incluem os recursos visuais e temáticos.

Podemos também analisar a questão sob o aspecto da identificação com os códigos, pois a criança escolhe jogar um determinado jogo ou o rejeita porque se identifica ou não com algum, ou alguns, aspectos pertencentes ao jogo. Ela de alguma forma se vê nele, se reconhece naquele universo. Se lembrarmos aqui o pensamento de Bakhtin, de que “a palavra é o território comum” entre dois sujeitos, podemos entender que ao escolher um determinado jogo a criança enxerga, reconhece e se identifica com o signo (palavra) feminino/masculino. No caso do nosso exemplo, estamos falando da relação da criança com um determinado tipo de jogo. De algum modo ela se vê representada enquanto gênero no jogo e, ao identificar os signos ali presentes, partilha ou não os códigos. Se o código significa algo para ela, se ela se identifica, se vê retratada socialmente, e se vê naquele “lugar”, entendendo este como “lugar social”.

Esse raciocínio nos leva a outro questionamento, pois, se estamos falando que todo signo é social, que reflete a ideia social a respeito do que está representando, podemos inferir que, ao observarmos a recorrência de determinados signos através das falas das crianças, estas estão traduzindo o que socialmente percebem e apreendem como relativo às questões de gênero na sociedade em que vivem. Isto nos remete ao pensamento de Benjamin, que vê a criança como sujeito histórico, que produz e vive em uma determinada cultura.

Acreditamos, portanto, que nos aproximamos aqui dos signos sociais contemporâneos desse grupo observado. Do momento em que eles souberam identificar esses signos e através de seus discursos trazê-los para o auditório social, podemos dizer que pinçamos elementos indicativos de uma representação social, mesmo que pequena, de como essas crianças percebem a questão de gênero nos dias atuais e quais signos são percebidos por elas como representantes do conceito de masculino/feminino.

Um aspecto que destacamos, pertinente à presente pesquisa é o fato de a interação com esses códigos ocorrer na *internet*, em jogos *online*. Este é um espaço em que os códigos partilhados são muitas vezes pertencentes a outras culturas, muito distintas da nossa. O que nos chama a atenção para o fato de que crianças reconheçam signos comuns, no que diz respeito ao gênero, apesar de pertencerem a grupos sociais distintos. Podemos tentar explicar esse “lugar comum” através dos códigos visuais partilhados pelas crianças na sociedade atual, em que a *internet* potencializa o partilhamento e a significação desses elementos. Através das imagens que as crianças destacam, como cores e objetos, elas conseguem encontrar uma linguagem comum de representação social, apesar das diferenças culturais. Benjamin (2002) em seu texto “Visão do livro infantil”, diz que as crianças penetram nas imagens, que aprendem ao mesmo tempo linguagem oral e escrita. Tomamos emprestada essa visão do autor para entender de que modo essas imagens mediam relações e proporcionam a construção de significados comuns.

Finalizando a discussão da relação de gênero na interação com jogos sinalizamos a percepção de que os signos que estão mediando a construção dos significados e, portanto, dos conceitos, podem estar reforçando valores tradicionais ou propondo novos valores no que diz respeito à construção dos conceitos de gênero nas crianças.

A partir do momento em que, no processo observado de interação com os jogos, esse tema se mostrou relevante no discurso das crianças, cabe uma reflexão acerca de como estes signos estão sendo apresentados ao público infantil.

3.2– Fim do diálogo?

Na discussão dos temas apresentados destacamos a mediação como ponto central do debate, seja no que diz respeito à construção de conceitos a partir da relação fabular icônica, seja no que diz respeito à construção de identidade na relação de gêneros. Nos dois temas, temos em comum a mediação de signos presentes nos jogos *online* na construção de significados, linguagem e pensamento das crianças.

A *internet* potencializa o convívio de culturas híbridas (Canclini, 2008), trazendo as contradições para dentro de um mesmo espaço, um mesmo suporte. Na *web*, os conceitos estão a um clique de distância um do outro, interagindo e fornecendo signos. As crianças inscritas na contemporaneidade constroem, através da interação com o meio virtual, parte da sua noção de mundo e de sujeito, mediadas pelas mensagens e códigos midiáticos presentes na *web*.

A interação de um sujeito com a interface de um *site* é mediada por elementos que transformam, interferem e participam da sua compreensão. Para que um *site* tenha forma é necessário que profissionais de diversas áreas o tenham projetado, trazendo-lhe propriedades específicas, sejam elas visuais, funcionais ou ergonômicas, por exemplo, que irão participar do processo de leitura/navegação.

A criança se utiliza da linguagem projetada para interagir com o meio virtual e faz desse processo, também, base para o seu desenvolvimento cognitivo e social. Através da linguagem a criança se apropria de sistemas de signos da sua sociedade e, a partir daí, constrói-se um ser social. Os processos mentais da criança somados às características da *internet* propiciam, através do processo de mediação, construções conceituais e de significações que darão identidade e percepção de mundo à criança.

A linguagem constitui a estrutura do pensamento da criança. Ela desenvolve seu intelecto através da relação com aqueles que a cercam, tornando-a um ser social. Portanto, na interação da criança com a *internet*, e portanto, com jogos infantis *online*, configura-se um meio que faz, então, o papel de mediador.

São muitos os agentes mediadores envolvidos no processo de construção de *sites* e de jogos infantis *online*. Cada profissional traz para este processo, além de suas competências e bagagens profissionais, sua bagagem social, cultural e emocional. Todos esses olhares são somados para que a função do objeto, a informação, a expressão e/ou entretenimento, sejam compreendidos por quem navega. Como vozes atuantes vão junto com o leitor/usuário construir sentidos.

Os designers, entendidos nesta dissertação como mediadores culturais², são agentes ativos de construção cultural, na medida em que as escolhas dos códigos visuais e verbais que compõem mensagens terão uma dimensão pública, veiculando valores, condicionando, direta ou indiretamente, comportamentos e mentalidades constitutivas de uma realidade cultural. É nessa perspectiva que queremos aprofundar a discussão, trazer para o debate a responsabilidade, o compromisso e a consciência dos mediadores culturais ao lidarem com um público com demandas e características tão específicas como a criança.

Se pensarmos que os mediadores culturais, ao projetarem estão, mesmo não intencionalmente, dando vazão à expressão de uma ideia, de um pensamento. Se considerarmos que essa ideia está inserida em um contexto sociocultural, veremos o quanto é importante termos consciência de que esta informação poderá estar reforçando ou reformando parâmetros, ideias e comportamentos.

Design é uma atividade que configura objetos de uso e sistemas de informação e, como tal, incorpora parte dos valores culturais que a cerca, ou seja, a maioria dos objetos do nosso meio são antes de mais nada a materialização dos ideais e das incoerências de nossa sociedade e de suas manifestações culturais assim como, por outro lado, anúncio de novos caminhos. (Bonfim, 1999, p. 150)

Ao tomarmos como referência o pensamento do autor, na perspectiva da produção de *websites* infantis, reforçamos a ideia de que os designers, enquanto mediadores culturais, podem decidir reforçar um discurso social, que muitas vezes é carregado de pré-conceitos e estereótipos. Por outro lado, podem optar por um posicionamento mais crítico e buscar compreender quais ideias participam do

² Martin-Barbero (2008), em seu livro *Dos meios às mediações*, traz o entendimento de que os meios de comunicação de massa fazem a mediação cultural, apresentam os códigos de conduta de um povo, sendo assim, entendemos que os profissionais que trabalham nessa perspectiva, artistas, designers e comunicadores, são também mediadores culturais, se apropriam dos códigos sociais e os trazem para sociedade.

processo de constituição das crianças como sujeitos, criando repertórios e noções de mundo. Portanto, eles podem assumir um papel de proponentes de novos caminhos.

Martin-Barbero (2009) acredita que o papel atual das tecnologias trouxe novos modos de percepção e linguagem, novas sensibilidades e novos modos de escritas. Para o autor as alterações também estão se dando nos modos de produção de conhecimento. Ele afirma que na sociedade atual estar a frente de um computador é estar diante de uma tecnologia cuja matéria prima são abstrações e símbolos.

Os dados colhidos na pesquisa nos apontam a importância da noção de identidade, seja no fato de se reconhecer uma determinada língua, seja na criação de identidade dos sujeitos, nessa pesquisa, as crianças. Apontamos a *internet* como constituidora de identidade cultural, que traz para a criança a noção de pertencimento, seja de etnia, linguístico, de gênero. Enfim, um meio plural, polifônico, híbrido, que através de seus signos e códigos visuais e textuais media a construção da criança como sujeito social.

Desse modo, damos relevância ao entendimento de que, em uma sociedade plural contemporânea, em que há articulação de muitos elementos distintos em uma mesma temporalidade, o que Bhabha (1998) denominou como processos simbólicos de negociação, evidencia a importância de se olhar a criança como produtora de cultura, para podermos tentar compreender com que elementos ela está se constituindo e como ela está relacionando os elementos dispostos nessa sociedade plural.

Portanto, acreditamos que devemos nos afastar do papel de adultos e estudiosos que produzem sentidos sobre quem é essa criança e passar a apontar os caminhos para assumir um papel de ouvinte do que a criança diz sobre si mesma, sobre sua visão de mundo. Devemos olhar para sua produção para, assim, podermos nos aproximar do entendimento do que a sociedade, e em especial seus mediadores culturais, está produzindo à partir dela e para ela.