

# hAPPy kids

APLICAÇÕES SEGURAS E BENÉFICAS  
PARA CRIANÇAS FELIZES



PERSPETIVAS DAS FAMÍLIAS  
2018

**Patrícia Dias**

Centro de Estudos em Comunicação e Cultura, Universidade Católica Portuguesa

**Rita Brito**

Centro Interdisciplinar de Estudos Educacionais, Escola Superior de Educação de Lisboa

# Autoras

## Patrícia Dias



É Professora Auxiliar da Faculdade de Ciências Humanas da Universidade Católica Portuguesa, onde coordena a Pós-graduação em Comunicação e Media Sociais. É investigadora no Centro de Estudos em Comunicação e Cultura e membro da Comissão Diretiva do CEPCEP - Centro de Estudos dos Povos e Culturas de Expressão Portuguesa. Doutorada em Ciências da Comunicação, os seus interesses de investigação são os media digitais, crianças com menos de 8 anos, comunicação mobile, marketing e relações públicas. É membro das ações COST eRead e DigiLitEY, do CEDAR - Consórcio em Tendências Emergentes em Estudos de Audiências, e do projeto da Comissão Europeia "Crianças (0 a 8 anos) e Tecnologias Digitais". É autora de "Viver na Sociedade Digital" (2014) e de "O Telemóvel e o Quotidiano" (2008).

## Rita Brito

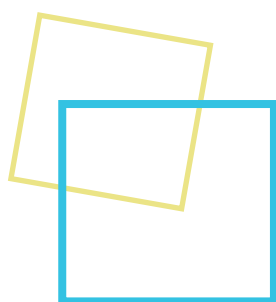


É educadora de infância de formação inicial e doutorada em tecnologias educativas. Exerceu funções como educadora de infância e nos últimos anos tem-se dedicado à formação inicial de educadores de infância, lecionando no Mestrado em Educação Pré-Escolar, na Escola Superior de Educação de Lisboa, como Professora Adjunta. Os seus interesses de investigação focam-se na utilização educativa de tecnologias digitais, com crianças até 6 anos, na formação inicial de educadores de infância e professores do 1º CEB. Tem artigos publicados em revistas e capítulos de livros nacionais e internacionais. É investigadora no Católica Research Centre for Psychological, Family and Social Wellbeing, Universidade Católica Portuguesa e do Centro Interdisciplinar de Estudos Educacionais, na Escola Superior de Educação de Lisboa. É membro das ações COST E-READ e DigiLitEY. Participou no projeto da Comissão Europeia "Crianças (0-8) e Tecnologias Digitais" e atualmente faz parte do projeto "EU Kids Online", coordenado pela Universidade Nova de Lisboa. É autora do e-book "Família.com"

+ Agradecemos a colaboração dos alunos de Teorias de Comunicação da Universidade Católica de Lisboa e da aluna Rafaela Tomé do DesignLab (Eselx).

# hAPPy kids

## APLICAÇÕES SEGURAS E BENÉFICAS PARA CRIANÇAS FELIZES – PERSPETIVA DAS FAMÍLIAS



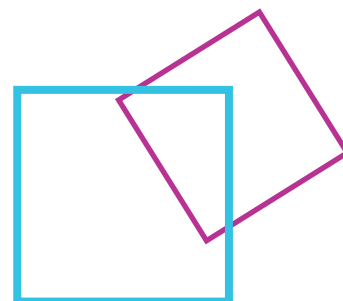
**Patrícia Dias**

Centro de Estudos em Comunicação e Cultura, Universidade  
Católica Portuguesa  
pdias@fchlisboa.ucp.pt

**Rita Brito**

Centro Interdisciplinar de Estudos Educacionais, Escola Superior de  
Educação de Lisboa, Instituto Politécnico de Lisboa  
britorita@eselx.ipl.pt

**2018**



**Edição:** Universidade Católica Portuguesa de Lisboa

**Data:** 2018

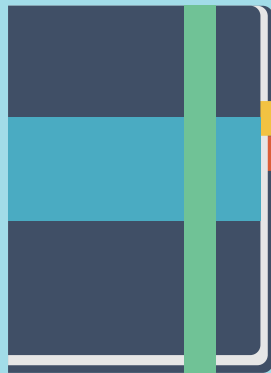
**ISBN:** 978-989-99288-6-2

# Índice

06	<b>Sumário executivo</b>	
10	<b>Executive summary</b>	
13	<b>Principais resultados</b>	
16	<b>Desafios e recomendações</b>	
20	<b>Introdução</b>	
22	<b>1. Marco teórico</b>	
23	<b>1.1. Crianças (0-8), tecnologias digitais e sociedade</b>	
25	<b>1.2. Conteúdos digitais positivos e diretrizes para os seus criadores</b>	
28	<b>1.3 Estilos de mediação parental na utilização de tecnologias</b>	
30	<b>1.4 Fatores e perceções que influenciam a utilização de tecnologias por famílias</b>	
34	<b>1.5 Segurança online e mediação realizada pelos pais</b>	

36	<b>2. Metodologia</b>
37	<b>2.1. Fase 1 - Estudo 2: entrevistas a famílias com filhos até 8 anos</b>
40	<b>2.2 Participantes</b>
44	<b>3. Discussão dos resultados</b>
45	<b>3.1. Dispositivos digitais usados pelas crianças</b>
51	<b>3.2. Atividades realizadas pelas crianças nos dispositivos móveis</b>
73	<b>3.3. Práticas digitais dos pais, percepções relativas às tecnologias, e mediação parental</b>
99	<b>4. Conclusões</b>
106	<b>5. Referências bibliográficas</b>
116	<b>Anexos</b>

# Sumário executivo



O projeto hAPPy kids surge da sinergia entre as áreas da Educação e Comunicação. A ideia surgiu de estudos realizados anteriormente por nós, autoras de outros trabalhos na mesma área (Brito, 2017; Dias & Brito, 2016, 2017), partindo da premissa que a sociedade em que vivemos está profundamente marcada pela integração das tecnologias digitais no nosso quotidiano. Assim, as crianças nascem em lares onde proliferam o computador, os smartphones e os tablets, e têm contacto com estes dispositivos cada vez mais jovens, utilizando-os nas suas rotinas diárias (Hague & Payton, 2010; Kucirkova, 2011; Plowman, Stevenson, Stephen, & McPake, 2012). A investigação tem evidenciado que os pais desempenham um papel importante na utilização de tecnologias pelos filhos, principalmente em protegê-los de potenciais riscos devido à exposição excessiva às tecnologias, mas poucos são os estudos que nos revelam as perceções das famílias sobre a utilização das tecnologias, a mediação e o estilo parental realizados nesta utilização, principalmente com crianças tão jovens. Para além dos estudos com crianças até 8 anos serem reduzidos (Given et al., 2014; Plowman, 2015), a investigação sobre o papel da família no que concerne à utilização de tecnologias por crianças mais pequenas é limitado. Por isso, a nossa investigação tem como objetivo abordar esta lacuna.

Baseando-nos no modelo de Livingstone (2008) referente a conteúdos online positivos e nas

atividades da POSCON European Network, o projeto hAPPy kids pretende aplicar esse quadro teórico às aplicações móveis. De um modo geral, os objetivos do nosso projeto são: a) identificar critérios para avaliar e classificar o conteúdo móvel positivo; b) construir um modelo teórico para a avaliação dos aspetos benéficos das aplicações (uma “escala de positividade”); c) transformar esse modelo teórico numa ferramenta aplicada que ajudem os diferentes stakeholders a tomar boas decisões sobre as práticas digitais das crianças; e d) promover a aplicação de guidelines éticas no mercado, de modo a reforçar a produção de apps seguras e benéficas para as crianças.

Com o objetivo de identificar critérios relevantes para avaliar até que ponto as apps podem ser benéficas e seguras para as crianças, desenhámos o projeto hAPPy kids. Este tem três fases, sendo que a primeira conta com três momentos de recolha de dados junto de diferentes partes interessadas neste fenómeno: no primeiro e segundo momento inquirimos famílias, usando métodos mistos, dando especial relevância aos pais e às próprias crianças; no terceiro momento pretendemos realizar grupos de discussão com agentes relevantes, incluindo stakeholders da indústria, policy-makers, e especialistas.

Este relatório dá conta especificamente do segundo momento, as entrevistas às famílias. Assim, entrevistámos a 81 famílias com crianças

até 8 anos de idade, pretendendo aprofundar questões deixadas em aberto no relatório anterior, sobre o inquérito aos pais, focando-nos igualmente em temas como as práticas digitais das crianças, as perceções e mediação digital das famílias, e os critérios para avaliação e escolha de apps.

Os principais resultados confirmam algumas ideias já presentes na literatura. As crianças gostam muito de utilizar as tecnologias e sentem-se felizes quando o fazem. Não percebem as apps como perigosas e algumas já conversaram com os pais sobre segurança digital, embora nos relatem conversas muito esporádicas e pouco aprofundadas. Os rapazes mais jovens preferem o tablet, pois este também é o seu dispositivo pessoal, oferecido pelas famílias. As raparigas, principalmente de 6-8 anos, preferem o smartphone, pois este também é o seu dispositivo pessoal. À medida que a idade das crianças avança e os pais lhes permitem ter os seus próprios dispositivos, o smartphone ganha terreno ao tablet, pois o "endless entertainment" (Childwise, 2017; Common Sense, 2017) é valorizado pelas crianças. Neste dispositivo elas têm acesso a dados móveis, permitindo-lhes continuar as suas brincadeiras digitais no exterior. As atividades estão relacionadas com o género das crianças: os rapazes preferem apps de ação e aventura, as meninas apps de simulação, para tomar conta de um animal e, as mais velhas, gostam das redes sociais para comunicar. As atividades, quer físicas

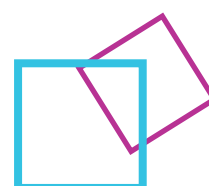
quer digitais, são consecutivas: as brincadeiras físicas que as crianças realizam têm a mesma temática que digitalmente. Visto a sua principal atividade ser os jogos, são utilizadores passivos e não criadores. A escola também parece não proporcionar a criação de conteúdos, pois muitas não utilizam sequer tecnologias e as que o fazem pedem a sua utilização em casa para pesquisas nos trabalhos de casa ou então na escola as crianças têm aulas de informática. Os pais assumem utilizar as tecnologias com frequência, tanto no trabalho como em casa. Têm perceções positivas destas, nomeadamente para questões educativas, como pesquisas e a importância na vida futura dos filhos. Têm também perceções negativas, que passam pela utilização da internet e o contacto com estranhos nas redes sociais e o vício dos filhos nesta utilização. Por outro lado, assumem que lhes proporcionam as tecnologias quando precisam de realizar outras tarefas ou para as manter sossegadas. A mediação parental é baseada numa utilização esporádica das tecnologias, supervisionando ocasionalmente as atividades dos filhos e impondo restrições relativas ao tempo de utilização, em detrimento de uma utilização conjunta, compartilhando questões de utilização segura dos dispositivos e internet ou criando conteúdos.

Concluimos que as crianças gostam muito de usar tecnologias, especialmente para entretenimento, sendo utilizadores passivos. Os pais

também concebem estes dispositivos como um brinquedo, ficando assim sub aproveitadas as suas potencialidades. Percebem as tecnologias como úteis para aprendizagens e o futuro dos filhos, mas também prejudiciais a nível da socialização e contactos com estranhos. Deste modo, os policy-makers têm um papel fundamental na formação de pais sobre a utilização segura e proveitosa de tecnologias pela família. A comunidade académica tem a responsabilidade de formar futuros docentes na área da tecnologia

educativa, e também de informar a comunidade em geral sobre as descobertas mais recentes no âmbito destas temáticas.

Com o nosso estudo esperamos poder auxiliar famílias a refletir sobre a utilização de tecnologias por todos os membros e adotar melhores práticas, tanto pedagógicas como de segurança. Esperamos também proporcionar elementos relevantes a stakeholders, tanto para formação de famílias e de futuros profissionais de educação, como



# Executive Summary

The hAPPy kids project is born from the synergies between the fields of Education and Communication. The idea came up from previous research we conducted on the topic of young children and digital technologies (Brito, 2017; Dias & Brito, 2016, 2017), acknowledging that the society we live in is profoundly shaped by the integration of digital technologies in our daily lives. Thus, children are being raised in homes where computers, smartphones and tablets proliferate, they come into contact with these devices at a very young age, and start using them in their daily routines (Hague & Payton, 2010; Kucirkova, 2011; Plowman et al., 2012). Research has shown that parents play an important role in the way that children make use of technologies, mainly in protecting them from potential dangers due to excessive exposure to technologies. However, there are only a few studies that reveal the perceptions of families about the use of technologies or the parental mediation styles adopted in such use, particularly focusing on young children. Besides the fact that there are few studies on children under 8 years old (Given et al., 2014; Plowman, 2015), research about the role of the family in the particular use of technology by the child is limited. Thus, our research sets out to address this gap.

Based on the model of positive online content by Livingstone (2008) and also on the activities of the POSCON European Network, the hAPPy kids project intends to apply the same theoretical framework to mobile apps. Overall, the goals of our project are: a) identifying the main criteria to assess and classify positive mobile content; b) building a theoretical model to assess the beneficial aspects of apps (a "positivity" scale); c) transforming that theoretical model in an applied tool that helps the different stakeholders in making good decisions about the digital practices of children; and d) promoting the implementation of ethical guidelines in the market in order to reinforce the production of safe and beneficial apps for children.

In sum, we designed the hAPPy kids project in order to identify relevant criteria for assessing to what extent apps can be safe and beneficial for children. The project has three stages, and the first includes three moments of data collection from different stakeholders in this phenomenon: first, we inquired parents of children under 8 years old using an online survey, secondly, we visited families and interviewed both parents and children; and thirdly, we will conduct focus groups with relevant agents such as industry stakeholders, policy-makers and experts. This design with mixed methods favors the

triangulation of results.

In this report, we present results from the second moment of data collection: the visits to families. We interviewed 81 families with children under 8 years old, aiming to deepen our understanding of the results obtained in the previous moment: the online survey to parents. Both of these moments focused on the digital practices of children, the perceptions and parental mediation styles, and the criteria for assessing and choosing apps.

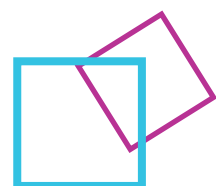
The main results are aligned with some ideas already present in the literature on this topic. Children enjoy immensely using digital technologies, and they feel happy in doing so. They do not perceive apps as dangerous, and although some of them have already discussed digital safety with their parents, they describe sporadic and superficial conversations. Younger boys prefer the tablet, and they usually have a personal device, offered by the parents. The girls between 6 and 8 years old prefer the smartphone, and they also have their own personal devices. As children grow up, children are increasingly allowed to have personal devices, and the smartphone becomes preferred over the tablet, as it affords "endless entertainment" (Common Sense, 2017; Childwise, 2017), which is valued by children. On this device, they have access to mobile data, and can thus continue their activities outside the home. The digital activities are strongly gendered: boys prefer games of action and adventure, while girls prefer simulators for taking care of pets, and the older girls enjoy social media for communicating

with friends. Their online and offline activities are usually connected: they like to play with the same physical toys and digital characters. As the main activity of children are games, they tend to be more passive than content creators. School does not propitiate digital content creation, many of the schools do not use digital technologies at all. The ones that do, usually limit it to computing classes, or ask for online searches related to homework. Parents admit being intensive users of digital technologies, both at work and at home. They have positive perceptions about them, namely concerning their educational potential, they value searching as an important tool and believe that digital technologies will be very important in the future of their children. However, they also convey negative perceptions, associated with using the internet, the possibility of contact with strangers on social media and the danger of addiction. On the other hand, they assume that they resort to digital media to entertain the children when they are busy with tasks or need them to be quiet. The parental mediation often relies on sporadic co-using, occasional supervising, and imposing restrictions on time of use, in detriment of more often co-using directed at addressing a safe use of digital media and the possibility of creating digital content.

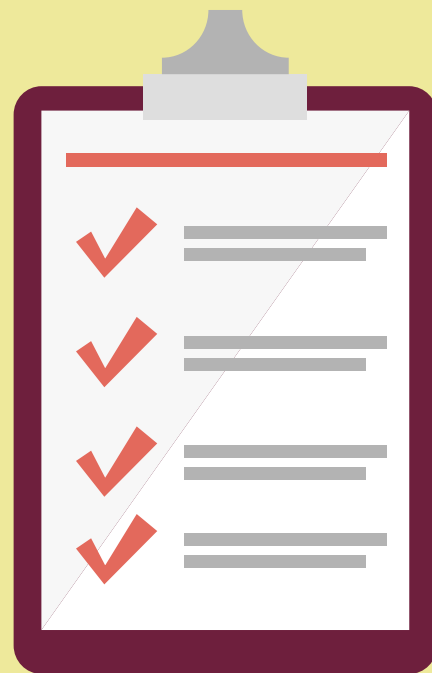
We concluded that children enjoy using digital technologies very much, particularly for entertainment, and are mostly passive users. Parents also conceive these devices mostly as a toy, thus leaving their potential

underexplored. Parents perceive digital media as useful for their children's learning and also for their future, but potentially harmful to social skills and by supporting contact with strangers. Policy-makers play a fundamental role in informing parents about the safe and proficuous use of digital technologies by the whole family. The academic community has the responsibility of training future teachers specialized in the field of educational technology, and also of informing the general community about the most recent findings on these topics.

With our research, we expect to be able to help families on reflecting about the use of digital technologies by all of their members, and in adopting better practices, both pedagogical and concerning safety. We also expect to provide relevant contributions for stakeholders, both for informing families and training future education professionals, and also for the development apps that are beneficial for the whole family, thus promoting the growth and development of happy children.



# Principais resultados



## Práticas digitais nos lares

As crianças entrevistadas têm acesso a vários dispositivos digitais - tablet, smartphone, computador, televisão - com ligação à internet, desde jovens. Sabem utilizá-los de modo independente, instalando apps e percorrendo conteúdos do seu agrado. Gostam muito de as utilizar, sentindo-se felizes e divertidas.

De um modo geral, as atividades preferidas são jogar jogos. Os rapazes preferem jogos de ação/aventura. As raparigas preferem jogos de estilo simuladores, como tomar conta de um animal ou de maquilhagem, e as mais velhas gostam de aceder a redes sociais para estar em contacto com amigas.

Visto a sua atividade principal serem os jogos, as crianças tendem a ser utilizadores passivos e não produtores.

Muitas crianças têm o seu dispositivo pessoal. As mais novas têm um tablet, nomeadamente os rapazes, e as mais velhas um smartphone com dados móveis, nomeadamente as raparigas.

## Continuação das práticas digitais no exterior: smartphones e dados móveis

Devido ao smartphone poder ser utilizado no exterior, está a ganhar terreno ao tablet, pois permite o “endless entertainment” muito apreciado pelas crianças.

No exterior, as crianças, nomeadamente as raparigas, continuam em contacto com as suas amigas, trocando mensagens e fotografias.

## Mediação

Os pais optam pela mediação autoritativa, dando uma certa liberdade às crianças para fazerem as suas escolhas, impondo algumas regras, nomeadamente de controlo de tempo de utilização, fazendo uma co-utilização esporádica das tecnologias.

As crianças preferem utilizar estes dispositivos sozinhas, pois deste modo podem estar à vontade e sossegadas, sendo que por vezes os pais as incomodam com questões ou então dizem que já estão a jogar há muito tempo e tiram-lhes os dispositivos.

As conversas sobre segurança digital são incipientes, brevemente referidas pelas crianças.

## Perceções dos pais

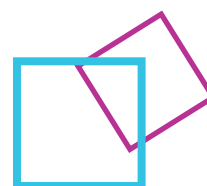
Os pais têm tanto perceções positivas como negativas na utilização digital dos fi-lhos. As positivas centram-se mais na utilização das tecnologias para questões educativas, como pesquisas, aprendizagem de uma língua estrangeira e pelo facto de poderem vir a ser úteis para o futuro dos filhos. Também são úteis para sossegar as crianças, quando os pais têm de fazer tarefas domésticas ou para as auxiliar na refeição. As perceções negativas passam por estes dispositivos serem viciantes e não permitirem a socialização, principalmente em momentos familiares. A internet, utilizada, por exemplo, através do YouTube, é referida como potenciador de exposição a conteúdos inadequados, como linguagem inapropriada e os perigos de contactos com estranhos são associados às redes sociais.

Apesar das perceções, a maioria dos pais não descarta a utilização das tecnologias pelos filhos, mas sim defendendo uma utilização equilibrada das tecnologias versus brincadeiras no exterior.

## As tecnologias em contextos formais: a escola

A utilização na escola é pouco referenciada e alguns pais dizem que preferem que assim seja, pois consideram que já utilizam o suficiente em casa.

As poucas famílias a referir que os filhos utilizam tecnologias em contextos for-



# Desafios e Recomendações



## Pais

As tecnologias podem ser uma excelente ferramenta para as aprendizagens das crianças, no entanto para as famílias e crianças estas são vistas como um brinquedo. Os pais devem incentivar os filhos para uma utilização tanto lúdica como pedagógica, ampliando assim as utilizações digitais e explorando todas as potencialidades destas ferramentas.

A utilização segura destes dispositivos digitais, com ligação à internet, é fundamental. O facto de as crianças serem muito jovens (menos de 6 anos) não deve ser impeditivo para conversar com elas sobre segurança digital. É necessário adaptar o discurso às suas idades e realidades, demonstrando que as tecnologias digitais, com acesso à internet, não são um mero brinquedo. São sim um dispositivo com inúmeras potencialidades, tanto lúdicas como pedagógicas, se bem utilizado.

Reforçamos que os pais também devem consciencializar-se de que as tecnologias digitais (online), não são apenas um brinquedo. Por isso é importante que as utilizem com as crianças, guiando-as numa utilização segura e apresentando-lhes as suas potencialidades, que vão desde jogos a visitas virtuais a museus no outro lado do globo.

Os pais valorizam mais que as apps sejam educativas do que permitam à criança divertir-se, ou simplesmente que lhe agradem. É importante que os pais também considerem as experiências e preferências das crianças.

## Educadores de infância, professores e escolas

As atividades digitais das crianças limitam-se a jogos e a escola também não estimula outro tipo de atividades. É importante que os professores proporcionem atividades na escola com recurso a tecnologias, pois esta utilização é já referenciada no currículo das crianças, inclusivamente desde o pré-escolar, como uma ferramenta pedagógica.

A escola deve ajudar os pais a compreender as tecnologias digitais como um auxílio no desenvolvimento de competências dos filhos, e também como poderosas ferramentas de informação e comunicação. Devem sugerir atividades, assim como software para ser utilizado em casa, em conjunto.

Para além disso, os educadores de infância e os professores devem alertar os pais para uma utilização segura das tecnologias com ligação à internet, dando

relevância a aspetos educativos e pedagógicos, mas também apresentando os danos que uma má utilização pode causar, motivando assim uma boa utilização destes dispositivos.

## Indústria

A indústria deve escutar mais os pais relativamente aos seus receios. Proporcionar informação relativamente às aplicações poderá ser relevante, nomeadamente a idade a que se destina, qual o objetivo da aplicação, que aprendizagens promove e os seus conteúdos. Outras informações, como atividades extra relacionadas com a aplicação ou os contactos do autor para mais informações serão igualmente úteis.

A criação de conteúdos na língua materna das famílias é fundamental para uma participação mais informada e segura destes.

Questões como publicidade e recolha de dados devem estar salvaguardadas em aplicações dedicadas a crianças.

## Policy-makers

Os policy-makers podem desenvolver estudos sobre esta temática, contando com crianças e pais e incluindo as suas necessidades e dúvidas em projetos futuros.

A formação a pais e docentes de vários ciclos, principalmente os mais jovens, poderá também ser uma resposta destes agentes às necessidades e ao rápido desenvolvimento e utilização de tecnologias, quer em ambientes formais e informais.

Os policy-makers podem divulgar diretrizes para uma conduta ética por parte da indústria, que respeite os direitos e o bem-estar das crianças, e mesmo incentivar a criação de legislação apropriada que regularmente novas áreas e mercados, como por exemplo a Internet of Toys.

## Academia

Mais investigação, tendo em conta estas temáticas, é necessária. É relevante ouvir as crianças, conhecendo as suas atividades com as tecnologias, o que mais apreciam e quais as suas dificuldades. É também importante conhecer as suas

percepções e opiniões sobre estes dispositivos e as suas atividades.

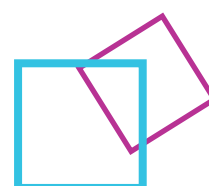
Para que as crianças colaborem da melhor forma, outras técnicas de quebra-gelo ou atividades podem ser criadas e partilhadas com a comunidade académica. O facto de as crianças terem menos de seis anos não deve ser impeditivo para a sua não participação em estudos.

Os resultados da investigação não devem apenas informar a própria academia, os policy-makers e a indústria, devem ser disseminados, de forma simples, acessível e útil, à comunidade em geral, contribuindo assim para esclarecer as dúvidas de pais e educadores. A investigação aplicada e a criação de sinergias entre a academia, o poder político e as empresas é fundamental para que estes objetivos sejam atingidos.

Os planos de estudos da formação inicial de educadores de infância e de professores devem ter em conta a utilização pedagógica das tecnologias. Os docentes dos vários ciclos devem ter formação de qualidade nesta área, que lhes permita explorar a utilização de tecnologias para/com as crianças no ambiente educativo e também que lhes proporcione tempo para a exploração digital e reflexão crítica.

Por sua vez, os docentes devem formar os pais e esclarecer as suas dúvidas relativas à utilização segura e pedagógica destes dispositivos. Os pais assumem que esta utilização pelos filhos é algo recente nas suas vidas, têm dúvidas em como agir e querem ajuda.

A academia deve ter em conta os resultados destes estudos na realização dos planos de estudos de unidades curriculares que têm em conta estas temáticas, respondendo assim às necessidades dos futuros docentes, das famílias e da comunidade.



# Introdução

A sociedade em que vivemos está profundamente marcada pela integração das tecnologias digitais no nosso quotidiano. Devido ao rápido desenvolvimento tecnológico das últimas décadas, as crianças nascem em lares onde proliferam o computador, os smartphones e os tablets, e têm contacto com estes dispositivos cada vez mais jovens, utilizando-os nas suas rotinas diárias (Hague & Payton, 2010; Kucirkova, 2011; Plowman et al., 2012). Embora a investigação relativa à utilização de tecnologias digitais por crianças mais jovens tenha vindo a crescer nas últimas décadas, nomeadamente incidindo sobre crianças a partir dos 9 anos de idade, estudos com crianças pequenas, até 8 anos, são ainda reduzidos (Given et al., 2014; Plowman, 2015). Para além disso, a investigação sobre o papel da família no que concerne à utilização de tecnologias por crianças mais pequenas, até 8 anos, é limitado, tendo principalmente ênfase em questionários que calculam o número de horas que as crianças utilizam tecnologias por dia (Plowman et al., 2012). Isto porque torna-se um desafio envolver crianças com menos de 6 anos como participantes ativos em investigação e ter acesso a famílias e ao seu ambiente familiar (residência) para visitas (Plowman et al., 2012). Por isso, a nossa investigação tem como objetivo abordar esta lacuna, estu-

dando as práticas e perspetivas de crianças mais jovens, bem como dos pais, uma vez que são eles os mediadores privilegiados do contacto que elas têm com as tecnologias digitais nesta idade (Nikken & Schols, 2017).

A pesquisa tem evidenciado que os pais desempenham um papel importante na promoção e apoio do desenvolvimento da maturidade e da capacidade de tomar decisões das crianças até 8 anos sobre a utilização de tecnologias, nomeadamente em protegê-los de potenciais riscos devido à exposição excessiva às tecnologias (Dias et al., 2016), mas poucos são os estudos que nos revelam as perceções das famílias sobre a utilização das tecnologias, a mediação e o estilo parental realizados nesta utilização, principalmente relativamente a crianças tão jovens. Por conseguinte, esta componente de fácil acesso e mediação dos pais relativamente às tecnologias subleva uma série de questões que urgem analisar, nomeadamente ao nível da mediação parental versus regras de utilização de tecnologias. A literatura revela indícios que à medida que estes dispositivos estão cada vez mais presentes na vida familiar, possivelmente as crenças dos pais podem influenciar a forma de mediação das crianças no que concerne ao uso da tecnologia (Cho & Lee, 2017).

Este relatório explora as práticas e percepções de crianças com menos de 8 anos e dos seus pais relativamente às tecnologias digitais. Foram entrevistadas 81 famílias com, pelo menos, um filho até 8 anos, de modo a conhecer as suas práticas com tecnologias em família, as suas percepções sobre estas e a mediação parental realizada. As entrevistas permitiram-nos conhecer as rotinas tecnológicas das famílias e aprofundar alguns aspetos, como as percepções dos pais sobre estas utilizações pelos seus filhos e a mediação que realizam, assim como conhecer as atividades e apps preferidas das crianças nestes dispositivos e as suas opiniões sobre esta utilização. Tivemos o cuidado de entrevistar pais e filhos separadamente, de modo a que os seus discursos não fossem influenciados e também com o intuito de posteriormente triangularmos os dados (Creswell, 2003; Denzin & Lincoln, 1994).

Foram tidos em conta cuidados éticos e de anonimato com todas as famílias, bem como foi requerido o preenchimento de um consentimento informado. Na análise e divulgação dos dados, optamos por utilizar nomes fictícios na nossa codificação (Brito & Dias, 2017; Christensen & James, 2008).

Este relatório está constituído em quatro pontos. O primeiro apresenta o marco teórico. Este inicia-se por uma

breve abordagem à atual sociedade da informação, da qual as famílias fazem parte. De seguida referimo-nos a conteúdos digitais positivos, uma abordagem que deverá ser tida em conta por pais e criadores de software. Os estilos de mediação parental na utilização de tecnologias são igualmente referenciados, assim como a apresentação de fatores e percepções que influenciam a utilização tecnológica das famílias. Por fim dedicamo-nos à segurança online e à importância da mediação parental nesta utilização.

O segundo ponto apresenta as diversas fases do estudo, a metodologia utilizada e as características biográficas dos participantes.

O terceiro ponto consta da análise dos dados, tendo em conta as entrevistas realizadas.

No quarto ponto encontramos as conclusões e no quinto as referências bibliográficas.

De referir que não se pretende que este seja um estudo representativo da população portuguesa, uma vez que se trata de um estudo que segue uma abordagem interpretativista e que assenta numa metodologia qualitativa. Pretende-se sim identificar tendências relevantes a partir de uma multiplicidade de narrativas recolhidas, e conhecer a fundo o fenómeno em estudo.

Este relatório foi escrito segundo as normas da APA (6ª Edição).

# 1. Marco Teórico



## 1.1. Crianças (0-8), tecnologias digitais e sociedade

Em todo o mundo tem havido bastantes alterações sociais, económicas e tecnológicas desde o final do século XX e início do século XXI, resultando em mudanças na infância das crianças. As crianças são influenciadas pelo ambiente que as rodeia, sendo um produto das incongruências dos sistemas ecológicos do contexto social e da sua família (Bronfenbrenner, 1977).

A maioria das crianças, em países desenvolvidos, vivem num ambiente “digitalmente fluente” (Palaiologou, 2014) desde muito jovens, nas suas casas (Marsh et al., 2005; Plowman, 2014) como nas casas de familiares mais próximos. Inclusivamente crianças com menos de 1 ano estão expostas a ecrãs, tendo acesso a tablets, smartphones, consolas e outros dispositivos com ligação à Internet (Connell, Lauricella & Wartella, 2015), usando-os numa idade cada vez mais jovem (Figura 1) (Sanders et al., 2016).



*Figura 1. Criança a utilizar o tablet.*

O acesso a dispositivos digitais por crianças é feito cada vez mais cedo: na Suécia, em 2011, metade das crianças de 3 anos de idade acedia à web e em 2013 a idade das crianças diminuiu, passando a metade das crianças de 2 anos a aceder à web (Findahl, 2013). No Reino Unido, 33% das crianças de 3 e 4 anos acedem à web num desktop ou portátil, 6% acedem à web num tablet e 3% num telemóvel; o número de crianças entre os 5 e 7 anos de idade que acedem à web aumentou 68% comparativamente a 2007; 9% de crianças com 3 e 4 anos utiliza um tablet e 6% utiliza o tablet para aceder à web (OFcom, 2013). Na Bélgica, 70% de cri-

anças em idade pré-escolar acedem à web, normalmente desde os 3 e 4 anos em diante, e a maioria acede várias vezes por mês (Teuwen, De Groff & Zaman, 2012). Em Portugal, num inquérito realizado em 656 lares com crianças de 3-8 anos (Ponte et al., 2017) verificou-se que 63% das crianças tem um tablet para uso pessoal e 18% tem smartphone. Tendo em conta a sua idade, as raparigas mais velhas têm mais smartphones. Relativamente ao sexo, os rapazes têm mais consolas e as raparigas mais tablets. Quanto mais velhas, mais acedem à internet, principalmente através do tablet e smartphone, não se tendo verificado diferenças entre níveis sócio económicos. Este uso é principalmente lúdico, ou seja, para jogar e ver filmes.

Segundo o relatório da OFcom (2016), as crianças cada vez mais assistem a uma ampla variedade de conteúdos, estando a televisão no centro da vida familiar. Os dispositivos portáteis são mais apreciados para uma utilização mais focada e solitária. O tablet é o único dispositivo, para além da televisão, que é utilizado pela maioria das crianças de várias faixas etárias (55% de crianças de 3-4 anos, 67% de 5-7 anos e 80% de 8-11 anos). No entanto, começa a surgir a preferência pela utilização do smartphone, sendo que desde 2015 tem aumentado o número de crianças entre os 5-15 anos que usam e têm um smartphone, principalmente de 8-11 anos. Segundo o relatório do Reino Unido da Childwise (2017), neste momento os smartphones são o dispositivo preferido para ouvir música, navegar, jogar jogos, ver vídeos e ler. Assim, neste momento os smartphones dominam as atividades digitais das crianças e aumenta o número de smartphones pessoais destas. A utilização aumentou, principalmente, entre crianças em idade primária, de 35% (2016) para 39% (2017) entre crianças de 5-10. Pela primeira vez, há mais probabilidade de elas utilizarem o smartphone para navegar ou outra realizar outra atividade do que outro dispositivo.

O relatório revela também que a compra de tablets para as crianças atingiu o seu ponto de saturação, após anos de rápido crescimento, em que duas de três crianças têm um. Isto porque as crianças procuram agora o “endless entertainment”, ou seja, procuram estar constantemente entretidas e com acesso aos seus conteúdos preferidos, em qualquer momento, sejam eles música, jogos ou vídeos. Os tablets foram uma “porta de entrada” para as apps e internet para muitas crianças, sendo este dispositivo a tecnologia de escolha e amplamente aprovada pelos pais. No entanto os tablets não são tão portáteis como o smartphone, por isso se observa um ligeiro aumento da utilização do smartphone, pois as crianças podem levá-lo consigo e usá-lo sempre que desejarem, preenchendo assim os momentos em que estejam aborrecidas com jogos, vídeos do YouTube ou consultar as redes sociais. As crianças agora esperam o mesmo tipo de funcionalidade quando estão no exterior e o smartphone pode oferecer-lhes esse entretenimento contínuo (Childwise, 2017).

O YouTube é um dos softwares eleito como o preferido, em que 37% de crianças

com 3-4 anos, 54% com 5-7 anos, 73% de crianças com 8-11 anos e 87% com 12-15 anos o utilizam. As crianças mais jovens usam-no principalmente para assistir a conteúdos de televisão. À medida que as crianças crescem, os seus gostos de conteúdo mudam, passando a assistir a vloggers, vídeos de música, tutoriais de jogos e vídeos cómicos, deixando para trás os programas de televisão. À medida que crescem as redes sociais passam a ser muito relevantes nas suas vidas: cerca de 23% de crianças entre 8-11 anos e 72% de 12-15 anos têm perfil pessoal (OF-com, 2016).

As crianças são, desde cedo, atraídas pelas cores, imagens em movimento, sons e facilidade de manuseamento de smartphones e tablets. Os pais, ou por desejarem partilhar com os filhos atividades digitais que apreciam, ou porque necessitam de entreter os filhos enquanto têm tarefas domésticas ou profissionais para fazer, e estes dispositivos são altamente eficazes para isso, não só vão permitindo às crianças que usem os seus dispositivos desde cedo como adquirem mesmo dispositivos próprios para as crianças, sobretudo consolas e tablets (Genc, 2014; Plowman, McPake, & Stephen, 2008).

## 1.2. Conteúdos digitais positivos e diretrizes para os seus criadores

No relatório anterior (Dias & Brito, 2018), demos conta do conceito de conteúdos digitais positivos e guidelines para criadores de conteúdos digitais, baseando-nos nos trabalhos de Livingstone (2008). Visto o hAPPy kids basear-se neste referencial teórico, considerámos pertinente recordar sucintamente estes conteúdos. Assim, foi a partir das oportunidades e riscos online identificados no estudo longitudinal à escala europeia EU Kids Online, que Livingstone (2008) propôs um modelo para caracterizar as atividades online das crianças pequenas.

Outro contributo para este modelo são os critérios propostos por Wartella e Jennings (2000) para consideração dos produtores de conteúdos para crianças: estes devem pautar-se pela diversidade, pela acessibilidade, pela interatividade, pela educação, pela qualidade, pela criatividade e pela segurança. O modelo proposto é assim formado por duas categorias:

- A primeira refere-se aos domínios de desenvolvimento da criança que podem ser trabalhados através das tecnologias digitais, sendo que a autora propõe a aprendizagem (promovem a educação das crianças), a participação (promovem a participação cívica), a criatividade (promovem a comunicação) e a identidade (promovem a expressão);

- A segunda está relacionada com o nível de participação das crianças pequenas enquanto audiências, podendo ser recetores passivos, interagir com os media digitais, e tornarem-se inclusivamente produtores de conteúdos online (o ideal é, portanto, que os conteúdos digitais suportem as crianças num processo de construção de crescente autonomia e proatividade).

Livingstone (2008) argumenta que é assim possível definir critérios para avaliar o que é ou não positivo e benéfico para as crianças. Para tal, a autora usou uma metodologia semelhante à que estamos a usar no nosso projeto - entrevistou policy-makers, especialistas e pais, procurando os tão desejados critérios para identificar conteúdos positivos. A autora propôs que para os conteúdos serem classificados como positivos devem apresentar oportunidades de desenvolvimento para as crianças, encorajando-as a ir além das suas competências e capacidades atuais. Por outro lado, os critérios para classificar conteúdos como prejudiciais são os que colocam em causa a segurança das crianças, que as exploram, ou que são falsos ou as induzem em erro. A autora argumenta que há também conteúdos banais e superficiais, que também não acrescentam nada ao desenvolvimento das crianças. Ainda assim, admite que ainda que seja possível concordar com critérios em abstrato, a sua aplicação a casos concretos se revela mais complexa, e por vezes inconclusiva. A questão da responsabilização de todos os stakeholders envolvidos neste processo é também um ponto relevante, nomeadamente os pais, sobretudo no caso de crianças pequenas. A escola, sobretudo no caso das crianças um pouco mais velhas, também desempenha um papel crucial no que respeita à aquisição e desenvolvimento de competências digitais. Livingstone (2008) considera que as próprias crianças também são agentes neste processo. Os produtores de conteúdos e plataformas digitais, devem criar e disponibilizar conteúdos seguros e que promovam a participação ativa das crianças, bem como os policy-makers têm a capacidade de criar enquadramentos favoráveis para todo este processo.

Esta reflexão crítica de Livingstone (2008) conduziu posteriormente à formação de uma rede Europeia para a promoção de conteúdos digitais positivos - a POSCON. Um dos frutos do trabalho desta rede é a criação de guidelines práticos e éticos concretos para os produtores de conteúdos digitais. Neste âmbito, um conteúdo positivo deve (de Reese, et al., 2014):

- Promover a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças;
- Ser divertido e proporcionar às crianças entretenimento;
- Permitir a aquisição e retenção de competências;
- Estimular a imaginação;

1 Os países membros da rede POSCON - Positive Online Content and Services for Children in Europe são: Áustria, Bélgica, Dinamarca, Espanha, Estónia, Grécia, Holanda, Islândia, Itália, Letónia, Malta, Portugal, Reino Unido, República Checa, Roménia e Suíça.

- Estimular a criatividade;
- Incentivar a participação na sociedade;
- Promover a compreensão multicultural;
- Permitir às crianças descobrir novas possibilidades e capacidades;
- Suportar a construção de relações com a família e amigos;
- Encorajar a expressão da identidade das crianças, bem como o seu sentimento de pertença a uma comunidade
- Incentivar as crianças a produzir e distribuir os seus próprios conteúdos.

Esta rede realizou uma recolha de conteúdos de âmbito europeu, que foi alvo de um estudo comparativo. A partir daí desenvolveu diretrizes concretas para produtores de conteúdos e plataformas digitais, na forma de uma checklist, a que estes devem procurar responder (de Reese, et al., 2014):

1. O público-alvo está claramente definido e o conteúdo é adequado à sua idade;
2. Os conteúdos e plataformas são atrativos;
3. Os conteúdos e plataformas têm usabilidade;
4. Os conteúdos e plataformas devem ser acessíveis e inclusivos;
5. Os conteúdos e plataformas são seguros;
6. Os conteúdos e plataformas são confiáveis;
7. A privacidade das crianças é assegurada;
8. Deve haver cuidado especial com os média sociais;
9. Deve haver cuidado especial se contiver elementos comerciais.

Um relatório mais recente da rede acrescenta algumas diretrizes específicas para apps (POSCON, 2014), que pretendemos atualizar com o nosso projeto:

- Os pais devem ser informados sobre o valor educativo da app (preferencialmente numa área específica da app dedicada aos pais);
- Se contiver publicidade, esta deve estar claramente identificada e separada do conteúdo;
- Se contiver comércio eletrónico, este deve ser uma área protegida da app, e o acesso à mesma deve requerer a permissão de um adulto;
- A app deve proteger o utilizador do contacto com o exterior e, portanto, não deve direcionar as crianças para fora da app ou proporcionar o contacto com outros;
- As notificações push devem ser limitadas ao mínimo;
- Os utilizadores não devem ser coagidos a avaliar a app na App Store ou no Google Play;
- A navegação deve estar adaptada às capacidades motoras, cognitivas e emocionais das crianças a - que se destina;
- A app deve funcionar autonomamente e não requerer acesso permanente à internet;

- A app não deve exigir ou requerer às crianças competências digitais que na sua idade geralmente ainda não possuem;
- Deve ser garantido que, se for acidentalmente alterada alguma customização, isso não afeta de forma significativa o desempenho da app.

A rede explora ainda as características de vários modelos de negócio - financiamento público, publicidade, patrocínio, branded content, crowdfunding, conteúdos pagos, etc. - demonstrando que é possível subsistir no mercado seguindo estas diretrizes éticas.

## 1.3 Estilos de mediação parental na utilização de tecnologias

Vários estudos concordam que, numa idade tão jovem, as crianças, embora consigam em grande medida explorar as tecnologias digitais de forma autónoma, necessitam de orientação e de ajuda. O papel dos pais é fundamental, pois são eles os primeiros mediadores, é com eles que as crianças têm geralmente as suas primeiras experiências digitais e veem-nos como exemplos, tendendo a replicar as suas práticas e preferências (Kucirkova & Sakr, 2015; Livingstone, 2007; Plowman, McPake, & Stephen, 2008). Além disso, as crianças mais jovens, embora sejam já capazes de explorar as tecnologias digitais com alguma autonomia - sobretudo smartphones e tablets, pela intuição da experiência de utilização (user eXperience) que proporcionam, ainda precisam frequentemente de orientação e ajuda, que obtêm sobretudo dos pais (Livingstone, 2007; Plowman, McPake, e Stephen, 2008; Craft, 2013; Kucirkova & Sakr, 2015). Por exemplo, Lauricella, Wartella e Rideout (2015), ao estudarem as práticas de crianças pequenas com as quatro tecnologias que mais utilizam - televisão, computador, smartphone e tablet - identificaram o que descreveram como um “efeito espelho”, segundo o qual as práticas das crianças mimetizam as dos pais, tanto em termos de tempo de utilização de cada dispositivo, como nas atividades preferidas.

O conceito de mediação parental apresenta-se na literatura académica há algum tempo (sobretudo com respeito à televisão) (Dorr, Kovaric, & Doubleday, 1989; Sang, Schmitz, & Tasche, 1993), e refere-se ao papel desempenhado pelos pais enquanto mediadores do envolvimento das crianças com meios de comunicação, moldando assim as suas práticas e perceções. A literatura identifica diferentes estilos, estratégias e modelos de mediação, que organizamos aqui em três posturas: a) restritiva, que se pauta por controlar, monitorizar e limitar o uso dos meios de comunicação; b) instrutiva, que consiste em controlar a utilização dos meios de comunicação, mas com o intuito de aconselhar e ensinar; e c) co-utilização, que se refere ao diálogo e à negociação de regras e práticas relativas

a estes meios entre pais e filhos (Valkenburg et al., 1999).

Investigações mais recentes têm focado igualmente a mediação parental relativamente às tecnologias digitais (Morentin, Cortés, Medrano & Apodaca, 2014; Nikken & Jansz, 2014). Uma das propostas mais utilizadas é o modelo de Valcke et al. (2010), por sua vez desenvolvido a partir do trabalho de Maccobby e Martin (1983) e de Baumrind (1991), e que relaciona os estilos de parentalidade com os estilos de mediação parental da utilização de meios digitais. Os autores definem dois eixos relativos à utilização da internet nos lares, o controlo parental e a afetividade na relação com os pais - que conduzem a um modelo matricial com quatro estilos de mediação parental: o autorizado, o autoritário, o permissivo e o laissez-faire. Geralmente, os pais mais controladores são mais velhos e têm menor literacia digital, ao passo que os pais que estimulam as práticas digitais tendem a ser mais jovens (entre os 25 e os 35 anos), a terem também elevadas competências digitais e gosto por esse tipo de práticas. Esta associação entre as atitudes e competências dos pais e o estilo de mediação parental reflete-se posteriormente nos conhecimentos e competências que eles são capazes de transmitir aos filhos, tendo impacto na relação entre práticas digitais e aprendizagem (Valcke et al., 2010). Goh, Bay e Chen (2015) mostram que os pais tendem a ser permissivos relativamente à utilização de computadores, smartphones, tablets e consolas por crianças pequenas em casa, quer sejam os dos pais, quer adquiram dispositivos próprios para as crianças. Ainda assim, esta permissividade tem algumas regras associadas, sendo que as regras são geralmente negociadas com as crianças. Algumas das restrições mais comuns são a proibição de jogar jogos digitais antes de terem terminado os trabalhos de casa, não poderem jogar durante demasiado tempo seguido, e não poderem jogar antes da hora de dormir pois ficam demasiado excitados e têm depois dificuldade em adormecer (Dias & Brito, 2016, 2017).

As competências e os interesses digitais dos pais são importantes (Livingstone, Byrne, & Bulger, 2015), pois os pais com competências digitais são mais propensos a ter confiança na mediação do uso de tecnologias pelos seus filhos do que qualquer outra restrição que imponham. Os pais são modelos para o uso da internet pelas crianças. Os pais que são utilizadores elevados de Tecnologia ou que utilizem tanto tecnologia como realizam outras atividades têm maior probabilidade de ter filhos que façam o mesmo (Vaala, & Bleakley, 2015). Os pais que encaram as tecnologias de modo positivo, provavelmente também as crianças as irão encarar desse modo (Shin, & Huh, 2011). Embora muitos pais usem as tecnologias como uma forma de manter as crianças ocupadas, quando os pais se envolvem com as crianças e estes dispositivos, os seus filhos gostam e aprendem mais (Takeuchi & Stevens, 2011).

O relatório da OFcom (2016) menciona que 96% de pais com filhos entre 5-15 anos utilizam, pelo menos, uma das seguintes técnicas para mediação parental: utilização de software, aplicação de regras, supervisão e conversa com os filhos, e quatro em 10 pais utilizam as quatro técnicas. O número de pais que utiliza o

controle do acesso à rede como mediação também aumentou desde 2015 de 26% para 31%, assim como os pais que falam com os filhos sobre possíveis riscos online. A monitorização das atividades digitais das crianças e conversar com elas sobre com quem estão a interagir é mais eficaz do que restrições de tempo ou conteúdo no que se refere à redução do bullying e do assédio (Khurana, Bleakley, Jordan, & Romer, 2015).

O estudo Eu Kids Online (Livingstone, Haddon, Gorzig, & Ólafsson, 2011), onde participaram crianças dos 9 aos 16 anos de idade de vários países europeus, apresenta-nos algumas estratégias de mediação parental já colocadas em prática. A maioria dos pais fala com os seus filhos sobre o que eles fazem online (70%), sendo este o modo mais popular de mediação relativamente à utilização da web pelas crianças. O segundo método de mediação mais popular é estar perto das crianças durante a sua utilização da web (58%) (Livingstone et al., 2011). No nosso relatório anterior (Dias & Brito, 2018) verificou-se igualmente esta questão, onde os pais afirmam que costumam acompanhar as atividades digitais das crianças como mediação. Neste mesmo estudo verificou-se também que os pais conversam com os filhos explicando o porquê de alguns sites serem bons ou maus (68%) e ajudam-os quando algo é difícil de realizar ou de encontrar (66%), sugerindo como usar a web com segurança (63%); mais de metade dos pais sugerem como os seus filhos se hão-de comportar perante os outros online (56%), falam sobre coisas que poderão incomodar a criança (52%) e já ajudaram o seu filho quando algo de incomodativo surgiu no passado (36%).

Verifica-se, portanto, o papel importante que os pais poderão ter na utilização de meios digitais e web, pelas crianças. Não se trata tanto de saber que tecnologias devem crianças com 4 e 5 anos poder utilizar, ou durante quanto tempo elas as devem utilizar, mas sim saber utilizá-las de uma forma segura, tendo aqui os pais um papel importante no sentido de alertar os seus filhos para uma utilização ponderada e crítica destas tecnologias.

## 1.4 Fatores e perceções que influenciam a utilização de tecnologias por famílias

Zevenbergen e Lohan (2008) referem que crianças até aos 6 anos estão imersas em práticas tecnológicas diárias, demonstrando confiança e competência nesta utilização mesmo antes de iniciarem o ensino primário. Elas são ávidas utilizadoras de tecnologias no seu ambiente familiar, em casa. As suas perceções e atitudes relativamente às tecnologias digitais, em geral, são positivas. McKenney e Voogt (2010) constataram que as atitudes tendem a tornar-se mais positivas à medida que as crianças crescem, pois usam mais estes média, e também que são

mais positivas entre os rapazes do que entre as raparigas.

A investigação é clara, indicando que o envolvimento dos pais e o ambiente doméstico é muito importante no desenvolvimento das crianças (American Academy of Pediatrics, 2011), e que a longo prazo as desigualdades sociais relativas ao bem-estar e aprendizagem são moldadas pelas experiências iniciais de vida, sendo a influência dos pais um fator poderoso (HM Government, 2014). Os pais são, também eles, ávidos utilizadores de tecnologias (Dworkin, Connel, & Doty, 2013). Vários são os estudos que pretendem identificar uma correlação entre as perceções dos pais e utilização de tecnologias pelos filhos e são diversos os fatores referidos como influenciadores das suas perceções e consequente utilização das tecnologias pelos filhos.

As famílias com crianças têm mais probabilidade de ter acesso a uma grande variedade de tecnologias em casa do que famílias sem crianças (Allen & Rainie, 2002). Wellman e os colegas verificaram que 93% dos casais com filhos menores de 18 anos relataram ter um computador em casa, 94% acedem à web a partir de casa e 95% utilizam smartphones (Wellman, Smith, Wells, & Kennedy, 2008). Simultaneamente, mais de 80% dos pais europeus referem utilizar a web e 58 % tem um smartphone ou tablet (Mascheroni & Ólafsson, 2014).

Wellman et al. (2008) referem que famílias que tenham filhos estão mais “conectadas” do que famílias que não tenham filhos. Esta situação força os pais e professores à difícil tarefa de se atualizarem com regularidade, de modo a poderem acompanhar as crianças nesta utilização e a encontrar um propósito para a utilização da web nas suas vidas.

Falando de perceções positivas, os casais com filhos são mais propensos a ter atitudes positivas relativamente à web do que os casais sem filhos (Allen & Rainie, 2002). Para eles, as tecnologias, ao invés de substituírem as interações face-a-face, permitem fortalecer os laços familiares existentes (Hampton & Wellman, 2003; Hertlein & Blumer, 2014). Os smartphones também são vistos por casais como uma ferramenta útil na organização das suas tarefas diárias, alegando que a tecnologia permite que a sua família esteja sempre acessível e 25% relataram que devido aos smartphones e à web sentem-se mais perto da família do que quando não tinham acesso a estas tecnologias (Wellman et al., 2008). Ortiz, Green e Lim (2011) referem que os pais consideram as tecnologias importantes para o futuro académico e futuro emprego dos seus filhos. Por outro lado, preocupam-se com o impacto negativo que essa utilização possa trazer (Lampard, Jurkowski, & Davison, 2013; Padilla-Walker, 2006), nomeadamente a pouca atividade física e o impacto de certos jogos de vídeo (Wartella, Rideout, Lauricella, & Connell, 2014).

O nível académico dos pais pode também ser influenciador de alguns dos seus comportamentos e perceções. Alguns pais consideram relevante utilizar as tecnologias com os filhos. Connell, Lauricella e Wartella (2015) questionaram 2326 pais de crianças americanas até 8 anos e concluíram que os pais com menor nível académico eram mais propensos a utilizar a televisão com os filhos do que os

pais com nível académico mais elevado. Os pais, cujo nível académico era o ensino secundário ou menos, eram significativamente mais propensos a co-utilizar jogos de vídeo do que os pais com educação superior. Por outro lado, o estudo de Pauwels, Bauwens e Vleugels (2008) menciona igualmente relevante o nível académico dos pais como fator influenciador do estilo de mediação parental no uso das tecnologias, em que os pais com maior grau de escolaridade controlam e refletem mais controlo afetivo parental, mediado por conhecimentos detidos e experiência sobre tecnologias, contrariamente a pais com menor grau de escolaridade, com menos experiências tecnológicas. Outros estudos corroboram a opinião de Pauwels e dos seus colegas (2008), referindo que os pais com conhecimentos base de tecnologias estão mais conscientes no que se refere a riscos, considerando o apoio e suporte de elevada importância (Walrave, Lenaerts, & De Moor, 2008; Wang et al., 2005). Por outro lado, os pais com menos competências tecnológicas espelham menos atividades de controlo e orientação (Walrave, Lenaerts, & De Moor, 2008).

As experiências das crianças com tecnologias e o tempo de utilização são também influenciados por fatores como o estilo de vida da família. Para a maioria das pessoas, “ter um emprego a tempo inteiro, cuidar das tarefas domésticas básicas e ser pai/mãe consome bastante tempo”, questões que podem levar a que os pais “renunciem às suas responsabilidades de supervisão, permitindo que os seus filhos se entretendam maioritariamente com tecnologias” (Vittrup, Snider, Rose, & Rippey, 2014, p. 23). O facto de as crianças utilizarem as tecnologias como entretenimento origina que o tempo que estão a olhar para ecrãs seja mais elevado.

O nível socioeconómico dos pais prova também ser influenciador. Segundo Clark (2013), que realizou um estudo com famílias americanas, a classe social das famílias está associada a diferentes entendimentos de “boa parentalidade” e educação da criança, incluindo educação para os media e consumo. Verificaram-se algumas diferenças entre famílias de nível socio-económico elevado e baixo, relativamente à mediação nestes dispositivos. Enquanto as famílias de nível socioeconómico baixo promovem aos filhos uma educação de hierarquia e obediência, as famílias de nível elevado estimulam os filhos a pensarem, a serem responsáveis de modo a promoverem o auto-controlo e a saberem expressar a sua opinião.

O nível socioeconómico das famílias foi também referido no estudo de Livingstone e dos seus colegas (2015) como preditor de certas condições e comportamentos. As famílias de baixos rendimentos têm acesso a vários dispositivos digitais em casa, embora não sejam novos nem os mais sofisticados.

Os conhecimentos dos pais e as suas experiências com tecnologias predizem como os pais irão mediar esta utilização dos filhos, sendo que pais de nível socioeconómico inferior muitas vezes sentem menos confiança no uso de tecnologia pelos seus filhos, existindo uma lacuna de geração de conhecimentos de tecnologia entre pais e filhos. Consequentemente, não medeiam ativamente este

uso. Vários pais tendiam a iniciar por uma abordagem mais permissiva, mas as atividades que as crianças realizavam online levaram a que se tornassem mais restritivos. Por isso têm regras mais restritivas na utilização de dispositivos, sendo a educação dos filhos baseada na obediência.

Os pais com mais competências digitais deixam as crianças utilizarem as tecnologias durante mais tempo, aprendendo a usá-las através de tentativa e erro. Como consequência, as crianças adquirem competências digitais e os filhos de pais mais competentes digitalmente tendem a ser mais competentes nesta utilização do que as crianças com pais menos competentes digitalmente (Livingstone et al., 2015). Por outro lado, nas famílias com rendimentos elevados, os pais que fazem uma utilização elevada de tecnologias na sua vida profissional consideram que as suas próprias práticas vão contra os seus esforços de limitar a utilização de tecnologias por crianças, e tentam encontrar alternativas offline para os filhos. Estes pais dão prioridade a atividades offline e aplicam regras para utilização destes dispositivos, mas flexíveis. Algumas famílias vivem segundo algumas regras que se baseiam na confiança, permitindo que as crianças acedam a vários dispositivos, originando a aquisição de competências digitais por parte dos filhos (Livingstone et al., 2015). Estas famílias tendem a ter opiniões mais positivas das tecnologias do que as famílias de nível baixo e os seus filhos utilizam-nas durante mais tempo (Njoroge, Elenbaas, Garrison, Myaing, & Christakis, 2013; Radesky, Silverstein, Zuckerman, & Christakis, 2014).

Para algumas famílias, o impacto das tecnologias na vida diária e no seu bem-estar é positivo (Barna Group, 2011) e a sua utilização pelas crianças é benéfica e propícia a um desenvolvimento saudável (Romer, Bagdasarov, & More, 2013; Vaterlaus, Beckert, Tulane, & Bird, 2014). Os pais são, por sua vez, confrontados com o desafio de definir e possibilitar um envolvimento salutar da família com a tecnologia, sendo o seu papel relevante no apoio das aprendizagens das crianças, no sentido em que elas passam bastante tempo em casa e os pais exercem um controlo considerável sobre as suas atividades e recursos a que têm acesso. Plowman, McPake, e Stephen (2008) concluem que a maior parte dos pais não vê esta utilização como negativa. Consideram as tecnologias digitais como ferramentas importantes para o futuro profissional dos filhos e que estas podem ser uma fonte de aprendizagem (sobretudo informal, pois nesta idade tão jovem geralmente não existe muita articulação sobre a utilização de tecnologias digitais no âmbito de atividades escolares, mesmo em família).

Muitas das perceções dos pais relativamente às tecnologias digitais estão relacionadas com o tema da aprendizagem e da articulação com a escola. Existem já alguns estudos sobre a utilização dos tablets em sala de aula, e também sobre aprendizagens em contextos domésticos, incidindo em atividades específicas como a co-utilização ou a leitura de ebooks antes de adormecer (Bus, Takacs, & Kegel, 2014). A literatura reporta tanto efeitos positivos como negativos na aprendizagem, dependendo das competências e conhecimentos em causa (Hsin & Tsai, 2014). Por exemplo, os tablets favorecem o desenvolvimento de competên-

cias como a independência (Bassiouni & Hackley, 2014), a capacidade de resolver problemas (Kim & Cho, 2013) a colaboração (Kucirkova, Messer & Sheeny, 2014) e a interação social (Chou, 2013), mas podem também ser responsáveis pela diminuição do tempo de atenção e conseqüentemente por uma menor retenção da informação ou causar sobrecarga cognitiva (Bus, Takacs, & Kegel, 2014). Apesar da existência de literatura que reporta vantagens na integração de dispositivos digitais nas escolas, e também regista aprendizagens informais (Hsin & Tsai, 2014), Fallon (2013) destaca que muitos pais e professores ainda não têm

## 1.5 Segurança online e mediação realizada pelos pais

À medida que a utilização da web por crianças aumenta, a supervisão é vital de modo a minimizar os riscos negativos associados a esta utilização. Um estudo australiano, onde 57 crianças com idades entre os 5 e os 8 anos foram entrevistadas, concluiu que as crianças destas idades estão mais vulneráveis aos perigos da web, tendo a maioria aprendido com os pais e outros familiares, questões sobre os riscos da utilização da web (Ey & Cupit, 2011). Segundo os autores, as crianças destas idades conseguiram identificar riscos relativos a conteúdo (conteúdo sexual, violência, linguagem inapropriada) assim como riscos de contacto (encontros com pessoas que apenas se conhecem online). No entanto, apresentaram ingenuidade quando ficaram em contacto direto com situações reais online, não conseguindo identificar comunicação inapropriada, comercialização, informação não fiável e revelação de informações pessoais (Ey & Cupit, 2011). Por exemplo, quando questionadas se iriam a uma festa de aniversário ou ao parque jogar um jogo, convidadas por uma pessoa que só conhecessem online, algumas responderam "sim" (p.62).

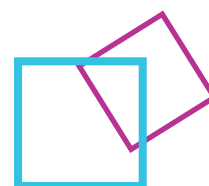
Num outro estudo onde foram igualmente realizadas entrevistas e observações a 37 crianças na valência de jardim de infância e até ao 2º ano a utilizar a web, 78% referiram que a web oferecia benefícios, enquanto que apenas 42% disse haver aspetos negativos na web (Dodge, Husain & Kuke, 2011). O mais relevante e interessante neste estudo foi o facto de que quando as crianças descreveram o que para elas significava "coisas más" sobre a web, nenhuma mencionou que poderia haver perigos relacionados com pessoas, desinformação ou imagens inadequadas, dando a entender que as crianças ou não foram alertadas sobre essas questões ou eram demasiado jovens para conceptualizá-las facilmente. Contudo, 75% disseram já ter usado a web sozinhas, sem a supervisão de um adulto, deixando-as vulneráveis às questões mencionadas anteriormente.

De facto, se as crianças podem usufruir e até mesmo desenvolver aspetos cognitivos através do uso da web, também existem preocupações sobre seu uso sem

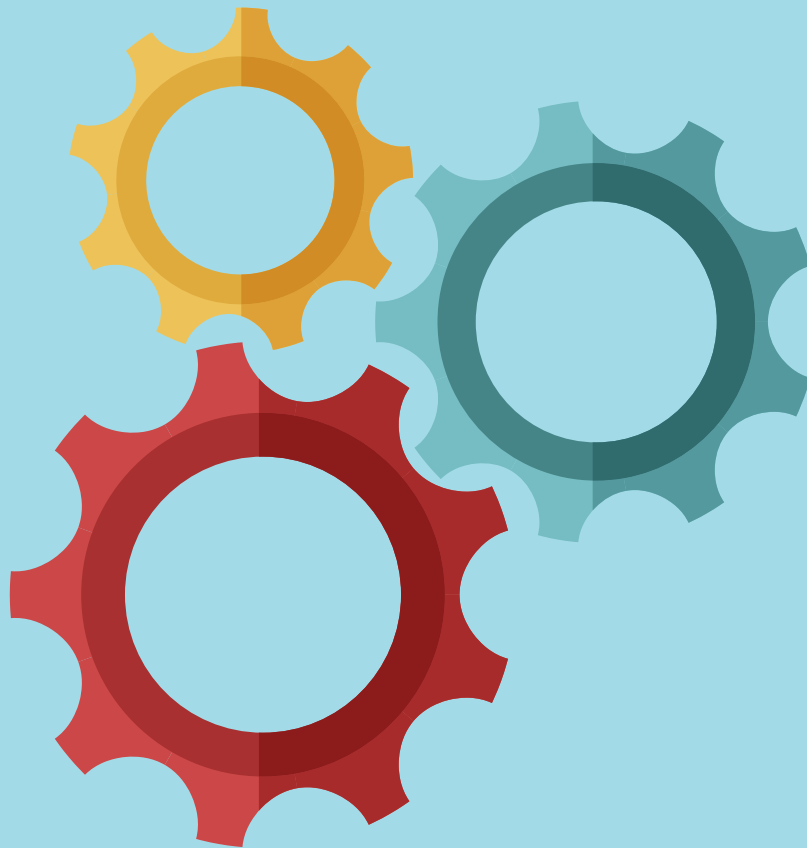
supervisão e uso inocente deste meio. Por isso, é importante que os adultos assumam a responsabilidade de ensinar, alertar, supervisionar, mediar e proteger as crianças dos perigos associados à utilização da web, focando não só o tempo de utilização, como reportam a maioria dos estudos sobre este tema e crianças pequenas (Chaudron et al., 2015; Dias & Brito, 2016, 2017), mas também os conteúdos acessados e as atividades realizadas.

Jufi Fallon (KidsMatter, 2017), responsável pelo projeto eSmart Schools Framework em toda a Austrália, refere que, de um modo geral, os pais reconhecem aspectos positivos na utilização de tecnologias pelos filhos, mas não sabem bem o que fazer para os filhos utilizarem as tecnologias de modo seguro. É necessário que os pais façam a gestão e monitorizem as atividades digitais dos seus filhos, saibam conversar com eles sobre segurança digital, sejam capazes de providenciar-lhes competências tecnológicas e que sejam bons cidadãos digitais. É necessário aprenderem a navegar no mundo digital com segurança e responsabilidade, o que implica compreender os riscos e benefícios e ajudá-los a desenvolver o seu "QI digital". Para isso, deixa-nos algumas dicas:

- O "role modelling" é uma boa forma de começar a promover um estilo de vida digital saudável e os pais podem ajudar a providenciar bons hábitos através de jantares familiares e atividades em família sem dispositivos digitais;
- Há sempre a preocupação das salas de chat abertas quando as crianças estão a jogar. Os pais podem ouvir ou tomar atenção ao chat, ficando atentos a qualquer coisa que não seja sobre o jogo real;
- As configurações de privacidade devem estar definidas e serem verificadas regularmente. Os novos dispositivos vêm com opções pré-definidas, por isso é necessário verificar-se se há acessos abertos;
- O histórico de download/upload deve ser verificado regularmente;
- As configurações de localização geográfica devem estar sempre desligadas.
- A tecnologia não deve ser utilizada no quarto, pois deste modo não é possível controlar a utilização da criança. Pode definir-se um horário em que todos os dispositivos digitais devem ser deixados, por exemplo, na sala, à noite.
- Acima de tudo, falar com as crianças sobre o que eles estão a fazer online.



## 2. Metodologia



## 2.1. Fase 1

### Estudo 2: entrevistas a famílias com filhos até 8 anos

Recordamos que o hAPPy kids consiste em 3 fases:

#### **FASE 1 - Identificação de conteúdos digitais positivos: opiniões de famílias e especialistas**

**1ª etapa:** inquérito por questionário a pais de modo a conhecer a sua perspetiva sobre as práticas e perceções relativas a apps e critérios para as selecionar. Recolhemos 1968 questionários de pais de crianças com menos de 8 anos.

**2ª etapa:** visitámos e entrevistámos 81 famílias, com filhos até 8 anos, nas suas habitações, com o objetivo de aprofundarmos conhecimentos sobre as perceções, atitudes e comportamento dos pais relativamente às aplicações móveis que os seus filhos utilizam, se são permissivos ou restritivos e o que consideram ser uma boa aplicação.

**3ª etapa:** pretendemos entrevistar peritos e identificar critérios que estes stakeholders usam para avaliar as apps, de modo a desenvolvermos um modelo teórico para o conceito de “conteúdo positivo” que atualize a proposta original de Livingstone (2008) e que se aplique especificamente às apps.

#### **FASE 2 - desenvolvimento da escala de positividade**

Desenvolvimento de uma ferramenta que permita determinar, e de alguma forma medir, até que ponto uma app é segura e benéfica para as crianças pequenas. O resultado final desta fase será uma “escala de positividade”, validada através de um estudo-piloto.

#### **FASE 3 - divulgação e aplicação da escala de positividade**

Disseminação da “escala de positividade” de forma alargada, na plataforma online interativa - a hAPPy kids, sendo uma ferramenta intuitiva e prática, que possa ser aplicada por diferentes stakeholders. Pretende-se que seja uma espécie de simulador que reúna os resultados da nossa investigação relativamente aos critérios para avaliar a “positividade” das apps e também ratings que possam ser introduzidos na plataforma, de modo a fornecer um feedback concreto relativamente a cada app específica que os utilizadores pretendam testar. É possível verificar as várias fases deste projeto na Figura 2.

Neste relatório, apresentamos resultados apenas da segunda fase de recolha de

dados, ou seja, as entrevistas a famílias.

---

<b>FASE 1:</b> Identificação de conteúdos positivos digitais, opiniões de famílias e especialistas.	<b>1ª etapa:</b> Questionários a pais. <b>2ª etapa:</b> Entrevistas a famílias com filhos até oito anos; <b>3ª etapa:</b> Focus groups com especialistas.
--	---

---

<b>FASE 2:</b> Desenvolvimento da escala da positividade.	Análise e discussão dos dados; Construção da escala de positividade e sua validação.
--	---

---

<b>FASE 3:</b> Divulgação e aplicação da escala de positividade.	Divulgação e aplicação da escala da positividade.
---	---

---

*Figura 2.* Fases do projeto hAPPy kids.

Neste relatório, apresentamos os resultados da Fase 2, em que foram entrevistadas 81 famílias. As famílias selecionadas teriam de ter, pelo menos, um filho até aos 8 anos de idade. Não foi nosso objetivo entrevistar famílias que soubéssemos, à partida, que eram utilizadores elevados de tecnologias, pois pretendíamos conhecer as perceções de todo o tipo de utilizadores.

A amostra do estudo é uma amostra por conveniência. Este tipo de amostra é não probabilística, ou seja, não foram selecionadas por meio de um critério estatístico, mas sim de forma "bola de neve". À medida que íamos entrevistando famílias, íamos pedindo que nos referenciassem outra. Este método poderá explicar alguns desvios da amostra, como o facto da maioria das famílias serem de alto rendimento e os pais com profissões liberais. Não obstante, reunimos uma amostra de dimensão considerável para um trabalho qualitativo.

O tipo de entrevista utilizado caracterizou-se por ser semi-estruturado, de natureza mais exploratória, tendo em conta igualmente o sugerido pela grounded theory (Denscombe, 2007). Embora tivéssemos um guião, pretendíamos estabelecer uma conversa informal, tanto com os pais como com as crianças. As questões colocadas não seguiram uma ordem rígida, baseando-se numa conversa sobre um tema, onde se pretendeu deixar principalmente as crianças à vontade para partilhar e trocar ideias com os entrevistadores. Segundo Mukherji e Albon (2010), neste tipo de entrevista há uma maior flexibilidade para buscar detalhe na resposta dada. Além disso, permite que o investigador adapte as perguntas às crianças, tendo em conta a sua idade, o seu nível de desenvolvimento

e os seus conhecimentos. Os autores sugerem que ao entrevistar crianças até 6 anos de idade é necessário ter em atenção o tema a explorar e ser criativo no tipo de questões a colocar, de modo a que estas não se enfadem. Ao mesmo tempo, não se deve estender demasiado o tempo da entrevista e esta deve ser feita num local que lhes seja familiar, que neste caso foi nos seus lares.

Esta visita estruturou-se em quatro momentos:

**1º) Introdução, apresentação do estudo (5-10 min):** este primeiro momento decorreu maioritariamente na sala, onde a família (pais e filhos) se reuniu com os entrevistadores. Foi apresentado o objetivo do estudo, qual o procedimento da visita e foi pedido aos participantes que lessem e assinassem os consentimentos informados (Anexo 1 e Anexo 2). Fornecemos também consentimentos informados às crianças, para que se sentissem incluídos e importantes neste processo, e estes foram-lhes lidos pelos investigadores ou pelos pais. Os pais foram questionados se seria possível tirar algumas fotografias às crianças, enfatizando-se que não se iriam captar as suas faces, mas sim a sua utilização das tecnologias. Foi também questionado se as crianças poderiam utilizar algumas tecnologias durante a entrevista. Todos os pais assentiram positivamente aos pedidos.

**2º) Atividades para “quebrar o gelo” (25-30 min):** estas atividades foram realizadas com as crianças. Assim, de modo a colocá-las à vontade e ganhar a sua confiança, foram realizados vários jogos, como jogos de tabuleiro, puzzles, entre outros. Quando se verificou que as crianças já estavam à vontade com o entrevistador, a entrevista era iniciada.

**3º) Entrevistas semi-estruturadas (25-45 min):** após as atividades de “quebra gelo”, seguiram-se as entrevistas. As crianças foram entrevistadas numa divisão em separado dos pais, sempre que possível. Quando havia irmãos, as crianças eram entrevistadas em conjunto, sendo que as opiniões da criança alvo eram as mais destacadas. Não foi estabelecido um tempo máximo de entrevista, a duração teve sempre em conta a sua disponibilidade e vontade das crianças partilharem as suas atividades e opiniões sobre os meios digitais. Nunca foi notado qualquer constrangimento ou enfado na partilha de informação durante as entrevistas.

Nas entrevistas aos pais, tivemos o cuidado de estabelecer uma conversa agradável, de partilha de práticas e opiniões sobre as tecnologias e da sua utilização pelos vários membros da família. Não foi igualmente estabelecido um tempo máximo de duração da entrevista. Os pais foram deixados à vontade para partilhar as suas ideias, as opiniões e episódios relativos à utilização dos meios digitais pela família que considerassem pertinentes, não tendo estas durado mais de 1h30m.

**4º) Finalização (10-15 min.):** no final das entrevistas agradecemos às famílias a sua disponibilidade em participar no projeto.

O guião das entrevistas realizadas às crianças está disponível no Anexo 3 e o dos

pais no Anexo 4.

As entrevistas foram gravadas em áudio.

Todos os membros das famílias foram codificados de modo a garantir a sua confidencialidade e anonimato. A codificação começa com um nome fictício, o número que corresponde à ordem pela qual a família foi entrevistada (F1, F3, F3, ...), seguindo-se o seu relacionamento familiar ou género (f - pai; m - mãe; g - menina; b - menino) e idade. Por exemplo:

- Rapaz de 4 anos da primeira família entrevistada: João (F1b4).

A intensidade de utilização de tecnologias pelos participantes foi caracterizada em três níveis:

- 'baixo utilizador', utiliza um dispositivo digital pelo menos uma vez por semana;
- 'utilizador médio', utiliza um dispositivo digital pelo menos duas a três vezes por semana;
- 'utilizador elevado', utiliza um dispositivo digital pelo menos uma vez por dia.

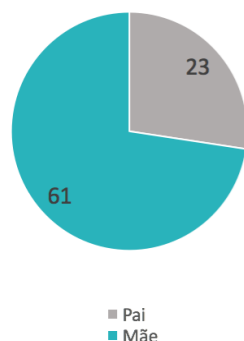
Para a classificação do estilo de mediação parental em cada família, usamos a nomenclatura proposta por Valcke et al. (2010), já descrita anteriormente na secção 1.3.

As visitas foram agendadas telefonicamente, onde cada família escolheu a data e hora mais conveniente para as entrevistas. As entrevistas tiveram início em fevereiro de 2017 e terminaram em maio de 2017.

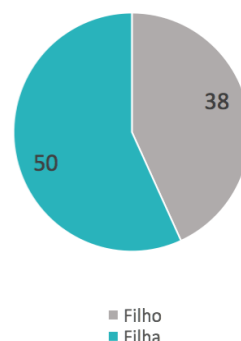
## 2.2. Participantes

Neste ponto iremos apresentar os dados biográficos dos participantes.

Assim, participaram neste estudo um total de 81 famílias. Mais especificamente, entrevistámos 23 pais e 61 mães (Figura 3), e entrevistámos 88 filhos, nomeadamente 38 rapazes e 50 raparigas (Figura 4).



**Figura 3.** Distribuição dos pais entrevistados por género.

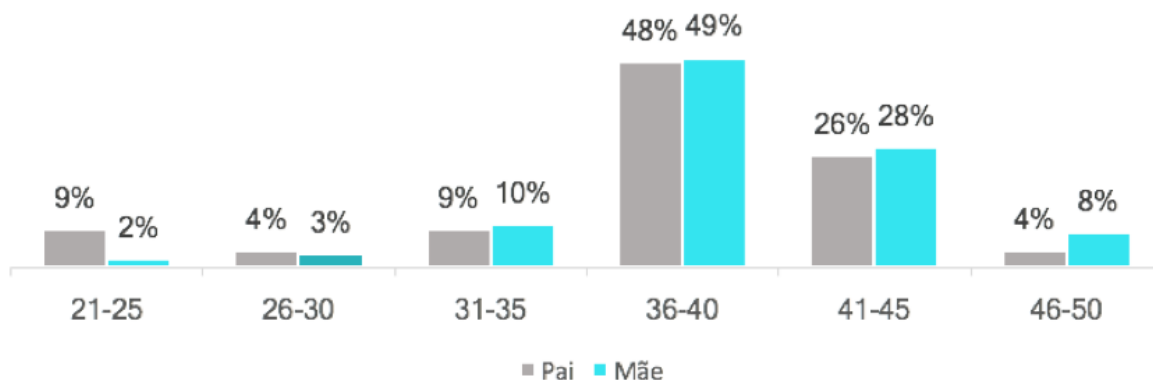


**Figura 4.** Distribuição dos filhos entrevistados por género.

Nota: De referir que a soma dos pais participantes excede 81 porque em algumas famílias ambos participaram na entrevista. O mesmo sucedeu nas entrevistas das crianças, em que foram entrevistados irmãos, no entanto o foco foi mantido na criança até 8 anos.

De seguida os dados serão apresentados em percentagens de modo a que a relação das respostas seja em proporção.

Iniciando pelas características biográficas dos pais, a maioria dos pais (masculino) tem entre 36-40 anos, a mesma idade que a maioria das mães (Figura 5).



**Figura 5.** Distribuição dos pais entrevistados por idade.

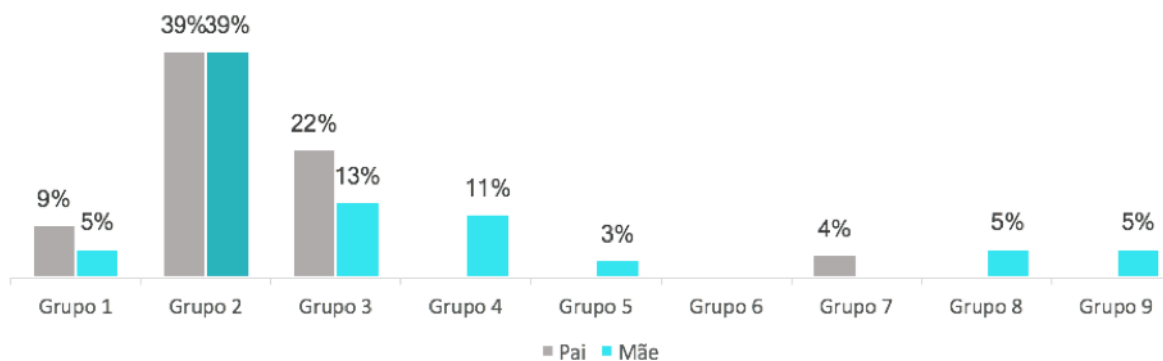
A maioria das famílias participantes é de nível socioeconómico médio (Figura 6), onde as profissões dos pais pertencem maioritariamente ao Grupo 2 (Figura 7), que tem em conta “especialistas de atividades intelectuais e científicas”. De referir que algumas famílias não providenciaram o seu nível socioeconómico nem a sua profissão.



**Figura 6.** Distribuição dos pais entrevistados por nível socioeconómico.

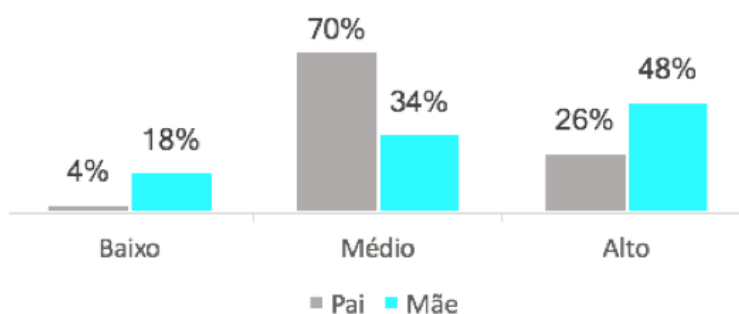
<sup>2</sup>Para esta categorização recorremos à Classificação Portuguesa das Profissões, disponível no Instituto Nacional de Estatística, em [https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine\\_publicacoes&PUBLICACOESpub\\_boui=107961853&PUBLICACOESmodo=2&xlang=pt](https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_publicacoes&PUBLICACOESpub_boui=107961853&PUBLICACOESmodo=2&xlang=pt)

Tivemos em conta as seguintes designações, tendo em conta os grupos de profissões presentes nesta Classificação: Grupo 0: Profissões das Forças Armadas; Grupo 1: representantes do poder legislativo e órgãos executivos, dirigentes, diretores e gestores executivos; Grupo 2: especialistas de atividades intelectuais e científicas; Grupo 3: técnicos e profissões de nível intermédio; Grupo 4: Pessoal administrativo ; Grupo 5: Trabalhadores dos serviços pessoais, de proteção e segurança e vendedores; Grupo 6: Agricultores e trabalhadores qualificados da agricultura, da pesca e da floresta; Grupo 7: trabalhadores qualificados da indústria, construção e artífices; Grupo 8: Agricultores e trabalhadores qualificados da agricultura, da pesca e da floresta; Grupo 9: Trabalhadores não qualificados.



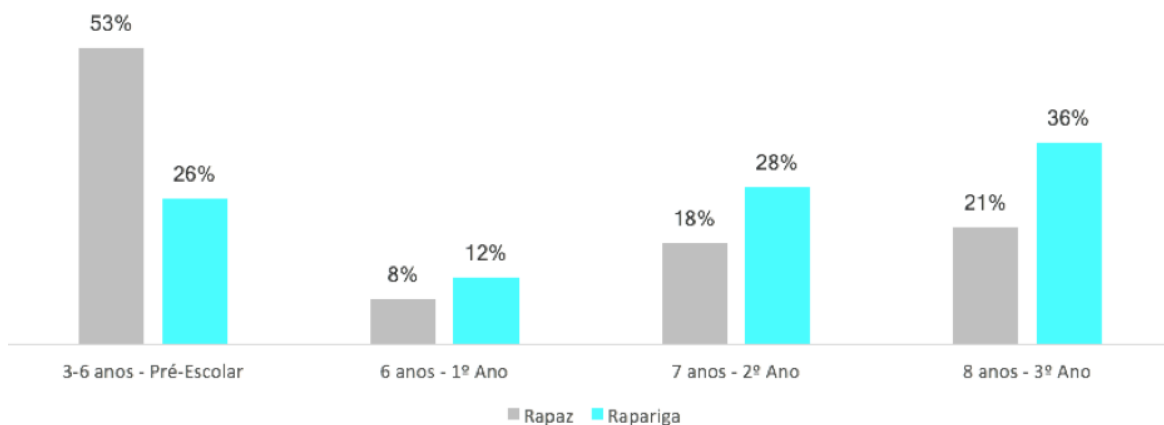
**Figura 7.** Distribuição dos pais entrevistados por profissão (tendo em conta a Classificação Portuguesa das Profissões).

A maioria dos pais (masculino) afirma que são utilizadores médios e as mães altas utilizadoras de tecnologias (Figura 8), revelando assim que são famílias proficientes na utilização tecnológica.



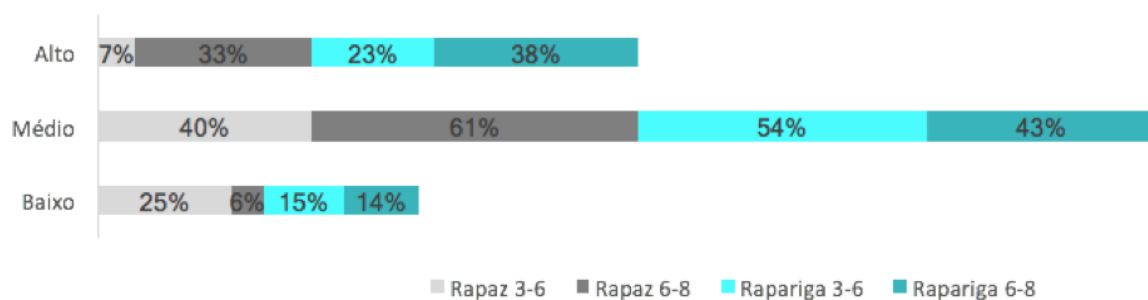
**Figura 8.** Distribuição dos pais entrevistados por nível de utilização de tecnologias.

Passando para as características das crianças entrevistadas, das 88 crianças que participaram, 38 eram rapazes e 50 raparigas. Relativamente a idades e valências educativas, 20 (53%) rapazes tinham entre 3-6 anos e frequentavam a educação pré-escolar, 3 (8%) tinham 6 anos e frequentavam o 1º Ano, 7 (18%) tinham 7 anos e frequentavam o 2º Ano e 8 (21%) tinham 8 anos e frequentavam o 3º Ano. As raparigas, 13 (26%) tinham entre 3-6 anos e frequentavam o pré-escolar, 6 (12%) com 6 anos e frequentava o 1º ano, 14 (28%) com 7 anos a frequentar o 2º ano e 18 (36%) com 8 anos a frequentar o 3º ano (Figura 9). Assim, temos mais participantes rapazes de idade pré-escolar e raparigas de 8 anos. De referir que categorizámos as crianças que tinham 6 anos e frequentavam a educação pré-escolar como "3-6 Pré-Escolar" e categorizámos as que tinham 6 anos e frequentavam o 1º ano do 1º Ciclo do Ensino Básico "6 anos - 1º Ano".

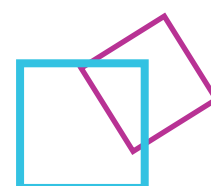


**Figura 9.** Distribuição das crianças participantes por idade e escolaridade.

Relativamente ao nível de utilização de tecnologias, verifica-se que a maioria dos rapazes considera ser um utilizador médio, principalmente os mais velhos, e as raparigas são também utilizadoras médias, especialmente as de 3-6 anos (Figura 10).



**Figura 10.** Distribuição das crianças participantes por nível de utilização de tecnologias.



# 3. Discussão dos resultados

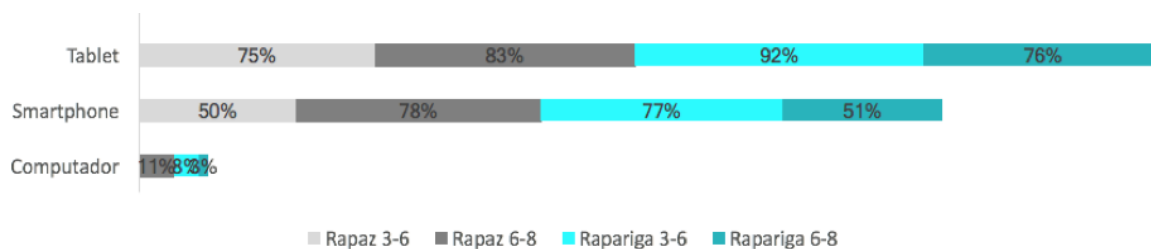


Neste ponto iremos apresentar os resultados obtidos através da análise dos dados recolhidos nas entrevistas a pais e crianças. Começaremos pelos dados relativos às crianças e de seguida analisaremos os dados relativos às entrevistas com os pais.

Embora este seja um estudo de cariz qualitativo, em algumas questões iremos utilizar percentagens para analisar os dados. Nas famílias entrevistadas, o número de raparigas e rapazes ou de pais e de mães não é igual, daí recorrermos às percentagens para poder reportar comparativamente de forma mais precisa.

### 3.1. Dispositivos digitais usados pelas crianças

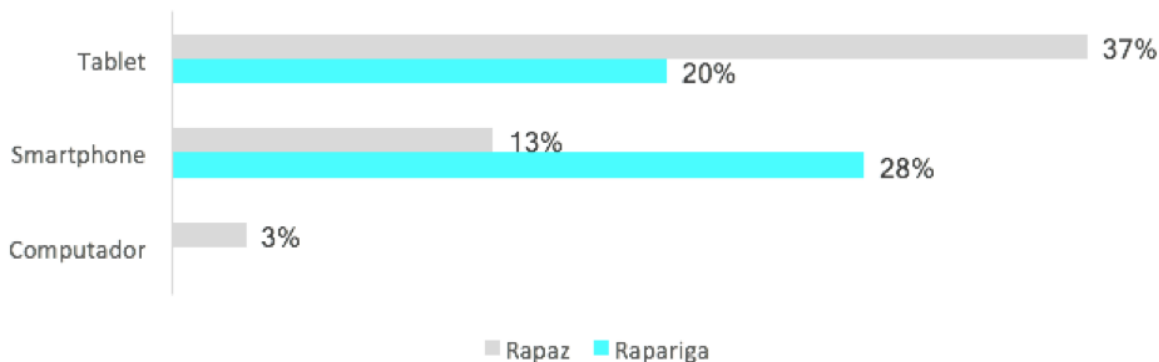
Questionadas sobre que dispositivos digitais utilizam, o que teve mais popularidade foi o tablet, mencionado por 81% das crianças (70), maioritariamente por raparigas dos 3-6 anos. O segundo dispositivo mais mencionado é o smartphone, sendo que 60% das crianças (53) disseram que o usam, em que 78% são rapazes de 6-8 anos e 77% são raparigas de 3-6 anos. Os dados podem ser vistos mais em pormenor na Figura 11.



**Figura 11.** Dispositivos digitais utilizados pelas crianças entrevistadas. Nota: os totais da Figura 11 são superiores a 100% pois as crianças escolheram mais de um dispositivo.

#### Quais os preferidos? Porquê?

O tablet parece ser o dispositivo preferido dos rapazes e o smartphone o dispositivo preferido das raparigas (Figura 12).



**Figura 12.** Dispositivos preferidos das crianças tendo em conta o género.

*António (F11b7): Prefiro o tablet, porque é muito maior que o telemóvel.*

*I: E preferes o tablet porquê?*

*Tiago (F62b8): Por causa de ser maior, dá para ver melhor, consigo clicar melhor nas coisas...*



**Figura 13.** Ecrã de um tablet de uma das crianças entrevistadas.

Outro dos motivos por as crianças preferirem o tablet é por este ter a possibilidade da instalação de mais jogos, e por ter mais memória disponível que os smartphones.

*Ana (F39g6): No telemóvel não se pode instalar jogos e no tablet pode-se.*

*José (F32b6): O tablet, porque tem jogos.*

*Pedro (F63b8): Prefiro o tablet porque dá para pôr mais jogos.*

Já relativamente ao smartphone, as crianças que o dizem preferir apresentam justificações mais variadas, assumindo que é principalmente por este ser mais pequeno e prático de utilizar.

*Maria (F43g8): Eu prefiro o iPhone porque o iPad não dá para agarrar e é muito grande para as minhas mãos, para eu ver as coisas e tal...*

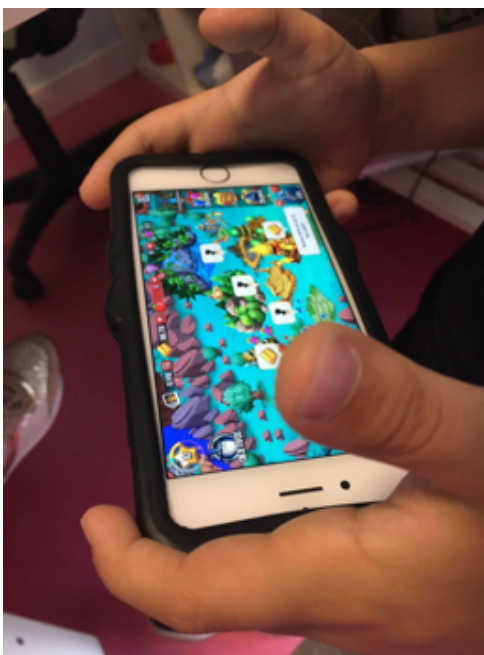
São várias as crianças que referem ter um smartphone como dispositivo pessoal,

sobretudo entre as de 6-8 anos (Figura 14). Gostam de realizar as atividades que desejam, em modo privado, sem ter de partilhar com outros, como pais e irmãos, e sem terem de estar sujeitas a regras como a autorização para a instalação de aplicações e regulação de tempo de utilização, normalmente implementadas pelos pais.

*I: O que fazes com o smartphone? Por exemplo, usas todos os dias o WhatsApp?*

*João (F50b8): Sim, uso. Costumo usar essas aplicações no telemóvel. Como são minhas, assim não tenho de partilhar com a minha família.*

*Miguel (F7b8): Uso mais o telemóvel. É meu e só uso em casa. Prefiro o telemóvel, porque posso ligar a quem quiser, posso jogar...*



**Figura 14.** Criança participante no estudo a utilizar o smartphone.

O smartphone pessoal das crianças é utilizado principalmente para comunicar com os amigos.

*Madalena (F53g8): Prefiro o telemóvel, porque posso estar a mandar mensagens para as minhas amigas e como temos a mesma rede o papá não paga, por isso melhor para mim.*

*Sónia (F56g8): Prefiro o telemóvel porque dá para ligar às pessoas e dá para andar com ele de um lado para o outro.*

*Teresa (F66g6): Gosto mais do telemóvel por escrever no WhatsApp.*

Foram também referidos outros motivos tendo em conta a preferência do smartphone, como o facto de terem acesso à internet ou poderem instalar “os jogos que eu mais gosto” (Susana, F28g8). Para além disso, por ser “mais pequeno e prático de usar” (Susana, F29g8) os pais deixam que os filhos o utilizem na rua, ao invés do tablet, que normalmente é mais utilizado dentro de casa.

Por fim, foram três as crianças que disseram gostar tanto do tablet como do smartphone, justificando que cada dispositivo tem uma utilização específica.

*João (F50b8): Prefiro um pouco os dois. O tablet porque tem um ecrã maior e é mais visível para ver vídeos e ver os jogos. E o telemóvel é mais prático para levar para qualquer sítio, com as mesmas vantagens do tablet.*

### De quem são os dispositivos que as crianças usam?

Tanto os rapazes como as raparigas têm dispositivos pessoais, nomeadamente tablet e em menor quantidade smartphone (Figura 15). A maioria das crianças tem tablet pessoal, nomeadamente os rapazes de 6-8 anos e as raparigas de 3-6 anos. Todos os rapazes de 6-8 anos entrevistados disseram ter tablet pessoal e quase metade das raparigas de 6-8 anos disse ter smartphone. Talvez por isso quando questionámos as crianças sobre qual o seu dispositivo preferido, os rapazes tenham escolhido o tablet e as raparigas o smartphone, havendo a tendência gostarem mais do dispositivo que é seu.

Nenhuma criança em idade pré-escolar tem smartphone pessoal, possivelmente por os pais não conseguirem controlar tanto a utilização do smartphone como controlam o tablet, pois o smartphone tem utilização no exterior de casa enquanto que o tablet tem tendência a ser utilizado mais no interior. Não obstante, as crianças utilizam também os dispositivos dos pais, havendo uma ligeira preferência pelos da mãe, que verificamos serem mais permissivas que os pais.

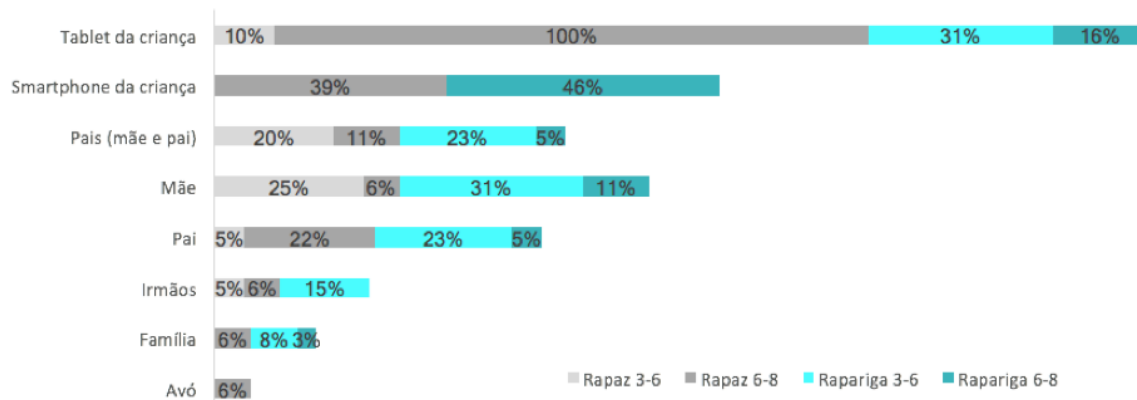


Figura 15. Pertença dos dispositivos utilizados pelas crianças.

## Onde e quando os usam?

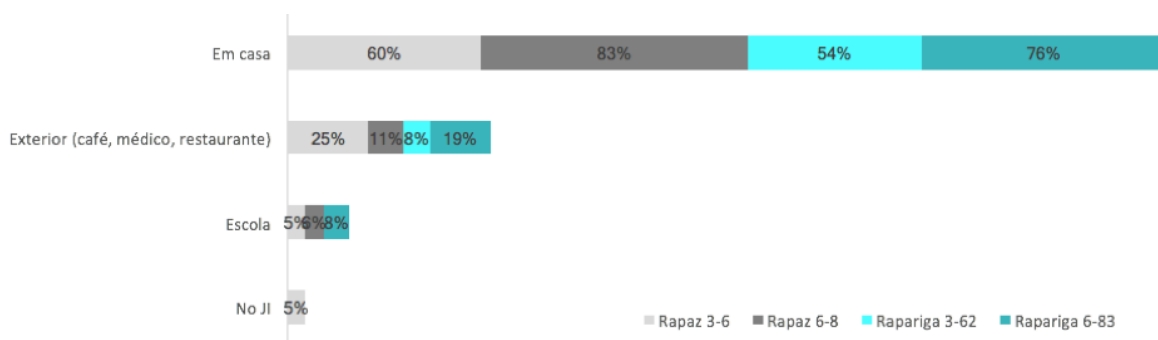
A maioria das crianças utiliza os dispositivos em casa, pois os pais não autorizam a utilização destes na rua com receio que as crianças os estraguem.

*I: Utilizas sempre estes dispositivos em casa?*

*Mafalda (F49g7): Sim, porque a mamã não me deixa levar o telemóvel para outros sítios.*

*Manuela (F18g8): Eu uso mais em casa, é quando não tenho nada para fazer.*

Ainda assim, algumas mencionam utilização no exterior, como no restaurante, principalmente os smartphones. Com menos assiduidade está a utilização na escola ou no jardim de infância (Figura 16).



**Figura 16.** Local de utilização dos dispositivos digitais pelas crianças.

O momento em que estes dispositivos são mais utilizados é da parte da tarde (Figura 17), mencionado por 32% (28) crianças. Durante o dia as crianças estão na escola e à tarde, quando chegam a casa, primeiro fazem os trabalhos escolares e depois utilizam os dispositivos como forma de entretenimento e brincadeira (Figura 18).

*Telmo (F59b5): Uso todos os dias à tarde, quando chego da escola.*

*Joana (F1g7): À tarde, quando acabo os trabalhos de casa.*

*Susana (F28g8): Bem, quando chego da escola e depois de fazer os trabalhos de casa, e se a minha mãe me deixar, ou se estiver carregado [o telemóvel].*

Algumas crianças prolongam essa utilização para a noite (18%), antes ou depois de jantar ou até se irem deitar.

*Vasco (F25b3): Na semana é desde a tarde até à hora da cama.*

Foram 12 as crianças que mencionaram jogar às vezes, ressaltando que não fazem uma utilização diária.

*I: Quando utilizas o tablet?*

*Diana (F20g7): De vez em quando.*

*I: Não usas todos os dias?*

*Diana (F20g7): Não.*

*I: Usas todos os dias?*

*Zélia (F3g3): Não às vezes a mãe não deixa.*

O fim de semana é referido por seis crianças (9%), pois nestes dias existe mais tempo para a utilização de tecnologias.

*I: Quando utilizas os dispositivos?*

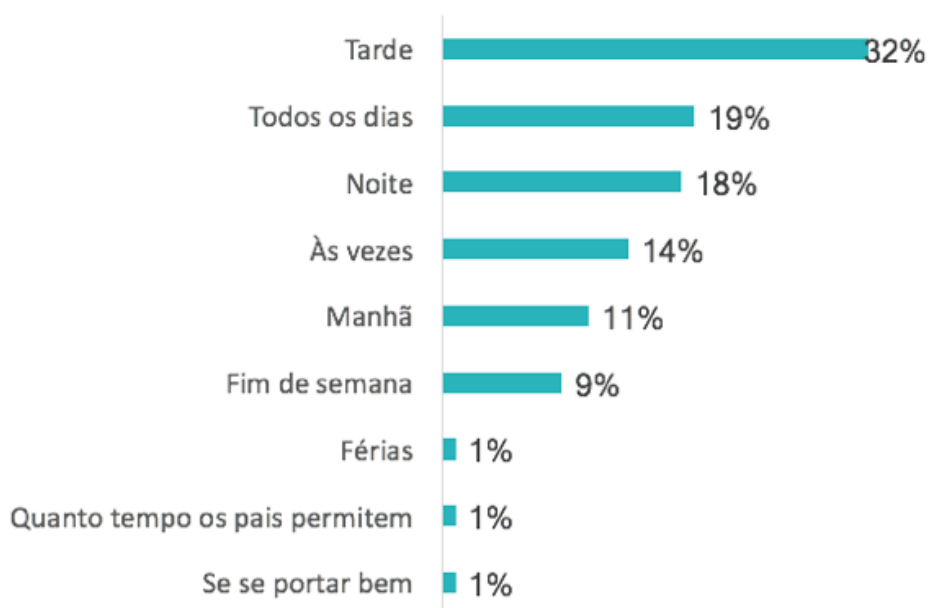
*Olga (F17g7): Ahh é mais quando tenho tempos livres e ao fim-de-semana quando estamos em casa.*

*Manuela (F18g8): Eu costumo jogar mais durante o fim de semana porque é quando tenho mais tempo livre.*

*Patrícia (F48g6): Sábado e domingo jogo e à sexta também.*

*I: E nos outros dias da semana?*

*Patrícia (F48g6): Não, como há colégio não nos deixam.*



**Figura 17.** Momento em que as crianças utilizam os dispositivos digitais.



*Figura 18.* Criança participante no estudo a utilizar o smartphone.

## 3.2. Atividades realizadas pelas crianças nos dispositivos móveis

Várias são as atividades que as crianças realizam nos dispositivos móveis, mas os jogos são sem dúvida a atividade mais apreciada (Figura 19).



*Figura 19.* Ecrã de smartphone de uma criança participante do estudo.

De modo a analisar as apps de jogos que as crianças disseram utilizar, procurámos por uma categorização já validada, como as das “lojas” online Apple App Store ou Google Play Store. No entanto, ao categorizar as aplicações tendo em conta as categorias destas “lojas”, deparámo-nos com alguma ambiguidade de critérios. De facto, alguns autores (Surian, Seneviratne & Seneviratne, 2017) referem que com a crescente popularidade de dispositivos móveis e a quantidade de aplicações submetidas diariamente, surge a dificuldade de navegação pelas cate-

gorias das “lojas”, pois estas são difíceis de distinguir. A pesquisa de aplicações não é tão avançada quanto a pesquisa na web e a tecnologia para “otimização de pesquisa de aplicações” ainda é incipiente. A acompanhar esta questão está o facto de os desenvolvedores de apps quererem visibilidade para os seus produtos. Por conseguinte, um fator importante que influencia a visibilidade de uma aplicação é a sua categorização no mercado de apps.

O problema de categorização incorreta é potencialmente introduzido durante o registo de uma app na “loja”. Os desenvolvedores de apps são livres de escolher uma categoria que consideram mais adequada para as suas apps. No entanto, o ato de seleccionar uma categoria é inerentemente ambíguo e também abre a possibilidade de colocar as apps em categorias com mais popularidade de modo a evitar a concorrência e melhorar a classificação do aplicativo (Unity3d, 2010). O que se pretende é atrair a atenção empresas desenvolvedoras de apps, no entanto esta prática está a ser fiscalizada e proibida (Barnes & Noble, 2013; Machuret, 2013).

Posto isto, considerámos relevante criar a nossa própria categorização de aplicações. Para tal elaborámos o Tabela 1 onde é possível verificar a categoria e o seu indicador. Iremos utilizar esta categorização sempre que for necessário analisar aplicações.

Tabela 1  
*Categorização e indicadores de aplicações utilizada no estudo hAPPy kids, realizada pelas autoras.*

Categoria	Indicadores
Ação-aventura	Este género de jogo inclui jogos que combinam características dos jogos de ação e aventura. Normalmente nos jogos de aventura ocorrem situações/problemas momentâneos para o jogador resolver, com pouca ou nenhuma ação. Os jogos de ação são baseados em interações em tempo real que desafiam os reflexos. Assim, os jogos de ação-aventura combinam reflexos e resolução de problemas. Ou seja, incluem desafios “físicos” assim como intelectuais.
Artístico	Incluimos nesta categoria todas as aplicações que permitem desenhar, pintar, colorir, criar cenários e/ou personagens.
Atividades escolares	Esta categoria inclui aplicações que apresentam atividades que trabalham conteúdos geralmente trabalhados em contexto de ensino formal - como a matemática, a leitura, a escrita, o inglês - com atividades semelhantes às realizadas em sala de aula - por exemplo, escrever, fazer contas, etc.

<sup>3</sup> Em julho de 2017 a Google Play tinha cerca de 3 milhões de apps (Statista, 2017) e em janeiro de 2017 a Apple Store tinha 2 milhões e 200 apps (Statista, 2017).

Construção	Jogos de simulação de construção e gestão são jogos onde os jogadores criam, expandem ou gerem comunidades de ficção ou projetos com recursos limitados, em que podem criar os seus próprios conteúdos digitais.
Desporto	Aplicações que trabalham os reflexos e a destreza motora de forma específica.
Destreza motora	Aplicações que requerem especificamente destreza motora, ou seja, coordenação de movimentos, nomeadamente motricidade fina, de modo a alcançar um objetivo.
Messaging	Estas aplicações permitem a realização de chamadas telefónicas de voz, receber e enviar mensagens de texto, sendo estas mensagens instantâneas ou software de email.
Música	Aplicações que permitem aceder a, seleccionar e armazenar, e gerir músicas.
Quebra-cabeças/puzzle	Num jogo de quebra-cabeça o jogador deve resolver um problema proposto, tendo em conta uma lógica, de modo a obter uma solução correta. Este tipo de jogo recorre principalmente ao raciocínio, ao invés da rapidez.
Redes sociais	Aplicações que permitem a conectividade a outras pessoas, a criação e partilha de conteúdos e a sociabilidade.
Simulador	Jogos que pretendem simular situações do mundo real, ou seja, pretendem a cópia de várias atividades da vida real em forma de jogo, tendo em conta vários propósitos, como tomar conta de um animal, cozinhar ou conduzir um carro. Inclui também a simulação de atividades desportivas.
Vídeo	Aplicações que permitem o acesso, partilha e criação de conteúdos em vídeo.
Web	Aplicações relacionadas com motores de pesquisa online.

Analisando as aplicações referidas pelas crianças nas entrevistas, verifica-se que as apps mais utilizadas são de jogos de ação-aventura, referidos por 69 crianças, principalmente rapazes. O jogo preferido é o “Subway Surfers”, caracterizando-o por ser um jogo “difícil e tem muitos obstáculos” (Vanda, F22g8). O “TigerBall” e o “Clash Royale” também foram mencionados por várias crianças, onde elas dizem entusiasmar-se por jogarem online e com outras pessoas (Figura 20).



*Figura 20.* Criança a jogar no seu smartphone.

De seguida, a atividade mais mencionada foi a visualização de vídeos, nomeadamente através da app YouTube, referida por 54 crianças, com menos incidência nas raparigas de 6-8 anos. De um modo geral, as crianças assistem a filmes das suas personagens preferidas e veem clips de música. As raparigas mais jovens veem filmes de personagens dos seus filmes e séries televisivas preferidas, como a Frozen, o Mickey, o Ruca, a Bela e o Monstro, vídeos de bonecas de plasticina e desenhos animados. A que têm entre 6-8 anos gostam de ver vídeos de séries juvenis. Os rapazes veem vídeos de desenhos animados das personagens de banda desenhada de que mais gostam, vídeos de futebol e os mais velhos gostam de ver vídeos que consistem em tutoriais para os ajudarem a passarem níveis nos jogos (Figura 21).



*Figura 21.* Ecrã de tablet de uma criança participante no estudo.

Algumas crianças de 3-6 anos referem que são os pais que colocam os vídeos no YouTube, mas a maioria utiliza esta aplicação sozinha.

Ainda no âmbito das aplicações preferidas, 51 crianças referem jogar jogos de simulação (Figura 22 e Figura 23), com uma grande margem para as raparigas de 3-6 anos. Os jogos mais apreciados são aqueles em que é possível tomar conta de um animal.

*Susana (F28g8): Gosto de cuidar deles e de lhes dar banho e essas coisas, porque eu dou-lhes de comer, dou-lhes banho, e essas coisas todas.*

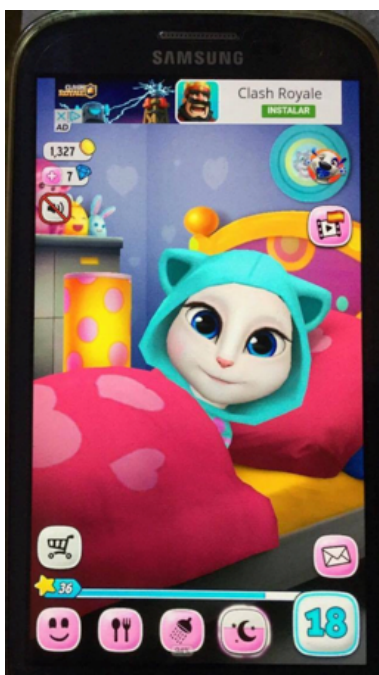


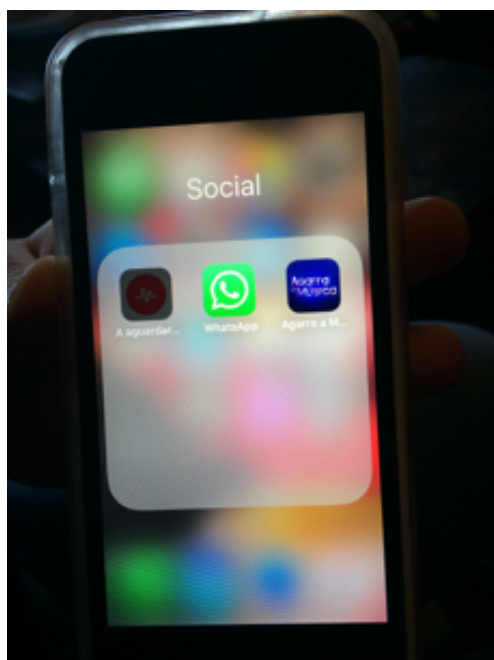
Figura 22. Criança a jogar jogo de simulação no seu smartphone.



Figura 23. Criança a jogar jogo de simulação no seu smartphone.

As raparigas também gostam de simular profissões, como o bombeiro ou o dentista, a elaboração de refeições, mas apreciam especialmente a simulação de idas ao cabeleireiro de princesas, fazer a manicure e maquilhagem dos avatares dos jogos. Outros jogos de simulação estão também relacionados com as personagens de banda desenhada que as crianças gostam de ver na televisão, como a Barbie ou o My Little Pony. Os rapazes preferem essencialmente jogos de simulação relacionados com as suas personagens preferidas de banda desenhada ou simuladores de desportos, com destaque para o futebol.

De seguida, a categoria de apps mais mencionada relaciona-se com redes sociais, referidas por 33 crianças, com uma grande preferência por parte das raparigas de 6-8 anos (Figura 24). Elas procuram estar em contacto com as suas amigas e referem que com estas apps “estás ligado com o mundo” (Sónia, F56g8). As apps com mais sucesso são o WhatsApp “porque dá para conviver com as pessoas” (Cátia, F46g8), onde as raparigas falam com as amigas e “as minhas amigas mandam-me muitas mensagens durante o dia, quando estou na escola e mais em casa” (Vanessa, F29g8). O Musica.ly também é uma das apps preferidas, onde é possível “fazer uns vídeos” (Vanessa, F29g8) e “coreografias com músicas” (Cátia, F46g8), ou seja, permite fazer upload de vídeos e a sua partilha. O Instagram também é utilizado, embora não com tanta frequência. Outras aplicações menos mencionadas são o Facebook, onde as crianças mencionam ver vídeos e falar com os amigos, embora uma criança tenha dito que não costuma falar com os amigos nesta rede social porque muitos deles não têm perfil. Também utilizam o Snapchat, o Live.ly, o Messenger, o Pinterest e o Twitter.



*Figura 24.* Smartphone de criança com apps de redes sociais.

Os jogos de desporto são também apreciados, referidos por 31 crianças, principalmente por rapazes mais jovens. Os de futebol são os mais escolhidos, como o Dream League Soccer, visto os rapazes mencionarem que uma das suas atividades preferida é o futebol.

*I: Porque preferes o jogo de futebol?*

*Bruno (F65b8): Porque sou futebolista.*

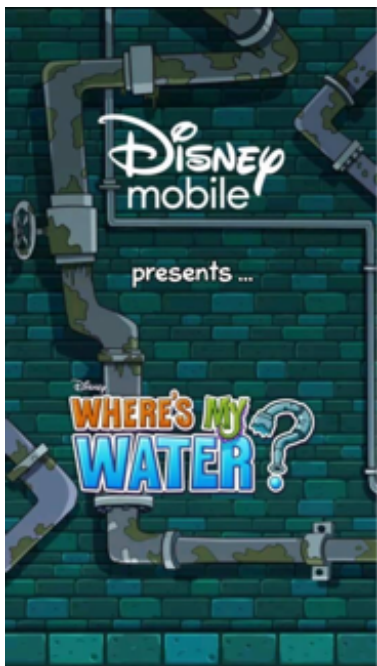
Gostam de jogar com outras pessoas online e também apreciam o facto de poderem jogar com várias equipas. Para além do futebol, os rapazes apreciam também apps de outros desportos, como carros e Basquete.

Apps referentes a quebra-cabeças e puzzles foram mencionadas por 20 crianças, principalmente pelos rapazes, sendo os puzzles as preferidas (Figura 25).



*Figura 25.* Criança a Jogar um puzzle no smartphone.

As apps artísticas, mencionadas por 16 crianças, sobretudo raparigas, são também apreciadas, principalmente as que permitem a pintura, valorizando o facto de que “eu posso criar o que eu quiser com as imagens que há lá” (Susana, F28g8). Apps onde é possível ouvir música são referidas por 11 crianças, tanto rapazes como raparigas. As crianças gostam de escutar música e algumas fazem karaoke. Com menos incidência estão apps de âmbito educativo (10 crianças). As crianças referem utilizar essencialmente apps de inglês, como o Duolingo, onde referem que “eu uso para estudar” (Vanessa, F29g8) ou apps de matemática (Figura 26 e Figura 27).



*Figura 26.* Imagem do ecrã de um smartphone de uma criança participante no estudo.



*Figura 27.* Imagem de uma app de matemática de um smartphone de uma criança participante no estudo.

Apps de mensagens, foram especialmente mencionadas por raparigas de 6-8 anos (sete), referindo atividades como fazer telefonemas a familiares ou envio de mensagens através da rede telefónica ou do email.

Por fim, as crianças mencionam o uso de apps relacionadas com destreza motora (cinco crianças), como o Piano Tiles, apps relacionadas com a web (três crianças), nomeadamente motores de busca como o Google ou o Google Maps, apps de

construção (quatro crianças), como o Minecraft, mencionada tanto por raparigas como rapazes, e apps relacionadas com a saúde (uma criança).

Para além dos populares jogos, as crianças também gostam muito de tirar fotografias, atividade referida por 30 crianças, principalmente as raparigas entre 6-8 anos (19). A maioria das crianças diz tirar fotos à família e também apresenta algumas utilidades para estas, como por exemplo, lembrar-se da coreografia das aulas de dança (Figura 28).

*Diana (F20g7): Tiro [fotos] à minha mãe e a minha mãe tira-me a mim.*

*Alexandra (F1g6): Algumas vezes, quando estou nas aulas de dança da minha mãe para depois lembrar-me da coreografia.*



**Figura 28.** Criança participante no estudo a tirar uma selfie.

Por fim, e com menos incidência, está a realização de filmes (cinco crianças).

Informação mais detalhada pode ser verificada na Figura 29.

<sup>4</sup>Consideramos os telefonemas como uma mensagem de som.

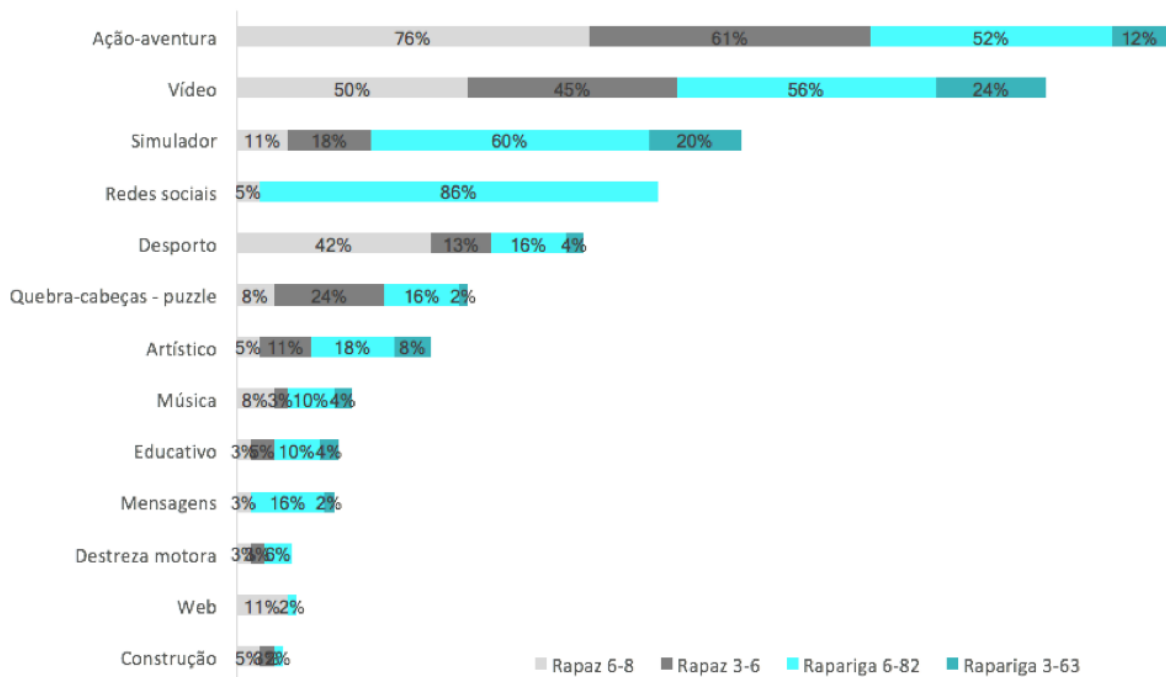


Figura 29. Aplicações utilizadas pelas crianças no dispositivos móveis.

## Como a utilização das tecnologias faz as crianças sentirem-se?

Questionadas sobre como estas atividades nos dispositivos digitais as fazem sentir, a maioria das crianças disse que se sentiam felizes, contentes e divertidas (Figura 30). As crianças sentem-se felizes quando ganham os jogos ou passam de nível. Os dispositivos podem ser uma companhia quando estão sozinhas e as aplicações que elas escolhem dão aso a atividades criativas e divertidas.

*I: E quando ganhas ficas feliz?*

*Olga (F17g7): Fico muuuuito, até bato o pé no chão!*

*Madalena (F53g8): Sinto que mesmo tendo irmãs nenhuma quer saber de brincar comigo e por isso divirto-me sozinha e falo com as minhas amigas.*

*Vanessa (F29g8): Gosto muito do musica.ly porque faz-me sentir viva. Danço muito e faço palhaçadas.*

*João (F50b8): Às vezes os jogos correm bem e eu divirto-me e mesmo quando correm mal divirto-me à mesma, só que enervo-me mais e irrita-me também.*

Ficam com medo e nervosas quando veem imagens violentas, como crianças a chorarem ou utilização de armas. Disseram ficar tristes e zangadas quando per-

dem nos jogos, ou quando os irmãos querem mudar de jogo.

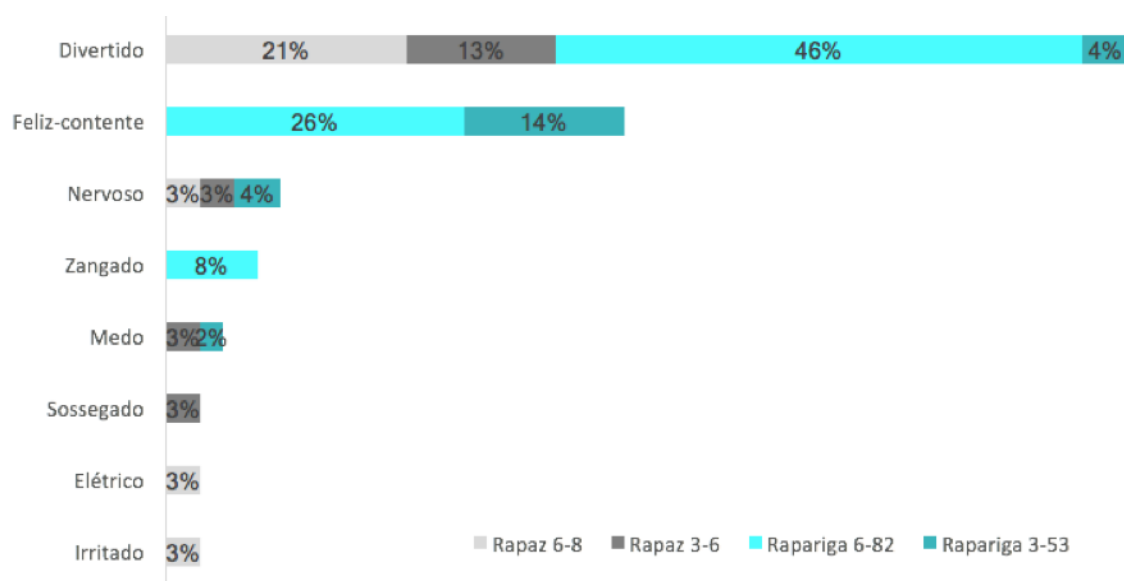


Figura 30. Sentimentos mencionados pelas crianças ao utilizarem os dispositivos digitais.

## Na opinião das crianças, as apps podem ser perigosas?

Mais de metade das crianças que respondeu a esta questão disse que as aplicações não eram perigosas (48%, 42 crianças). A sua opinião é fundamentada em várias experiências que nos relatam, como conversas com os pais.

*Cária (F46g8): Já perguntei aos meus pais, já estive a falar com eles a perguntar se podia instalar e eles disseram que não havia problema.*

Consideram que as aplicações que escolhem são benéficas, como por exemplo o "Minecraft [que] ajuda a pensar" (Hugo, F10b8), ou então porque são de temáticas inocentes, como o futebol, "porque são todas de futebol e eu também pratico futebol, já sei mais ou menos como é que é..." (Tiago, F62b8), ou então "é só fazer danças, cantar e mandar mensagens e o Instagram se pusermos privado não faz mal" (Cláudia, F72g8). Resumindo, "só ponho coisas giras, não gosto de coisas feias" (Carolina, F5g7) e por isso esta utilização não é perigosa. No entanto, concebem que existem "alguns filmes [que] são perigosos, mas não os meus, como o da Elsa" (Rute, F51g5) e "não instalo jogos de violência" (Sara, F61g8), tendo a perceção de que jogos violentos são perigosos. No fundo, os jogos divertem as crianças (Figura 31).



**Figura 31.** Tablet de criança a participante no estudo.

Apesar disso, foram 11% (10) das crianças que disseram que estas atividades digitais podem ser perigosas. O perigo mais mencionado foi o facto de desconhecidos poderem apoderar-se de dados pessoais, nomeadamente a morada.

*I: Achas que algumas destas aplicações podem ser perigosas para ti?*

*Natália (F19g8): Sim. Porque as pessoas podem saber onde é que eu moro.*

O contacto com estranhos também é apresentado como receado pelas crianças.

*Luísa (F55g8): Ela [mãe] diz para eu ter cuidado e para não falar com ninguém que não conheça.*

As imagens inapropriadas com que as crianças se podem deparar online são também referidas como algo perigoso, sendo que duas referiram ter visualizado conteúdos impróprios.

*I: Achas que as aplicações podem ser perigosas?*

*Madalena (F53g8): Sim porque eu estava a procura de videos portugueses, (...) abri a primeira página que me apareceu e depois era de um miúdo que estava com uma faca na mão (...) e depois ele só dizia palavrões.*

Com menos incidência estão outras questões como por exemplo o facto de estas atividades serem todas online e que por isso pessoas com segundas intenções poderiam surgir, o facto de algumas apps serem in purchase app e questões de saúde, como dores de cabeça (Figura 32).

De referir que os aspetos mencionados como perigosos foram apenas mencionados por crianças com mais de 6 anos.



Figura 32. Criança participante no estudo a jogar no tablet.

## Que regras têm as crianças na utilização dos dispositivos?

Quando questionadas sobre regras que têm para utilizar os dispositivos, as mais mencionadas foram regras relativas ao tempo de utilização de tecnologias. Segundo as crianças, os pais não permitem que elas utilizem os dispositivos durante muito tempo, pois podem ficar viciadas ou então deixam de socializar com a família.

*Amélia (F4g8): Não posso estar muito tempo a jogar. Imagina que uma pessoa está a falar comigo e eu estou distraída com os jogos e não ouço, não respondo e o pai e a mãe dizem que é falta de educação.*

Algumas crianças têm horários específicos ou momentos do dia em que podem ou não podem utilizar os dispositivos: por exemplo, só podem utilizá-los durante meia hora, ou 1 hora caso tenham testes e tenham de estudar, ou só podem utilizar à noite, ao fim de semana, dia sim/dia não, não podem utilizar de manhã porque têm de sair para a escola ou à noite, pois têm de se deitar e dormir.

*Maria (F43g8): A minha mãe não me deixa usar de noite antes de ir para a cama.*

*Mateus (F26b6): Ao pequeno-almoço também não podemos. Não podemos jogar antes de ir para a escola.*

Para ajudar esse controlo do tempo, há crianças que têm uma aplicação que as

<sup>5</sup>Compras in app estão presentes em apps que, por norma, têm instalação gratuita mas que permitem compras durante a sua utilização, como por exemplo para fazer upgrade para outra versão, para remover anúncios, para ganhar acessórios extra ou bónus no jogo, entre outras atividades.

ajuda a controlar a utilização.

*Rute (F51g5): Quando o pai está a jogar no telefone grande ou no pequeno o pai não deixa jogar, ou quando o crocodilo vai dormir [aplicação que bloqueia o tablet quando já excedeu o limite de tempo estipulado pelos pais]. Quando ele está a dormir não posso jogar mais, só quando está acordado.*

A seguir à regra do tempo, a mais mencionada foi a regra de utilizar os dispositivos quando os pais permitem. Ou seja, para fazerem esta utilização têm de pedir consentimento aos pais.

*Vanda (F22g8): Não posso usar sempre que me apetece, tenho que pedir aos pais. Ou peço à mãe ou ao pai.*

*Carlos (F60b4): Só posso usar quando os pais me deixam. São eles que me dão o tablet para jogar, ligam e desligam.*

Assim, segundo as crianças, os pais deixam-nas utilizar os dispositivos quando elas se portam bem (Figura 33).

*I: Tu usas todos os dias o tablet?*

*Vicente (F15b4): Só às vezes quando me porto bem. (...) Quando choramos não podemos brincar com o iPad.*

*I: Tens regras para utilizar os dispositivos?*

*Gabriela (F37g8): Uma é quando ela me manda fazer uma coisa, eu tenho que fazer. Se disser "já vou" muitas vezes ela tira-me o tablet. E se me portar bem é que ela me dá o tablet.*

*David (F41b7): Estes dias não posso jogar porque perdi muitos casacos e a minha mãe não me deixa.*



**Figura 33.** Criança participante no estudo a utilizar o smartphone.

A autorização dos pais passa também pelas crianças terem de lhes pedir para colocar a password no dispositivos, password esta só do conhecimento dos pais. A utilização destes dispositivos também não é permitida aquando das rotinas, principalmente durante a semana, como por exemplo a higiene ou as refeições.

*I: Podes jogar muito tempo?*

*Fábio (F68b4): Não.*

*I: Porquê?*

*Fábio (F68b4): Porque tenho que comer o almoço e o jantar.*

*Ivo (F73b8): À hora de jantar não há tablet e tenho de largar o tablet quando vou tomar banho.*

Segundo as crianças, é dada prioridade aos trabalhos da escola perante a utilização de tecnologias, pois esta utilização é vista como sendo de entretenimento, visto as crianças utilizarem-nas maioritariamente para jogar. Assim, as crianças devem primeiro fazer as tarefas escolares e só depois podem utilizar os dispositivos.

*Glória (F54g6): Quando tenho trabalhos da escola para fazer não posso jogar.*

As crianças que usam redes sociais têm também regras explícitas: se quiserem fazer publicações têm primeiro de as mostrar aos pais, só depois de autorizadas é que podem publicar; só estão autorizadas a comunicar com pessoas que conhecem; os seus perfis têm de estar privados, para desconhecidos não terem acesso a dados pessoais.

*Cátia (F46g8): No music.ly só posso fazer vídeos mas não posso publicar alguns vídeos, primeiro tenho de mostrar e só depois é que posso publicar ou não.*

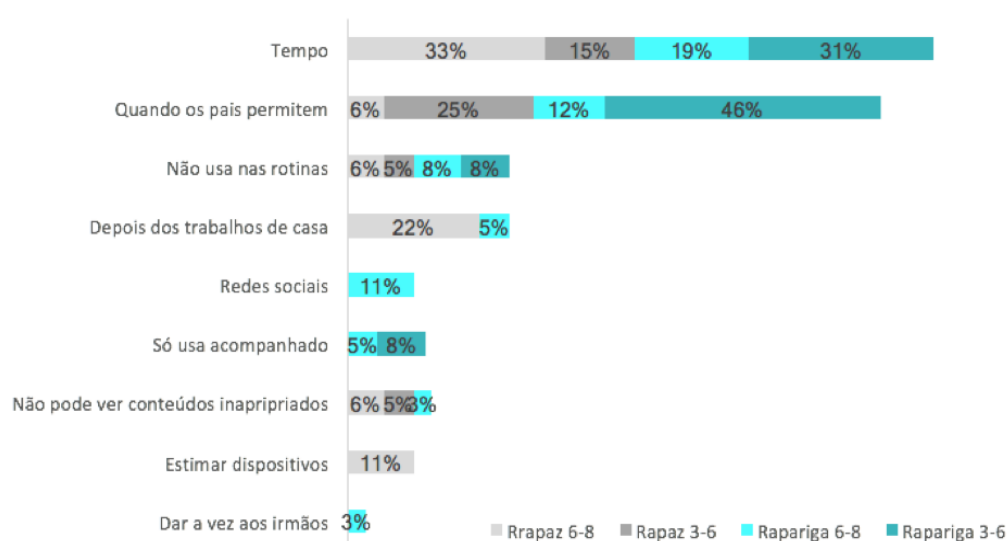
De referir que as regras relativas às redes sociais foram apenas mencionadas por raparigas de 6-8 anos. As crianças de 3-6 anos não mencionaram utilizar redes sociais.

Estes dispositivos pessoais parecem estar proibidos de utilizar na escola, pois os pais têm receio que os filhos os estraguem e também as escolas não permitem este uso de modo a não se responsabilizarem por eventuais estragos.

*Madalena (F53g8): Não posso usar na escola (...). Saio da escola e vou para a explicação fazer os trabalhos, pintar e depois quando chego a casa a primeira coisa que faço é descalçar-me e mexer no meu telemóvel ou no tablet.*

Por fim estão outras regras menos mencionadas, como as crianças utilizarem os dispositivos apenas acompanhados pelos irmãos ou pais, não podem visualizar conteúdos inapropriados, como vídeos de cariz sexual ou instalar jogos violentos, têm de estimar os dispositivos de modo a não os estragar e por fim quando utilizam com irmãos têm de dar a vez uns aos outros de modo a respeitarem-se e não haver discussões.

Através da Figura 34 verificamos que as raparigas de 6-8 anos estão sujeitas a mais regras na utilização dos dispositivos digitais, comparando com os rapazes. Assim, os pais percecionam as raparigas como mais sujeitas a encontrar perigos online.



**Figura 34.** Distribuição por género da percentagem de crianças que mencionam regras.

Não obstante estas regras mencionadas, houve também 11% (10) de crianças que mencionaram não ter qualquer tipo de regras nesta utilização digital, utilizando os dispositivos sempre que desejam.

*Vicente (F15b4): O meu iPad não tem regras, posso usar sempre que quero jogar.*

Questionadas sobre quem criou as regras, as crianças que responderam apontam a mãe como a figura parental que mais cria regras, mostrando assim que não fazem parte dessa decisão (Figura 35).



*Figura 35. Ecrã de criança participante do estudo.*

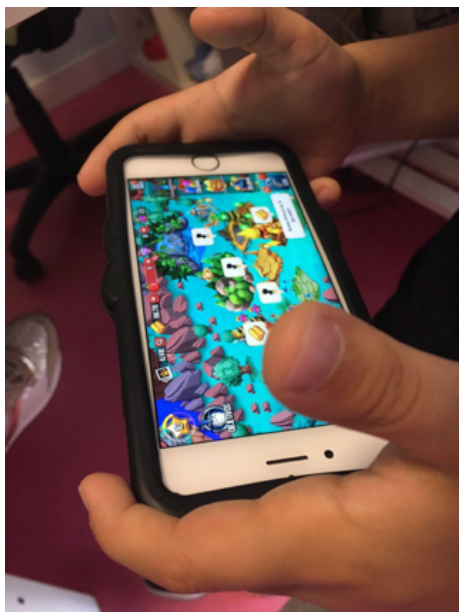
## Com quem usam as tecnologias?

A maioria das crianças disse utilizar as tecnologias sozinhas e preferir essa utilização solitária. Algumas utilizam tanto sozinhas como com os pais, disfrutando da companhia dos familiares. Outras utilizam apenas com os pais. Com menos incidência está a utilização com os irmãos e avós (Figura 36).



*Figura 36. Criança participante no estudo a jogar no smartphone.*

Quando questionadas sobre com quem preferiam estar quando utilizam as tecnologias, a maioria disse preferir estar sozinhas (Figura 37). Gostam de estar à vontade a realizarem os jogos, pois os pais muitas vezes incomodam-nas com questões, querem saber o que estão a fazer e ficam a observar, dizem que estão a jogar há muito tempo e tiram-lhes os dispositivos ou então não gostam das atividades que as crianças estão a realizar.



*Figura 37. Criança participante no estudo a jogar no smartphone.*

*I: Preferes jogar acompanhada ou sozinha?*

*Ana (F39g6): Sozinha.*

*I: Porquê?*

*Ana (F39g6): Então, porque eles depois estão-me a ver e depois dizem "Ah, hoje já não podes jogar mais".*

*Maria (F43g8): Quando eu estou com os meus pais ou com alguém ao pé de mim, eles fazem muito barulho e começam a dizer para eu largar o telefone e começam-me a fazer perguntas e tal, por isso eu prefiro estar sozinha, para ter mais liberdade e tempo e essas coisas.*

*Madalena (F53g8): Estou sozinha, de vez em quarto até tranco a porta do quarto para ninguém me chatear.*

*Sónia (F56g8): Sozinha porque é estranho ter sempre ali uma pessoa a ver sempre o que nós estamos a fazer.*

*I: Porque preferes jogar sozinho?*

*Inácio (F70b8): Ah...porque me sinto mais confortável.*

*Marco (F79b8): Prefiro estar sozinho que tenho mais sossego.*

*I: Preferes estar sozinho ou acompanhado quando estás a jogar nas aplicações?*

*Nuno (F8b7): Sozinho.*

*I: E porquê?*

*Nuno (F8b7): Eu tenho sempre de estar na sala. As minhas irmãs vêm novela e a minha mãe também fica muito alto e eu não consigo ouvir nem uma coisa nem outra.*

Algumas crianças referiram utilizar os dispositivos ora com os pais, ora sozinhos.

*Dora (F76g8): A mãe está a fazer o jantar.*

*Henrique (F78b4): Às vezes jogo sozinho quando os pais têm que fazer alguma coisa e eu tenho que esperar mas depois jogam comigo quando podem.*

*Alice (F81g6): Às vezes estou sozinha e às vezes estou acompanhada.*

*Outras (12, 14%) preferem estar na companhia dos pais, pois não gostam de estar sozinhas a jogar e os pais ajudam a passar os níveis.*

*António (F11b7): Prefiro estar acompanhado, porque assim se ficar sozinho tenho que ficar sozinho a ver vídeos.*

*Guilherme (F35b6): Porque assim consigo jogar melhor.*

*Amélia (F4g8): porque não gosto muito de ficar sozinha a fazer coisas, gosto mais de ficar com a família a fazer coisas. É mais giro.*

*Jorge (F67b7): A jogar com os pais, porque assim podem me ajudar.*

*Anita (F71g8): Prefiro estar acompanhada porque assim é ainda mais divertido.*

Em menor número, algumas disseram que gostavam de estar tanto com os pais e sozinhos e outras com amigos.

Através da Figura 38 verifica-se a preferência das crianças estarem sozinhas a utilizar os dispositivos, nomeadamente os rapazes de 6-8 anos.

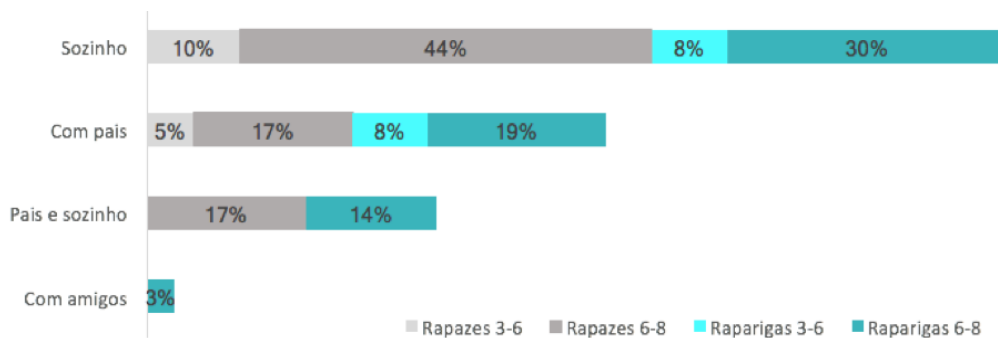


Figura 38. Com quem as crianças preferem utilizar os dispositivos digitais.

## O que as crianças aprendem ao usarem as tecnologias?

Para as crianças, o mais importante nesta utilização é divertirem-se, no entanto reconhecem que também fazem aprendizagens e gostam dessa conjugação (Figura 39).

*I: E achas que é importante aprender quando usas estas aplicações?*

*Manuela (F18g8): Sim porque estamos a aprender de uma forma mais divertida*

*Mateus (F26b6): Eu aprendo a brincar!*

*Anita (F71g8): Sim, porque me fazem divertir ao mesmo tempo que me fazem aprender.*

*Cláudia (F72g8): Aprendo as músicas e a decorar as letras em inglês. Mas quando jogo só penso em divertir-me.*

*Marco (F79b8): Aprendo que jogar é divertido*



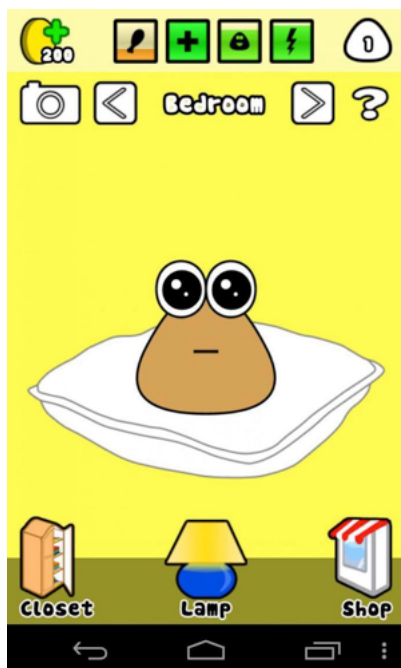
*Figura 39.* Ecrã de tablet de uma criança participante no estudo.

Para além de aprenderem e divertirem-se, muitas crianças também mencionam que querem apenas brincar enquanto jogam.

*Carlos (F60b4): Só serve para me entreter e brincar.*

Não obstante, vários foram os conteúdos mencionados pelas crianças relativamente às suas aprendizagens na utilização destes dispositivos e apps. Foram referidos maioritariamente conteúdos educativos, onde dizem aprender a “fazer umas coisas para a escola, a estudar e a escrever” (Sara, F61g8). O conteúdo educativo mais mencionado foi a matemática, onde as crianças treinam as “contas”, a “tabuada” ou os “números”. Para além da matemática o inglês foi igualmente muito mencionado, porque a maioria das aplicações estão em inglês. Aprendem também a ler e escrever, principalmente com aplicações como o WhatsApp (Figura 40).

*Cátia (F46g8): Eu acho que com o WhatsApp aprendemos porque aquilo tem o corretor e por isso aprendemos a escrever.*



*Figura 40.* Imagem de jogo em inglês de um smartphone de uma criança participante no estudo.

Ainda relativamente a questões educativas, as crianças referem aprender Português, Ciências e Conhecimento do Mundo.

*Sónia (F56g8): Aprendo as coisas acerca do que nós temos à volta.*

Aprendem também a jogar futebol, em que uma criança refere “eu dantes não sabia dar um chuto numa bola, agora jogo essas aplicações e aprendo mais coisas” (Tiago, F62b8), música, pois “aprendo a tocar na aplicação dos instrumentos musicais” (Adélia, F31g4), ou dança, através da visualização de vídeos no YouTube. Para além destes conteúdos, e já com menos incidência, estão aprendizagens mais específicas, como a condução, os animais, as cores, a limpeza, os logótipos de marcas ou questões ligadas à terapia da fala.

Na Figura 41 apresentamos uma nuvem de palavras tendo em conta as palavras mais mencionadas pelas crianças. Verificamos que sobressaem algumas como “tablet” e “jogos”, seguidas de “aprendes”, “telemóvel”, “aplicações” e “jogar”.



Figura 41. Nuvem de palavras tendo em conta as palavras mais mencionadas pelas crianças nas suas entrevistas.

### 3.3. Práticas digitais dos pais, perceções relativas às tecnologias, e mediação parental

#### Dispositivos utilizados pelos pais

Quisemos saber que dispositivos utilizam os pais. Assim a maioria disse preferir o utilizar o smartphone para utilização pessoal, principalmente para consultar redes sociais, como o Facebook ou o Instagram, verificar o email, jogar ou aceder a redes sociais. De seguida o computador é o mais referido, utilizado essencialmente para trabalhar, e por fim o tablet.

#### Nível de utilização de tecnologias

Questionámos os pais sobre qual consideram ser o seu nível de utilização de tecnologias e metade assumiu serem utilizadores com frequência elevada, havendo pouca diferença entre a mãe e o pai, conforme se pode ver na Figura 42.

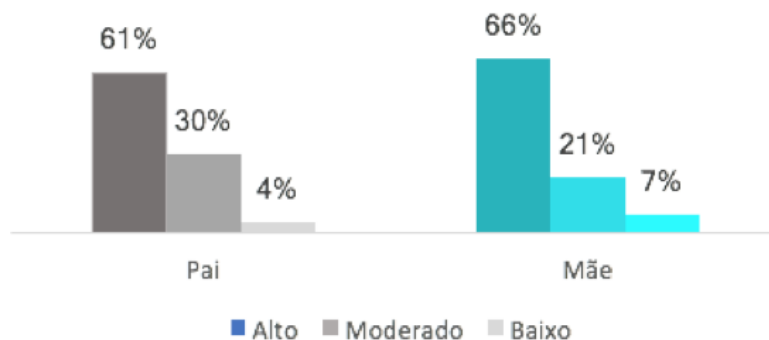


Figura 42. Nível de utilização de tecnologias pelos pais.

Os pais referem utilizar as tecnologias “para tudo”. Vários mencionaram que gostavam bastante de usar as tecnologias, tanto ao nível profissional como em casa, para lazer, relatando inclusivamente essa situação como um problema. Os dispositivos móveis foram também apresentados como os dispositivos essenciais.

*Frederico(F4f30): O problema é que lá em casa a minha mulher está sempre agarrada ao telemóvel, mas usamos bastante sim.*

Com menos incidência estão famílias que referem usar as tecnologias moderadamente, onde as atividades eleitas são fazer e receber chamadas e consultar redes sociais. Com menos incidência ainda estão família que referem ter uma utilização baixa destes dispositivos. Destacamos também algumas mães mencionarem que os pais utilizam as tecnologias de modo mais elevado.

*Otília (F49m48): O meu marido utiliza tecnologias praticamente todo o dia. Eu é só para o necessário.*

### **Aplicações preferidas dos filhos**

Questionámos os pais sobre os tipos de aplicações preferidas dos filhos e as categorias foram semelhantes às mencionadas pelos filhos. Foram 42 os pais que referiram que os seus filhos utilizavam aplicações para ver vídeos, nomeadamente o YouTube. Afirmam que como os filhos têm uma idade jovem e por isso preferem o YouTube para se entreterem, nomeadamente para verem desenhos animados. Aqui eles veem desenhos animados, vídeos das suas apps preferidas, como o Angry Birds, ou filmes de programas televisivos infantis, como o Panda, Os Caricas e a Patrulha Pata, pesquisam músicas juvenis, vídeos de bonecos de plasticina e um pai mencionou que o filho assiste a documentários sobre animais. De seguida, e referido por 32 pais, estão aplicações de jogos de ação-aventura como o Clash Royale e o Subway Surfers. Alguns pais enfatizando o modo como os filhos jogam, sendo mais competentes que eles próprios.

Os jogos de simulação são referidos por 27 pais, principalmente de raparigas, onde novamente as meninas preferem jogos que lhes permitem tomarem conta de um animal, fazer cozinhados ou jogos de beleza, que incluem cabeleireiro, manicure e maquilhagem, e os rapazes preferem jogos alusivos aos seus heróis de banda desenhada, como o homem aranha.

As redes sociais são mencionadas por 25 pais, principalmente de raparigas, que referem que as filhas gostam de usar estas aplicações porque podem conversar com amigos, publicar fotografias ou vídeos de danças. O Instagram é o mais mencionado, seguido do WhatsApp, Facebook e Snapchat.

Apps de quebra cabeças e puzzles foram mencionadas por 14 famílias, referindo que as crianças preferiam principalmente os puzzles e depois apps como o

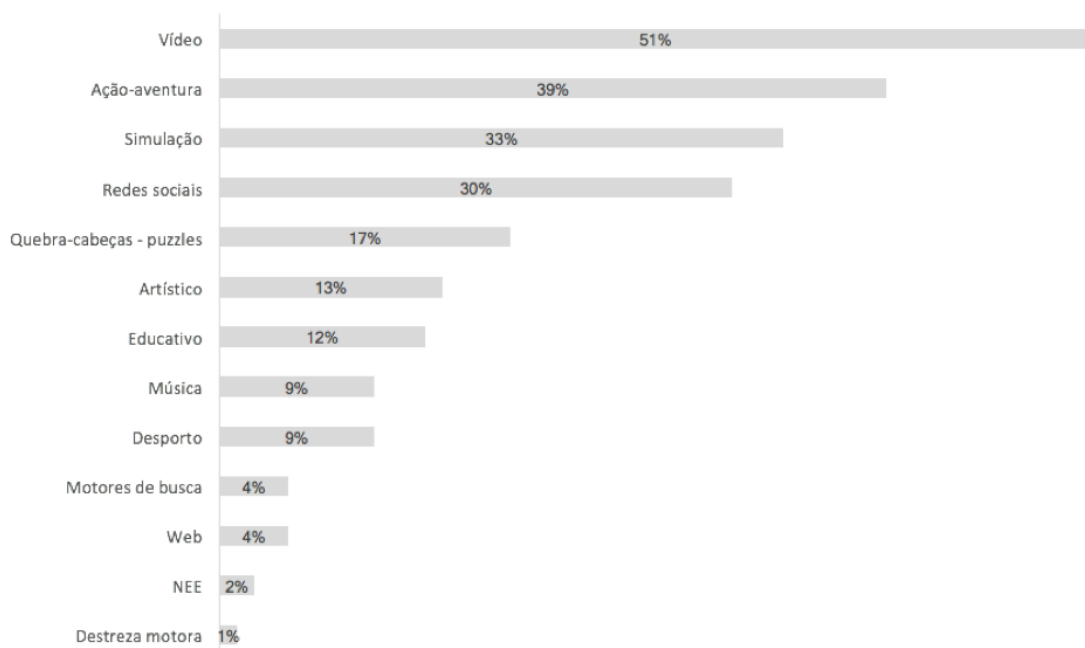
TigerBall ou Flow. Nesta questão, alguns pais tiveram a atenção de focar que os filhos preferiam estas aplicações, enfatizando o raciocínio e a lógica desenvolvidos. Apps artísticas são também referidas por 11 pais, principalmente para os filhos pintarem e desenharem (Figura 43).



**Figura 43.** Criança participante no estudo a jogar no tablet.

Apps educativas são referidas por dez famílias, como aplicações que ensinam a ver as constelações, que ensinam a aprender idiomas, principalmente o inglês ou apps de matemática.

Com menos referência estão aplicações para ouvir música, como o Deezer, os jogos relacionados com desporto, como futebol (o Fifa 17) e jogos de carros, a utilização da web, como por exemplo o Google e o Google Maps para fazer pesquisas, aplicações dedicadas a alguma necessidade educativa especial que os filhos tenham, embora os pais assumam que os filhos não gostam muito de apps relacionadas com NEE's, as apps de destreza motora e de messaging, como o email para enviar mensagens. As aplicações referidas pelos pais vão ao encontro das referidas pelos filhos. Na Figura 44 é possível ver a informação com mais detalhe.



**Figura 44.** Aplicações preferidas das crianças, tendo em conta a opinião dos pais.

Para além destas aplicações instaladas, os pais referem que os filhos também gostam de tirar fotografias e inclusivamente de as enviar a amigos (Figura 45).

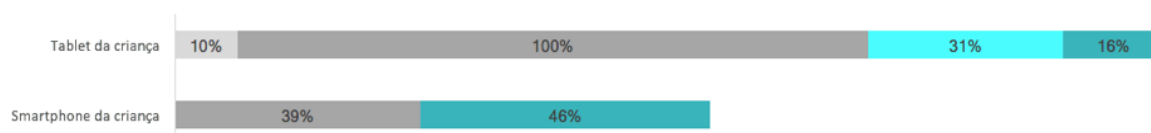


*Figura 45.* Imagem de ecrã de um smartphone de uma criança participante no estudo.

## Quais os dispositivos mais usados pelos filhos e de quem são?

Os pais referem que o dispositivo que os filhos utilizam mais é o tablet (79%) e de seguida o smartphone (57%). As crianças que utilizam mais o tablet são as que têm o seu dispositivo pessoal, assim como as que têm smartphone, sendo que 34% das crianças têm tablet próprio, nomeadamente os rapazes de 6-8 anos e 27% têm smartphone, nomeadamente as raparigas de 6-8 anos, conforme se pode confirmar na Figura 46.

São 22% as crianças que usam dispositivos dos pais, e em menor percentagem os pais referem que os filhos usam dispositivos que pertencem à família, aos irmãos ou à mãe.



*Figura 46.* Dispositivos pessoais das crianças.

## Que aplicações gostariam que os filhos utilizassem

Apesar dos pais assumirem que os filhos gostam mais de aplicações de vídeo, ação-aventura, simulação, entre outras (conforme referido anteriormente), alguns gostariam que os filhos instalassem outro tipo de apps, nomeadamente aplicações educativas (30). A mais referida foi a temática do inglês, por os pais considerarem este idioma uma base essencial para o futuro dos filhos. Outros idiomas são também referidos, como o francês e o alemão. A matemática é também outras das aplicações que os pais gostavam que os filhos explorassem, assim como atividades de leitura a escrita, estudo do meio ou programação. Alguns pais instalam inclusivamente estas apps para motivarem os filhos a jogar. Inicialmente as crianças utilizam estas aplicações, no entanto acabam por preferir outro tipo de jogos mais lúdicos e desistem destes.

Outras das apps que os pais desejavam que os filhos utilizassem são as que estimulam o raciocínio (6), como jogos de quebra-cabeças, atividades que “puxem mais pela cabeça” (Edite, F57m41).

Com menos incidência estão aplicações de cultura geral (2), como os quizzes de pergunta-resposta, ou outras que estimulem a imaginação (2), a motricidade (1), a música (1) e as pesquisas (5) (Figura 47).



*Figura 47.* Criança participante no estudo a utilizar o computador.

Há cinco famílias que referem que não queriam que os seus filhos utilizassem sequer as tecnologias, preferindo que brincassem com brincadeiras mais tradicionais.

De referir que enquanto os pais davam a resposta a esta questão, apresentando

temas que os filhos gostassem de explorar nas apps, mencionavam também que consideram que provavelmente os filhos não gostam muito de apps educativas por já passarem bastante tempo na escola a realizar estas tarefas, por isso os tempos livres são para se divertirem e não continuarem com atividades de âmbito pedagógico. Os jogos educativos “não têm tanta adrenalina como os outros jogos que eles gostam” (Sérgio, F67f36) pois exigem esforço e concentração, desculpando assim os filhos.

Foram também 12 os pais que referiram que gostam das aplicações que os filhos jogam atualmente, pois são eles próprios que as instalam ou que supervisionam a instalação.

### **Os pais gostam das atividades digitais dos filhos?**

Foram 12 as famílias que disseram gostar das atividades dos filhos nos dispositivos, caracterizando algumas aplicações como “divertidas”, “engraçadas” e “infantis”. Por vezes também jogam com os filhos a alguns dos jogos.

*Carmo (F30m29): Às vezes interajo com eles quando estão a brincar ao jogo do gato, por exemplo, em que têm que dar banho, dar comida...*

Alguns pais referem que foram os filhos só exploram as aplicações escolhidas pelos pais, mostrando assim uma mediação autoritária.

*Romeu (F31f25): Sim, as que eu gosto são as que ela brinca.*

Alguns pais têm as mesmas apps instaladas que os filhos, como o YouTube ou o Solitário (jogo de cartas), mas assumem também apreciar outras que não passem por jogos, como redes sociais ou email.

Foram 14 as famílias que disseram não ter gostos em comum com os filhos relativamente às aplicações instaladas. Alguns pais não têm apps de jogos, outros consideram que os jogos dos filhos são muito básicos, outros referem que as apps dos filhos não lhes interessam por terem idades diferentes e que cada membro da família dá uma utilidade diferente aos dispositivos, sendo que os filhos os utilizam praticamente para jogar e os pais têm aplicações com outras utilidades (Figura 48).

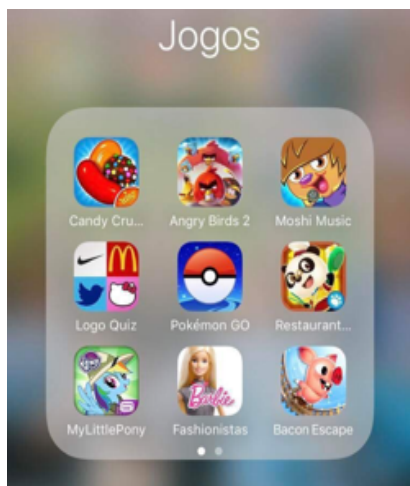


Figura 48. Ecrã de smartphone de criança participante no estudo.

### Que mediação os pais fazem aos filhos na utilização de dispositivos digitais?

Para apresentar estes dados tivemos em conta os quatro estilos de mediação apresentados por Valcke et al. (2010): autoritário, autoritativo, permissivo e *laissez-faire*, já referidos no ponto “1.3 O papel dos pais: estilos de mediação parental na utilização das tecnologias”.

Começando pelo estilo que mais se destacou, o autoritativo, referido por 63 famílias, as famílias referem que optam por uma utilização esporádica dos dispositivos. Quando os filhos fazem download de apps os pais estão por perto e ensinam os filhos a jogar, fazendo a atividade em conjunto. Supervisionam ocasionalmente as suas atividades digitais e estimulam os filhos a utilizarem os dispositivos em locais onde os pais possam facilmente ver o que eles estão a fazer (Figura 49).

*Diana (F17m43): Tento supervisionar com alguma frequência o que ela está a fazer e muitas vezes quando ela está e quando surgem dúvidas ela vem ter comigo ou com o pai, portanto de certa forma é sempre supervisionada.*

*Margarida (F18m43): Relativamente às aplicações que ela tem, quando instalamos as aplicações, utilizei com ela, também para lhe explicar como é que elas se jogavam mas cada vez, ela quer estar a jogar sozinha e a ouvir músicas sozinha. Não estou sempre com ela a jogar. Sou capaz de estar uns 15 minutos e ela depois joga mais 15 minutos, por exemplo. Não estou sempre, sempre, a acompanhar o jogo.*

*Bruna (F19m45): Sempre que consigo e tenho alguma paciência tento controlar com quem é que ela está a falar ou que jogos é que está a jogar, mas os meus filhos mais velhos também me ajudam nesse papel, um bocadinho.*

*I: Usa o tablet com ela?*

*Edite (F57m41): Sim, para a ajudar inicialmente nessa pesquisa, mas basicamente só para isso. O único intuito para a qual uso o tablet é com ela é esse de direcionar para o uso de algumas apps.*

*Inês (F62m31): Às vezes sim, às vezes para pesquisas para a escola vamos ao telemóvel e pesquisamos os dois.*

*Andreia (F68m40): Normalmente ele está a jogar sempre com um de nós ao pé.*

*Rafael (F76f36): Tipicamente, ela está sempre acompanhada ou por mim ou pela mãe.*



**Figura 49.** Criança participante do estudo a jogar no tablet.

Para além desta coutilização, com bastante incidência os pais ajudam e direcionam a escolha de apps dos filhos (19 famílias). Por norma os filhos escolhem os jogos que querem jogar e os pais verificam se são adequados ou não, raramente eliminando as aplicações, pois os filhos já estão conscientes do que devem ou não jogar.

*Carmo (F30m29): Eles é que escolhem as aplicações, mas quem instala sou eu. Eu controlo as aplicações, mas eles é que escolhem.*

*Fernanda (F59m40): Para além de utilizarmos o tablet com eles, monitorizamos e ajudamos na escolha das apps. Acho que a escolha das apps deve estar*

*a cargo deles, mas é claro que, se não gostarmos do conteúdo de alguma, explicamos, prontamente, porque não queremos que seja utilizada.*

*Mateus (F61f38): Tentamos controlar o que é que ela usa, mas deixamos ela usar à vontade, mas sempre com controlo dos pais.*

*Dinis (F63f45): Ajudo-o a escolher as aplicações, a instalar e a resolver alguns problemas que aparecem no dia-a-dia.*

Já com bastante menos incidência está a co-utilização regular de tecnologias, referida por 8 famílias. Os pais estão sempre por perto e os próprios filhos pedem a sua presença, pois revelam gostar de estarem mais acompanhados.

*Bruna (F74m39): Eles não usam as tecnologias sozinhos. Ou seja, há sempre um adulto a ver. Porque às vezes o YouTube derrapa um bocadinho para fora, apesar de os conteúdos estarem bloqueados...*

*Sebastião (F75f50): Por exemplo, no YouTube há necessariamente um controle parental e estamos presentes quando ele vê filmes ou vídeos.*

*Débora (F8m43): Muitas vezes uso com ele.*

Alguns pais referem que supervisionam as apps (7) que os filhos instalam, fazendo-o inclusivamente antes de os filhos as instalarem. Ou seja, não utilizam diretamente os dispositivos com os filhos, mas estão atentos às suas atividades e downloads.

*Carlota (F20m45): Normalmente se é algo que ela escolhe procuro ver antes de instalar o que pedem efetivamente qual é o nível de acesso que as aplicações pedem.*

*Roberto (F70f42): Por norma, damos liberdade para eles fazerem a utilização individual do download de jogos e depois de fazerem esse download, nós vamos só monitorizar se são efetivamente jogos para a idade deles ou não. Até agora tem corrido bem, e são jogos para a idade deles.*

*Elisabete (F80m37): Desempenho o papel de perceber os jogos que ele joga.*

Com menos incidência estão pais que ajudam a fazer pesquisas na procura de apps (4) o intuito de ensinar aos filhos essa tarefa e aproveitando para transmitir algumas questões de segurança digital.

Em muito menor número estão famílias que falam com os filhos sobre segurança

digital (3) e optam por ter esta conversa com crianças a partir de 6 anos. Quando o fazem, tentam sempre cruzar situações do quotidiano, para as quais as crianças já tenham sido alertadas, como por exemplo não falar com estranhos.

Roberto (F70f42): Nós cá em casa, também, por norma, de vez em quando chamamos à atenção e damos alguns exemplos práticos de coisas que aconteceram na realidade, para eles terem um bocadinho a noção dessas partes menos boas, e desses riscos.

Uma família opta por utilizar o controlo parental dos dispositivos.

Cruzando este estilo de mediação com o género dos filhos, verifica-se que 48% das raparigas está sujeita a uma mediação autoritativa e 61% dos rapazes igualmente.

O estilo autoritário é o segundo estilo de mediação parental escolhido por 29 famílias. Tendo em conta este estilo, os pais referem que a mediação mais utilizada é o facto de as crianças só utilizarem apps escolhidas pelos pais. Os pais têm receio que as crianças instalem aplicações violentas ou que vejam imagens inapropriadas para a idade, e por isso optam por ser eles a fazer essa filtragem.

*Adriana (F23m40): Ela só usa as que nós deixamos que ela instale*

*Inês (F62m31): Estou sempre atenta para ver o que é que ele faz, não pode instalar nenhum jogo nem aplicação sem pedir autorização. E tento sempre ver o que é que ele está a jogar.*

*I: Ajudam na escolha das aplicações ou são eles que escolhem?*

*Eva (F9m45): Somos nós que deixamos ou não.*

O controlo do tempo (11) também é uma das medidas utilizadas, principalmente com crianças mais jovens: os pais estabelecem horários para as crianças usarem os dispositivos ou instalam apps que controlam o tempo de utilização das crianças, pois para estes pais uma utilização prolongada não é benéfica.

*Catarina (F51m40): Há uma aplicação do tablet que é específica para as crianças, (...) nós conseguimos pôr tempo para ela estar ali a brincar e depois aquilo é um crocodilo que vai dormir quando acaba o tempo e por isso aquilo é bastante controlado, porque só joga as aplicações que nós pomos lá e por tempo que nós decidimos.*

*Dulce (F71m42): Controlo o tempo para que não seja de mais e para que não esteja demasiado tempo agarrada ao tablet.*

Há pais que tentam evitar a utilização das tecnologias (5), procurando que as

crianças as utilizem apenas esporadicamente, incentivando outras atividades, principalmente ao ar livre, e não proporcionando imediatamente os dispositivos quando as crianças pedem.

*Carina (F12m36): Usa pontualmente. Em situações destas (ao jantar nos restaurantes) e pouco mais. Tentamos evitar ao máximo.*

*Adriana (F23m40): Vigiamos sempre o tempo, se já estão há muito tempo ou não, se têm outras coisas para fazer e incentivamos sempre quando eles pedem a fazer outras coisas antes, não damos logo à primeira.*

*Sofia (F73m47): Eu neste momento não promovo muito. Aliás, não promovo nada, até de alguma forma tento despromover a um miúdo de oito anos a utilização dessas novas tecnologias. Quero é que esteja lá fora a brincar, a jogar futebol e a andar de bicicleta.*

Com menos incidência estão crianças que apenas estão autorizadas a utilizar a web com os pais (3), principalmente o YouTube, pois estes têm receio que os filhos se deparem com conteúdos impróprios, ou então pais que optam por ocultar os dispositivos dos filhos (1) para evitar excesso de uso.

Cruzando estes resultados com o estilo parental, são 8% as raparigas e 11% os rapazes que estão sujeitos a um estilo autoritário (Figura 50).



**Figura 50.** Criança participante no estudo a jogar no tablet.

Com bastante menos incidência estão pais que optam por um estilo permissivo, nomeadamente nove famílias.

Estas famílias assumem fazer pouca mediação do uso de tecnologias pelos filhos. Justificam esta opção pelo facto de confiarem nos filhos e na utilização que estes fazem das tecnologias, quer na instalação de apps, quer na visualização de filmes. Para além disso, estão em crer que as apps que eles escolhem são inocentes e básicas, não representando perigo. Por fim, consideram as tecnologias úteis para entreter as crianças, como uma baby-sitter (Figura 51).

*I: Os pais monitorizam a utilização que ele faz do Tablet?*

*Mário (F13f38): Mais ou menos... (muitos risos).*

*Aida (F13m36): Monitorizam é o quê? Se sabemos o que é que ele vê?*

*I: Sim, se contam o tempo...*

*Aida (F13m36): O tempo é o tempo que a gente precisar... (risos).*

*Mário (F13f38): Nós fazemos uma grande asneirada que é, eu tenho a perfeita noção que é um erro, que é usar o Tablet como o baby-sitter lá de casa. É o melhor baby-sitter lá de casa.*

*C: Pois, sem dúvida.*

*Mário (F13f38): Quando precisamos de ter momentos de sossego, inclusive às refeições, tenho que ter uma das duas coisas.*

*Aida (F13m36): É uma forma de ele estar entretido! Ou para conseguirmos jantar sossegados.*

*Gisela (F28m42): Normalmente eles jogam os joguinhos deles, não interferimos muito porque sabemos que não têm nada para além do joguinho básico.*

*Rafaela (F52m40): Nós tentamos direccionar, mas ele já tem uma ideia muito própria daquilo que quer.*

*Mateus (F61f38): Ela gosta de estar no cantinho dela, a fazer as coisinhas dela.*

*I: Ele costuma usar o tablet sozinho.*

*Sofia (F73m47): Sim.*

*I: A mãe nunca está a ver...*

*Sofia (F73m47): Não, estou! Não está sempre ao pé de mim, mas...*



*Figura 51.* Criança a utilizar o smartphone na altura da refeição.

Por fim, uma mãe que refere não ter muito conhecimento de tecnologias, e por isso a sua mediação é escassa e outra mãe que passa o papel de mediador da filha mais nova para os filhos mais velhos.

Tendo em conta o género das crianças e o estilo de mediação parental, são 16% os rapazes e 6% as raparigas que estão sujeitos a uma mediação permissiva.

São quatro as famílias que referem adotar por um estilo *laissez-faire* de mediação. Assumem não contabilizar o tempo que os filhos utilizam as tecnologias, referindo que é durante pouco tempo e que eles as utilizam autonomamente.

São 6% as raparigas e 5% os rapazes que estão sujeitos a este tipo de mediação.

De um modo geral, as mães parecem ser mais participativas na vida tecnológica dos filhos, pois são elas que, maioritariamente, implementam o estilo de mediação parental da família, estipulando os termos desta utilização. É necessário ter igualmente em conta que a maioria das participantes do estudo foram as mães, no entanto a maioria mencionou que este controlo era mais realizado por elas do que pelos pais.

### **Quais as regras que os filhos têm para a utilização dos dispositivos?**

As regras estão diretamente relacionadas com a mediação parental que os pais fazem. A regra mais comum é o controlo de tempo de utilização dos dispositivos. São 10 as famílias que permitem apenas a utilização das tecnologias por pequenos períodos de tempo, vigiando sempre o relógio. Normalmente as crianças podem jogar um pouco antes ou depois do jantar. Há famílias que apenas permitem a sua utilização ao fim de semana e outras que apenas permitem a utilização dos filhos quando têm de fazer tarefas domésticas, mas igualmente por um período pequeno.

*Catarina (F25m27): Eu confesso que sou um pouco controladora. Especialmente no tempo, limito o tempo que ele pode estar "agarrado", até prefiro*

*que ele veja televisão, ou que brinque com bonecos ou livros ou coisas.*

*A segunda regra mais mencionada é o pedido de autorização aos pais para as crianças instalarem apps, seja um pedido verbal ou através de uma password do dispositivo. Deste modo os pais referem fazer um controlo do que os filhos instalam.*

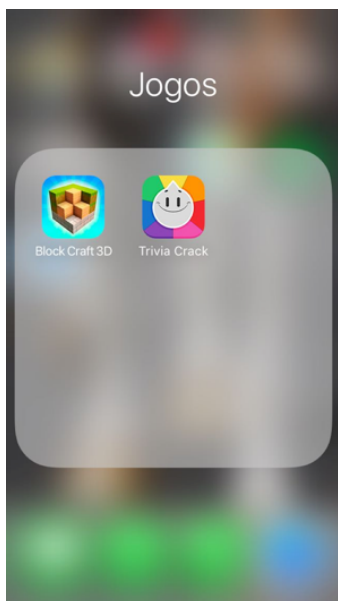
*Catarina (F25m27): Há outros jogos que ele quer, que eu não percebo nada e por isso não deixo.*

*Rosário (F39m37): Ela só instala os jogos que os pais acham que é correto para a idade dela.*

Outras regras foram mencionadas, embora com menos frequência. Algumas famílias só permitem a utilização de tecnologias quando a criança se porta bem, após ter realizado as suas tarefas, como por exemplo os trabalhos da escola. Não disponibilizam os dispositivos quando as crianças têm comportamentos como birras, se demoram muito tempo a comer a refeição. Estes dispositivos também servem como punição, sendo retirados se as crianças se portarem mal, independentemente da situação. Caso as crianças tenham redes sociais, os pais têm que ter acesso às suas palavras passe e preferem que os filhos comuniquem com familiares. Algumas crianças só podem usar os dispositivos ao pé dos pais de modo a que estes controlem as atividades que os filhos estão a fazer. Por fim, outras regras referidas são a proibição de instalarem apps pagas e têm de cuidar bem dos dispositivos para não se estragarem.

### **Que perceções têm os pais relativamente à utilização de tecnologias pelos filhos?**

Os pais manifestaram tanto perceções positivas como negativas acerca das tecnologias, nomeadamente 86 opiniões positivas VS 118 opiniões negativas. Isto leva-nos a concluir que as perceções dos pais são mistas, uma vez que encontramos com frequência referências a vantagens e desvantagens, oportunidades e perigos das tecnologias, pelo mesmo interlocutor. Começamos então por explorar as positivas (Figura 52).



**Figura 52.** Ecrã de dispositivo digital de uma criança participante no estudo.

### **Positivas**

A perceção de âmbito positivo mais mencionada diz respeito a questões educativas (33). De um modo geral, os pais reconhecem que há aplicações que são educativas, interativas e também didáticas, beneficiando assim os estudos e aprendizagens dos filhos. Alguns pais relatam que os filhos já utilizam algum software mais específico, por exemplo apresentações digitais, para apresentar os seus trabalhos na escola. Referem inclusivamente que as tecnologias “são benéficas para a escola e que ele poderia usar mais” (Camila, F24m25).

Segundo os pais, e ainda falando de questões educativas, o aspeto mais relevante de utilizar as tecnologias para estas questões é o facto de serem úteis para pesquisas. Várias famílias descreveram-nos a dificuldade que tinham, quando eram jovens, em acederem a informação, “antigamente tinha de se ter um dicionário e vários livros e enciclopédias” (Filipe, F66f40), ou então deslocar-se a bibliotecas”. Nos dias de hoje tudo está facilitado.

*Sofia (F73m47): A principal vantagem que eu vejo é que eles têm, ao contrário do que eu tive na idade deles, têm o conhecimento aos pés. Eles só não sabem o que não quiserem.*

Para os pais é importante as crianças usarem as tecnologias para aprenderem a pesquisar, sendo úteis às pesquisas escolares, assim como pesquisas de curiosidades, por exemplo quando estão de férias, “vendo tutoriais ou documentários” (Elvira, F65m48), deste modo “pode ajudá-los e podem explorar coisas interessantes” (Denise, F26m37). As tecnologias podem também ser instrumentos para dar o mote para futuras atividades ou interesses.

*Sebastião (F75f50): A vantagem é que temos uma liberdade para procurar todas as informações que queremos e para a educação das crianças é um bom ponto, porque podemos detetar nele suas apetências por exemplo.*

Assim, os pais reconhecem que a utilização das tecnologias promove crianças mais autónomas (3), pois elas pesquisam assuntos do seu interesse (principalmente as que têm mais de 6 anos), as mais jovens aprendem a instalar e desinstalar aplicações e também a jogar sozinhas, detetando quando a memória do dispositivo está completa ou quando a bateria está a terminar.

É também reconhecida a utilidade das tecnologias para a aprendizagem da leitura e escrita (4), principalmente por crianças com mais de 6 anos, onde redes sociais como o WhatsApp são referidas como relevantes neste treino (Figura 53).

*Sandra (F5m35): Nesta altura e nesta fase deixei-a utilizar [as tecnologias] porque ela aprendeu a ler e a escrever, e como usa muito o WhatsApp vi aí uma forma de escrever e praticar, o mandar mensagens e ler.*



**Figura 53.** Criança a jogar no smartphone.

A aprendizagem de idiomas estrangeiros (4), principalmente o inglês, é também algo tipo como benéfico. A maioria das aplicações estão em Inglês e por isso as crianças vão aprendendo algumas palavras, principalmente as crianças até 6 anos, como por exemplo o nome das cores, “o Mateus [F26b6] aprendeu até com 3 anos a dizer as cores em Inglês pelo meu smartphone” (F26m37) ou “os números em Inglês, ninguém o ensinou, ela [Elisa, F64g4] aprendeu dos vídeos” (Santiago, F64f38). A matemática (3) é outra aprendizagem educativa, onde os pais referem que as crianças “aprendem os números” (Elsa, F27m36) e “aprende[m] a contar” (Rosário, F39m37).

O desenvolvimento de questões cognitivas (14) foi outro dos elementos positivos referidos. Os pais acreditam que as crianças ficam com “um raciocínio mais rápido, nomeadamente na utilização dos jogos educativos” (Jaime, F10f42), pois “aprende[m] a estar concentrados” (Márcia, F11m37), sendo que estas aplicações acabam por estimular o raciocínio (Figura 54).

*Raquel (F48m40): Eles surpreendem-nos quando utilizam o computador, como se movem tão rapidamente... e com tanta facilidade!*



**Figura 54.** Criança participante do estudo a utilizar o computador portátil.

Os pais observam que as crianças, aos poucos, vão superando os níveis/etapas dos jogos, preferindo atividades que sejam mais desafiadoras.

Referindo-nos agora a aspetos mais práticos da vida familiar, para alguns pais (11) as tecnologias são um ótimo babysitter, quer seja para entreter ou sossegar as crianças. Nas horas das refeições são úteis para elas comerem enquanto estão entretidas a ver desenhos animados, quer em casa quer em restaurantes, ou quando os pais têm de fazer tarefas domésticas ou simplesmente para estarem sossegadas (Figura 55).

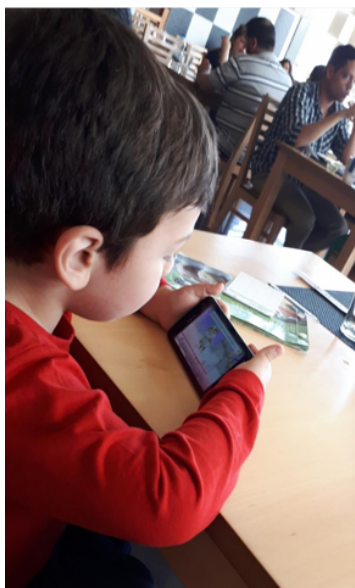
*Catarina (F25m27): O que faço é dar o tablet muitas vezes nas refeições, não que concorde propriamente com isso, mas a verdade é que os pais ficam cansados e já recorro a isto, por muitas vezes não conseguir que ele jante, porque está mais birrento. Ponho a dar-lhe o Panda ou os Caricas. O que ele utiliza mais deve mesmo ser o iPad/tablet.*

*Cátia (F43m45): Utilizar este tipo de telemóveis ou lpad, acho que faz com que ela fique sossegada e entretida durante muito tempo, e isso é bom.*

*Francisca (F58m37): Eles acabam por se entreter muito com esse tipo de vídeos e é bom para eles verem desenhos animados.*

*Samuel (F60f37): É vantajoso porque o mantém calmo em momentos de espera, logo diminui o stress e a ansiedade nessas situações [da criança e dos pais].*

*Rafael (F76f36): É possível de utilizar num restaurante. É prático porque está à mão. Escusamos de levar não sei quantos brinquedos para ela brincar.*



**Figura 55.** Criança participante do estudo a utilizar o smartphone.

Por fim, a comunicação (2) é mencionada como vantajosa, pois os pais podem comunicar com as crianças que têm os seus próprios dispositivos e as crianças também podem comunicar facilmente entre elas.

Várias foram também as opiniões negativas destacadas pelos pais (Figura 56).



**Figura 56.** Criança a utilizar o tablet.

## Negativas

A mais referida é o facto de os pais considerarem que esta utilização é viciante (26). São da opinião que as crianças as utilizam em excesso e por isso deve ser limitada, ou seja, os tempos de utilização devem ser controlados. Em casa os filhos prestam mais atenção às tecnologias e acabam por fazer uma utilização prolongada, ao invés de socializar com a família.

*Margarida (F18m43): Se não forem bem utilizadas e bem direccionadas pelos pais e na escola, acho que vai acabar por ser, ou já está a ser um bocadinho abusivo, porque há crianças, e por mim falo também às vezes, que não fazem mais nada. Chegam a casa e não falam com os pais, não brincam, não jogam, não leem e estão sempre agarrados à tecnologia, ou é no tablet ou é na televisão.*

Os pais culpam as tecnologias por serem viciantes e por as crianças preferirem utilizá-las ao invés de brincar em casa ou no exterior.

*Estela (F32m37): Ele brinca muito com Legos e faz muito desporto mas acho que as novas tecnologias mesmo assim limitam muitas coisas.*

Não obstante, algumas famílias ressalvam o facto de também não darem um bom exemplo aos filhos por fazerem igualmente uso excessivo das tecnologias. De facto, 35 pais que participaram nas entrevistas referem fazer uma utilização elevada das tecnologias.

*André (F72f43): Existem ainda riscos de dependência que é um pouco chato, como por exemplo quando estamos todos em família, mas é verdade que os adultos nesse aspeto também muitas vezes não dão o exemplo.*

Associada ao facto de, na opinião dos pais, as tecnologias serem viciantes e as crianças dedicarem-lhes demasiado tempo, está a consequência da pouca socialização (21), convivendo pouco com amigos e família, pois preferem utilizar os dispositivos (Figura 57).

*André (F67f36): Incidimos muito só no computador ou no tablet, é ali o mundo da pessoa e esquecemo-nos que fora disso há outro mundo, há outras pessoas, há outros entretenimentos, há outros fazeres como conviver com os pais, com os irmãos, com o resto da família, com os amigos. E a juventude agora isola-se muito em casa e esquece o resto.*



**Figura 57.** Criança a jogar no smartphone.

Novamente os pais culpam as tecnologias pela falta de socialização, mas admitem que são eles próprios que proporcionam as tecnologias aos filhos para, por exemplo, estarem sossegadas em locais públicos, como restaurantes. Existe também a preocupação de relatar este comportamento em outras famílias e raramente fazer uma auto-avaliação, tentando passar uma imagem de boa parentalidade ao entrevistador/investigador.

*Eduardo (F2f39): (...) Às vezes vejo no restaurante e às vezes mesmo amigos meus, chega a altura em que estamos todos ali a conversar e os miúdos estão a incomodar e a primeira coisa que eles fazem é pegar num telefone ou num iPad e pô-los a jogar e deixá-los ali um bocado abstraídos. Eu tento não fazer e acho que é o principal risco, é a abstração da socialização das crianças.*

O facto de as tecnologias serem utilizadas para as crianças estarem sossegadas (4) é também algo negativo referido pelos pais. Por exemplo, não lhas dão quando se portam mal e choram, ou antes de ir dormir, ou, ao contrário, dão-lhas para estarem ocupados enquanto fazem tarefas domésticas ou enquanto estão no restaurante. Quando nos referimos a esta questão nos aspetos positivos das tecnologias mencionados pelas famílias, o facto de as tecnologias entreterem as crianças em casa e nos restaurantes foi mencionado como algo benéfico por algumas famílias. Tudo parece depender da rotina da família, opções e perceções de cada uma.

Já com menos incidência estão questões como os perigos que os pais dizem que a web pode apresentar às crianças. Um deles é a visualização de conteúdos inapropriados (10), tendo os pais receio que os filhos cedam a informação que não seja indicada para a sua faixa etária. Por isso dizem ter atenção redobrada quando os filhos utilizam a web, pois “na internet é que está o perigo e grande” (Filipe, F66f40) e por isso tem de ser utilizada com supervisão. O YouTube é também apresentado pelos pais como perigoso, mencionando que “temos de controlar o que eles veem na internet e no YouTube” (Francisca, F58m37). A web

pode também ser propiciadora de contactos com estranhos (6) e “pessoas mal intencionadas” (Marta, F50m33), “porque nunca se sabe quem está do lado de lá” (Filipe, F66f40). As redes sociais (3) são também tidas como muito arriscadas para utilização dos filhos, principalmente por pais de crianças de 3-6 anos, considerando-as uma utilização de risco, especialmente para as crianças mais velhas. Conforme já referido, as crianças de 3-6 anos entrevistadas não têm perfis em redes sociais, apenas as de 6-8 anos. As famílias que têm filhos que utilizam redes sociais mencionam que os alertam para os perigos, como por exemplo não aceitar amizade de desconhecidos e fazem uma mediação regular.

Para os pais, as crianças são ainda muito jovens para utilizar as tecnologias (11) e “não têm qualquer tipo de capacidade de perceber o que lhes faz bem e o que lhes faz mal” (Lara, F41m45). Por isso preferiam que começassem a utilizá-las mais tarde, quando já tivessem mais maturidade.

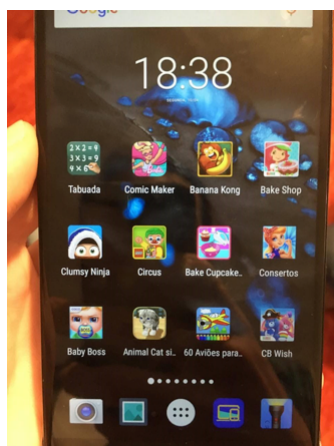
As questões de saúde (5) foram também mencionadas, como potenciarem problemas de visão e efeitos ao nível psicológico.

Os pais tentam transmitir algo da sua juventude (3) para os filhos, pois para eles o tempo da sua juventude foi mais saudável do que atualmente o dos filhos, principalmente as brincadeiras ao ar livre. Enaltecem as suas brincadeiras da altura, reforçando que “as tecnologias vieram (...) tirar muitas brincadeiras que eu me lembro da minha altura em que era mais pequena” (Benedita, F55m38) (Figura 58).

*Afonso (F29f44): As brincadeiras do antigamente também fazem falta às crianças para não passarem a ser uns ‘robotzinhos’.*

Tendo em conta as perceções positivas e negativas acima referidas, mencionadas pelos pais e pelas mães, não foi possível verificar nenhuma tendência para aspetos em específico e o género dos pais.

Os pais com perceções positivas das tecnologias têm tendência a fazer uma mediação digital autoritativa.



**Figura 58.** Ecrã de smartphone de criança participante no estudo.

## **Brincar em casa ou na rua?**

Questionámos os pais relativamente às suas opiniões sobre os filhos brincarem em casa ou na rua e a utilização de tecnologias. Foram 35 as famílias a referirem que, na sua opinião, é mais importante os filhos brincarem, principalmente na rua, conviverem com amigos, lerem um livro, correrem ao ar livre do que utilizarem as tecnologias.

*Paula (F16m43): Mas claro que prefiro o livro, porque depois fala comigo, conta a história. No tablet, não. Os jogos ela já não me conta e nem eu quero saber daquilo.*

Foram seis as famílias que disseram que os filhos devem ter atividades e experiências variadas, sendo o equilíbrio um fator importante. Cada uma destas atividades tem mais valias e há que tirar proveito destas.

*Marta (F50m33): Sou da opinião que um equilíbrio entre as atividades mais ao ar livre, do nosso tempo, com as atividades agora das novas gerações, um equilíbrio entre as duas é o essencial.*

Um número elevado de famílias (33) referiu também que é importante as crianças utilizarem as tecnologias, embora de uma forma regulada, não considerando benéfico uma utilização prolongada.

Se a utilização das tecnologias for equilibrada, supervisionada e com regras, será benéfica para as crianças. O acesso à internet acaba por ser benéfico pois os filhos têm acesso a informação. Os amigos dos filhos, principalmente os de 6-8 anos, também têm dispositivos digitais, perfis em redes sociais e eles também querem ter. Por isso, é necessário alertar as crianças para os possíveis danos para elas fazerem uma utilização saudável das tecnologias (Figura 59).

*Bruna (F19m45): Eu acho que nós, como educadores e pais, devemos tentar estabelecer um equilíbrio entre as duas coisas. (...) Nós temos sempre que exigir um pouco de equilíbrio nessas duas maneiras de trabalhar e de se divertirem.... e de estar com os amigos!*

*Gisela (F28m42): Eu acho que eles devem experimentar e fazer um bocadinho de cada. Também, eu sei que faz falta, por exemplo, saber como é que funciona [os gadgets], porque hoje em dia todos sabem fazer. Uma criança que não saiba jogar a um jogo num telemóvel, também se calhar é rotulada de diferente; isso eu também não concordo, mas eu acho que tudo, um bocadinho, q.b.*

*Débora (F8m43): Tudo é benéfico, não é? Porque não podemos proibir uma*

*criança de conhecer tecnologia, agora, tudo é importante: os brinquedos, desporto, televisão, livros que ele lê bastante...*



*Figura 59.* Criança participante no estudo a jogar no smartphone.

Para além de uma utilização equilibrada das tecnologias com outras atividades, oito famílias mencionam que é importante as crianças utilizarem as tecnologias com acompanhamento, de modo a evitarem websites pouco apropriados à sua idade, a entrarem em contacto com estranhos ou até a fazer download de vírus.

### **A utilização das tecnologias na escola**

Relativamente à utilização das tecnologias na escola, 36 famílias disseram que os filhos não as utilizam e 22 que os filhos utilizam as tecnologias na escola.

Relativamente às famílias em que os filhos não utilizam tecnologias na escola, referem que estes, embora tenham dispositivos pessoais, não têm permissão da escola para usar tecnologias na instituição, e vários pais preferem que assim seja, pois normalmente esta utilização já é elevada em casa.

*Frederico (F4f30): Que eu saiba na escola da Leonor não utilizam ipad... ah e eu prefiro que assim seja.*

*Benedita (F55m38): Na escola da Luísa [F55g8] (...) não é permitida a utilização de telemóveis. Ela leva o telemóvel para a escola mas quando chega vai deixar à secretaria porque não é permitido andar com o telemóvel lá dentro (...). A escola dá às crianças uma oportunidade de conviverem entre elas e de jogarem nos intervalos, de conversarem e fazerem brincadeiras, que se calhar se permitissem a utilização de telemóveis dentro da escola, não seria*

*possível e por isso acho que a escola realmente nesse aspecto é muito benéfica para as crianças.*

Na opinião contrária, mas com menor incidência, foram três as famílias que mencionaram que, embora os seus filhos não utilizem tecnologias na escola, deviam fazê-lo. Uma mãe que é professora é da opinião de que por vezes quer que os alunos pesquisem e não tem meios tecnológicos para tal. Para além disso, seria interessante que os livros passassem a ser digitais, de modo a que os pais poupassem dinheiro e as crianças não levassem tanto peso nas malas. As outras duas famílias referem que as tecnologias fazem parte do futuro das crianças e por isso os filhos deviam utilizá-las na escola para trabalhos, no entanto as escolas que frequentam não dispõem desses meios.

Poucas foram as famílias que disseram que os filhos utilizam tecnologias na escola. As que referiram que os filhos fazem essa utilização são principalmente crianças do 1º Ciclo. Há escolas mais apetrechadas e outras menos: as que estão mais apetrechadas têm um quadro interativo por sala e um computador de secretária moderno, tablets para uso das crianças, projetores e salas de informática. Outras têm computadores mais antigos e não estão presentes em todas as salas. Há escolas que encorajam as crianças a trazer os seus próprios dispositivos de casa (2). Em algumas escolas as crianças têm aulas semanais de programação, aulas de “iniciação à informática” ou de “TIC” (8).

Os pais mencionam que os filhos utilizam as tecnologias na escola como apoio ao seu trabalho, nomeadamente para pesquisas (3).

*Márcia (F11m37): Na escola eles aprendem a usar estas ferramentas como uma ferramenta de trabalho, ou seja, procuram informação sobre coisas que queiram saber, sobre os projetos, que isso ele faz dentro da sala. Tem um computador e vão procurar informações sobre os projetos que estão a desenvolver.*

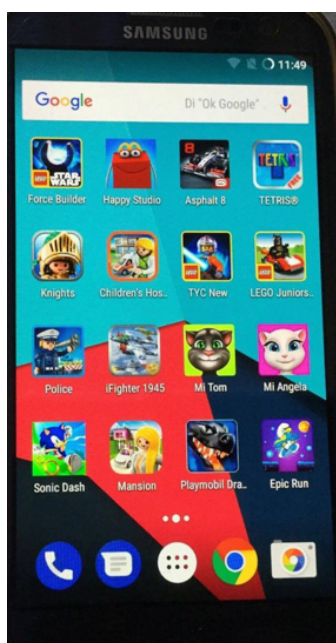
Uma mãe realça inclusivamente a importância do papel da escola ao estimular a pesquisa de informação pelo filho para temas do seu interesse.

*Sofia (F73m47): A escola promove [as pesquisas] e isso por acaso foi engraçado porque o Ivo [F72b8] não ligava nenhuma, e na verdade foi a escola que promoveu. Foi a escola que lhes deu dessas aulas de investigação e de utilização desses recursos. Foram eles os primeiros a começar... Eles têm aquelas aulas de pesquisa, como ele chama. Estão a ensiná-lo a fazer pesquisa! Só que ele depois descobriu todo o outro mundo.*

Uma família mencionou que o professor do filho tem a preocupação em falar com as crianças sobre segurança digital, alertando-o os alunos para utilizações

impróprias, sendo este um aspeto positivo, na ótica dos pais (Figura 60).

*Roberto (F70f42): Nós notamos que há uma preocupação dos professores em chamá-los à atenção para o risco de utilizar estas aplicações indevidamente, porque obviamente que trás vantagens, e há muitas desvantagens e nós sabemos quais são os riscos associados à má utilização destas aplicações, e notamos que existe essa preocupação por parte da escola. (...) O nosso filho [F70b8] já nos falou inclusive que a professora diariamente aborda precisamente os temas de risco e nós sabemos precisamente porque ele cá em casa nos conta aquilo que ouve nas aulas, o que é positivo também para nós.*



**Figura 60.** Imagem de ecrã de smartphone de criança participante no estudo.

São cinco as famílias que referem que a escola sugere o uso das tecnologias em casa, recomendando o uso do computador para atividades escolares, como pesquisas, e incentivando os alunos a apresentarem os trabalhos em formato digital. Os próprios livros escolares trazem já vários links com sugestões de pesquisas, assim como jogos sobre os temas que as crianças estão a explorar. Com menos presença estão duas famílias que referem que as crianças frequentam escolas que utilizam as tecnologias diariamente, onde utilizam diariamente o computador ou o tablet para apoio das tarefas, como por exemplo terem os livros escolares em formato digital. Duas famílias também referem que a escola tem um software digital especializado com vídeos de apoio aos vários conteúdos curriculares do ano letivo.

Há duas famílias que referem ter uma app da escola para comunicação com pais,

como envio de avaliações ou comunicação com o professor e uma família que refere que a escola tem uma plataforma onde os professores fazem upload de exercícios que as crianças podem aceder, seja no tablet ou no computador. Na educação pré-escolar esta utilização é bem mais escassa. Duas famílias referem que os filhos têm um computador e um projetor dentro da sala, em que uma educadora de infância o utiliza para verem vídeos na hora do prolongamento. Outras duas famílias referem que os filhos têm aulas de informática. Na sala fazem pesquisas ou jogam jogos, atividades mencionadas por duas famílias.

Apresentamos igualmente uma nuvem de palavras baseada nas entrevistas dos pais (Figura 61). As palavras “tablet”, “tecnologias”, “aplicações”, “jogos”, “escola” e “utilização” são as que sobressaem.



Figura 61. Nuvem de palavras baseada nas entrevistas dos pais.

Vemos que a palavra mais referenciada é “tablet”, relevando assim o interesse desta ferramenta pelas crianças, caso contrário não seria tão mencionada pelos pais. “Tecnologias” também tem bastante destaque, talvez por ser a palavra chave deste relatório. “Aplicações” são as atividades mais realizadas pelas crianças, nomeadamente “jogos”, outra palavra também em destaque.

## 4. Conclusões



Este estudo faz parte da segunda etapa do projeto hAPPy kids, em que a primeira etapa consistiu num questionário, que foi respondido por 2677 famílias (Dias & Brito, 2018, no prelo). O presente estudo teve em conta entrevistas a 81 famílias, de modo a aprofundar várias questões presentes no questionário, nomeadamente relacionadas com a utilização de tecnologias por famílias com crianças até 8 anos de idade.

As tecnologias digitais estão a mudar o mundo. Consequentemente, “as tecnologias estão a mudar as infâncias” (Unicef, 2017, p.1) e cada vez mais crianças estão online, sendo que uma em três crianças (com menos de 18 anos) utiliza a Internet, e acedem numa idade cada vez mais jovem.

As crianças gostam muito de utilizar tecnologias e utilizam-nas para se entreterem. Nas entrevistas referiram sentir-se felizes, contentes e divertidas nesta utilização. Há também momentos menos felizes, embora poucos, quando ficam nervosas e com medo por verem imagens violentas. Não consideram as apps perigosas, sustentando esta afirmação em conversas tidas com os pais sobre segurança digital. Aqui se verifica a importância dos pais na utilização segura das crianças. No entanto não foi revelada mais informação relativamente discursos/conversas sobre utilização segura de tecnologias pelos filhos, levando-nos a crer que este tema é ainda pouco explorado e falado em família. Um aprofundamento desta temática com as crianças seria relevante, visto a sua utilização digital, desde jovens, ser elevada. A Unicef (2017) alerta para a necessidade de proteger as crianças, principalmente as mais vulneráveis, como as mais jovens, de danos que possam ser causados pelas tecnologias digitais, como contactos com estranhos, visto elas não conseguirem compreender os riscos. Acrescenta também que informações inconsistentes sobre mediação podem resultar em ideias confusas tanto para professores, como para pais ou educadores, pois a maioria da informação mediática sobre o uso de tecnologias por crianças tende a referir aspetos negativos associados à tecnologias (Blum-Ross e Livingstone, 2016), deixando assim de fora todas as suas potencialidades. Por isso, sublinha a necessidade de mais investigação sobre o impacto das tecnologias no bem-estar das famílias.

O tablet é o dispositivo digital móvel mais referido e utilizado pelas crianças, seguido de muito perto pelo smartphone, ambos utilizados diariamente. Os rapazes preferem o tablet, pois a maioria dos entrevistados tinha um tablet pessoal, principalmente os de 3 a 6 anos. As raparigas dizem preferir o smartphone pelo mesmo motivo, principalmente raparigas de 6 a 8 anos, que têm um smartphone como dispositivo pessoal.

O tablet é maioritariamente usado em casa e, por ter mais memória, é possível a instalação de várias apps. O smartphone é valorizado, acima de tudo, por poder utilizar-se no exterior e permitir o acesso a dados móveis. Este aspeto é consensual com estudos recentes, que nos referem que a compra do tablet estagnou, estando o smartphone a ganhar terreno. As crianças querem o chamado “endless

entertainment” e por isso a preferência pela utilização deste dispositivo móvel, em detrimento do tablet, maior e mais pesado e, muitas vezes, sem acesso a dados móveis no exterior (Childwise, 2017; OFcom, 2016; Unicef, 2017). Nos resultados dos questionários do estudo anterior, a evidência do tablet como dispositivo pessoal das crianças não foi tão relevante, possivelmente porque no presente estudo participaram maioritariamente famílias de nível médio/alto e nos questionários famílias de rendimentos mais baixos.

Os pais confirmam que o dispositivo que os filhos mais usam é o tablet, seguido do smartphone. Corroboram que as crianças que utilizam mais o tablet são as que o têm como um dispositivo pessoal, aplicando-se o mesmo ao smartphone. Os pais utilizam principalmente o smartphone para entretenimento pessoal, deixando o tablet para os filhos e o computador para questões profissionais, assumindo que fazem uma utilização muito elevada de tecnologias. Aqui o nível socioeconómico das famílias também se reflete, sendo que no relatório anterior os dispositivos digitais não são tão essenciais para as famílias como referido neste estudo, nem os pais se consideram utilizadores tão elevados como as famílias entrevistadas.

A principal atividade digital das crianças nos dispositivos digitais são os jogos, jogados em apps pesquisadas e instaladas por elas. Independentemente da idade e do sexo, todas as crianças instalam e utilizam apps e quanto mais idade elas têm, mais tempo utilizam as tecnologias. Conforme nos nossos estudos anteriores (Brito, 2017; Dias & Brito, 2016, 2017), a escolha dos jogos está diretamente relacionada com o sexo da criança: as apps preferidas pelos rapazes são jogos de ação/aventura, de seguida a visualização de vídeos/músicas no YouTube. As raparigas também utilizam bastante o YouTube, mas também gostam muito de jogos de simulação, como jogos de tomar conta de animais de estimação, e as mais velhas mostram gosto por apps de redes sociais para estar em contacto com as amigas, trocando vídeos e mensagens.

A utilização do YouTube e o crescente uso das redes sociais pelas crianças é também enfatizada noutros estudos (Childwise, 2017; OFcom, 2016). O YouTube é a plataforma de conteúdos mais utilizada, sendo que 37% de crianças com 3-4 anos, 54% com 5-7 anos e 73% com 8-11 anos de crianças no Reino Unido utiliza-a para ver conteúdos televisivos, principalmente em tablets e smartphones. Já as redes sociais são utilizadas por 23% de crianças com 8-11 anos, um número com bastante tendência para aumentar. As crianças trocam mensagens, fazem partilhas e colocam “likes” durante o período escolar e até à noite.

Visto a sua principal atividade serem os jogos, as crianças tendem a ser utilizadores passivos e não produtores, conforme também referenciado no relatório anterior.

Estas aplicações espelham as brincadeiras físicas assim como as atividades preferidas das crianças, em que tanto os rapazes e as raparigas gostam de brincar às personagens fictícias dos seus filmes preferidos, fazendo a continuação

da brincadeira no mundo digital. Ou seja, a tecnologia é utilizada pelas crianças como um “continuum” das suas atividades e não como algo isolado. Para além de brincar, reconhecem que realizam aprendizagens nesta utilização, principalmente de matemática e inglês (Figura 62).



*Figura 62.* Criança participante no estudo a utilizar o tablet.

Apesar de os pais assumirem que os filhos gostam mais de aplicações de visualização de vídeos e jogos de ação/aventura, preferiam que eles utilizassem apps de âmbito mais educativo, como de inglês ou matemática. Os pais referem que instalam apps com estes conteúdos, mas os filhos acabam por preferir jogos mais lúdicos. No entanto, concebem que os filhos, principalmente os mais velhos, já passam o dia na escola e por isso concordam que utilizem as tecnologias para brincarem ao fim do dia. Igualmente no relatório anterior, os pais mencionam preocupar-se com a instalação de apps educativas, não sendo essa, no entanto, a escolha principal dos filhos.

Para mediar a utilização de tecnologias pelos filhos, tal como no relatório anterior, a maioria dos pais opta por um estilo de mediação parental autoritativo, fazendo uma cutilização esporádica dos dispositivos com os filhos, supervisionando ocasionalmente as atividades digitais e estimulando a sua utilização em locais de mais permanência da família, em casa, como a sala. Outra estratégia de mediação utilizada, e semelhante ao relatório precedente, é o auxílio e direcionamento na escolha das apps.

Verificámos que os pais autoritativos são pais com boas perceções relativamente às tecnologias, como serem úteis para a educação e importantes nos dias de hoje devido à sociedade tecnológica de que fazemos parte. Os pais que optam por um estilo autoritário têm tendência para ter opiniões mais negativas das tecnologias, como o facto de serem viciantes. Conforme já referido, segundo Blum-

Ross e Livingstone (2016), as percepções negativas podem estar ligadas às notícias que atualmente vemos nos média. Normalmente, as notícias de utilização de tecnologias por crianças são alarmantes: provocam danos a nível físico e mental, estimulam-nas demasiado, ficam obesas, têm os mesmos efeitos que drogas e as notícias focam a importância de encontrar ambientes livres de tecnologias. Apesar das tecnologias estarem completamente integradas em vários aspetos da vida familiar, as recomendações para os pais relativamente a esta utilização são maioritariamente focadas nos riscos e danos. Apenas uma pequena percentagem de recomendações enfatiza as oportunidades das tecnologias, como a comunicação, a informação, a criação de conteúdos, ou a aprendizagem. As restrições parentais podem significar que as crianças usam menos tecnologias, mas significam também que as crianças podem não ter a hipótese de explorar as possibilidades das tecnologias ou desenvolver as competências necessárias para beneficiar destas (Livingstone, Haddon & Görzig, 2012). Ou seja, os pais que restringem o acesso dos filhos à Internet tendem a ter filhos com uma exposição reduzida ao risco (Lee, 2012), mas também menos oportunidades de aprendizagem e envolvimento (Mascheroni, Murru & Görzig, 2012; Mascheroni & Olafsson, 2014). Estes pais geralmente não incluem os filhos na tomada de decisões, o que poderá ser uma oportunidade perdida para construir uma base de confiança e propriedade sobre o uso das tecnologias na família (Evans, Jordan & Horner, 2011; Fujioka & Austin, 2002).

Ressalvamos que reduzir o risco e reduzir os danos não é a mesma coisa. Os pais geralmente concentram-se em evitar riscos, mas podem aceitar algum risco como base de impulso de estratégias de confronto (Vandoninck, d'Haenens & Smahel, 2014) e resiliência contra riscos futuros (Duerager & Livingstone, 2012; Przybylski, Mishkin, Shotbolt & Linington, 2014). Deste modo, a mediação ativa está associada ao aumento dos resultados positivos, mas não reduz a exposição ao risco (Choi, & Kirkorian, 2016).

As crianças dizem que na maioria das vezes utilizam estes dispositivos sozinhas e assim o preferem, pois assim podem estar à vontade e sossegadas, sendo que por vezes os pais as incomodam com questões ou então dizem que já estão a jogar há muito tempo e tiram-lhes os dispositivos.

No ato da mediação, a imposição de regras de controlo de tempo de utilização pelos pais é a estratégia a que mais recorrem, seguida da utilização digital com autorização dos pais ou só após a realização das tarefas escolares. As raparigas estão mais sujeitas a regras do que os rapazes, principalmente as mais velhas. Embora em outros estudos (Dias & Brito, 2016, 2017, Ponte et al., 2017) os pais tenham referido que utilizam o tablet como punição, tanto no relatório anterior como neste isso não foi tão relevante.

Segundo Blum e Livingstone (2016), o modo como os pais medeiam o uso de tecnologias com os filhos varia. Alguns favorecem os limites de tempo ou o uso de filtros e softwares específicos para monitorar e restringir a utilização, enquanto

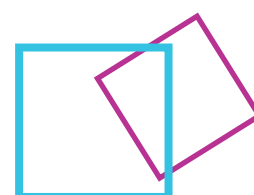
outros priorizam estratégias ativas, incluindo a comunicação e conversa com os seus filhos sobre o que fazem online. A investigação mostra que os pais que usam uma combinação de abordagens, moldando assim comportamentos digitais positivos e envolvendo os seus filhos na definição de limites, resulta em crianças com mais capacidade em aceder ao potencial ou gerir melhor os desafios apresentados pelos meios digitais. Para além disso, as recomendações proporcionadas aos pais centram-se igualmente na quantidade de tempo que as crianças devem usar os dispositivos digitais, apresentando evidências de efeitos nocivos relacionados com a saúde física das crianças. Concordamos com as autoras quando referem que dar ênfase ao tempo de utilização poderá ser enganoso. Somos da opinião que o foco na quantidade de uso de tecnologias está obsoleto e os pais devem, em vez disso, perguntar a si mesmos e aos seus filhos questões sobre a utilização das tecnologias (onde, quando e como acedem às tecnologias), questões sobre o conteúdo (o que estão a ver ou a fazer) e sobre conexões (se e como os relacionamentos são facilitados ou impedidos).

Os pais têm mais perceções negativas do que positivas na utilização de tecnologias pelos filhos. Conforme já citado, as positivas centram-se mais na utilização das tecnologias para questões educativas, como pesquisas, e aprendizagem de uma língua estrangeira e pelo facto de poderem vir a ser úteis para o futuro dos filhos, conforme referido igualmente no relatório anterior. Também são úteis para sossegar as crianças, quando os pais têm de fazer tarefas domésticas ou para ajudar a comer. As perceções negativas passam principalmente por estes dispositivos serem viciantes e não permitirem a socialização, principalmente em momentos familiares. A Unicef refere que embora as crianças que estejam online percebam esta utilização como uma experiência positiva, os pais têm receio que esta utilização crie dependência nas crianças (2017). A internet, utilizada, por exemplo, através do YouTube, é referida como potenciador de exposição a conteúdos inadequados, como linguagem inapropriada e contactos com estranhos, nomeadamente em redes sociais. No entanto, assumem também que lhes dão as tecnologias para os filhos estarem sossegados e ajudarem a que a criança se distraia na hora da alimentação.

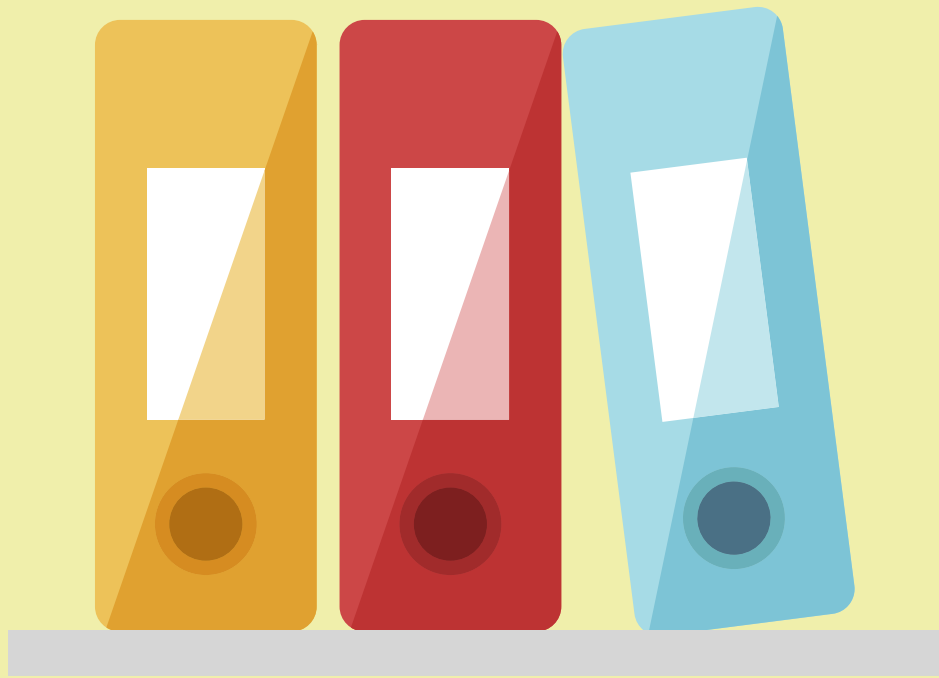
Apesar das perceções penderem mais para o negativo, quando questionados sobre se é mais importante as crianças brincarem na rua ou utilizarem tecnologias, as opiniões são ambivalentes, à imagem do relatório anterior: para metade dos pais é mais importante os filhos brincarem na rua do que utilizarem tecnologias, e para outra metade, apesar de considerarem relevante brincadeiras no exterior, não descartam a utilização de tecnologias pelos filhos, defendendo uma utilização equilibrada.

A utilização na escola é pouco referenciada e alguns pais dizem que preferem que assim seja, pois consideram que já utilizam o suficiente em casa. As pou-

cas famílias a referir que os filhos utilizam tecnologias em contextos formais são crianças que estão no 1º Ciclo, onde as crianças têm aulas de informática e os professores sugerem a sua utilização para trabalhos de casa. Segundo a Unicef, para que esta utilização tecnológica seja potenciada a favor do conhecimento em ambientes formais, é necessário que os professores tenham formação de qualidade (Unicef, 2017).



## 5. Referências bibliográficas



Allen, K., & Rainie, L. (2002). *Parents online. Pew Internet and American Life Project*. Disponível em [http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2002/PIP\\_Parents\\_Report.pdf.pdf](http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2002/PIP_Parents_Report.pdf.pdf)

American Academy of Pediatrics (2011). Media use by children younger than two years. *Pediatrics*, 128(5). DOI: 10.1542/peds.2011-1753.

Barna Group (2011). *The Family & Technology Report*. Disponível em <https://www.barna.org/component/virtuemart/faith-spirituality/the-family-technology-report-detail?Itemid=0>

Barnes & Noble (2013). *Nook app submission guide*. Disponível em <https://nookdeveloper.zendesk.com>

Bassiouni, D.H., & Hackley, C. (2014). 'Generation Z' children's adaptation to digital consumer culture: A critical literature review. *Journal of Customer Behavior*, 3(2), 113-133.

Baumrind, D. (1991). The influence of parenting style on adolescent competence and substance use. *Journal of Early Adolescence*, 11(1), 56-96.

Brito, R. (2017). *FAMÍLIA.COM: Crianças (0-6) e Tecnologias Digitais*. Covilhã: Labcom, Universidade da Beira Interior. ISBN: 978-989-654-384-6. Disponível em <http://www.labcom-ifp.ubi.pt/livro/295>.

Brito, R., & Dias, P. (2017). A participação ética de crianças com menos de 8 anos em investigação qualitativa. *Revista EDaPECi*, 17(2), 16-29. Disponível em <https://seer.ufs.br/index.php/edapeci/article/view/6516/pdf>

Bronfenbrenner, U. (1977). Toward an experimental ecology of human development. *American Psychologist*, 32, 513-531. Washington, DC: American Psychological Association.

Bus, A.G., Takacs, Z.K., & Kegel, C.A.T. (2014). Affordances and limitations of electronic storybooks for young children's emergent literacy. *Developmental Review*, 35, 79-97.

Chaudron, S., Plowman, L., Beutel, M. E., Černikova, M., Donoso Navarette, V., Dreier, M., & Wölfling, K. (2015). *Young children (0-8) and digital technology - EU report*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

ChildWise (2017). *The monitor report 2017. Children's media use and purchasing*. Disponível em [www.childwise.co.uk](http://www.childwise.co.uk).

Cho, K., & Lee, J.M. (2017). Influence of smartphone addiction proneness of young chil-

dren on problematic behaviors and emotional intelligence: Mediating self-assessment effects of parents using smartphones. *Computers in Human Behavior*, 66, 303-311.

Choi, K., & Kirkorian, H.L. (2016). 'Touch or watch to learn? Toddlers' object retrieval using contingent and noncontingent video.' *Psychological Science*, 27(5),726-36. doi:10.1177/0956797616636110.

Chou, M.J. (2013). How are our prince and princess satisfying with iPad learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 2857-2865.

Christensen, P. & James, A. (2008). *Research with children. Perspectives and practices* (2nd ed.). New York: Routledge.

Common Sense (2017). *The Common Sense Census: Media use by kids age zero to eight*. Disponível em [https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/uploads/research/csm\\_zerotoeight\\_fullreport\\_release\\_2.pdf](https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/uploads/research/csm_zerotoeight_fullreport_release_2.pdf).

Connell, S. L., Lauricella, A. R., & Wartella, E. (2015). Parental Co-Use of Media Technology with their Young Children in the USA, *Journal of Children and Media*, 9(1), 5-21, DOI: 10.1080/17482798.2015.997440

Craft, A. (2013). Childhood, possibility thinking and wise, humanising educational futures. *International Journal of Educational Research*, 61, 126-134.

Creswell, J. (2003). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: Sage Publications.

Denscombe, M. (2007). *The good research guide: for small-scale social research projects*. Maidenhead, England; New York: Open University Press.

Denzin, N. & Lincoln, Y. (1994). *Handbook of Qualitative Research*. California: Sage Publications.

Dias, P., & Brito, P. (2018). *hAPPy kids, aplicações seguras e benéficas para crianças felizes: perspectiva dos pais*. Lisboa: Centro de Estudos em Comunicação e Cultura, Universidade Católica Portuguesa.

Dias, P., & Brito, R. (2016). *Crianças (0-8) e tecnologias digitais*. Lisboa: Centro de Estudos em Comunicação e Cultura, Universidade Católica Portuguesa. Disponível em [http://cecc.fch.lisboa.ucp.pt/images/site/BOOK\\_Crianças\\_e\\_Tecnologias\\_Digitais.pdf](http://cecc.fch.lisboa.ucp.pt/images/site/BOOK_Crianças_e_Tecnologias_Digitais.pdf)

Dias, P., & Brito, R. (2017). *Crianças (0 aos 8 anos) e Tecnologias Digitais: que mudanças num ano?* Lisboa: Centro de Estudos em Comunicação e Cultura, Universidade Católi-

ca Portuguesa. ISBN: 978-989-99288-4-8. Disponível em <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/22498>

Dias, P., Brito, R., Ribbens, W., Daniela, L., Rubene, Z., Dreier, M., Gemo, M., Di Gioia, R., & Chaudron. S. (2016). The role of parents in the engagement of young children with digital technologies: Exploring tensions between rights of access and protection, from 'Gatekeepers' to 'Scaffolders'. *Global Studies of Childhood*, 6(4), 414-427.

Dodge, A. M., Husain, N., & Kuke, N. K. (2011). Connected kids?: K-2 children's use and understanding of the Internet. *Language Arts*, 89, 86-98.

Dorr, A., Kovaric, P., & Doubleday, C. (1989). Parent-child coviewing of television. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 33(1), 35-51.

Duerager, A., & Livingstone, S. (2012). *How can parents support children's internet safety?* London: EU Kids Online.

Dworkin, J., Connell, J. H., & Doty, J. L. (2013). A literature review of parents' online behaviors. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 7(2), article 2. doi: 10.5817/CP2013-2-2

Evans, C.A., Jordan, A.B., & Horner, J. (2011). 'Only two hours?: A qualitative study of the challenges parents perceive in restricting child television time.' *Journal of Family Issues*, 32(9), 1223-44. doi:10.1177/0192513x11400558.

Ey, L. A., & Cupit, C. G. (2011). Exploring young children's understanding of risks associated with Internet usage and their concepts of management strategies. *Journal of Early Childhood Research*, 9(1), 53-65.

Fallon, G. (2013). Young students using iPads: App design and content influences on their learning pathways. *Computers & Education*, 68, 505-521.

Findahl, O. (2013). *Swedes and the Internet 2013*. Stockholm: The Internet Infrastructure Foundation.

Fujioka, Y., & Austin, E.W. (2002). 'The relationship of family communication patterns to parental mediation styles.' *Communication Research*, 29(6), 642-65. doi:10.1177/009365002237830.

Genc, Z. (2014). Parents' perceptions about the mobile technology use of preschool aged children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 146, 55-60.

Goh, W., Bay, S., & Chen, V. (2015). Young school children's use of digital devices and

parental rules. *Telematics & Informatics*, 32, 787-795.

Hague, C., & Payton, S. (2010). *Digital literacy across the curriculum: A Futurelab Handbook*. National Foundation for Education Research. Disponível em <http://archive.futurelab.org.uk/resources/publications-reports-articles/handbooks/Handbook170>

Hampton, K., & Wellman, B. (2003). Neighboring in Netville: How the Internet supports community and social capital in a wired suburb. *City & Community*, 2(4), 277-311.

Hertlein, K. M., & Blumer, M. L. C. (2014). *The couple and technology framework: Intimate relationships in a digital age*. New York: Routledge.

HM Government (2014). *Horizon Scanning Programme: Social attitudes of young people*. [www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/389086/Horizon\\_Scanning\\_\\_Social\\_Attitudes\\_of\\_Young\\_People\\_report.pdf](http://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/389086/Horizon_Scanning__Social_Attitudes_of_Young_People_report.pdf)

Hsin, C.T., Li, M.C., & Tsai, C.C. (2014). The influence of young children's use of technology on their learning: A review. *Educational Technology & Society*, 17(4), 85-99.

Khurana, A., Bleakley, A., Jordan, A.B., & Romer, D. (2015). 'The protective effects of parental monitoring and internet restriction on adolescents risk of online harassment.' *Youth Adolescence*, 44(5), 1039-47. doi:10.1007/s10964-014-0242-4.

KidsMatter (2017). *Keeping kids safe online over the holidays*. Disponível em <https://www.kidsmatter.edu.au/families/enewsletter/keeping-kids-safe-online-over-holidays>

Kim, M.J., & Cho, M.E. (2013). Studying children's tactile problem-solving in a digital environment. *Thinking Skills & Creativity*, 12, 1-13.

Kucirkova, N. (2011). Digitalised early years - Where next? *New Voices*, 24(12), 938-940.

Kucirkova, N., & Sakr, M. (2015). Child-father creative text-making at home with crayons, iPad collage and PC. *Thinking Skills and Creativity*, 17, 59-63.

Kucirkova, N., Messer, D., & Sheehy, K. (2014). The effects of personalisation on young children's spontaneous speech during shared book reading. *Journal of Pragmatics*, 71, 45-55.

Lampard, A. M., Jurkowski, J. M., & Davison, K. K. (2013). Social-cognitive predictors of low-income parents' restriction of screen time among preschool-aged children. *Health Education & Behavior*, 40(5), 526-530.

Lauricella, A., Wartella, E., & Rideout, V. (2015). Young children's screen time: The complex

- role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11-17.
- Lee, S.J. (2012). 'Parental restrictive mediation of children's internet use: Effective for what and for whom?' *New Media & Society*, 15(4), 466-81. doi:10.1177/1461444812452412.
- Livingstone, S. (2007). Strategies of parental regulation in the media-rich home. *Computers in Human Behavior*, 23, 920-941.
- Livingstone, S. (2008). A rationale for positive online content for children. *Communication Research Trends*, 28(3), 12-16.
- Livingstone, S., Byrne, J., & Bulger, M. (2015). *Researching children's rights globally in the digital age*. Report of a seminar held on 12-14 February. London: London School of Economics and Political Science.
- Livingstone, S., Haddon, L., & Görzig, A. (2012). *Children, risk and safety on the internet: Research and policy challenges in comparative perspective*. Bristol: Policy Press.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: The UK report*. LSE, London: EU Kids Online.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S. & Lagae, K. (2015). *How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style*. London: EU Kids Online, LSE.
- Maccoby, E. E., & Martin, & J. A. (1983). Socialization in the context of the family: Parent-child interaction. In P. Mussen (Ed.) *Handbook of Child Psychology Vol.4*. New York: Wiley.
- Machuret, G. (2013). *ASO Ninja*. Dallas, Texas: Primedia E-Launch LLC.
- Marsh, J., Brooks, G., Hughes, J., Ritchie, L. & Roberts, S. (2005). *Digital Beginnings: Young Children's Use of Popular Culture, Media and New Technologies*. Sheffield: University of Sheffield. Disponível em <http://www.digitalbeginnings.shef.ac.uk/>
- Mascheroni, G., & Ólafsson, K. (2014). *Net children go mobile - Risks and opportunities*. Milan: Educatt.
- Mascheroni, G., & Ólafsson, K. (2014). *Net children go mobile: Risks and opportunities*. Milano: Educatt.
- Mascheroni, G., Murru, M.F. & Görzig, A. (2012) 'Varieties of access and use.' In S. Livingstone, L. Haddon & A. Görzig (eds) *Children, risk and safety on the internet: Research and*

*policy challenges in comparative perspective* (pp. 59-72). Bristol: Policy Press.

McKenney, S., & Voogt, J. (2010). Technology and young children: How 4-7 year olds perceive their own use of computers. *Computers in Human Behavior*, *26*, 656-664.

Morentin, J., Cortés, A., Medrano, C., & Apodaca, P. (2014). Internet use and parental mediation: a cross-cultural study. *Computers & Education*, *70*, 212-221.

Nikken, P. & Schols, M. (2015). How and Why Parents Guide the Media Use of Young Children. *Journal of Child and Family Studies*, *24*(11), 3423-3435.

Nikken, P., & Jansz, J. (2014). Developing scales to measure parental mediation of young children's internet use. *Learning, Media and Technology*, *39*, 250-266.

Njoroge, W. F. M., Elenbaas, L. M., Garrison, M. M., Myaing, M., & Christakis, D. A. (2013). Parental cultural attitudes and beliefs regarding young children and television. *JAMA Pediatrics*, *167*, 739-745. doi:10.1001/jamapediatrics.2013.75

Ofcom (2013). *Children and Parents: Media Use and Attitudes Report*. Disponível em <http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/october-2013/research07Oct2013.pdf>

Ofcom (2016). *Children and parents: media use and attitudes report*. Disponível em [https://www.ofcom.org.uk/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0034/93976/Children-Parents-Media-Use-Attitudes-Report-2016.pdf](https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0034/93976/Children-Parents-Media-Use-Attitudes-Report-2016.pdf)

Ortiz, R. W., Green, T., & Lim, H. J. (2011). Families and home computer use: Exploring parent perceptions of the importance of current technology. *Urban Education*, *46*(2), 202-215.

Padilla-Walker, L. M. (2006). "Peers I can monitor, it's media that really worries me!": Parental cognitions as predictors of proactive parental strategy choice. *Journal of Adolescent Research*, *21*(1), 56-82. <http://dx.doi.org/10.1177/0743558405282723>

Palaiologou, I., (2014). Children Under Five and Digital Technologies: Implication for Early Years Pedagogy. *The European Early Childhood Research Journal*, *24*(1). doi:10.1080/1350293X.2014.929876.

Pauwels, C., Bauwens, J., & Vleugels, C. (2008). *Cyberteens: de betekenis van ICT in het dagelijkse leven van Belgische tieners*. [Cyberteens: The relevance of ICT in daily life of Belgian teenagers]. Disponível em <http://www.eprivacy.be/SID-TIRO-PERSMAP-samenvatting-SMIT-VUB-120208.pdf>

Plowman, L. (2014). Researching Young Children's Everyday Uses of Technology in the Family Home. *Interacting with Computers*, 27(1), 36-46. doi: 10.1093/iwc/iwu031

Plowman, L. (2015). Researching young children's everyday uses of technology in the family home. *Interacting with Computers*, 27(1), 36-46.

Plowman, L., McPake, J., & Stephen, C. (2008). Just picking it up? Young children learning with technology at home. *Cambridge Journal of Education*, 38, 303-319.

Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., & McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*, 59, 30-37.

Ponte, C., Simões, J.A., Baptista, S., Jorge, A., & Castro, T. (2017). *Crescendo entre ecrãs: Usos de meios eletrónicos por crianças (3-8 anos)*. Disponível em <http://www.erc.pt/pt/estudos-e-publicacoes/consumos-de-media/estudo-crescendo-entre-ecras-usos-de-meios-eletronicos-por-criancas-3-8-anos>

POSCON Network Members (2014). *POSCON Final Report: Outcomes and Results from the Thematic Network on Positive Online Content and Services for Children*. POSCON Network. Disponível em <https://goo.gl/ba57Ac>

Przybylski, A., Mishkin, A., Shotbolt, V. & Linington, S. (2014). *A shared responsibility: Building children's online resilience*. London: Virgin Media and Parent Zone.

Radesky, J. S., Silverstein, M., Zuckerman, B., & Christakis, D. A. (2014). Infant self-regulation and early childhood media exposure. *Pediatrics*, 133, 1172-1178. doi:10.1542/peds.2013-2367. Disponível em <http://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/early/2014/04/09/peds.2013-2367.full.pdf>

De Reese, L., Pijpers, R., Behrens, U., Klahn, S., Tatsch, I. & POSCON Members (2014). Checklist and Concrete Criteria for Positive Content. POSCON Network. Disponível em <https://goo.gl/pi82xQ>

Romer, D., Bagdasarov, Z., & More, E. (2013). Older versus newer media and the well-being of united states youth: results from a national longitudinal panel. *Journal of Adolescent Health*, 52(5), 613-619.

Sanders, W., Parent, J., Forehand, R., Sullivan, A., Jones, D. (2016). Parental perceptions of technology and technology-focused parenting: associations with youth screen time. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 44, 28-38.

Sang, F., Schmitz, B., & Tasche, K. (1993). Developmental trends in television coviewing of parent-child dyads. *Journal of Youth and Adolescence*, 22(5), 531-542.

Shin, W., & Huh, J. (2011). 'Parental mediation of teenagers' video game playing: Antecedents and consequences.' *New Media & Society*, 13(6), 945-62.

Statista (2017). *Number of available applications in the Google Play Store from December 2009 to June 2017*. Disponível em <https://www.statista.com/statistics/266210/number-of-available-applications-in-the-google-play-store/>

Statista (2017). *Number of available apps in the Apple App Store from July 2008 to January 2017*. Disponível em <https://www.statista.com/statistics/263795/number-of-available-apps-in-the-apple-app-store/>

Surian, D., Seneviratne, S., & Seneviratne, A. (2017). App Miscategorization Detection: A Case Study on Google Play. *IEEE Transactions on Knowledge and Data Engineering*, 29(8), 1591-1604. doi: 10.1109/TKDE.2017.2686851.

Takeuchi, L., & Stevens, R. (2011). *The new coviewing: Designing for learning through joint media engagement*. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.

Teuwen, J., De Groff, D., & Zaman, B. (2012). Flemish Preschoolers Online: A mixed-method approach to explore online use, preferences and the role of parents and siblings. Paper presented at the *Etmaal van de Communicatiewetenschap, Leuven*, Bélgica. Disponível em [https://lirias.kuleuven.be/bitstream/123456789/350708/1/Flemish+Preschoolers+Online\\_English+version.pdf](https://lirias.kuleuven.be/bitstream/123456789/350708/1/Flemish+Preschoolers+Online_English+version.pdf).

Unicef (2017). *Children un a digital world*. Disponível em [https://www.unicef.org/publications/files/SOWC\\_2017\\_ENG\\_WEB.pdf](https://www.unicef.org/publications/files/SOWC_2017_ENG_WEB.pdf)

Unity3d (2010). *5000+ apps banned by Apple*. Disponível em <http://forum.unity3d.com>

Vaala, S.E. and Bleakley, A. (2015). 'Monitoring, mediating, and modeling: Parental influence on adolescent computer and internet use in the United States.' *Journal of Children and Media*, 9(1), 40-57. doi:10.1080/17482798.2015.997103.

Valcke, M., Bonte, S., De Wever, B., & Rots, I. (2010). Internet parenting styles and the impact on internet use in primary school children. *Computers & Education*, 55, 454-464.

Valkenburg, P. M., Krccmar, M., Peeters, A. L., & Marseille, N. M. (1999). Developing a scale to assess three different styles of television mediation: "Instructive mediation", "restrictive mediation," and "social coviewing". *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43, 52-66.

Vandoninck, S., d'Haenens, L. & Smahel, D. (2014). *Preventive measures: How youngsters avoid online risks*. London: EU Kids Online.

Vaterlaus, J. M., Beckert, T., Tulane, S., & Bird, C. V. (2014). "They always ask what I'm doing and who I'm talking to": parental mediation of adolescent interactive technology use. *Marriage and Family Review*, 50, 8, 691-713.

Vittrup, B., Snider, S., Rose, K. K., & Rippy, J. (2014). Parental perceptions of the role of media and technology in their young children's lives. *Journal of Early Childhood Research*, 14(1), 43-54.

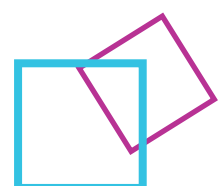
Walrave, M., Lenaerts, S., & De Moor, S. (2008). *Cyberteens @ Risk: Tieners verknocht aan Internet, maar ook waakzaam voor risico's*. [Cyberteens @ risk: Teenagers addicted to the Internet but vigilant as to Internet risks]. Disponível em <http://www.e-privacy.be/SID-TIRO-PERSMAP-samenvatting-survey-UA-OSC120208.pdf>

Wartella, E. A. & Jennings, N. (2000). Children and computers: new technology - old concerns. *The Future of Children*, 10(2), 31-43.

Wartella, E., Rideout, V., Lauricella, A., & Connell, S. (2014). *Revised Parenting in the Age of Digital Technology: A National Survey*. Report of the Center on Media and Human Development, School of Communication, Northwestern University.

Wellman, B., Smith, A., Wells, A., & Kennedy, T. (2008). *Networked families*. Pew research Center, Internet & Technology. Disponível em <http://www.pewinternet.org/2008/10/19/networked-families/>

Zevenbergen, R., & Logan, H. (2008) Computer use in preschool children: rethinking practice as digital natives come to preschool. *Australian Journal of Early Childhood*, 33, 2-44.



# Anexos



### **Consentimento para participar num estudo**

**Título do estudo:** “hAPPy kids: Crianças (3-8) e aplicações móveis de qualidade”

**Investigadores:** **Patrícia Dias** (Centro de Estudos em Comunicação e Cultura, Universidade Católica Portuguesa) e **Rita Brito** (UIDEF - Instituto de Educação, Universidade de Lisboa)

#### **Este é um formulário de consentimento para participação num estudo com crianças.**

Este formulário tem o objetivo de informar-te, de forma breve, sobre o objectivo deste estudo e o que te vai ser questionado. Este estudo tem como objetivo descobrir quais são as tuas aplicações móveis favoritas e o que mais gostas de fazer com tablets e smartphones, para podermos aconselhar outras crianças e pais a escolherem as melhores aplicações.

A tua participação é voluntária. A nossa entrevista vai ser feita na tua casa, porque é um ambiente familiar para ti e porque os teus irmãos, mais velhos ou mais novos, se os tiveres, assim também poderão participar.

O estudo começa com uma conversa contigo e com os teus pais, seguida de conversas contigo e com os teus pais em separado, e por fim voltamos a falar todos juntos. Durante estas conversas, podemos usar cartões com imagens que as investigadoras vão trazer, ou outros materiais giros.

As nossas conversas vão ser gravadas para termos a certeza de que todas as coisas importantes ficam registadas. Depois de fazermos isso, as gravações serão destruídas.

**O teu nome não vai ser dito a ninguém e todas as informações que nos deres durante esta visita serão confidenciais.** Só vão ser estudadas por investigadores.

#### **Assina o teu consentimento**

Eu concordo em fazer parte deste estudo. Ser-me-á dada uma cópia deste documento.

\_\_\_\_\_

Data

\_\_\_\_\_

Nome da criança em maiúsculas

\_\_\_\_\_

Assinatura da criança

---

Nome do pai/da mãe em maiúsculas

---

Assinatura do pai/mãe

**Investigador**

---

Data

---

Nome de quem recebeu o consentimento      Assinatura de quem recebeu o con-  
sentimento

### **Formulário de consentimento informado para participação na investigação**

**Título do estudo:** “hAPPy kids: Crianças (3-8) e aplicações móveis de qualidade”

**Investigadores:** **Patrícia Dias** (Centro de Estudos em Comunicação e Cultura, Universidade Católica Portuguesa) e **Rita Brito** (UIDEF - Instituto de Educação, Universidade de Lisboa)

**Propósito do Estudo:** Investigação sobre conteúdos móveis que são benéficos e/ou representam riscos para crianças entre os 3 e os 8 anos de idade.

**Este documento é um termo de consentimento para a sua participação voluntária na investigação.**

Poderá desistir do estudo a qualquer momento.

#### **Propósito da Investigação:**

Está a ser convidado para participar nesta investigação pois as investigadoras acima mencionadas estão a realizar um estudo com o objectivo mapear os conteúdos para plataformas móveis (aplicações) disponíveis e utilizados por crianças entre os 3 e os 8 anos de idade, identificando os aspetos benéficos e os riscos. A partir da triangulação do estudo de pais, crianças e especialistas, e também do cruzamento de práticas e perceções, pretendemos que o resultado final do projeto seja um guia prático que ajude os pais e educadores a direccionar as crianças para conteúdos benéficos e educativos.

#### **Técnica de pesquisa e procedimentos:**

A entrevista em contexto familiar foi a técnica escolhida para recolher os dados necessários à investigação. Serão realizadas entrevistas a famílias com crianças de idade entre os 3 e os 5 anos e que tenham um dispositivo móvel próprio.

A duração da entrevista pode variar de acordo com a disponibilidade da família e o ritmo da entrevista, mas não será menos de uma hora e não será mais do que uma hora e meia. A visita à família será gravada em áudio. O entrevistador poderá tirar notas e fotografias durante a entrevista, mas sempre mantendo o anonimato dos participantes. A entrevista será dividida em três partes. Uma introdução irá juntar a família no início, para explicar os objetivos do estudo. Depois, a criança será entrevistada e ser-lhe-á pedido de demonstre o que faz com o seu dispositivo móvel (se houver irmãos dentro da faixa etária considerada, poderão todos participar). Depois, serão colocadas algumas questões aos pais. A entrevista termina com uma sessão conclusiva que reúne novamente toda a família com o

investigador.

As entrevistas serão realizadas pelos alunos de Teorias da Comunicação, da Licenciatura de Comunicação Social e Cultural, que colaboram neste projeto.

### **Confidencialidade:**

As suas informações relacionadas com o estudo serão mantidas em sigilo, anónimas e utilizadas apenas para fins de pesquisa e publicações científicas. As fotografias serão desfocadas de modo a não divulgar qualquer rosto. Assim que a transcrição esteja concluída, o ficheiro de áudio será excluído permanentemente. Todos os dados serão analisados apenas e só para efeitos de investigação pela Universidade sendo que os dados pessoais serão armazenados com segurança.

### **Contactos e questões:**

Se tiver quaisquer perguntas, comentários, preocupações ou reclamações sobre o estudo, por favor, não hesite em contactar Patrícia Dias (pdias@fch.lisboa.ucp.pt) e Rita Brito (britorita@campus.ul.pt).

### **Assinar o formulário de consentimento informado**

Eu li (ou alguém me leu) este formulário e estou ciente de que estou a ser convidado a participar numa investigação. Eu tive a oportunidade de fazer perguntas e terem-me respondido para minha satisfação. Concordo voluntariamente em participar neste estudo.

Eu não estou a desistir de quaisquer direitos legais ao assinar este formulário. Ficarei com uma cópia deste formulário.

\_\_\_\_\_

**Nome legível**

\_\_\_\_\_

**Assinatura**

\_\_\_\_\_

**Data e hora**

### **Investigador/Equipa de investigação**

Eu expliquei em que consistia o estudo ao participante ou ao seu/sua representante antes de solicitar a assinatura(s) acima. Não há espaços em branco no documento. Uma cópia deste formulário foi entregue ao participante ou seu representante.

---

**Nome legível da pessoa de quem se obteve o consentimento**

---

**Assinatura da pessoa de quem se obteve o consentimento**

---

**Data e Hora**

Anexo 3: Guião de entrevista para crianças, adaptado de Livingstone et al. (2008) e de Chaudron et al. (2015).

#### Crianças

- Usas o tablet ou telemóvel? De quem são? Onde os usas (em casa ou exterior)? Qual preferes e porquê?

- O que fazes com eles? (jogas, tiras fotos, fazes filmes, instalas/desinstalas apps....);

- Que aplicações tens instaladas?

- Quais preferes (IDENTIFICAR 5 FAVORITAS e PORQUÊ)? De que tipo (ex. que tipo de jogos, no YouTube, que tipo de vídeos, se tem redes sociais ou instant messaging, etc.)

- O que fazes com elas? Com que frequência usas? Em que altura do dia?

- Como te fazem sentir? Bem? Mal? Nervoso? Divertido?

- Achas que algumas destas apps podem ser perigosas? Ou fazer-te mal?

#### Porquê?

- Tens regras para a utilização destes dispositivos? Quais são? Quem as implementou?

- Quando usas as apps, os pais estão contigo ou estás sozinho? Preferes estar sozinho ou acompanhado? Porquê?

- Os pais gostam das mesmas apps que tu?

- Aprendes com as apps? O quê? Achas importante aprender quando as usas? (por exemplo, se tiver uma app de inglês pode aprender inglês, ou uma app de matemática) Ou apenas te queres divertir/entreter/brincar?

#### Anexo 4: Guião de entrevista para pais.

##### Pais

- Os pais utilizam muito as tecnologias móveis?
- Quais os dispositivos móveis que o seu filho/a sua filha usa mais, por ordem de preferência? Usa mais smartphone ou tablet? Tem tablet próprio? O que faz?
- Quais as aplicações que o filho/a prefere (IDENTIFICAR 5 FAVORITAS e PORQUÊ)? Essas são também as preferidas dos pais, ou são diferentes? Se houver diferenças, a que acham que se devem?
- Desempenham algum papel nas práticas digitais dos filhos? Qual? Usam o tablet com eles? Monitorizam? Ajudam ou direcionam na escolha de apps? Que apps gostariam que os filhos utilizassem mas eles não gostam? Porque gostariam que usassem e porque será que eles não gostam?
- Que opinião têm sobre a utilização de tecnologias digitais por crianças da idade do seu filho/a? Que vantagens e desvantagens esta utilização trás? Que riscos acarretam? Comparando com outras atividades (ex. brinquedos mecânicos, desporto, brincar na rua, ver televisão, ler um livro), quais acham mais benéficas para as crianças?
- Qual o papel da escola? Têm tablets na escola? Usam aplicações? Sugerem o uso em casa?

##### Informação adicional a recolher (sob a forma de notas)

- Nomes e idades de pais e crianças
- Escolaridade das crianças
- Profissão dos pais
- Rendimento dos pais (indicativo como alto, médio ou baixo)
- Presença e utilização de tecnologias no lar (indicativo como alto, médio ou baixo)