

COMUNICAÇÃO E MEDIAÇÃO ENTRE A CRIANÇA DA PRIMEIRA INFÂNCIA E A INFORMAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Vivianne da Rocha Rodrigues¹
Ivette Kafure Muñoz²

RESUMO:

O objetivo de pesquisa consiste em identificar as estratégias de comunicação e mediação entre a criança da primeira infância e a informação digital no âmbito escolar infantil. Para que o mesmo fosse atingido na fase de pré-teste utilizou-se de observações assistemáticas de aulas no laboratório de informática no Colégio Santa Maria situado na cidade satélite de Santa Maria Distrito Federal, por dois dias durante três semanas no final do mês de maio e início de junho de 2014, com intuito de testar o método e validá-lo para coleta definitiva. Nesta etapa foram observadas cinco turmas de educação infantil com crianças entre três e cinco anos de idade. Como resultado preliminar notou-se algumas reações emocionais por parte das crianças na interação com os jogos e entre elas. Observaram-se, também, alunos entre quatro e cinco anos da educação infantil do Colégio La Salle de Brasília durante duas segundas-feiras do mês de setembro. Neste as crianças utilizam jogos do *smarkids* selecionados pelo professor com propósito de aprenderem a formar palavras associadas com as figuras correspondentes e as pronúncias reforçando as aulas de português, no caso ou outros jogos quando a intenção de reforçar outra disciplina. Após a realização da atividade selecionada os alunos puderam jogar no site de jogos friv, porém com restrições há alguns jogos.

Palavras-chave: Comunicação. Mediação. Criança da primeira infância. Informação digital. educação infantil. Criança. Jogos.

ABSTRACT:

The research goal is to identify the strategies of communication and mediation between early childhood and child digital information in the children's school environment to which it was reached in the pre-test phase used unsystematic observations of lessons in laboratory information technology for Santa Maria College situated in the suburban town of Santa Maria Federal District, for two days for three weeks at the end of May and early June 2014, aiming to test the method and validate it to final collection. At this stage were observed five groups of kindergarten with children between three and five years old. As a preliminary result was noted some emotional reactions by children in interaction with and between games. There were also students from four to five years of early childhood education from La Salle College of Brasilia for two Mondays of the month of September. In this children use SmartKids games selected by the teacher for the purpose of learning to form words associated with the corresponding figures and pronunciations reinforcing the Portuguese classes, in the case or other games when the intention to strengthen other discipline. Upon completion of the selected activity the students could play at friv games site with restrictions for some games.

Keywords: Communication. Mediation. Early Childhood Child. Digital information. early childhood education. Child. Games.

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Ciência da Informação (FCI) da Universidade de Brasília (UnB). Bibliotecária formada na Universidade de Brasília em 2012.

² Profa. Dra. Ivette Kafure professora da FCI da UnB

INTRODUÇÃO

O progresso científico trouxe consideráveis mudanças nos meios de comunicação com a inserção de diversos aparelhos tecnológicos o que atingiu quase todos os setores da sociedade. Por exemplo, na medicina com aparelhagem específica de alta precisão para realização de cirurgias com alto grau de complexidade causada por uso de métodos e instrumentos nos procedimentos invasivos; no processo eleitoral com as urnas eletrônicas e identificação biométrica, na educação graças aos variados recursos criados e disponibilizados nas aulas; nos meios e formas de comunicação, principalmente.

A informação se torna acessível, devido à facilidade de comprar aparatos tecnológicos como *smartphones*, *tablets*, *notebooks*, *netbooks*, *ultrabooks*, leitores de *e-books*, *videogames*, televisor digital dentre outros e há ainda, a disponibilização de terminais digitais em bibliotecas públicas e escolas o que possibilita à acessibilidade democrática da informação.

As crianças da primeira infância acessam em casa e ou na escola informações digitais como jogos, música, vídeos, filmes, aplicativos dentre outras. Diante deste cenário é relevante estudá-las como usuárias de informação e identificar as estratégias de comunicação e mediação da informação para o público infantil.

Instituições de ensino particulares e públicas estão preocupadas com a mudança na forma atual de educar e o novo contexto digital vivido pelas crianças, agregam instrumentos digitais e conseqüentemente a informação digital, como jogos, histórias, fábulas e outros, na internet considerando-os recursos pedagógicos. Porém, as crianças estabelecem maior contato com Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) em casa jogando, vendo filmes, ouvindo música. A pesquisa TIC Domicílios realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) aponta o crescimento do uso das TICs desde 2005 nas residências do país. Já no TIC Crianças 2010, também realizada pelo CGI.br, sugere a imersão das tecnologias entre as crianças. A porcentagem de crianças que acessam o computador correspondeu a 51% dos resultados obtidos, porém 27% delas são usuárias da internet. Um número significativo de crianças estudadas acessam a internet de casa e 20% aprendem utilizar as TICs sozinhas. Existem alguns sites com jogos/atividades educativas disponíveis na internet, como o *smartkids*³, *racha cuca*⁴, *escola games*⁵, *jogos educativos nova escola*⁶, dentre outros. O estudo

³ Disponível em: <http://www.smartkids.com.br/>

⁴ Disponível em: <http://rachacuca.com.br/>

⁵ Disponível em: <http://www.escolagames.com.br/>

indica que 90% das crianças quando estão no computador/internet jogam online e 34% assistem vídeos, animações de desenhos e filmes infantis (COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL, 2012).

Os números apontados pelas pesquisas do CGI.br de acesso às TICs pelas crianças mostra uma demanda real de compreender esse fenômeno.

Estudos de comportamento de usuários assim como necessidade de informação e usos são categorias de estudo da Ciência da Informação apontadas por Borko (1968). Estudar o comportamento, uso e a interação decorrente do processo de utilização das TICs na escola pelas crianças é imprescindível na ciência da informação, pois, são efetivas utilizadoras de informação. Tal afirmação se torna possível devido ao atual contexto tecnológico vivenciado pelos pequenos.

Quando a criança joga, escuta música, assiste filme, “lê” livro, ela utiliza informação. E, de acordo com Piaget as experiências decorrentes da interação da criança com o meio influencia de modo significativo o seu desenvolvimento.

Este trabalho pressupõe a utilização de instrumentos tecnológicos para acessarem informação digital na escola e considera as crianças como usuárias potenciais de informação.

2 INFÂNCIA, CRIANÇA, EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA

As diretrizes curriculares nacionais para educação infantil traz a seguinte definição para o termo criança:

sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA, 2010).

Para compreender melhor a evolução da criança na sociedade é necessário entender a visão em diferentes momentos históricos sobre este pequeno indivíduo.

Na era medieval enxergava-se a criança de outra forma, como miniadultos segundo Ariès (2006, p.17). Por meio de imagens e relatos da época o autor investigou como os pequenos eram expostos, retratados nas pinturas. Antes da Idade Média não se constatou

⁶ Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/jogos/>

indícios de infância. Observou-se nas fotografias como as crianças eram descritas, suas roupas, se estavam acompanhadas com sua família ou com outros adultos, porém sempre representando atividade adulta.

A partir do século XVIII a criança deixa de ser vista como adulto. A sociedade passa compreender a distinção e as peculiaridades entre criança e adulto, originando o sentimento de infância.

O termo infância tem origem da palavra *infantia*, significa “dificuldade ou incapacidade de falar; criança (indivíduo na infância, criação) é o que é novo. A infância é símbolo de simplicidade natural, de espontaneidade” (FRIEDMANN, 2005, p. 17). À medida que ocorrem transformações na visão que a sociedade tem de infância e de criança notam-se mudanças na educação de modo geral. Na educação, por exemplo, quando se cria a educação infantil e consideram os períodos pertinentes a cada fase vivida pela criança. Pensadores, filósofos ao longo da história contribuíram para que se conhecesse a atual visão de infância, educação e sociedade.

A Evolução nos estudos da área de educação e comportamento humano reflete a mudança da percepção da criança. Ela passa a ser percebida como indivíduo cheio de peculiaridades inerentes a sua idade e visão de mundo. Os estudiosos consideram a “concepção de criança com base na cultura, na história e no social (...)” ligado intrinsecamente aos “fatores desencadeantes [motivações, trocas, interesses e descobertas quando pelo menos duas crianças interagem] presentes nas relações sociais das crianças” (POZAS, 2011, p. 31). As brincadeiras e os jogos podem ser considerados alguns desses fatores, “teóricos são unânimes ao afirmar que por meio da brincadeira e do jogo, a criança se desenvolve, relaciona-se e constrói seu conhecimento” (POZAS, 2011, p. 31- 32).

Anteriormente ao século XIX a criança era desvalorizada. Após Locke surge a nova concepção de criança em que consideram os seus comportamentos naturais e o seu grande potencial interior.

Pozas expõe a criação de Froebel, “*Kindergarden*”, baseado em brincadeiras utilizadas como suporte pedagógico. Afirma ainda que “para ele [Froebel], brincar é uma atividade inata, e brincadeira é uma ação metafórica, livre e espontânea da criança”, há a consagração do “principal meio de educação da criança pequena, mascarando [...] toda a dimensão cultural e social” (POZAS, 2011, p.34). Aqui a existência da valorização e visão da dimensão lúdica inerente à criança e como fonte de aprendizagem.

A criança cresce interagindo com o mundo acumulando experiências e aos poucos moldam sua personalidade, seu conhecimento e inteligência. O adulto é o resultado desta equação entre acúmulo de experiências e interação vivenciadas desde início até o final de sua vida. Para entender melhor a criança é relevante explicar como se dá o desenvolvimento cognitivo e emocional.

3 COMUNICAÇÃO E MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO E A CRIANÇA DA PRIMEIRA INFÂNCIA

Comunicar-se ato básico e essencial entre indivíduos para conviverem em sociedade. Por meio da comunicação transmitem seus pensamentos, desejos, trocam experiências, há interação entre os elementos envolvidos nesse processo. Pode ser entendida ainda como “processo de criação de significados entre duas ou mais pessoas” (TUBBS; MOSS, 2003, tradução do autor).

Existem diversas formas de comunicação. Berlo (2003, p. 2-3) aponta várias delas como: a comunicação escrita; ilustrada; falada; por gesto; em grupo; em massa; por ação; consigo; impressa; química; tato; símbolo; por sons; por cultura material; por figuras e pelas artes.

Para ilustrar os processos de comunicação existem alguns modelos⁷ clássicos de comunicação. Como os de Lasswell, Shannon, Osgood e Schramm, Dance, Tubbs. Cada autor apresentou seu modelo em contextos e época diferentes, apesar das divergências entre tempo, será possível perceber mais adiante que o modelo de Dance se assemelha com a ideia de desenvolvimento cognitivo infantil proposta por Jean Piaget (SEBER, 1991).

Para relacionar um dos modelos de comunicação à criança se faz relevante abordar como se dá o desenvolvimento da comunicação infantil. A comunicação infantil ocorre quando a criança ainda se encontra no útero da mãe. Quando se movimenta no instante que a futura mãe conversa com feto. O desenvolvimento da comunicação infantil acontece após o nascimento, quando o bebê chora “dizendo” a equipe médica que a priori está tudo bem.

No decorrer do desenvolvimento da criança, interage com todos ao seu redor absorvendo tudo que a interação com meio pode proporcioná-la. O choro é a sua principal forma de comunicação e de sobrevivência até então, chora por dor, fome, sono, manhas. Em

⁷ Os modelos de comunicação citados podem ser encontrados em MCQUAIL, D. ; WINDAHL, S. **Communication models for the study of mass communication.**

determinado momento ela percebe que se chorar mais alto a mãe atenderá o seu desejo mais rápido.

De acordo com a divisão de Piaget citada por Seber (1991), a criança entre o nascimento aos dois anos se encontra no período sensório motor. Neste, a criança inicia os “primeiros esquemas vocais”. Cada construção de som irá se fortalecer a medida que a criança o faz funcionar. Quando houver coordenação entre audição e fonação (produção fisiológica da voz), ou seja, quando ela passar a reproduzir o que ouvir. Esta combinação promove uma organização que interfere no reconhecimento do som e na sua produção do mesmo pela criança. Em consequência, quando ela escuta um “esquema vocal” que já tenha construído e por essa se sua referência à criança lhe atribui significado. O som também é assimilado pela audição e visão. Por volta dos cinco meses os pequenos começam a balbuciar. A família atribui significados aos sons que até então eram sem sentidos para criança. A soma de todas essas experiências relacionadas à comunicação faz a criança no decorrer do seu desenvolvimento se aprimorar cada vez mais. Pelo modo como as crianças se comunicam alguns profissionais de educação e saúde são capazes de diagnosticar certas doenças, como o autismo.

A comunicação são processos que somados influenciaram a estrutura e o conteúdo da comunicação mais na frente. O autor afirma que a comunicação é de natureza dinâmica. A comunicação possui elementos, relações e ambiente que continuamente se transformam. O processo de comunicação, como todos os processos sociais, contém elementos, relações e ambientes que estão mudando continuamente. O modelo de comunicação que se encaixa na situação descrita é o Helicoidal de Dance. “A hélice descreve diferentes aspectos do processo de mudança ao longo do tempo” (DANCE apud MCQUAIL; WINDHAI, 1993). O autor aborda o seguinte exemplo: “Em uma conversa o domínio cognitivo é cada vez maior para as partes ou atores envolvidos”. Partindo desse exemplo à medida que a criança cresce interagindo com o mundo e pessoas ela aumenta sua capacidade de comunicação. De acordo com as perspectivas da comunicação humana a situação exposta se classifica como cultural/social, pois a comunicação das crianças sofrem influências ambientais, culturais por toda a existência dela.

Piaget defendia que “o conhecimento é construído durante as interações da criança com o mundo” e afirmava que a:

organização progressiva desde o seu início na criança recém-nascida, representando-a por meio de uma espiral com espiras que começam diminutas, mas que se alargam em função da subida, ou seja, o alargamento acompanha os progressos de inteligência (SEBER, 1991, p. 14).

O modelo de níveis de estruturação cognitiva de Piaget mostra que por meio da interação crescente entre indivíduo e realidade há o aumento dos níveis da estrutura cognitiva.

4 INFORMAÇÃO DIGITAL NAS ESCOLAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL

Escopo da Ciência da Informação, a informação, pode ser definida como “algo” com significado (BARRETO, 2001). Outra definição para informação é a de Yves-François Le Coadic (2004, p. 4)

informação é um conhecimento inscrito (gravado) sob a forma escrita (impressa ou numérica), oral ou audiovisual. A informação comporta um elemento de sentido. É um significado transmitido a um ser consciente por meio de uma mensagem inscrita em um suporte espacial-temporal: impresso, sinal elétrico, onda sonora, etc. essa inscrição é feita graças a um sistema de signos (a linguagem), signo este que é um elemento da linguagem que associa um significante a um significado: signo alfabético, palavra, sinal de pontuação.

Como seria a informação na educação infantil? A informação para criança é aquela que está disponibilizada em diversos suportes e presente nas atividades em sala de aula, como por exemplo, os livros, desenhos, músicas, tarefas, vídeos, jogos todas informações com caráter lúdico.

Algumas instituições educacionais como a Vivendo e Aprendendo considera impreterivelmente as opiniões e vontades das crianças com a participação ativa dos pais e da comunidade. A instituição foi criada em 1982 por pais que estavam descontentes com a situação e a forma de ensino no DF. Denominada Associação Vivendo e Aprendendo. A escola acredita que o essencial para criança é o brincar (LAMEIRA; KAFURE, 2013).

A informação lúdica não está presente somente em instituições como a Vivendo e Aprendendo, mas também em instituições que utilizam como recurso pedagógico as TICs. Pode ser denominada informação lúdica digital. Informação pode ser definida como conjunto de dados organizado de forma compreensível registrado em papel ou outro meio suscetível de

ser comunicado. Neste sentido, compreende-se que informação digital será a informação disponibilizada em suporte digital.

Nota-se no âmbito da escola de educação infantil a presença de informação digital lúdica, apresentada em atividades executadas com sites de jogos como o *Friv*, escola games e *smarkids*, utilização de programa do pacote *office* do *Windows* como o *power point* e o *paint*, leitura de livros digitais, vídeos no *youtube*.

A escola trabalha de acordo com as diretrizes curriculares nacionais para educação infantil. A educação infantil é a primeira fase da educação básica ofertada em instituições educacionais públicas ou privadas com finalidade de educar e cuidar das crianças entre zero e cinco anos. De acordo com currículo (práticas que articulam “experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos”) e a Projeto Político Pedagógico – PPP (plano norteador que define objetivos para que sejam alcançados a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças), que determinam o conteúdo, as atividades que serão trabalhadas com as crianças nos períodos de aulas. O PPP é elaborado pela direção, corpo docente e comunidade e deve abarcar a garantia de acesso da criança aos “processos de apropriação, , renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens” e a “convivência e à interação com outras crianças” (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2010).

Consoante às informações apresentadas até aqui, observa-se a constante interação da criança com diversas informações, em diversos formatos, além da interação social e ainda a preocupação do governo e sociedade.

4 MÉTODOS E RESULTADOS

Pesquisar, conforme Cruz e Ribeiro (2003, p.11) “é buscar compreender a forma como se processam os fenômenos observáveis, descrevendo sua estrutura e funcionamento”. O processo de pesquisa vai além da atividade intelectual é um conjunto de ações, sentimentos e pensamentos. Pesquisa realizada com crianças essa mistura se faz presente durante todo processo de construção deste trabalho.

Considerou-se como pré-teste observações realizadas em 2014 no Colégio Santa Maria e Colégio La Salle Brasília.

COLÉGIO SANTA MARIA

Colégio Santa Maria erguido em 2000 recebeu o nome da cidade satélite situada no Distrito Federal. Preza pela filosofia de qualidade na educação e busca integração da família no decorrer do processo. Atendem crianças do maternal ao ensino médio. As crianças a partir do maternal III frequentam o laboratório de informática, assim como as demais uma vez por semana. A proposta da instituição é proporcionar o contato livre nos computadores, isto é, deixá-las explorarem, jogarem à vontade durante o período permaneceram no laboratório.

A amostra é composta por 5 turmas, 2 jardim I, 2 jardim II e 1 maternal III, crianças entre três e cinco anos. As observações ocorreram nos dias 19, 20, 26, 27 de maio e 2, 3 de junho de 2014 no período vespertino. Foram observadas no total 64 crianças entre 3 e 5 anos.

O laboratório é composto por 32 máquinas, com sistema operacional *Windows 7*.

Observou-se que o responsável pelo laboratório direciona as crianças a utilizarem o site de jogos Friv. Consideraram-se os jogos como estratégias de comunicação e mediação da informação, mesmo que as seleções dos jogos fossem feitas pelas crianças. Notaram-se diversas reações emocionais expostas pelos pequenos, como: alegria, euforia, tristeza, angústia, ansiedade, interesse, atenção, concentração, dispersão, solidariedade, cooperação dentre outros.

COLÉGIO LA SALLE BRASÍLIA

Outra escola observada foi o Colégio La Salle de Brasília fundado em 1962. Possui como missão educar seguindo os preceitos de São João Batista de La Salle. Tem por objetivo a educação de qualidade utilizando metodologia adequada para seus alunos. Estimula o uso dos recursos e atividades que tratem os conteúdos de forma contextualizada e interdisciplinar. Na educação infantil, o La Salle Brasília, acolhe crianças desde creche ao primeiro ano. Prezam o desenvolvimento global da criança. O La Salle Brasília atende estudantes desde a creche até o ensino médio.

As crianças estudadas correspondem à pré-escola (Infantil IV e V) entre 4 e 5 anos.

O laboratório de informática é composto por trinta máquinas equipadas com sistema operacional Windows 7. A observação ocorreu nos dias 08 e 15 de setembro de 2014 com crianças do infantil IV e V, totalizando 41 crianças.

O responsável pelas aulas é o professor Tiago Costa, 30 anos, graduado em Sistemas de Informação, possui especialização em educação infantil. Na ocasião em que as turmas vão ao laboratório de informática/ robótica uma monitora as acompanha e permanece por todo período de aula. As aulas no laboratório são direcionadas a fixar o conteúdo trabalhado em sala. No início do ano de 2014 essas crianças aprenderam a utilizar o mouse e teclado, como recurso o professor utilizou os jogos de forma livre. Já no segundo semestre, apesar de algumas apresentarem dificuldades, mostram-se mais independentes ao uso do computador, realização das atividades no *smarkids* e aos jogos no *Friv*.

As estratégias utilizadas pelo professor para comunicar e mediar o conteúdo são os jogos nos sites citados anteriormente, vídeos e apresentações em *power point*.

Nas observações perceberam-se algumas crianças desinteressadas pelo *smarkids*, talvez pela obrigação de realizar a atividade para depois ficarem a vontade utilizando o *friv*. As crianças compartilham informações entre si a respeito dos jogos, o que pode ajudar na fixação das atividades.

5 CONSIDERAÇÕES

Percebeu-se que na construção de revisão de literatura que há poucos trabalhos relacionados ao tema pesquisado. A estratégias de comunicação e mediação da informação digital utilizadas pelas escolas estudadas são os jogos e vídeos.

Ao observar as interações das crianças entre elas e a informação digital, notou-se que independente da escola os pequenos brincam e interagem com qualquer atividade. Demonstram claramente suas preferências por meio do seu comportamento e das reações emocionais.

Atualmente, os profissionais que trabalham diretamente com usuários infantis têm de se desdobrarem para motivá-los e mantê-los interessados. Há muito para se conhecer a respeito das crianças em relação à tecnologia da comunicação e informação, assim como a mediação da informação. O que realmente é de uso necessário? O que o uso em demasia pode acarretar a seres humanos em formação cognitiva, física e social? Quais as vantagens e

desvantagens? As crianças escolhem o que querem utilizar, quando se trata de informação? As crianças são ouvidas? Ou as atividades realizadas por elas são impostas sempre por um adulto? As estratégias de comunicação e mediação da informação digital utilizada pelas escolas são eficientes?

As crianças mostraram em todas as observações a curiosidade em se aventurar nos jogos. Os pequenos querem desbravar o mundo brincando.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, Phillipe. **História Social da Criança e da Família**. Tradução de Dora Flaksman. 2.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

BARRETO, Aldo de Albuquerque. **O objeto de estudo da ciência da informação**. DataGramZero: Revista de Ciência da Informação. v. 2, n. 4, ago. 2001.

BERLO, David. K. Comunicação: âmbito e objetivo. In: _____. **O processo de comunicação: introdução teoria e à prática**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BORKO, H. **Information Science: What is it?** American Documentation, v.19, n.1, p.3-5, jan. 1968. (Tradução Livre). Disponível em: <http://disciplinas.stoa.usp.br/pluginfile.php/164799/mod_resource/content/1/BORKO_Information%20science%20what%20is%20it%20.pdf> . Acesso em: 25 maio 2014.

BRASIL; MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO; SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Secretaria de educação básica. Brasília: MEC, SEB, 2010.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa sobre o uso de tecnologias de informação e comunicação no Brasil : TIC Crianças 2010**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2012.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 3.ed., Porto Alegre: Artmed, 2010.

CRUZ, Carla; RIBEIRO, Uirá. **Metodologia científica: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Axcel books, 2003.

FRIEDMANN, Adriana. **O universo simbólico da criança: olhares sensíveis para a infância**. Petrópolis: Vozes, 2005.

FRIV. Disponível em: www.friv.com

LAMEIRA, A. K. A. ; KAFURE, Ivette . **Informação lúdica como ferramenta de aprendizado para nativos digitais**. 2013. (Apresentação de Trabalho/Iniciação Científica).

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

MCQUAIL, D. ; WINDAHL, S. **Communication models for the study of mass communication**. 2.ed., Londres: Longman, 1993.

MYERS, David G. **Psicologia**. Tradução de Daniel Argolo Estill; Heitor M. Corrêa. 9.ed., Rio de Janeiro: LTC, 2014.

PIAGET Jean. **Os seis estudos de psicologia**. Tradução Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. 24.ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

POZAS, Denise. **Criança que brinca mais aprende mais**: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2011.

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

_____.; MENDES, Y. D., KAFURE, I. A interação entre a criança da primeira infância e a informação digital: estudo comparativo em duas escolas no Distrito Federal. In: Congresso Brasileiro de Biblioteconomia, Documentação e Ciência da Informação, 25, 2013 Florianópolis, XXV CBBB, (**Anais...**) Florianópolis, SC, FEBAB, 2013, p.1563 – 1578.

_____.; KAFURE, I. A interação entre a criança da primeira infância e a informação digital. In: **Biblionline**, João Pessoa, v. 9, n. 2, p. 79-95, 2013.

SEBER, Maria da Glória. Como a inteligência se desenvolve. In: **Construção da inteligência pela criança**: atividades do período pré-operatório. 2.ed. São Paulo: Scipione, 1991. p.13-42.

TUBBS, S. L.; MOSS, S. **Human communication**: principles and contexts. 9. Ed. Boston: McGraw Hill, 2003.

WADSWORTH, Barry J. **Inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget**. Tradução de Esméria Rovai. 3.ed. São Paulo: Pioneira, 1995.