

## 5 Considerações finais

Ao longo desta dissertação procuramos trazer questionamentos e argumentos que levassem o leitor a refletir sobre questões relacionadas ao papel do designer como mediador nos processos de desenvolvimento da linguagem, da identidade e na produção de sentidos na interação da criança com interfaces de jogos infantis *online*.

Apresentamos como ponto de partida a hipótese de que o designer de interfaces de jogos infantis *online* contempla de forma frágil e estreita as competências e habilidades das crianças em seus projetos de interfaces, por não se perceberem como mediadores, repetirem fórmulas baseadas em conceitos de infância ultrapassados e priorizam em algumas vezes aspectos formais em detrimento de aspectos relacionais.

Para tanto, partimos dos pressupostos teóricos de Bakhtin, Vygotsky e Benjamin, que entendem, o meio como constitutivo da construção da linguagem e responsável pelo diálogo entre o eu e o social; o uso da linguagem como uma ação cotidiana que se relaciona com a vida do homem, sua produção cultural e a evolução da sociedade e por fim, de uma infância não romantizada, que enxerga a criança como sujeito que partilha e produz cultura.

Neste sentido, buscamos compreender em que medida os projetos de design de interfaces de jogos infantis *online*, ao participarem da proposição de modos linguísticos de produção de sentidos, contemplam as demandas, as competências e as habilidades das crianças, a partir da observação de um grupo de 34 crianças participantes do projeto inclusão digital *da* PUC-Rj denominado *Khouse*.

Destacamos a importância da metodologia utilizada ao nos oferecer ferramentas que permitiram observar a criança em ação, trazendo para a pesquisa informações acerca de seus discursos e modos de interação. Assim, pudemos observar temas que se mostraram relevantes no discurso das crianças, que nos trouxeram a percepção da relevância dos signos presentes nas interfaces de jogos infantis *online* como mediadores no que diz respeito a construção de novos

significados, conceitos e identidade por parte da criança, e nos trouxe também um olhar crítico sobre o modo como estes signos estão sendo apresentados à elas.

Se por uma lado constatamos que os signos presentes nos jogos infantis *online* apresentaram-se como auxiliares no processo de aprendizagem de novos conceitos e oportunidades de desenvolvimento cognitivo da criança, por outro lado, por vezes, também mostraram-se como elementos de reforço de estereótipos e conceitos considerados ultrapassados pela sociedade contemporânea nos que diz respeito as questões de gênero e identidade.

Portanto, se entendemos que é na interação da criança com os signos que ela está se constituindo como sujeito, podemos concluir que esses elementos estão permeando a construção de identidade da criança ajudando a perpetuar discursos muitas vezes preconceituosos e que não contribuem para a construção de sujeitos críticos.

Se entendemos, também, que o papel do designer como agente cultural está na proposição de construção de novos significados e portanto tem a oportunidade de oferecer e propor novas formas de construir sentidos, observamos na presente pesquisa necessidade de o designer perceber-se como corresponsável no processo de construção de identidade das novas gerações, oferecendo-lhes ferramentas que não só sirvam para que ampliem seus conhecimentos e repertórios, mas que com isso possam tornar-se sujeitos críticos e assim indivíduos que possam construir uma sociedade mais justa e igualitária.

Observamos as crianças apreendendo novos conceitos, testando hipóteses e usando métodos para solucionar os problemas encontrados, o que nos faz deduzir que a *internet*, através dos jogos infantis *online*, ao dar a criança a oportunidade de explorar caminhos e expressar seu entendimento do que lhe foi oferecido, exercita sua capacidade de compreensão, análise, síntese e expressão, e portanto, mostrou-se como espaço capaz de oferecer, de maneira informal, as crianças que desenvolvam suas funções cognitivas.

Verificamos também, que o uso da *internet* mostrou-se como uma atividade integradora, proporcionou que as crianças trocassem ideias, informações e acima de tudo interagissem em modo ativo e participativo, e assim pudemos concluir que alguns pré-conceitos de que as crianças ficam alienadas, não interagem e não estão ligadas ao que ocorre no entorno quando estão na *online*, revelou-se um mito.

Embora virtual e imaterial, a *internet* é um espaço real e concretamente utilizado no cotidiano, desse modo, quando pensamos na relação da criança com a *internet* através dos jogos infantis *online*, devemos ampliar nosso olhar e refletir sobre de que modo, na formação de uma criança hoje, deve estar à familiarização e o desenvolvimento de uma capacidade de lidar com este meio e acima disto a importância de serem oferecidas à elas ferramentas para que possam lidar com o meio de modo crítico.

Ao apresentarmos como o objetivo desta pesquisa contribuir para a inserção consciente do designer em situações de ambiente de multiletramento (Cope & Kalantzis, 1996), na busca de projetos que dialoguem com maior proximidade com as identidades, habilidades e competências da criança inscrita na contemporaneidade, sugerimos como uma das conclusões presentes refletir que relação criança com interfaces de jogos infantis *online*, não passa apenas por uma questão de avanço tecnológico, e sim uma mudança de atitude e de um olhar mais responsável frente às questões inseridas nessa relação.

Mostrou-se relevante, na presente pesquisa, que o designer perceba que as escolhas dos signos utilizados nos projetos de interfaces de jogos infantis *online* são pistas que irão contribuir para o desenvolvimento cognitivo, a construção de conceitos e a produção de sentidos por parte das crianças.

Para tanto, entendemos a importância de que atores/mediadores envolvidos nesse processo tenham uma postura mais consciente e responsável perante o meio, posto seu papel sócio-cultural, para que assim, a partir dessa perspectiva, possam contemplar em seus projetos de interfaces de jogos infantis *online* as competências e habilidades das crianças, e deste modo, possam priorizar além dos aspectos formais, os aspectos relacionais de seus projetos.

Para finalizar trataremos para a importância das novas formas de leitura e os desafios de um novo olhar, para isso recorreremos a Farbiarz (2007, p.15) que caracteriza a leitura do jovem contemporâneo por: “Formas plurais; possibilidades de leitura, produção e recepção plurais para aqueles que permitem o desafio de um novo tempo”. Fazemos uma apropriação deste pensamento para colocarmos o desafio com relação *internet* e a sociedade, por acreditarmos que este se dá como diz a autora, de formas e possibilidades plurais não só na produção como também em sua recepção.

A partir da fala de Farbiarz, destacamos a necessidade de se estar aberto aos novos desafios, a uma nova forma de olhar e entender a interação da criança com a *internet*. Como então não pensarmos que uma nova maneira de apreensão da informação e de construção do conhecimento está acontecendo, e que conseqüentemente existe uma sociedade sendo formalizada a partir de um novo olhar? Portanto, é necessária uma outra perspectiva, aberta a outras relações e novas referências.

Como dedobrimento deste trabalho propomos questionamentos a serem refletidos pelo campo. Questões que tragam uma reflexão de como o designer se posiciona frente à projetos de interfaces de jogos infantis *online* e que contemplem a criança como produtora de conteúdo e portando dê visibilidade a sua produção.

Deixamos como sugestão que se proponham ferramentas e projetos para interfaces de jogos infantis *online* que tenham como premissa um olhar sobre a crianças como sujeito social, que além de propiciar à elas a construção de novos sentidos e novos conhecimentos, os projetos dêem voz para que a criança possa ter sua voz atuante na rede, não só como consequência das interações com os jogos, mas que possam ter um espaço de criação e assim de troca de informação e de exposição de suas ideias e seus pensamentos.

A defasagem entre o que encontramos de referencial teórico sobre a criança e o que o campo nos oportunizou visualizar, fez com que optássemos, na presente pesquisa, por detalhar o aspecto relacional da questão, com isso, vislumbramos como uma oportunidade futura e, efetivamente como uma necessidade, o desenvolvimento de uma pesquisa que dê continuidade as reflexões levantadas a partir dos dados encontrados, a partir de um projeto que ofereça a criança a oportunidade de se entender como produtora de jogos infantis *online*, *partindo* de suas próprias narrativas e também, de suas experiências vividas na interação com os jogos infantis *online*. Vendo a criança produtora em ação, antecipamos a possibilidade de contribuição para o entendimento de suas demandas e possibilidades e conseqüentemente, para o desenvolvimento de projetos de design em sintonia com a realidade que se apresenta.