

Os Sites Infantis e os Conceitos de Interação e Interatividade¹.

Joana Loureiro FREIRE²

Introdução

O presente trabalho é fragmento de uma dissertação em andamento a qual pretende investigar a relação das crianças com os sites infantis. Para este artigo, trago uma reflexão sobre alguns sites³ voltados para o público infantil buscando responder algumas questões, tais como: que conteúdos são oferecidos nestes *sites*? Como eles são oferecidos? Há a possibilidade de interatividade ou interação nestes *sites*? Após o acesso aos sites, apresento uma descrição de cada um individualmente, pretendendo abordar as questões acima, sem o intuito de desvalorizar ou valorizar nenhum *site*, apenas buscando refletir sobre o que tem sido oferecido para as crianças no ciberespaço. Além da análise individual de cada *site*, acredito ser necessário começar com uma breve conceituação dos termos interatividade e interação, dialogando com Marco Silva e Alex Primo para depois aprofundar estes conceitos ao longo do texto e da análise dos *sites*. Apresento, também, algumas observações de crianças e sua relação com os *sites*, buscando exemplificar os conceitos apontados no texto.

Interação e Interatividade

Atualmente as palavras interação e interatividade estão cada vez mais em voga e circulam por muitos lugares: programas de televisão e rádio, embalagens de produtos eletrônicos, campanhas de marketing, entre outras coisas. Buscando uma reflexão sobre esses termos, apresento a seguir as definições do dicionário Michaelis (online):

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação do X Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Graduada em Pedagogia pela UERJ. Especialista em Educação Infantil pela PUC-RJ. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da UERJ. Bolsista CNPq. E-mail: joanafreir@gamil.com

³ Esta análise vem sendo desenvolvida desde 2009 a partir do acesso aos seguintes sites: <http://www.smartkids.com.br/>; <http://www.discoverykidsbrasil.com/> e <http://www.clubpenguin.com/pt/>.

- *Interação* – *sf* (*inter+ação*) 1-Ação recíproca de dois ou mais corpos uns nos outros. 2-Atualização da influência recíproca de organismos inter-relacionados. 3-Ação recíproca entre o usuário e um equipamento (computador, televisor etc.). *I. social, Sociol.*: ações e relações entre os membros de um grupo ou entre grupos de uma sociedade.
- *Interatividade* - (*interativo+i+dade*) *sf* Qualidade de interativo.
- *Interativo* - *adj* (*inter+ativo*) 1-Diz-se daquilo que permite, ou é capaz de interação: *Televisão interativa*. 2-*Inform.* Diz-se do sistema multimídia em que um usuário pode executar um comando e o programa responde, ou controlar ações e a forma como o programa funciona. 3-*Inform.* Diz-se do sistema de visualização que é capaz de reagir a diferentes entradas do usuário. 4-*Inform.* Diz-se do modo do computador que permite ao usuário colocar comandos, programas ou dados, recebendo respostas imediatas.

Como veremos a seguir, as definições do dicionário não diferem muito das dos autores Alex Primo e Marco Silva. Como veremos, Primo conceitua interação a partir da relação entre pessoas e Silva conceitua interatividade na relação homem-máquina, onde o homem é capaz de alterar algo que está na máquina.

Alex Primo (2005) entende que a interação é a relação entre os participantes do encontro, ou seja, uma ação entre os sujeitos. Partindo da definição de que a interação humana é um sistema aberto, ele descreve as características desse sistema, a saber: *globalidade*, que é a interdependência entre as partes de um sistema; *retroalimentação* ou *circularidade*, que é a percepção de que cada comportamento individual afeta e é afetado pelo comportamento do outro; e a última característica, *equifinalidade*, possibilita que estes sistemas atinjam um estado independente das condições finais. Este autor ainda ressalta a importância dos processos de negociação (entendida como comunicação para resolução de diferenças) e da observação do contexto em que se dá a interação.

A partir desta delimitação, Primo (2005) sugere que o conceito de interação seja classificado, principalmente, em interação reativa e mútua. Para discuti-los, o autor utiliza as seguintes dimensões:

sistema - um conjunto de objetos ou entidades que se inter-relacionam entre si formando um todo; *processo* - acontecimentos que apresentam mudanças no tempo; *operação* - a produção de um trabalho ou a relação entre a ação e a transformação; *fluxo* - curso ou seqüência da relação; *throughput* - o que se passa entre a decodificação e a codificação, inputs e outputs (para usar termos comuns no jargão tecnicista); *relação* - o encontro, a conexão, as trocas entre elementos ou subsistemas; *interface* - superfície de contato,

agenciamentos de articulação, interpretação e tradução (PRIMO, 2000, p. 7).

De acordo com estas dimensões, podemos definir a interação mútua e a interação reativa de acordo com o que está na tabela abaixo (PRIMO, 2000, p.10).

<i>Interação Mútua</i>	<i>Interação Reativa</i>
Sistema aberto que forma um todo global.	Sistema fechado com partes independentes; formado por um processo de estímulo-reposta, onde cada estímulo gerará determinada resposta.
Processo de negociação que faz o relacionamento evoluir.	Processo de negociação limitado a operações de ação e reação, onde um pólo age e outro reage.
Operação que se dá por ações interdependentes, onde cada sujeito influencia o comportamento do outro e tem o seu influenciado pelo outro.	Pressupõe uma interface que é pré programada para aceitar determinadas respostas como corretas. Qualquer outra resposta apresentada será definida como errada.
<i>Throughput</i> que possibilita um diálogo onde cada mensagem recebida é interpretada, gerando uma nova codificação e isso libera um fluxo dinâmico e em desenvolvimento constante.	<i>Throughput</i> que é reflexo ou automatismo, ou seja, há um fluxo linear e pré-determinado.
Relação que é uma construção negociada durante o processo e não pode ser pré-determinada, baseada em um relativismo; e por último como uma possibilidade virtual de encontro entre sujeitos que se <i>interfaceiam</i> .	Relação causal, ou seja onde um processo é causado pelo outro, baseada em um objetivismo.

Portanto, a interação reativa é baseada no sistema de estímulo-resposta e a interação mútua tem como principal característica “*o complexo de relações que ocorrem entre os participantes (onde os comportamentos de um afetam os do outro)*” (PRIMO, 2000, p.12).

Já a interatividade, de acordo com Marco Silva (2010), é um *mais comunicacional*, permite coautoria, cocriação do usuário em relação ao produto, e a é a possibilidade de modificação dos conteúdos. De acordo com ele, é a “*possibilidade libertadora da autoria do usuário sobre sua ação de conhecer*” (p. 45). Este autor destaca três características que fundamentam a interatividade, são elas:

bidirecionalidade-hibridação que é a comunicação feita a partir do consenso de que não se pode mais separar o emissor e o receptor. Baseia-se na troca entre estes pólos, onde cada um assume o papel do outro, não havendo mais distinções; *participação-intervenção* é possibilidade para o usuário de participar do processo de produção; *potencialidade-permutabilidade* é a liberdade de navegação sem pontos fixos de saída ou chegada, ou seja, a possibilidade do usuário em decidir o que acontece no monitor.

Os sites analisados

1. Discovery Kids

Este é o *site* do canal de televisão por assinatura de mesmo nome e oferece diversas opções em seu menu:

- Programação – link que leva para a programação diária ou mensal do canal.
- Vídeos – são vídeos que têm como personagem o mascote do canal (o cachorro Doki). São os mesmos vídeos que aparecem no intervalo da programação do canal.
- Jogos – muitas opções de jogos. Neste link há muitos tipos de jogos e o grande lema do *site* é “aprenda, experimente, divirta-se”. Falarei sobre eles mais adiante.
- Especiais Dkids – fala sobre novos desenhos. Apresenta imagens, sinopses e uma explicação para os pais sobre o que as crianças vão aprender vendo este novo desenho.
- Atividades – para colorir, recortar e montar, experimentos e papéis de parede. Todos disponíveis para downloads e impressão.
- Para pais – área reservada aos responsáveis. Só é possível entrar após se cadastrar no *site*. Neste espaço encontramos artigos sobre vários assuntos (brincadeiras, experimentos, como dar limites aos filhos etc), um link para as crianças mandarem cartões virtuais para os familiares e amigos, um link para a comunidade Discovery Kids onde há fóruns com tópicos sugeridos pelo *site*, onde os pais podem compartilhar experiências e opinar sobre a programação e um link

para *Discovery Home&Health* chamado pelo *site* de Discovery Mulher.

- Personagens - fala sobre os desenhos do canal. Apresenta imagens, sinopses e uma explicação para os pais sobre o que as crianças vão aprender vendo este novo desenho.
- Concursos – oferecidos pelo canal, como por exemplo: Dê a volta ao mundo com Doki realizado em 2009.
- Cartões – Cartões animados em flash para as crianças enviarem para os pais, familiares e amigos. Há a possibilidade de a criança inserir um texto de sua autoria.
- Festa kids – Possibilidade de envio de convites que possuem animação em flash e é possível escrever um texto pessoal neles e sugestão de jogos para serem feitos durante a festa

Diante da descrição acima realizada, podemos perceber que a interatividade, como nos apresenta Silva (2010), é permitida apenas aos pais na comunidade Discovery Kids, sendo que se nos atermos estritamente ao fato de que os tópicos podem ser colocados dentro de categorias já definidas pelo *site* e que dificilmente há alguma resposta de alguém que represente oficialmente o *site*, não há interatividade no sentido de que não há possibilidade de alterar o conteúdo do *site* ou do canal, apesar de teoricamente, este espaço propor isso.

Um dos meios mais difundidos como interativos são os jogos eletrônicos. O Discovery Kids, em momento algum, descreve seus jogos como interativos, entretanto gostaria de trazer um exemplo observado em agosto de 2009 em que é possível perceber como são os *games* neste *site* a partir da experiência de uma menina com eles. Neste caso, um jogo é representativo da maioria, pois após jogar quase todos os jogos oferecidos pelo *site*, posso afirmar que a estrutura oferecida às crianças é a mesma. Então, vamos ao exemplo.

Esta menina, ao acessar o *site* com a ajuda de seu pai, optou por um jogo chamado *Vida Natural - formas e cores*, cujo objetivo é escolher a opção correta para a cor de um elemento da natureza (ilustração a seguir).



No caso do peixe, a opção correta é a primeira que imita as escamas do animal. As diversas opções que aparecem são: morango, árvore, cobra, dentre outras. A cada erro ou acerto há a emissão de mensagens sonoras para incentivar a criança a continuar ou para parabenizá-la. No caso de erro, há mensagens como: “*Humm, as cores não parecem corretas*” ou “*Não, não. Tente com outra*” e em caso de acerto, as mensagens podem ser: “*Muito bem!*” e “*Você acertou!*”. A menina estava “conversando” com o computador e ao mesmo tempo em que escolhia a opção errada propositalmente, ela falava: “*Ah! Assim é mais bonito! Tá bonitinho!*”.

Pensando na situação observada enquanto a menina jogava, pode-se perceber que este jogo específico não possibilita a interatividade e nem a interação mútua, apenas uma interação reativa, já que *o usuário que aparenta ser agente no processo, está apenas reagindo às perguntas e possibilidades pré-estabelecidas* (PRIMO, 2000, p. 9). Cabe ressaltar que, apesar de a menina estar “presa” ao sistema reativo do jogo, ela buscou uma forma possível de interagir, mostrando que “*um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo*” (LÉVY, 1999, p. 79). Assim, dentro de seus respectivos contextos sócio-culturais, os sujeitos são protagonistas ativos que produzem sentidos ao interagirem com os inúmeros artefatos tecnológicos de seu tempo.

Um jogo pressupõe regras e estas podem propiciar apenas interações reativas já que limitam as ações do jogador. Entretanto, um jogo deve permitir a ação criadora. O jogo *online* descrito acima poderia liberar outras opções de escolha para cada imagem, sem considerá-las erradas. Ainda seriam apenas escolhas em um sistema dado, mas pelo menos a criança poderia exercer sua criatividade e suas ações não seriam classificadas como erros ou acertos.

2. SmartKids

Este *site* é de uma empresa chamada Grupo Galli que trabalha com diversos produtos e é formada por diversas outras empresas⁴. Apresento aqui alguns conteúdos que estão no *site* e que descrevem a empresa e seus objetivos, pois acredito que estes posicionamentos nos ajudam a entender qual é a sua proposta. Há a definição da Smartkids como uma empresa que entende de crianças: “A gente cria para elas, conversa com elas, sabe do que elas gostam e gosta delas”⁵. “Ela (a Smartkids) proporciona às crianças um mundo educacional lúdico, utilizando para isso as novas mídias como instrumento no processo de construção do conhecimento”. “Desde 2007, Terra e SmartKids se uniram e criaram um canal forte e com conteúdo de qualidade para as crianças oferecendo uma solução perfeita para marcas que precisam se comunicar com o segmento infantil.”⁶ Definindo o perfil - Crianças: 2 a 11 anos - Pais e professores: 25 a 55 anos⁷. O portal diz possuir uma base com mais de 52 mil e-mails de professores cadastrados. E para os anunciantes oferece uma forma especial de anúncios através de jogos, como o jogo da memória, patrocinados. “Sua marca e seus produtos em um momento de diversão! Ótimos resultados! Tempo de permanência média: 3 minutos! O jogo da memória desenvolve raciocínio, atenção ajuda no desenvolvimento cognitivo da criança!”⁸.

Este *site* traz as seguintes opções de navegação em seu menu:

- Jogos – Jogos criados pelo *site* e *links* para jogos (divididos por áreas do conhecimento matemática, ciências, raciocínio lógico etc) em outros *sites*. Alguns jogos do *site* são patrocinados como, por exemplo, o *link* *Brigada Tang de Reciclagem* com o jogo da memória e o jogo da reciclagem.

⁴ Além do *Smartkids* que é uma parceria com o *site* Terra, a loja de livros infantis *Katabum*, a distribuidora de conteúdos digitais para diversas plataformas *Mediarights*, a agência de gerenciamento de carreiras artísticas *Galli Music*, a empresa de produção de alimentos hidropônicos *Hidroponics* e a empresa de marketing esportivo e gerenciamento de carreiras de atletas *Xsport*, além da *Fundação Galli* que dá suporte a projetos culturais e artísticos e participa de programas sociais

⁵ <http://www.gruposmartkids.com.br/sobre/>

⁶ <http://www.smartkids.com.br/anuncie-aqui#sobre-o-portal>

⁷ <http://www.smartkids.com.br/anuncie-aqui#audiencia>

⁸ <http://www.smartkids.com.br/anuncie-aqui#formato-especial>

- Para colorir – Imagens, separadas por temas, disponíveis para a impressão.
- Passatempos – Separados por temas, oferece para impressão atividades tais como liga pontos, labirinto, sete erros, caça-palavras, dentre outras.
- Especiais – Aborda os variados temas (animais em extinção, brincadeiras de férias, contos de fadas, descobrimento do Brasil) com um texto explicativo sobre o assunto. Neste *link* também aparecem quais as opções (dentro do *site*) de jogos, passatempo e etc relacionados ao tema.
- Hoje é dia – Mostra qual a data comemorativa mais próxima e pode-se consultar outras datas recentes e futuras. Por exemplo: dia 22 de maio é o dia do apicultor então há a explicação sobre quem é o apicultor, o que ele faz etc. Neste *link* também aparecem quais as opções (dentro do *site*) de jogos, passatempo e etc relacionados ao tema. É possível baixar um calendário para impressão.
- Multimídia – Exibição de conteúdos (alimentação, Amazônia, aniversário, fundo do mar etc) apresentados como se estivéssemos vendo uma apresentação em *PowerPoint*⁹ ou um vídeo.

Para este *site* especificamente, me deterei à análise dos jogos que estão na página inicial (*home*) e que são chamados, pelo *site*, de jogos interativos. Cabe ressaltar que não há indicativo de faixa etária em nenhum dos jogos. Neste momento listarei os jogos e seus objetivos para depois refletir sobre a utilização do termo interativo por eles.

1. Jogo da Multiplicação Matemática – Após escolher qual personagem quer ser (uma menina ou um menino), a criança deverá escolher dentre 5 opções qual é a resposta correta para a multiplicação dada. Por exemplo: 4x3. Opções: 11, 12, 60, 34 e 1. Se a criança acerta ou erra aparece outra multiplicação.
2. Sequência Lógica: Invenções – O objetivo é continuar uma sequência de imagens utilizando várias invenções, tais como: computador, ferro de passar, geladeira, telefone, televisão. É apresentada para as crianças uma sequência como televisão,

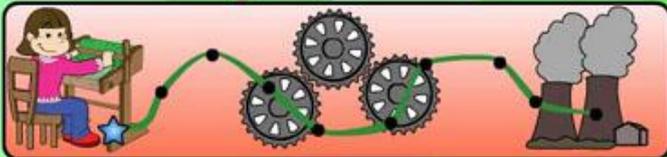
⁹ **Microsoft PowerPoint** é um programa utilizado para edição e exibição de apresentações gráficas, cujo objetivo é informar sobre um determinado tema, podendo usar [imagens](#), [sons](#), [textos](#) e [vídeos](#), que podem ser animados de diferentes maneiras.

- geladeira, relógio e lâmpada e a criança deverá continuar utilizando as mesmas imagens que aparecem como opções.
3. Jogo da forca: Café – É como o jogo da forca tradicional, em que a criança deverá descobrir qual é a palavra que possui um número x de letras e está relacionada ao tema café (aroma, por exemplo). A cada erro, o boneco que está em um pedestal dentro da água afunda mais, até se afogar e sumir. (Imagem 1 da página 10).
 4. Quiz – Revolução Industrial: jogo de perguntas sobre a Revolução Industrial em que a criança deverá escolher dentre 3 respostas disponíveis qual é a correta. (Imagem 2 da página 10).
 5. Vestuário – Jogo subdividido entre as opções: meninas (pode-se escolher dentre 3 meninas) e palhaço (apenas um). O objetivo do jogo é vestir o personagem. Ao optar por meninas, pode-se montar um cenário e imprimir depois. (Imagem 3 da página 10).
 6. Aquarela Mágica – Assim que o jogo inicia é possível vermos um quadro todo amarelo e a medida em que vamos passando o cursor do mouse, que se transformou em um pincel, sobre este quadro aparece a imagem de um animal (baleia, porco, gato, coelho etc) ou uma imagem temática (amor, pescaria e amizade). Neste jogo, não há erros ou acertos.
 7. Animais domésticos – O objetivo deste jogo é colocar cada animal doméstico dentro de sua casa correspondente. A princípio os animais (cachorro, gato, coelho, pato e tartaruga) estão espalhados em um cenário e devemos clicar sobre eles e os arrastar para suas casas que são identificadas com uma imagem do animal. O jogo não permite a entrada do animal na casa errada. (Imagem 4, na página 11).



Imagem 1 - Jogo da Forca - Café

REVOLUÇÃO INDUSTRIAL



A revolução industrial trouxe muitos avanços, mas também trouxe conseqüências nocivas para a sociedade como:

- A** A poluição ambiental, a poluição sonora, o aumento da população rural e o crescimento ordenado das cidades.
- B** A poluição ambiental, a poluição sonora, o êxodo rural e o crescimento desordenado das cidades.
- C** A poluição ambiental, a poluição sonora, o êxodo rural e o crescimento ordenado das cidades.

Acertos

0

Imagem 2 - Quiz – Revolução Industrial



Imagem 3 - Vestuário



Imagem 4 – Animais Domésticos

De acordo com o *site*, os jogos citados acima são interativos. Entretanto se formos pensar nos conceitos de interatividade (Silva, 2010) e interação mútua (Primo, 2000), anteriormente mencionadas neste texto, não será classificarmos estes jogos como interativos. Acredito que estes jogos apresentados possam ser classificados como possibilitadores de uma interação reativa apenas. Segundo Primo (*idem*, p. 06), dialogando com Machado (1990), é necessário tomarmos cuidado com a utilização indiscriminada do termo interativo.

Boa parte dos equipamentos hoje experimentados ou já comercializados como interativos são, na verdade, apenas reativos. Os videogames, por exemplo, solicitam a resposta do jogador/espectador (resposta inteligente em alguns casos; resposta mecânica na maioria dos outros), mas sempre dentro de parâmetros que são as 'regras do jogo' estabelecidas pelas variáveis do programa. Isso quer dizer que nas tecnologias reativas não há lugar propriamente a respostas no verdadeiro sentido do termo, mas a simples escolhas entre um conjunto de alternativas preestabelecidas (p. 26).

Estes jogos, e muitos *sites* voltados para o público infantil, oferecem apenas possibilidades de opções pré-estabelecidas pela plataforma. A criança fica impossibilitada de criar e há apenas uma interação reativa. Uma interação com um sistema reativo seria uma relação sem criação por parte da criança/espectador que pode agir apenas de acordo com o que já está estabelecido. As perguntas e respostas possíveis já foram feitas antes de ela chegar. Segundo Primo (2000), “Nesses sistemas, o mesmo estímulo apresentado por indivíduos diferentes nas mesmas condições resultarão em uma equivalente resposta. Uma resposta diferente pode ser considerada como ‘erro’ pelo programador (o verdadeiro agente do sistema)” (p. 10).

3. Club Penguin

O Club Penguin¹⁰ é voltado para as crianças de 6 a 14 anos. Baseado em um sistema de *Chat*, cada criança se torna um pinguim e escolhe uma “sala” (chamadas servidores) para jogar. Ao se cadastrar como um pinguim, a criança ganha um iglu. Ao entrar no servidor (algumas opções são: boreal, zero grau, avalanche) a criança terá

¹⁰ www.clubpenguin.com.br

várias opções de brincadeiras e interações com outras crianças. Em cada servidor há diferentes pinguins e brincadeiras e em quase todas elas a criança junta moedas as quais pode trocar por objetos (roupas, chapéus, móveis para seu iglu, um animal de estimação e etc). As interações entre as crianças acontecem dentro de duas possibilidades disponibilizadas pelo *site* e escolhidas pelos responsáveis:

1. Bate-papo SuperSeguro: restringe seu filho a um menu predeterminado de frases, *emoticons* e ações. Ele não poderá digitar suas próprias mensagens e só verá outras mensagens do Bate-papo SuperSeguro.
2. Bate-papo Seguro: Permite que os jogadores digitem suas próprias mensagens. Cada mensagem é filtrada para bloquear palavras e frases, e é moderada por nossa equipe para garantir o máximo de segurança para a criança.

Além da opção dos pais, que é feita com um *login* e senha diferentes do da criança, o *site* disponibiliza servidores onde só é possível o bate-papo SuperSeguro. É possível acrescentar amigos e enviar cartões para eles e também é possível convidar amigos ou outros pinguins que ainda não sejam seus amigos para jogar com o seu pinguim.

Cada pinguim tem suas características próprias, já que com as moedas adquiridas em jogos a criança pode comprar diversos tipos de roupas, mudar a cor do pinguim, fazer camisas personalizadas e etc.

Por permitir esta interação entre as crianças, algum tipo de personalização para cada jogador e por possibilitar um número maior de escolhas dentro de cada jogo e de cada *interface* do *site*, acredito que este possa ser considerado, dentre todos os *sites* visitados por mim, o que permite a maior interatividade das crianças com a plataforma e com outras crianças.

Em dezembro de 2009, pude observar o quanto este *site* tem marcado as crianças. Ao final de cada ano letivo, na escola em que trabalhei, as crianças apresentavam uma dança para seus pais e familiares. Em 2009, a minha turma era formada por crianças com 4 anos e meio até 6 anos. Durante a dança de final de ano, cada criança deveria, em um determinado momento, dar uma volta em torno de si mesmo. A coreógrafa colocou neste momento as crianças com as mãos na cintura e fazendo um gingado com o corpo. Só que, ao longo dos ensaios, percebi que as crianças estavam imitando um pinguim enquanto faziam esse giro em torno de si mesmas. Perguntei para elas por que elas estavam dançando daquela forma e elas responderam que estavam imitando os pinguins, confirmando a minha suspeita. Outra observação

feita aconteceu em um momento do recreio em que notei que eles estavam imitando cenas do Club Penguin: alguns eram pinguins e outros eram os animais de estimação (chamados de Puffles) e eles ficavam andando de um lado a outro do pátio e diziam que estavam indo para a piscina, para o forte, para a floresta, enfim, para lugares que existem no ambiente do *site*. Muitos alunos meus marcavam encontros entre si para depois da aula em determinados locais (na piscina, por exemplo) do *site*.

O fato de as crianças levarem as brincadeiras deste *site* para a escola, confirma que o mesmo faz parte da cultura destas crianças, mesmo que a maioria não esteja dentro do público alvo do *site*, elas querem participar deste lugar de trocas e brincadeiras.

O *site* disponibiliza um *link*¹¹ onde explica suas propostas e questões sobre segurança. A seguinte pergunta me chamou a atenção:

Por que o Club Penguin foi criado?

Porque queríamos construir um “parquinho virtual” conduzido por um compromisso tão sério com a segurança que ficaríamos à vontade para deixar nossos próprios filhos e netos visitarem.

Esta questão do “parquinho virtual” é muito importante. Muitas vezes escutei as mães e pais de meus alunos explicando para eles que não iriam à pracinha do bairro após a aula, pois a mesma estava escura e perigosa ou por que os pais tinham algum compromisso. Portanto, a possibilidade de deixar os filhos navegarem em um local seguro onde eles ainda irão interagir com outros amigos deve parecer bastante interessante para os pais.

Acredito que uma plataforma que possibilite a interatividade ainda precisa ser conquistada por muitos *sites* infantis que estão baseados apenas na interação reativa, limitando as opções e a criatividade das crianças. Muitos *sites* tendem a apenas colocar o conteúdo escolar *on-line*, se transformando em uma extensão da escola e do livro didático.

Tentando finalizar, recorro mais uma vez à Lévy (1999) quando ele discorre que não há como determinar com precisão que modos de comunicação são interativos ou não, já que “*a interatividade assinala muito mais um problema, a necessidade de um novo trabalho de observação e de avaliação dos modos de comunicação, do que uma característica simples e unívoca atribuível a um sistema específico*” (p. 82).

¹¹ http://www.clubpenguin.com/pt/parents/club_penguin_guide.htm

Referências Bibliográficas

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999. 264p.

PRIMO, Alex. Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. *Revista da Famecos*, n. 12, p. 81-92, jun. 2000.

_____ Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador, nº 45, 2005. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_45.htm>.

SILVA, Marco. *O que é interatividade*. Disponível em:
<<http://www.senac.br/informativo/BTS/242/boltec242d.htm>>. Acesso em: 30 abr 2010.

Sites visitados:

Dicionário Michaelis

<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>

Discovery Kids

www.dicoverikidsbrasil.com.br

Club Penguin

www.clubpenguin.com/pt

Smart Kids

www.smartkids.com.br