

# CRIANÇAS (0 AOS 8 ANOS) E TECNOLOGIAS DIGITAIS

---



**CATOLICA**

CECC · CENTRO DE ESTUDOS  
DE COMUNICAÇÃO E CULTURA

LISBOA

**Patrícia Dias**  
**Rita Brito**

COORDENADO PELO JOINT RESEARCH CENTRE DA COMISSÃO EUROPEIA

# AUTORAS



**Patrícia Dias** é Professora Auxiliar convidada da Faculdade de Ciências Humanas da Universidade Católica Portuguesa. É também investigadora no Centro de Estudos de Comunicação e Cultura, e coordena a Pós-graduação em Comunicação e Media Sociais. Patrícia Dias é atualmente bolseira de pós-doutoramento da FCT, e desenvolve investigação sobre práticas de multi-screening e distribuição da atenção. Doutorada em Ciências da Comunicação, os seus interesses de investigação são os media digitais, Comunicação, 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 licenciada em Educação de Infância e realiza pós-doutoramento na Universidade do Minho sobre a utilização de tecnologias por famílias e crianças até 6 anos de idade. É doutorada pela Universidad de Málaga em tecnologias educativas na educação pré-escolar. É investigadora da UIDEF, no Instituto de Educação, Universidade de Lisboa. Pertence à coordenação do Mestrado em educação pré-escolar e 1º Ciclo, no Instituto Superior de Educação e Ciências.

# CRIANÇAS (0 AOS 8 ANOS) E TECNOLOGIAS DIGITAIS

---

Um estudo qualitativo exploratório  
Relatório Nacional Portugal

**PATRÍCIA DIAS**

Centro de Estudos de Comunicação e Cultura  
Universidade Católica Portuguesa  
[pdias@fch.lisboa.ucp.pt](mailto:pdias@fch.lisboa.ucp.pt)

**RITA BRITO**

UIDEF, Instituto de Educação  
Universidade de Lisboa  
[britorita@campus.ul.pt](mailto:britorita@campus.ul.pt)

---

Edição: Centro de Estudos de Comunicação e Cultura

Data: fevereiro 2016

ISBN: 978-989-99288-2-4

Centro de Estudos de Comunicação e Cultura  
Faculdade de Ciências Humanas - UCP  
Palma de Cima, 1649-023 Lisboa  
<http://cecc.fch.lisboa.ucp.pt/en/>



**CATOLICA**  
CECC • CENTRO DE ESTUDOS  
DE COMUNICAÇÃO E CULTURA

LISBOA



# Índice

<b>Pág. 6</b> Sumário Executivo	<b>Pág. 10</b> <b>1. INTRODUÇÃO</b> Utilização de tecnologias por famílias e crianças (0-8 anos de idade)	<b>Pág. 53</b> <b>3. RESULTADOS</b>
<b>Pág. 7</b> Principais resultados	<b>Pág. 15</b> <b>2. RETRATOS DAS FAMÍLIAS</b>	<b>Pág. 53</b> 3.1. Como é que as crianças, com menos de 8 anos, utilizam as novas tecnologias (online)?
<b>Pág. 8</b> Recomendações (Incluindo propostas de implementação ou propostas práticas)	<b>Pág. 16</b> Família PT01	<b>Pág. 55</b> 3.2. Como é que as novas tecnologias (online) são compreendidas pelos diferentes membros da família?
<b>Pág. 8</b> 1. Recomendações para policy-makers	<b>Pág. 20</b> Família PT02	<b>Pág. 58</b> 3.3. Como é que os pais gerem a utilização das tecnologias (online) dos seus filhos?
<b>Pág. 9</b> 2. Recomendações para fabricantes	<b>Pág. 25</b> Família PT03	<b>Pág. 59</b> 3.4. Que papel desempenham as novas tecnologias (online) na vida das famílias e das crianças?
<b>Pág. 9</b> 3. Recomendações para pais e outros educadores	<b>Pág. 28</b> Família PT04	<b>Pág. 60</b> 3.5. Factos Imprevistos
<b>Pág. 9</b> 4. Recomendações para escolas, bibliotecas, museus	<b>Pág. 32</b> Família PT05	
	<b>Pág. 34</b> Família PT06	
	<b>Pág. 38</b> Família PT07	
	<b>Pág. 42</b> Família PT08	
	<b>Pág. 46</b> Família PT09	
	<b>Pág. 49</b> Família PT010	



<b>Pág. 62</b> 4. MÉTODO	<b>Pág. 66</b> 4.2.2. De que modo os resultados se podem alterar com o passar do tempo?	<b>Pág. 70</b> 5.2. Recomendações
<b>Pág. 62</b> 4.1 Procedimento		<b>Pág. 70</b> 5.2.1. Recomendações a Policy-makers
<b>Pág. 62</b> 4.1.1. Procedimento para a escolha dos Participantes	<b>Pág. 66</b> 4.2.3. Como é que o estudo pode ser melhorado?	<b>Pág. 70</b> 5.2.2. Recomendações a fabricantes
<b>Pág. 63</b> 4.1.2. A amostra	<b>Pág. 67</b> 4.2.4. Algumas recomendações metodológicas para futuras investigações	<b>Pág. 70</b> 5.2.3. Recomendações para pais e educadores
<b>Pág. 64</b> 4.1.3. Implementação do protocolo de observação	<b>Pág. 67</b> 4.2.5. Qual o caminho que a investigação pode seguir tendo em conta este tema de investigação?	<b>Pág. 70</b> 5.2.4. Recomendações toa escolas, bibliotecas, museus, ...
<b>Pág. 65</b> 4.1.4. Registo		<b>Pág. 71</b> 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS
<b>Pág. 65</b> 4.1.5. Implementação do Protocolo de Análise	<b>Pág. 68</b> 5. CONCLUSÕES	
<b>Pág. 66</b> 4.2. Discussão		<b>Pág. 72</b> 7. ANEXOS
<b>Pág. 66</b> 4.2.1. Porque é que os resultados apresentados podem ter sido os obtidos?	<b>Pág. 68</b> 5.1. Principais resultados	

# SUMÁRIO EXECUTIVO



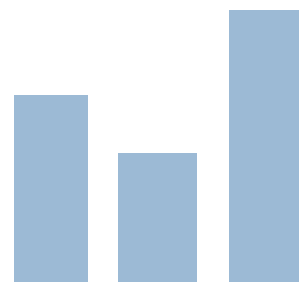
**E**ste estudo tem como objetivo explorar o envolvimento de crianças, com menos de 8 anos de idade, e das suas famílias com as tecnologias digitais. Mais concretamente, as questões de investigação deste estudo exploram a dinâmica entre pais e filhos, e também entre as utilizações e as perceções de crianças e pais relativamente à utilização destes dispositivos, a fim de identificar as atividades digitais e práticas, e também os benefícios e riscos associados.

Este relatório nacional português é parte de um estudo-piloto europeu de uma escala mais ampla, que no ano de 2015 envolveu 18 países (Bélgica, Bulgária, Croácia, Chipre, República

Checa, Dinamarca, Finlândia, Alemanha, Itália, Letónia, Portugal, Roménia, Eslovénia, Espanha, Países Baixos, Reino Unido). Em cada país, a amostra incluiu 10 famílias com crianças com 6 ou 7 anos de idade, que frequentavam o 1º ou 2º ano de escolaridade do 1º Ciclo do Ensino Básico e que utilizavam, pelo menos uma vez por semana, um dispositivo digital. Foi utilizada uma metodologia qualitativa, incluindo entrevistas a ambos os pais e às crianças, realizando-se também algumas atividades, durante as entrevistas, com as crianças. Para além disso, foram também tiradas algumas fotografias às crianças na utilização dos dispositivos.



# Principais resultados



## QUESTÃO DE PARTIDA DO ESTUDO

De que forma é que as crianças e as suas famílias utilizam as tecnologias (online)?

Esta questão está organizada em dois eixos, a dinâmica indivíduo-família e a dinâmica de utilização-perceção, dando origem a quatro questões de investigação. As nossas principais conclusões são apresentadas de acordo com estas questões.



### Q11: Utilização individual

*Como é que as crianças, com menos de 8 anos de idade, utilizam as tecnologias (online)?*

- O tablet é o seu dispositivo preferido.
- Os jogos são a principal atividade.
- O género é determinante na escolha de jogos e atividades.
- As atividades digitais espelham as preferências offline.
- As crianças conseguem utilizar as tecnologias de modo autónomo.



### Q12: Consciência de riscos e oportunidades

*Como é que as novas tecnologias (online) são compreendidas pelos diferentes membros da família:*

- O YouTube é onde as crianças estão mais expostas.
- As atividades relacionadas com aprendizagens educativas são pouco exploradas.
- Os dispositivos digitais têm a vantagem de realizar as ações de um modo rápido e fácil.
- As questões sociais são uma das desvantagens dos meios digitais.
- A utilização destes dispositivos não proporciona o convívio social.
- Os pais são da opinião que não é necessário preocuparem-se com a segurança digital das crianças por estas ainda serem muito jovens.



### Q13: Dinâmica Familiar

*Qual o papel que as tecnologias (online) (smartphones, tablets, computadores, jogos de vídeo, aplicações, etc.) desempenham na vida dos pais e das crianças (individualmente e relativamente à vida familiar em geral)?*

- As crianças brincam com o tablet sozinhas.
- As crianças sabem mais sobre os dispositivos digitais do que os pais pensam.
- A classe social da família não determina as competências digitais.
- O tablet é o novo babysitter.
- O smartphone é um dispositivo de entretenimento de "emergência".



### Q14: Mediação parental

*Como é que os pais podem gerir a utilização dos dispositivos dos seus filhos (online) (em casa e/ou noutros locais)? As suas estratégias são mais do tipo construtivo ou restritivo?*

- A mediação parental é negociada e flexível.
- Os pais supervisionam o tempo de utilização e o conteúdo.
- Os pais acreditam mais no diálogo do que em filtros.

---

# RECOMENDAÇÕES

(Incluindo propostas de implementação ou propostas práticas)

---



## RECOMENDAÇÕES A POLICY-MAKERS

---

### RECOMENDAÇÕES PARA INVESTIGAÇÕES FUTURAS

Os Policy-makers devem promover novas investigações sobre as tecnologias digitais e crianças com menos de 8 anos de idade. Este estudo piloto pode ser desenvolvido em maior escala (amostra maior), tempo (abordagem longitudinal) e métodos, resultando em novas perspectivas para a elaboração de políticas.

### AÇÕES DIRIGIDAS AOS PAIS

É necessária mais investigação com o intuito de sensibilizar os pais para esta questão, promovendo o uso de controlos parentais na utilização dos dispositivos digitais. É também necessário auxiliá-los a identificar tendências de uso excessivo pelas crianças e ajudá-los a alcançar uma utilização equilibrada.

### RECOMENDAÇÕES PARA A EDUCAÇÃO DOS MEDIA

Os Policy-makers devem assegurar e promover a educação para os media focada em tecnologias digitais e segurança digital. Um “kit de segurança” para os pais poderia ser desenvolvido e promovido, como por exemplo um conjunto de ferramentas (jogos, folhetos, histórias, etc.) de modo a promover o diálogo dentro da família.

---

## POLÍTICAS PARA COMBATER AS DESIGUALDADES ENTRE OS VÁRIOS PAÍSES

---



# RECOMENDAÇÕES PARA OS FABRICANTES



## SISTEMA DE CODIFICAÇÃO MAIS FÁCIL PARA UMA UTILIZAÇÃO SEGURA DO APLICATIVO

Os fabricantes devem desenvolver um sistema de codificação mais fácil e confiável para a classificação de aplicações, de preferência com base em cores, visível no ícone da aplicação e de fácil compreensão, tanto para os pais como para as crianças.

## MAIS CONTEÚDO PEDAGÓGICO E EM VÁRIOS IDIOMAS

As crianças que não entendem inglês ficam muito limitadas no que se refere à descrição das aplicações. Os fabricantes devem investir mais em conteúdos pedagógicos, como jogos e aplicativos relacionados com conteúdos de televisão, pois existem consumidores com necessidades que não estão a ser satisfeitas.



## RECOMENDAÇÕES PARA PAIS E EDUCADORES

### OS PAIS DEVEM SUPERAR O FOSSO ENTRE A SUA PRÓPRIA INFÂNCIA E A DOS SEUS FILHOS

Os pais devem ser ajudados a não olhar para os seus filhos “através do espelho retrovisor”. Só quando esta perceção for desmistificada é que os pais podem envolver-se num diálogo verdadeiro com os filhos relativamente às suas atividades.

Os pais devem estar atentos à educação para os media e segurança digital e promover as boas práticas na sua família, fundamentadas na informação e no diálogo.

**As crianças mais jovens são mais vulneráveis a certos riscos online**, tais como questões comerciais e de conteúdo inadequado, apesar dos pais alegarem que seus filhos não correm riscos online, porque eles não sabem como ler ou escrever.

## RECOMENDAÇÕES PARA ESCOLAS, BIBLIOTECAS, MUSEUS

### POLÍTICAS PARA A APRENDIZAGEM FORMAL

As escolas desempenham um papel fundamental na promoção do acesso às tecnologias e ao desenvolvimento de competências digitais. Elas também podem ser importantes no sentido de promoverem uma mediação parental responsável no que diz respeito a segurança digital e sensibilização para o potencial das ferramentas digitais para a aprendizagem.



# 1 INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos alteraram as nossas vidas diárias. Por exemplo, a comunicação ou a leitura de notícias são agora atividades realizadas digitalmente. O aumento mais significativo no uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) teve lugar entre a população mais jovem.

As crianças estão a crescer num mundo digital, sendo expostas, a partir de uma idade muito precoce, às tecnologias (Lepicnik & Samec, 2013) devido à sua presença na sociedade contemporânea. Elas vivem num mundo imerso em tecnologia e são utilizadoras ativas de tecnologias digitais, não digitais e interativas. Estas crianças fazem parte da geração de nativos digitais (Fleer, 2011; Prensky, 2001a, 2001b), vivendo num mundo envolto em tecnologias e utilizam-nas diariamente (Haia & Payton, 2010; Plowman, Stevenson, Stephen, & McPake, 2012).

Computadores portáteis, telemóveis, consolas de jogos, tablets e televisões estão disponíveis para que as crianças explorem o mundo e as incorporem nas suas atividades diárias. Como as crianças pequenas são curiosas, exploram estes meios digitais com avidez e ficam despertas para as suas cores, sons e variedade de atividades disponíveis.

Cada vez mais é importante conhecer e entender as utilizações de meios digitais pelas famílias, em especial pelas crianças, de modo a poder educá-las numa utilização responsável e protegê-las de riscos.

Esta necessidade foi o impulso para a criação de um estudo piloto com foco em crianças mais jovens, no âmbito do Projeto ECIT, Citizens' Rights in Emerging ICT (Projeto n. 572). O ECIT está relacionado com a identificação de ameaças para crianças relacionadas com as TIC, e tem como finalidade gerar recomendações que reforcem a proteção dos Direitos das Crianças e minimizem essas ameaças, apostando na informação, na educação, no envolvimento das escolas e da comunidade, e também nas relações intergeracionais.

A investigação centrada nos benefícios e desafios associados ao uso da Internet por crianças tem sido, até agora, principalmente direcionada a crianças entre os 9-16 anos (ver, por exemplo, a pesquisa EU Kids online, realizada desde 2006). A pesquisa refere que as crianças estão a aceder à Internet numa idade cada vez mais jovem. No entanto, "(...) a falta de conhecimento técnico, crítico e social de crianças pequenas pode representar [um maior] risco (...)" (Livingstone et al., 2011, p.3). Apesar do aumento substancial no uso por crianças muito jovens, a investigação parece estar a ficar para trás. Por isso, estudos com crianças de 0-8 anos de idade e que exploram os benefícios e os riscos do seu envolvimento com tecnologias (online) são imperativos. Além disso, a maioria dos estudos são quantitativos e não qualitativos e focam-se mais sobre os riscos associados à utilização da Internet fixa (poucos têm em consideração dispositivos móveis) e pouco sobre as vantagens e oportunidades para as crianças.



Além disso, pouca atenção é dada ao papel dos pais na utilização das novas tecnologias pelas crianças (Ólafsson, Livingstone, & Haddon, 2014). Por fim, estes estudos raramente englobam vários países (Holloway, Green et al, 2013. Ver também Marsh 2005; Marsh, Hannon, Lewis e Ritchie, no prelo; Plowman & McPake, 2013; Plowman et al., 2012).

O projeto-piloto “Crianças pequenas (0-8) e tecnologia digital - um estudo exploratório qualitativo” foi já realizado em 2014, contando com 7 países e 70 famílias participantes, “desbravando” caminho para a investigação sobre esta temática na Europa, para

abordar estas questões em colaboração com um grupo de parceiros académicos selecionados, em diferentes países europeus. O estudo foi desenhado para explorar mais em profundidade as crianças e as experiências das suas famílias com as novas tecnologias. Este ano (2015) o estudo foi aperfeiçoado e expandido a 18 países e a recolha de dados conta com cerca de 180 famílias.

A principal questão norteadora de todo o projeto é: de que formas, se é que de alguma, é que as crianças e as suas famílias são empoderadas pela utilização de novas tecnologias digitais (online)? Assim, os benefícios e os riscos relacionados com o uso por crianças





mais jovens de tecnologias digitais em ambiente familiar são explorados e discutidos. Os principais resultados deste projeto são: 1) uma visão transnacional comparativa do uso de tecnologias pelas crianças na Europa; 2) recomendações para os policy-makers com o intuito de maximizar vantagens e minimizar desvantagens; e 3) melhoria de questões metodológicas para estudos futuros.

Após o estudo-piloto, realizado em 2014, sentiu-se necessidade de melhorar e simplificar o quadro conceptual e evitar, tanto quanto possível, redundância nas entrevistas

tas e nos documentos de notificação, tendo, no entanto, não descurado manter a estrutura e referências de modo a permitir a comparação com o primeiro conjunto de dados.

Assim, a questão principal foi organizada em duas dimensões: 1) a relação entre o indivíduo e a família; 2) e a relação entre os usos e percepções/attitudes. O cruzamento destas duas questões-eixo resultou em quatro áreas temáticas ligadas a quatro questões de investigação mais específicas. O Quadro 1 apresenta a estrutura conceptual do projeto em 2015.

**QUADRO 1: ESTRUTURA CONCEPTUAL DO PROJETO EM 2015**

	CONTEXTO INDIVIDUAL	CONTEXTO FAMILIAR
UTILIZAÇÃO	<p><b>Q1:</b> <b>Utilização individual</b></p>  <p>Como é que crianças com menos de 8 anos de idade utilizam as novas tecnologias (online)?</p>	<p><b>Q3:</b> <b>Dinâmica familiar</b></p>  <p>Qual o papel que essas novas tecnologias (online) (smartphones, tablets, computadores, jogos de vídeo, aplicações, etc.) desempenham na vida dos pais (individualmente e em relação à vida familiar em geral)?</p>
PERCEÇÕES E ATITUDES	<p><b>Q2:</b> <b>Consciência dos riscos e oportunidades</b></p>  <p>Como é que as novas tecnologias (online) são compreendidas pelos diferentes membros da família?</p>	<p><b>Q4:</b> <b>Mediação parental</b></p>  <p>Como é que os pais gerem a utilização dos seus filhos mais jovens das tecnologias (online) (em casa e/ou em outros locais)? As suas estratégias são mais construtivas ou restritivas?</p>

Os dados recolhidos durante as entrevistas não se restringiram apenas ao que as crianças e os pais verbalizaram e partilharam, mas também ao que os investigadores puderam observar no ambiente familiar e na utilização dos dispositivos.

Todas as questões do guião de entrevista da primeira versão do relatório do ano anterior, relacionadas com o quadro das Questões de

Partida, foram mantidas para as entrevistas semi-estruturadas; no entanto foram consideradas mais como um 'kit de ferramentas' fornecido a nós, entrevistadores. Utilizámos este guião de entrevista e escolhemos livremente as perguntas a colocar, a fim de serem recolhidos dados para as 4 dimensões. O Quadro 2 resume as ferramentas e os recursos utilizados.

**QUADRO 2: FERRAMENTAS E RECURSOS DO ENTREVISTADOR**

Atividades/ferramentas das entrevistas	“Quebra-gelo”	Pais	Crianças
Livro de atividades	X	X	X
Jogo de cartas + “sorrisos”	X		X
Gráfico de utilização das tecnologias		X	
Tour digital			X
Tirar fotografias			X
Atividade de reconhecimento de logos e ícones de aplicações			X

Todas as famílias e os seus membros foram codificados de modo a garantir a sua confidencialidade e anonimato. A codificação para os membros da família começa com as iniciais do país, neste caso PT - Portugal, a numeração das famílias de 1 a 10 por ordem de entrevista, seguido pelo relacionamento familiar de cada um na família (f - pai, m - mãe, g - menina, b - menino, gf - avô, gm - avó, sf - padrasa, sm - madrasa, a / b - gémeos) e idade.

Por fim, segue-se uma visão geral do Sistema Educativo Português, a fim de esclarecer as informações sobre os anos de escolaridade e competências esperadas de uma criança com seis ou sete anos de idade.

O sistema escolar oficial em Portugal inicia-se na Educação Pré-Escolar, aos três anos de idade (não obrigatório). A educação obrigató-

ria começa em setembro, para todas as crianças que já estão ou estarão com seis anos de idade até ao final desse ano, que é o primeiro ano do Ensino Primário. Isto significa que as crianças que entrevistámos, tendo seis anos de idade, poderiam estar no 1º ano do Ensino Primário, ou no 2º, se o seu sétimo aniversário fosse até ao final de dezembro. No entanto, a maioria das crianças entrevistadas já tinham 7 anos de idade e frequentavam o 2º ano do Ensino Primário, o que significa que poderiam ler e escrever com alguma competência.

Após 4 anos no 1º Ciclo do Ensino Básico, o sistema escolar Português inclui mais dois ciclos do Ensino Básico e um ciclo do Ensino Secundário, todos obrigatórios. O Quadro 3 resume esta informação.



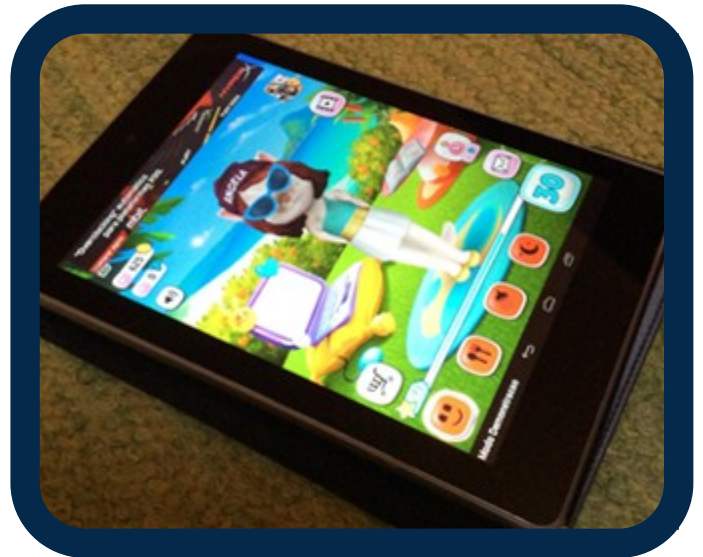
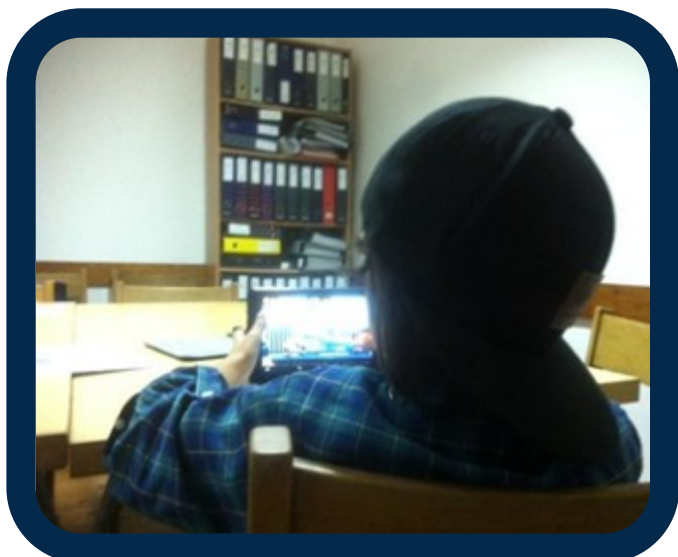
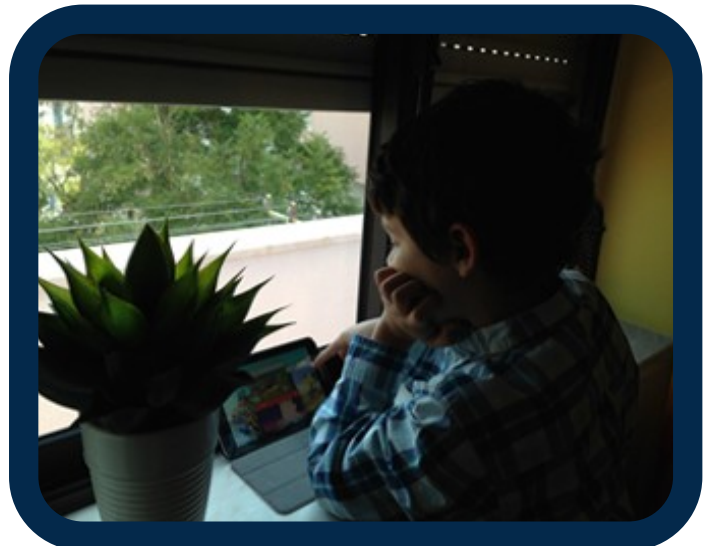
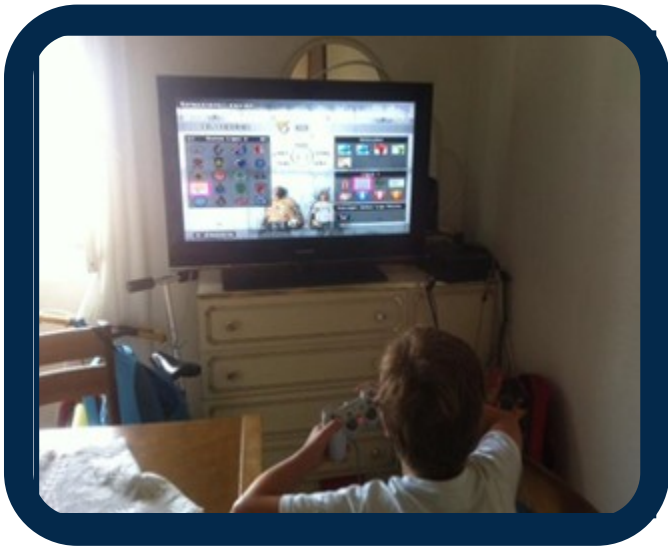
**QUADRO 3: SISTEMA ESCOLAR PORTUGUÊS**

Educação Pré-Escolar	3 a 5 anos	
Ensino Básico	1º Ciclo	1º Ano (6 anos) 2º Ano (7 anos) 3º Ano (8 anos) 4º Ano (9 anos)
	2º Ciclo	5º Ano (10 anos) 6º Ano (11 anos)
	3º Ciclo	7º Ano (12 anos) 8º Ano (13 anos) 9º Ano (14 anos)
Ensino Secundário	10º Ano (15 anos) 11º Ano (16 anos) 12º Ano (17 anos)	

*Nota: Esta caracterização foi baseada no European Commission/EACEA/Eurydice Report (2015).*



# 2 GALERIA DE FOTOS DE FAMÍLIA



# FAMÍLIA PT1

## LISBOA, PORTUGAL

MÃE, 36 ANOS, UTILIZADORA DIGITAL MÉDIA [PT1M36]

FILHO, 6 ANOS, 2º ANO DO 1º CICLO, UTILIZADOR DIGITAL MÉDIO [PT1B6]



A família PT1 vive em Lisboa, num bairro social, num modesto e pequeno apartamento. O apartamento tem 2 pequenos quartos, uma sala pequena, uma cozinha e um sótão. A habitação tem pouco mobiliário. Neste apartamento vivem a mãe e o filho, que dormem no mesmo quarto, cada um na sua cama. Este apartamento é dos pais da mãe, que vivem também no apartamen-

to, mas que não estiveram presentes durante a entrevista. É, portanto, uma família monoparental e com um filho único, sendo que a criança não tem qualquer contacto com o pai. Ao subirmos (mãe, filho e investigadoras) a escada do prédio para entrar em casa, o PT1b6 já estava a perguntar à mãe se podia jogar Playstation, e a mãe respondia que não [PT1m36].



A nossa atividade inicial permitiu-nos perceber que o PT1b6m, que frequenta o 2º ano do 1º ciclo, passa a maior parte do dia na escola, tendo aulas de manhã e Atividades Extra-Curriculares (AECs) durante a tarde. Após a escola, há dois dias por semana em que tem treinos de futebol, sendo esta a sua atividade preferida, e diz-nos com entusiasmo que é do Benfica. O único momento do dia em que menciona contacto com tecnologias digitais é ao final da tarde, quando chega a casa da escola. Durante o fim de semana, a mãe descreve outras atividades como a catequese e os escuteiros, diz que o filho a acompanha em tarefas como ir às compras, e que por vezes vão os dois passear. Nota-se alguma preocupação da mãe para que o filho não fique demasiado tempo em casa a jogar.

As tecnologias digitais presentes neste lar são o smartphone da mãe, um tablet que é partilhado pelos dois, e a PlayStation da criança. Percebemos que a criança também passa algum tempo a ver televisão.

Ao realizar a atividade com os cartões, o PT1b6m coloca todas as tecnologias digitais na categoria “gosto”, exceto o portátil e o mp3 que coloca no “médio”. Não sabe o que é o mp3. Reconhece o portátil mas diz que não tem esse aparelho em casa e por isso não sabe usar. A tecnologia preferida é claramente a Playstation. Apenas tem um jogo, de futebol, mas adora. Mostra-nos o espaço onde costuma jogar e como joga. Revela boas competências de utilização desta tecnologia: liga e desliga, consegue selecionar facilmente opções nos menus, tem um bom desempenho no jogo. Conhece as consolas portáteis e diz que gostava de ter mas não tem. Também gostava de ter mais jogos para a consola que tem. Diz-nos que pode jogar sempre que quiser, quando está em

casa. Diz que joga muito tempo. Não consegue indicar regras estabelecidas pela mãe relativamente ao uso deste aparelho. Apenas explica que, quando se porta mal, não pode utilizar o aparelho como castigo, visto ser algo que gosta muito de fazer.

Sobre o tablet, mostra-nos o seu e os seus jogos preferidos: jogos relacionados com personagens de que gosta dos desenhos animados (*Minions* e *Gumball*), *Angry Birds*, um jogo de corridas de carros para crianças mais velhas. Diz que joga poucas vezes com o tablet porque gosta mais da *PlayStation*. No tablet sabe ligar e desligar e mexer em alguns jogos, mas não revela grande à vontade. Revela que quando sente alguma dificuldade, primeiro experimenta sozinho e tenta resolvê-la e só quando não consegue mesmo é que pede ajuda à mãe. Diz que pode escolher instalar os jogos que quiser (com a ajuda da mãe) mas que agora já não dá para instalar mais jogos porque não cabem no tablet (a memória está cheia). Para além dos jogos (reconhece alguns, noutros só reconhece as personagens dos desenhos animados), ape-

**“SE EU DEIXAR,  
ESTÁ ALI O DIA  
TODO [A JOGAR  
PLAYSTATION]”.**

**[PT1m36]**

nas reconhece os ícones do Facebook (mas não sabe explicar o que é) e do WhatsApp (diz que é para fazer chamadas porque tem o desenho de um telefone). Joga sobretudo sozinho. Diz que por vezes joga com o tio no tablet ou no smartphone. Quando questionado sobre a internet diz que nunca usa e não sabe para que serve. Também não costuma ver vídeos no YouTube. Para o PT1b6m, as tecnologias digitais resumem-se a uma única finalidade – jogar. Também não revela percepção de perigos nem desvantagens no uso destas tecnologias.

Usa ocasionalmente o smartphone da mãe, sobretudo para se entreter quando estão fora de casa, quando estão em viagem ou quando têm de esperar no médico, mas tal como acontece com o tablet, não demonstra grande à vontade e as atividades que realiza resumem-se a jogar.

A mãe complementa estas informações explicando que o filho começou por mostrar interesse pelas tecnologias digitais há cerca de um ano, quando ela teve o seu smartphone, e ao ver a mãe jogar pediu-lhe para jogar também. Depois, o tio instalou lá em casa a sua PlayStation antiga e ele começou a jogar. Por fim, o avô ofereceu-lhes o tablet há pouco menos de um ano. Desde que tem a PlayStation e o tablet, o PT1b6m tem vindo a jogar mais tempo, a explorar mais atividades e opções, e a desenvolver as suas competências digitais.

“PT1m36: (...) se eu deixar está ali todo o dia.

E: Na Playstation.

PT1m36: Sim, na Playstation.”

Relativamente à mediação parental, a mãe não demonstra grande envolvimento neste tipo de atividades. Não joga com o filho, e limita-se a tentar ajudá-lo quando ele o solicita. Escolhe com ele os jogos a instalar e

desinstalar, mas porque o filho não o sabe fazer sozinho. Tenta pesquisar jogos mais pedagógicos mas não tem tempo para jogar com o filho e ele também não mostra muito interesse. A mãe revela que por vezes o deixa jogar jogos no seu computador portátil, mas que controla muito essa utilização com receio que ele estrague um dispositivo que é dela. Acede a sites de jogos e jogam online. Também indica que costuma fazer pesquisas para explicar ao filho alguma coisa que ele pergunte, mas ainda não há grande utilização em articulação com a escola. Contudo, o filho nem sequer refere estas práticas. As tecnologias digitais são vistas pela mãe como uma forma de manter o filho entretido quando ela está ocupada com tarefas profissionais ou domésticas. Assim, esta utilização é sobretudo individual e solitária por parte da criança. Por outro lado, também não estabelece regras rígidas relativamente ao uso destes aparelhos, nem relativamente aos dias em que é permitido jogar, nem aos horários ou tempo de jogo. Contudo, afirma não ter vontade de comprar mais jogos para o filho com receio de que isso o motive a passar ainda mais tempo a jogar. Afirma que ele passa em média meia hora por dia a jogar, e considera que mais do que isso é excessivo. Considera que a Playstation é um vício e esforça-se por envolver o filho noutras atividades mais físicas e com maior envolvimento social. Em comparação com o tablet, a mãe considera que os jogos estimulam mais alguma aprendizagem, mas considera que a Playstation só serve para deixar o filho nervoso. “PT1m36: Eu acho que se houver mais jogos, acho que o interesse vai ser maior e vai ser cada vez mais difícil desapegá-lo daquilo [PlayStation].”

Nesta idade, a mãe considera que a grande desvantagem das tecnologias digitais é ocu-





parem tempo que o filho poderia dedicar a outras atividades que considera mais interessantes, por terem mais envolvimento social. Também acha que os jogos são uma fonte de nervos e frustração que não são saudáveis para as crianças. Antevê o acesso à internet como um perigo no futuro relativamente próximo e considera que nessa fase o diálogo será o método para ajudar o filho a lidar com os perigos como o acesso à pornografia, o bullying e a possibilidade de conhecer estranhos online. Mas considera que, a

par do diálogo, é fundamental haver supervisão.

"PT1m36: No tablet e no computador há sempre o risco de eles irem para a internet e fazerem pesquisas... se não houver aquele controlo a gente não sabe o que é que... sei lá... e no telefone também... qualquer dispositivo que tenha acesso à internet o risco é maior, a preocupação é maior."

"PT1m36: Já tentei falar com ele por causa da pedofilia (...). Eu disse que as crianças não fazem sexo."

# FAMÍLIA PT2

## LISBOA, PORTUGAL

PAI, 39, UTILIZADOR DIGITAL ELEVADO [PT2F39]

MÃE, 39, UTILIZADORA DIGITAL ELEVADA [PT2M39]

FILHO, 7, 2º ANO DO 1º CICLO, UTILIZADOR DIGITAL MÉDIO [PT2B7]

FILHO, 3, 2º ANO DO PRÉ-ESCOLAR, UTILIZADOR DIGITAL BAIXO [PT2B3]

A família PT2 vive nos arredores de Lisboa, num apartamento moderno, renovado. A casa estava arrumada e limpa. É composta pelo pai e pela mãe, por um filho com 7 anos que frequenta o 3º ano do 1º ciclo e um irmão mais novo, com 3 anos, que frequenta o pré-escolar. Quando entrámos em casa, o filho mais velho estava a jogar snooker no tablet, no sofá da sala, mal levantando os olhos do tablet devido à elevada concentração no jogo. Passados uns momentos, a mãe disse que era o último jogo que ele jogava, e ele não se mostrou muito animado com a indicação, mas acatou. Alguns minutos depois, o filho mais novo chegou a casa e também quis jogar no tablet. O telemóvel da mãe estava pousado em cima da mesa e o filho mais novo pegou nele e começou a jogar.

Para o início das entrevistas, os pais tiveram de tirar os dispositivos aos filhos e estes não ficaram muito satisfeitos.

O filho mais novo era muito ativo e aquando das entrevistas esteve sempre a alternar entre as duas divisões onde se realizaram as entrevistas (sala e quarto) em simultâneo.

A família possui vários aparelhos digitais em casa. Cada um dos pais tem um smartphone, um tablet e um computador portátil. Alguns dos dispositivos não são próprios mas do trabalho. Não possuem consola de jogos mas têm na sala uma máquina antiga de Arcade que o pai recuperou e

onde têm vários jogos antigos. O PT2b7 tem um computador portátil próprio, o Magalhães, que os pais adquiriram em articulação com a escola. Neste computador, o PT2b7 não tem acesso à internet e tem um conjunto de conteúdos pré-instalados de carácter pedagógico, nos quais não mostra muito interesse. Os pais afirmam que acaba por ser o irmão mais novo que gosta de utilizar o Magalhães<sup>1</sup>, sobretudo porque muitas das atividades que vêm pré-instaladas no computador têm música, sendo esse o principal estímulo para ele interagir com esta tecnologia. Ocasionalmente, usa ainda um iPod da mãe para ouvir música.

Nos dispositivos do pai, as crianças não estão autorizadas a mexer. O pai indica que não está disposto a que lhe estraguem os dispositivos pessoais, que utiliza bastante e considera ferramentas de trabalho mas também uma forma de lazer. Conta que já compraram um tablet “baratucho” para as crianças brincarem, mas que se partiu e que desde então não os deixa mexer nas suas coisas. A mãe é mais permissiva. Indica que usa o seu smartphone como “SOS”, sobretudo com o filho mais novo, ou seja, quando as crianças estão demasiado inquietas e mal comportadas propõe-lhes que joguem para se entreterem.

<sup>1</sup> O Magalhães fez parte do projeto “e.escola”, lançado pelo Ministério da Educação em 2008 com o intuito de proporcionar o acesso das crianças às tecnologias, através da distribuição do computador Magalhães, um computador portátil, com um preço acessível (e.escola, s/d).



Isso acontece sobretudo em momentos de espera fora de casa, como num restaurante, mas pode acontecer em casa se estiver ocupada a fazer o jantar ou com outras tarefas domésticas. “E: O que é o SOS? Explica lá o que é o SOS?”

PT2m39: [risos] Olha, é estarmos a jantar com amigos e não haver hipótese, porque ele está completamente histérico, e já tentámos tudo, e pronto, toma lá para ver se ele se entretém. É quando já esgotámos outros recursos.”

O tablet que as crianças usam também é da

mãe, mas foi comprada uma capa “resistente” para que não aconteça o mesmo que com o outro. O PT2b7 insiste com frequência que quer um tablet “só para ele”, justificando com o facto de os amigos da escola também terem.

Os pais relatam a “cronologia” do uso das tecnologias digitais. Para o filho mais velho, o primeiro contacto foi mesmo o Magalhães, com a entrada para o 1º ciclo. Antes disso, só existiram contactos muito esporádicos com jogos no smartphone ou no tablet da mãe. Mas com o

---

**“EU SÓ LHO DOU [O SMARTPHONE  
DA MÃE] EM SOS!”.**

---

**[PT2m39]**

filho mais novo já foi diferente; quando nasceu já existiam mais tecnologias no lar e desde a idade de 1 ano que se interessa pelos smartphones, tablets e portáteis, sobretudo para jogar alguma atividade com música. Os pais relatam que o contato do PT2b7 com o tablet é relativamente recente, entre 6 meses a 1 ano, mas que a criança já consegue realizar um conjunto diversificado de atividades: joga jogos variados, instala e desinstala aplicações, consegue fazer pesquisas no YouTube e no Google, tira fotografias e faz vídeos. Os pais não revelam grande preocupação com a escolha dos jogos, consideram que o filho não tem tendência para escolher jogos que não sejam adequados para ele. Contudo, quando chegámos, observámos que estava a jogar um jogo multi-player online, de snooker, e que o outro jogador tentou interagir com ele através do chat, mas como lhe escrevia em inglês, a criança não percebeu o que estava a acontecer. Escolhe jogos relacionados com os universos ficcionais que aprecia, como o Star Wars, e também jogos desportivos.

O PT2b7 elege o tablet como o seu dispositivo favorito e os jogos como a principal atividade. Gosta de jogar jogos relacionados com desportos, como snooker ou ping-pong, e também relacionados com brinquedos e universos ficcionais, com destaque para a Lego e a saga Star Wars. Revela grande à vontade no manuseamento dos jogos e do aparelho, explica como instala e desinstala aplicações, como identifica as que são grátis ou pagas (uma vez que só pode instalar as grátis), como faz pesquisas na Google Play, no Google e no YouTube.

“E: Gostas mais do tablet ou do telemóvel?”

PT2b7: Do tablet porque tem mais jogos e porque é maior e tem mais jogos mais divertidos do que no telefone da mãe.”

Os pais participam, dentro do possível, na “vida digital” do filho. Ele gosta de explorar sozinho as tecnologias e tentar ultrapassar as

dificuldades, mas pede ajuda aos pais com frequência. Recorre ao pai para o ajudar a passar níveis nos jogos e à mãe para o ajudar com pesquisas e tarefas relacionadas com a escola, embora isto não aconteça com muita frequência. O pai joga com ele com alguma frequência, no tablet e na máquina de Arcade, e afirma não jogar ainda mais por falta de tempo. Mas os pais também confessam que o deixam entretido com o tablet quando estão ocupados com as tarefas domésticas.

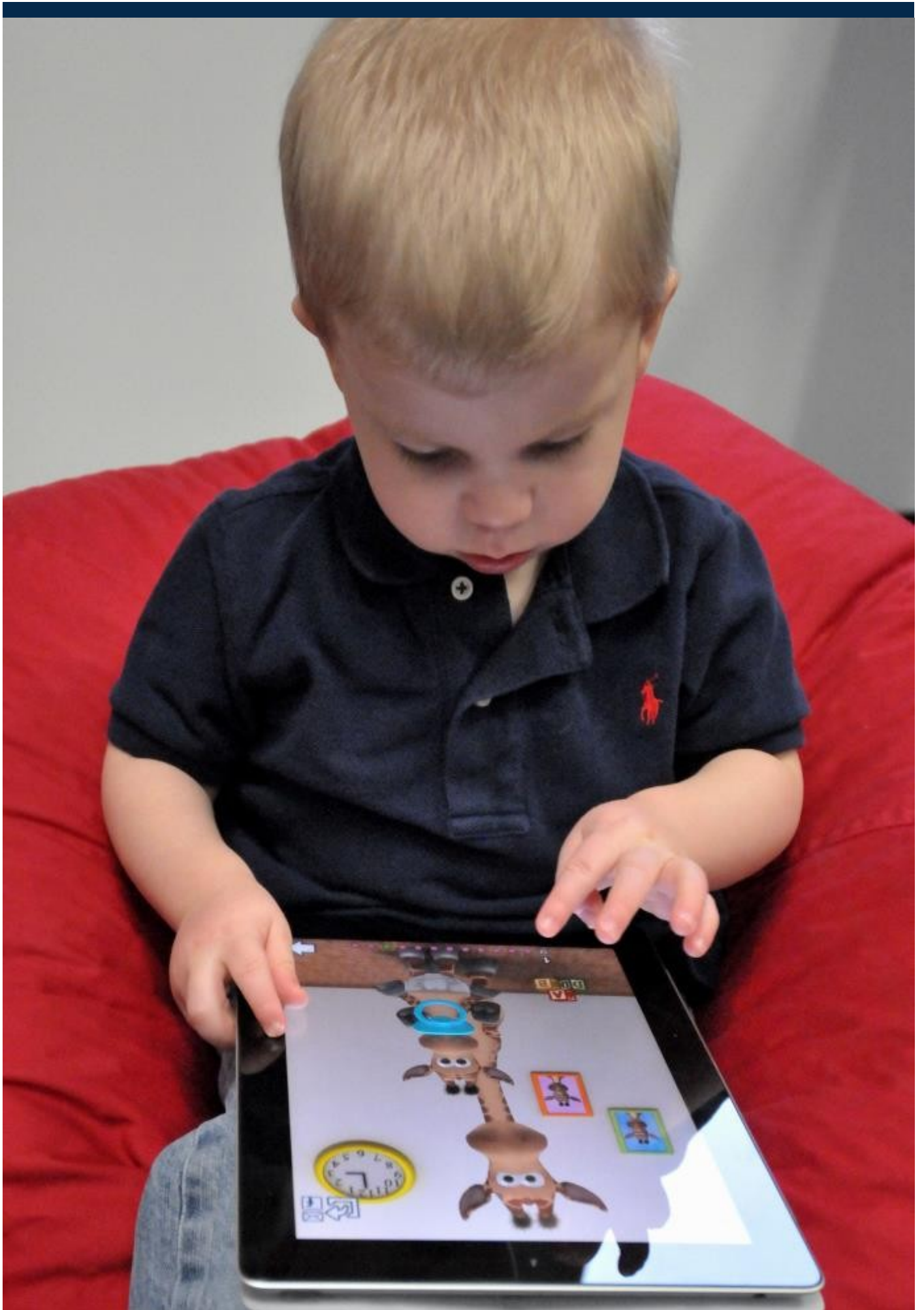
Aliás, a criança afirma que uma das coisas que gosta no tablet é poder levá-lo para a sala ou para a cozinha e estar ao pé dos pais, mesmo estando a jogar e os pais ocupados a fazer o jantar, por exemplo.

A mãe revela alguma preocupação em tentar selecionar jogos que sejam de alguma forma educativos, mas como esses jogos geralmente exigem um acompanhamento dela, acaba por não conseguir ter tempo para motivar os filhos a jogá-los. O pai rebate, afirmando que acredita que as crianças aprendem com todo o tipo de jogos, simplesmente não estão a aprender os conteúdos escolares de modo formal, mas aprendem a resolver problemas, desenvolvem a coordenação motora, treinam a memória, aprendem a explorar e a improvisar.

Relativamente à exposição à publicidade, os pais admitem que acontece, mas não reconhecem essa situação como um perigo ou problema a não ser pela frustração da criança quando não consegue “livrar-se” de um pop-up ou voltar ao jogo que realmente quer jogar.

“PT2f39: Ele tem um grande problema, é que ele não lê. É sempre a seguir para a frente. E depois aquilo tem publicidade e acaba por o levar para outros sítios. Mas quando ele vê que não está a ir para onde ele quer, depois começa a ficar todo chateado porque aquilo não funciona. Quando me apercebo, vou ver o que se passa e explico-lhe o que tem de fazer, que é possí-







vel. Os pais afirmam que os deixaram jogar no dia da entrevista excepcionalmente porque era o tema da conversa, e nota-se que as crianças realmente querem jogar, uma vez que estão a ter a oportunidade. Tentam sempre jogar, mesmo sabendo que não é permitido. O PT2b7 revela consciência de que pode ser negativo jogar demasiado tempo, provavelmente refletindo a explicação que os pais lhe oferecem quando o proíbem de jogar.

"E: Jogas muitas vezes? Jogas todos os dias?

PT2b7: Não.

E: Porquê? Não te apetece?

PT2b7: Não, porque às vezes a mãe não me deixa.

E: Porquê?

PT2b7: Porque assim fico muito viciado.

E: E isso é mau?

PT2b7: É. Depois assim fico só viciado no tablet e não penso nos trabalhos.

E: Nos trabalhos da escola?

PT2b7: Sim.

E: É importante pensar nos trabalhos da escola?

PT2b7: Sim, dizem que no 3º ano ainda é mais difícil."

O pai indica sentir dificuldade em impor regras adequadas à diferença de idades entre os irmãos, pois um quer sempre fazer o que o outro está a fazer. O mais novo sai beneficiado dessa situação pois frequentemente é-lhe permitido realizar atividades que não eram permitidas ao mais velho com a mesma idade.

Relativamente às perceções dos pais sobre as tecnologias digitais, consideram que é muito positivo ter fácil acesso a tantos recursos e conhecimentos. A mãe refere uma vantagem muito prática, a possibilidade de poderem brincar sem terem brinquedos físicos que ocupem espaço ou desarrumem a casa.

"PT2m39: O PT2b3 faz no computador e no tablet puzzles. Coisas que às vezes não dá para fazerem aqui porque iam encher-nos a casa de tralhas."

Por outro lado, a mãe salienta que essa facilidade acaba por gerar uma maior frustração face à dificuldade, e uma maior dificuldade em resolver problemas do dia a dia. Pelo lado negativo, referem sobretudo o facto de estas atividades substituírem brincadeiras ao ar livre e o contacto humano.

"PT2f39: Se em cinco minutos não consegues fazer aquilo que achas que devias conseguir, chateias-te com o jogo, passas à frente, e isso acho que é um ponto negativo contrariamente àquilo que havia antigamente, que era, tens este jogo, e agora vais jogar este jogo, vais aprender a controlar a tua insatisfação perante o não consegues atingir um determinado objetivo."

Têm consciência de outros problemas, trazidos por um acesso mais livre à internet e às redes sociais, mas consideram que os filhos ainda não têm idade para esses comportamentos que consideram mais arriscados. Por agora, consideram que não irão utilizar filtros ou outra forma de controlo parental. O pai considera que a proibição ainda torna as atividades mais atrativas para as crianças ou adolescentes. Defendem que a melhor forma de proteger os filhos é acompanhá-los e dialogar com eles sobre os perigos e formas de os evitar e enfrentar.

"E: Por exemplo, acham que os filtros de controlo parental são um caminho ou é mais pelo diálogo? [hesitação] Ainda não pensaram?

PT2f39: Os filtros, já falámos disso, mas eu acho que isso não é solução. Porque basicamente isso é proibir, e o proibir na minha opinião é pior.

# FAMÍLIA PT3

## LISBOA, PORTUGAL

MÃE, 39, UTILIZADORA DIGITAL ELEVADA [PT3M39]

FILHA, 7, 2º ANO DO 1º CICLO, UTILIZADORA DIGITAL MÉDIA [PT3G7]

A família PT3 vive nos arredores de Lisboa, num pequeno apartamento na cave de um prédio. O apartamento tem uma decoração moderna e é acolhedor, apesar de ter muito poucas janelas. O agregado é constituído por mãe e filha. A mãe é divorciada, e a guarda da criança é partilhada, passando uma semana com cada progenitor. O agregado do pai inclui a madrasta e em breve incluirá um irmão, que nascerá dentro de poucos meses.

O contacto com as tecnologias digitais é diferente em casa da mãe e do pai. Os progenitores mantêm uma relação cordial e tomam decisões conjuntas relativamente à vida da filha, mas têm visões diferentes sobre as tecnologias digitais. Ao invés de discutirem, consideram que se complementam e que ter estas duas experiências pode ser enriquecedor para a criança.

Em casa da mãe, apenas existe o smartphone da mãe, e o portátil que é do trabalho e que a mãe raramente traz para casa. A tecnologia dominante no dia a dia da criança é a televisão. É uma “*companhia*” constante na vida das duas, e a mãe conta que colocam videoclips na televisão e “*estamos aqui feitas doidas a dançar!*” [PT3m39]. No smartphone da mãe, existem poucos jogos, até porque a memória do aparelho não permite. O que a PT3g7 mais faz é ver vídeos no YouTube. Consegue pesquisar facilmente o que pretende, escrevendo as palavras na caixa de pesquisa, e também vai explorando as sugestões. Os vídeos preferidos são videoclips de músicas

que gosta, vídeos de Karaoke de canções de filmes e desenhos animados – a mãe destaca o *Frozen*, vídeos *how-to* de maquilhagens, bolos e brinquedos. O visionamento dos vídeos é frequentemente um momento em família, algo que mãe e filha fazem antes de adormecer. Mas quando a criança vê os vídeos sozinha, enquanto a mãe cozinha ou arruma a casa, a PT3m39 faz questão de estar atenta ao som e de ir controlando o que a filha vê. Apesar de mãe e filha partilharem alguns momentos, como relatado, a mãe considera que passa demasiado tempo ocupada com as tarefas domésticas, tempo que a filha ocupa a ver televisão, e diz que procura criar tempo para estar com a filha a fazer outras atividades, e que quando isso acontece, a menina “gosta muito!”.

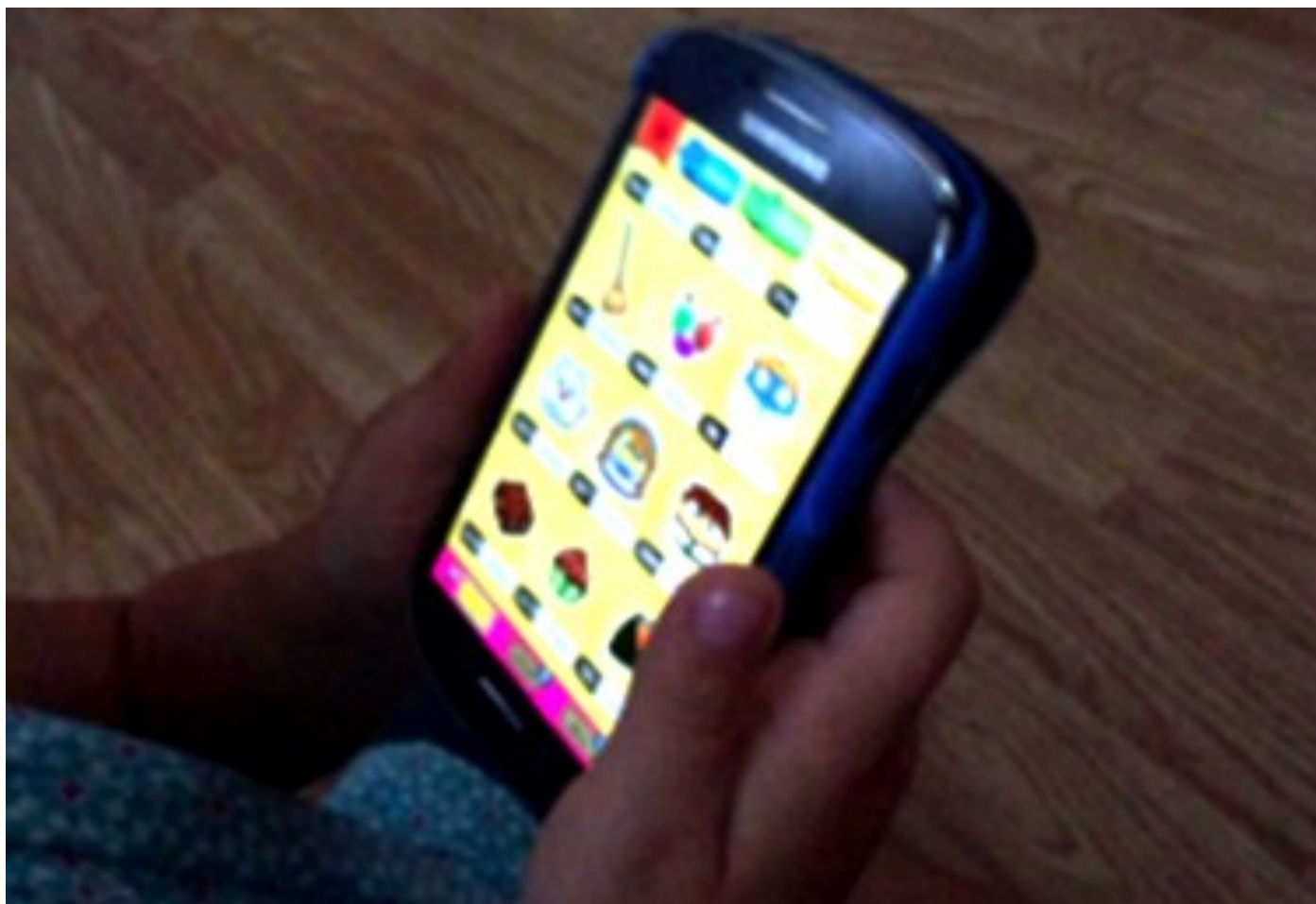


"E: E mesmo os vídeos, costumas ver com ela ou deixá-la sozinha?

PT3m39: Ela tem quase sempre som. Eu deixo-a ter som. Se eu não gosto, já aconteceu, às vezes ouço alguma coisa, pergunto "O que é que estás a ver?". São coisas um bocado estranhas. Regra geral anda tudo sempre à volta disto, mas há vídeos, sei lá, já me apareceu com um de maquilhagem, daquelas maquilhagens, não é maquilhagem que se chama, por exemplo para fazer monstros ou criaturas."

Relativamente a atividades relacionadas com a escola, a mãe revela que a PT3g7 utiliza computadores no ATL, e sabe que por vezes as crianças mais velhas lhe ensinam algumas coisas, o que lhe causa algum desconforto. Por exemplo, a filha já gosta de músicas pop para adolescentes, e foi com essas amigas mais velhas que as conheceu, na internet. Em casa, a mãe ainda não sentiu necessidade de recorrer a pesquisas no Google ou ao computador para qualquer tarefa, mas admite que, com o avançar da escolaridade, provavelmente trará

o portátil do trabalho para casa com mais frequência, para que a filha o possa utilizar para estudar. Também ainda não explorou o potencial didático do tablet, porque acha que a filha às vezes "precisa de brincar" [PT3m39]. Foi em casa do pai que a PT3g7 teve o primeiro contacto com tecnologias digitais, jogando com o pai num PC antigo que era dele quando era mais novo. A partir daí, passou a jogar com o pai no portátil dele, no smartphone dele, e no tablet dele, até que, aos 5 anos, o pai lhe ofereceu um tablet como presente de Natal. No seu tablet, a maior parte dos jogos que a PT3g7 tem instalados são femininos, de vestir e despir bonecas, de princesas, de maquilhagens, de tomar conta de animais. Mas também joga outros jogos com pai, como o Angry Birds, e muitas vezes competem os dois. A menina fala de aplicações relacionadas com as personagens dos universos ficcionais que gosta – Winx, Disney, mas também de puzzles e de "jogos de guerra" [PT3g7].



A menina revela boas competências digitais: sabe instalar e desinstalar aplicações, distinguir as pagas das grátis pois só pode instalar estas últimas, pesquisar escrevendo palavras na caixa de pesquisa tanto no Google como no YouTube, e revela destreza no manuseamento do tablet. Conhece o Facebook, explica para que serve, diz que a mãe usa mas ela ainda não, não tem idade. Explica também que prefere jogar no tablet do pai do que no seu porque é mais rápido, o seu está sempre a “encravar”. Já teve uma PlayStation Portable mas perdeu-a. A PT3g7 conta-nos um episódio que a perturbou:

“E: Já alguma vez viste alguma coisa na internet que te tivesse assustado ou que não tivesses gostado de ver?”

PT3g7: Foi tipo um rapaz e uma miúda e outro rapaz a fazer uma maluquice. Eu já vi no colégio só que odiei.”

A PT3g7 pode usar o seu tablet sempre que quiser e trazê-lo para casa da mãe. Mas isso não acontece com frequência. A mãe descreve o comportamento da filha como sendo muito diferente quando está com a mãe ou com o pai. Desenvolveu a sua rotina com cada um e adapta-se facilmente. Já sabe que o pai gosta de jogar e que pode fazer isso com ele, como também sabe que a mãe prefere outras atividades. No entanto, a menina afirma:

“E: Quando estás em casa da mãe tens saudades do tablet?”

PT3g7: Tenho.”

Recentemente, a PT3g7 teve alguns episódios de sonambulismo, sempre na casa do pai. A mãe está preocupada e teme que possa estar relacionado com o excesso de jogos no tablet,

mas não tem a certeza. Reconhece que, quando está com ela, também vê televisão de forma excessiva.

A PT3m39 tem opiniões muito vincadas relativamente às tecnologias digitais. Não gosta. Viveu a sua infância no Alentejo, em contacto com a natureza e rodeada de animais, e tem pena que a infância da filha não seja assim tão pura e inocente. Por outro lado, reconhece que quando iniciou a sua vida profissional em Lisboa sentiu muitas dificuldades por não ter competências digitais, e considera fundamental que a filha as adquira. Assim, vê com bons olhos que o pai a estimule nessas aprendizagens. Em casa da mãe, o mais frequente é que seja a filha a ensinar à mãe como fazer alguma coisa.

“PT3m39: A tecnologia constrói, serve supostamente para facilitar o trabalho, a vida, ao Homem, à humanidade. É claro, se calhar não lhe dar acesso é tirá-la do mundo em que vivemos hoje em dia.”

A mãe destaca como principais desvantagens das tecnologias digitais as crianças perderem imaginação e criatividade, e também terem menos contacto humano.

“PT3m39: Eu continuo a ter uma ideia completamente romântica e prefiro que ela use a imaginação, algo que eu acho que todas as crianças têm, e com as tecnologias acabam por perder porque têm acesso a tudo, e rápido, e não têm atenção...”

“PT3m39: O que se pensa da tecnologia, aquilo da Nokia, do ‘Connecting People’, mas ao mesmo tempo está a afastar completamente.”

# “ELA VIVERÁ NUM MUNDO EM QUE SÃO TODOS ‘CYBER’.”

[PT3m39]

# FAMÍLIA PT4

## LISBOA, PORTUGAL

PAI, 38, UTILIZADOR DIGITAL BAIXO [PT4F38]

MÃE, 28, UTILIZADORA DIGITAL MÉDIA [PT4M28]

FILHA, 9, 3º ANO DO 1º CICLO, UTILIZADOR DIGITAL ELEVADO [PT4G9]

FILHO, 7, 1º ANO DO 1º CICLO, UTILIZADOR DIGITAL MÉDIO, [PT4B7]

FILHO, 6, JARDIM DE INFÂNCIA, UTILIZADOR DIGITAL MÉDIO, [PT4B6]

FILHO, 2, CRECHE, UTILIZADOR DIGITAL BAIXO [PT4B2]

A Família PT4 é constituída por quatro crianças, o padrasto e a mãe. Residem nos arredores de Lisboa, estando de mudança para outra habitação. Segundo a PT4m28, o local onde residem de momento tem uma renda mensal muito elevada e vão mudar-se para uma habitação com uma renda mais barata, um pouco longe de onde residem atualmente. Por estarem em processo de mudança, as entrevistas foram realizadas na casa dos avós, onde a mãe afirmou que as crianças passavam igualmente bastante tempo. A casa dos avós é um apartamento muito pequeno, antigo e com pouca mobília. Tem dois quartos pequenos, um deles sem janela, uma sala, uma cozinha, uma casa de banho.

Foi pedido à mãe para trazer algumas tecnologias, aquando da entrevista, para podermos ver a interação das crianças com estas, no entanto a mãe não se lembrou do pedido.

O PT4f38 é padrasto da PT4g9 e do PT4b7. É pai biológico do PT4b6 e do PT4b2.

Os quatro irmãos estavam muito entusiasmados em partilhar todas as atividades que realizavam com os meios digitais a que tinham acesso.

Os dois irmãos mais velhos [PT4g9 e PT4b7] têm um telemóvel. O da PT4g9 foi comprado propositadamente para ela e embora não seja smartphone é touch, mas, segundo a mãe, “é uma coisa fraca. (...) Até o meu, não é nada de especial” [PT4m28]. O PT4b7 tem um telemóvel antigo que foi herança, não é um smartphone. Os telemóveis foram uma aquisição muito

recente para as crianças, embora a mãe fosse contra a ideia de lhes oferecer.

A PT4g9 e o PT4b7 não estão autorizados a levá-los para a escola, utilizando-os apenas nas férias.

O PT4b7 diz que no seu telemóvel ele joga e tira fotos. Não tem dinheiro no telemóvel para fazer chamadas, “Não dá, tem de ser carregar o cartão”. O PT4b6 não tem telemóvel, mas como os irmãos mais velhos têm ele diz “Não [tenho], mas vou ter!”.

O computador é utilizado pela PT4g9 para fazer pesquisas para a escola, embora prefira o tablet para essa tarefa. O computador também é utilizado para jogos pelos irmãos. No entanto, o computador de momento está estragado pois foi “molhado com leite” pelo PT4b2 [PT4g9].

No Natal do ano passado o avô (pai da PT4m28) ofereceu um tablet a cada um dos três irmãos mais velhos, embora a PT4m28 tivesse novamente manifestado desagrado nessa oferta tecnológica, pois este não lhe pediu parecer relativamente à oferta.

PT4m28: “Para mal dos meus pecados, não era aquilo que eu queria, mas pronto!”

Na opinião da PT4m28 “eles têm de aprender a brincar todos juntos, a virem para a rua, não é ficarem enfiados em casa, encafuados”. Aconteceram já alguns incidentes com os tablets. O PT4b2 partiu o vidro do tablet da PT4g9. Os três irmãos pediram-me para não contar o sucedido ao avô, pois tinham a certeza que ele iria ficar muito aborrecido”.





Neste jogo o PT4b7 referiu que “o objetivo é roubar carros, apanhar moedas, fazer missões”. O PT4b7 também gosta do Minecraft e do Lego.

A PT4g9 também gosta de jogos com bonecos, como a “Ângela”, onde “quando não tem comer eu tenho de lhe pôr comida!” [PT4g9].

A PT4g9 e o PT4b6 costumam jogar jogos a pares, jogos esses que envolvem lutas.

A PT4g9, irmã mais velha, é a que tem mais competências no que se refere à instalação de aplicações nos tablets, não necessitando da ajuda da mãe ou do padrasto. Ela ajuda os outros irmãos, nomeadamente o PT4b6, que ainda não sabe escrever, a procurar aplicações e a instalá-las. Segundo ela, aprendeu a utilizar os dispositivos sozinha e ensina os outros irmãos. Diz que os jogos “ensinam a jogar” [PT4g9] e que também há vídeos onde se pode aprender a jogar.

E: Qual é o dispositivo mais difícil de usar? O tablet, o telemóvel, o computador...

PT4b7: Para mim a playstation é fácil e o tablet e o telemóvel.

PT4g9: Para ele (PT4b6) é mais difícil o computador, o tablet e o telemóvel, porque ele está a aprender.

E: Ninguém vos ensinou a jogar?

PT4g9: Ao início há um jogo que ensina a jogar ou há vídeos, depois...

E: A mãe e o PT4b6 não vos ensinam, vocês descobrem sozinhos.

PT5b7: Sim.

Segundo os três irmãos, todos os dispositivos são fáceis de utilizar.

Na TV os rapazes gostam mais de ver desenhos animados como o “Sponge Bob” ou o “Faísca”. A PT4g9 gosta de ver a “Violeta”. Gostam de ver TV, no entanto a PT4g9 mencionou que a mãe às vezes desliga quando acha que eles já viram demais.

Para além dos jogos, também gostam de utilizar o Youtube para ver vídeos relacionados com as personagens dos jogos. Os rapazes veem vídeos do “Faísca MacQueen”, vídeos do “Minecraft”, do “Lego” ou do “GTA”, colocando também vídeos para o irmão mais novo ver, como “Os Caricas”. A PT4g9 vê vídeos da “Violeta” e também do “Minecraft”.

Dos dispositivos a que têm acesso, as crianças mencionam o tablet e o telemóvel como os dispositivos preferidos.

Para além de realizarem jogos nos dispositivos tecnológicos, as crianças mencionaram que a mãe, por vezes, participa nos jogos.

PT4g9: “A mãe à noite faz jogos connosco: jogos de música, quem ganha, a mãe é júri” [PT4g9].

Na escola a PT4g9 tem um quadro interativo na sala, mas não usa o computador que está ligado a este. O PT4b7 também tem na sala um quadro interativo e “é a professora que está no computador só que há um fio que liga ao quadro interativo e depois aquilo projeta”. A PT4g9 diz que utilizam o quadro interativo “quando temos tempo” e “vai por fila (...), nós vamos ao quadro e fazemos”.

Existem algumas regras que, segundo os irmãos, quem as coloca é o pai e a mãe, e concordam com elas. Já a mãe diz que as regras são maioritariamente colocadas pelo pai.

Normalmente, quando o pai chega a casa, ao final do dia, pede às crianças para recolherem os equipamentos e incentiva-os a irem para a rua brincar.

PT6m28: “Ele como não gosta disso, chega a uma certa hora, que é normalmente a hora a que ele chega, e acabou-se o tablet, acabou-se o computador, acabou-se a Playstation. É, ‘Vão para a rua, sujem-se todos, vão brincar!’”.

Durante o tempo de escola não podem utilizar qualquer tipo de tecnologia nos dias de semana, só na noite de sexta-feira e no fim de semana, caso tenham já terminado todos os trabalhos de casa. Quando jogam, é “no máximo uma hora. Uma hora, uma hora e qualquer coisa... Mais não” [PT4m28].

Relativamente à supervisão das crianças enquanto jogam ou assistem ao Youtube, a mãe menciona que o pai joga muitas vezes com as crianças na Playstation, a própria mãe diz que também joga com eles e que quando utilizam o tablet está “sempre com os olhos a saltitar de um tablet para o outro”. No entanto, as crianças dizem que jogam sozinhas, nomeadamente o jogo GTA ou o Minecraft, e que também utilizam o Youtube sozinhos.

A PT4m28 transmitiu já algumas ideias de segurança online à PT4g9 devido a esta utilizar a Internet para fazer pesquisas para trabalhos da escola, nomeadamente nas palavras chave a utilizar nas pesquisas.

Sobre os aspetos positivos e negativos na utilização das tecnologias, a PT4m28 acha que em termos de socialização as crianças já não são ativas como a PT4m28 era na idade dos seus filhos. Para além disso, é necessário ter cautela com o tipo de conteúdos online, que podem ser maliciosos para as crianças. A

PT4g9 tem pedido várias vezes um perfil no Facebook, no entanto a mãe ainda não deu permissão, com receio de a filha poder marcar algum tipo de encontro indesejado com um desconhecido. Um aspeto positivo das tecnologias é o facto de estas permitirem um rápido contacto entre pessoas.



**“OS MIÚDOS JÁ NÃO BRINCAM COMO BRINCAVAM...  
COMO NÓS BRINCÁVAMOS ANTIGAMENTE. NA RUA...”.**

**[PT4m28]**

# FAMÍLIA PT5

## LISBOA, PORTUGAL

PAI, 42, UTILIZADOR DIGITAL BAIXO [PT5F42]

FILHO, 11, 4º ANO DO 1º CICLO, UTILIZADOR DIGITAL BAIXO [PT5B11]

FILHO, 7, 2º ANO DO 1º CICLO, UTILIZADOR DIGITAL BAIXO [PT5B7]

FILHO, 6, 1º ANO DO 1º CICLO, UTILIZADOR DIGITAL BAIXO [PT5B6]

A Família PT5 reside nos arredores de Lisboa, num pequeno anexo alugado, que faz parte de uma vivenda. A habitação é composta por 2 quartos, uma casa de banho, uma sala com kitchenette e um pequeno pátio exterior. Nesta habitação vivem os três filhos e o pai.

A casa estava arrumada e limpa. A maioria do mobiliário era antigo.

O pai é natural de Viseu mas emigrou para Espanha, onde casou com a mãe dos seus três filhos. Em Espanha os pais tinham um negócio próprio. Há um ano, os três filhos e o pai vieram para Portugal, no entanto a mãe não quis vir, ficando com o negócio de ambos em Espanha. Os pais estão neste momento num processo de divórcio. Segundo o pai, a mãe não tem qualquer contacto com os três filhos.

De momento, a família PT5 tem uma vida bastante precária, pois o pai ficou desempregado nos últimos tempos. Aquando da realização da entrevista estavam em vias de ter de sair da casa onde viviam, pois a renda estava em atraso.

Dos três irmãos, o mais velho é o mais responsável. Os mais novos vão sozinhos para a escola, que ainda fica a uma hora de caminho a pé, com a supervisão do irmão mais velho. Por vezes é necessário ficarem em casa sozinhos, pois o pai tem de sair para procurar trabalho ou falar com a assistente social, ficando o PT5b11 a tomar conta dos irmãos. Para além disso, também ajuda muito nas tarefas domésticas.

O PT5b7 chumbou uma vez e o PT5b11 chumbou duas vezes, segundo o pai, devido à transição do ensino espanhol para o português.

Através da conversa com as crianças acerca de meios digitais verificou-se que elas tinham com-

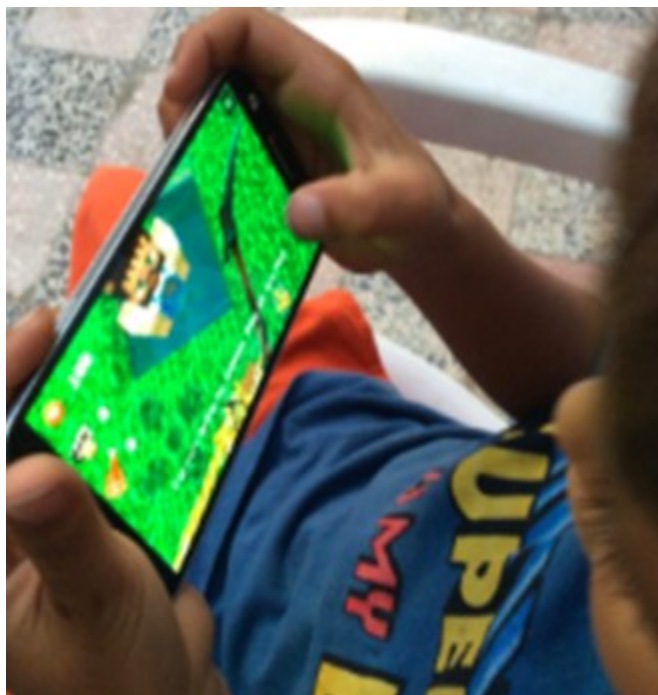
putador e Playstation quando viviam em Espanha; no entanto, desde que vieram para Portugal, deixaram de ter acesso a estes.

Em casa tinham um rádio, que estava ligado a dar música. T tinham uma pequena televisão e uma box de televisão por cabo que não estava ativa, pois o pai teve de cancelar o serviço por ter ficado desempregado. O pai referiu que os três irmãos levantam-se muito cedo para ir para a escola, pois vão e vêm a pé. Por isso, de manhã não tinham muito tempo para ver televisão e à noite também não pois estavam demasiado cansados. Na televisão, o PT5b6 gosta de ver as Tarrugas Ninja ou o Homem-Aranha.

O PT5f42 tem um smartphone e o PT5b11 tem um telemóvel analógico. Utilizam a internet no telemóvel do pai quando este tem saldo para aceder a dados móveis, algo que acontece poucas vezes. Os três filhos utilizam o smartphone do pai para jogar, normalmente depois de fazerem os trabalhos de casa, da parte da tarde. Embora o PT5b11 tenha prioridade na utilização do smartphone, possivelmente por ser o mais velho, os três irmãos referiram utilizá-lo todos os dias. O PT5b6 ouve músicas no telemóvel, "Nós [PT5b7 e PT5b11] escrevemos no papel e ele copia" e também vê vídeos de músicas no YouTube. O PT5b7 instalou a aplicação do Minecraft Lite que o PT5b6 também joga. Para além disso, tira fotografias com o smartphone.

O pai disse que quando viviam em Espanha tinham Playstation e gostavam de jogar o 'Call of Duty'. Embora agora já não tenha a consola, o PT5b11 vai a casa de um amigo para poder jogar. Também tinham um computador cada um, que utilizavam para jogar.





Em Espanha o PT5f42 disse que eles tinham o EstudiaSmart, que consistia numa plataforma online onde faziam os trabalhos de casa, cada um no seu computador. Para além disso, havia salas com computadores que as crianças podiam utilizar, mediante pagamento, onde podiam estar uma hora ou hora e meia a realizar atividades educativas nos computadores.

Embora o PT5b6 já não tenha computador pessoal em casa, sabe utilizar o computador e faz uso deste na biblioteca da escola para jogar ao Homem-Aranha, às Tartarugas Ninja, ao Ben 10, aos Invizimals e ao Mega Ninja Go, jogos das mesmas personagens que vê na televisão. Esta utilização é feita com um amigo e ficam os dois sozinhos no computador a jogar. Os jogos são realizados através do acesso à internet e ele próprio sabe colocar os jogos sem auxílio de um adulto. Utiliza também o YouTube para ver vídeos dos mesmos personagens dos jogos.

O PT5f42 assume que “não percebo nada daquilo [do telemóvel]” e pouco acompanha a utilização que os seus três filhos fazem do dispositivo, referindo que “Eu nem sei bem o que eles fazem”. Em Espanha os filhos jogavam um jogo em que tinham de disparar tiros, mas o PT5f42 disse não gostar muito que eles jogassem esse tipo de jogos violentos. No entanto, o pai diz que tem de fazer todas as tarefas domésticas e que não tem tempo para fazer esse acompanhamento. Quem acaba por ajudar mais os irmãos e inclusivamente o pai na instalação das aplicações e na realização dos jogos é o irmão mais velho, que tem mais competências na utilização do telemóvel.

PT5f42: “o PT5b11 percebe muito dessas coisas e ensina os mais pequenos. O PT5b7 também é um menino muito esperto e sabe fazer muitas coisas que eu não sei. Eu deixo-os mexer no meu telefone, gostam de jogar. (...) Ainda noutro dia o PT5b11 me ajudou a instalar o Facebook.”

Os irmãos só têm autorização para instalar aplicações gratuitas no telemóvel.

O PT5f42 diz que eles não jogam muito tempo no telemóvel, pois também gostam muito de jogar futebol. O PT5b6 também gosta muito de brincar com Legos e carros.

Na opinião do pai, é importante que as crianças tenham contacto com as tecnologias pois no futuro com certeza que terão de as usar. Afirma que se tivesse possibilidade lhes compraria mais tecnologias. Para além disso, eles não têm dificuldade em usar qualquer dispositivo, embora de momento tenham apenas acesso a um smartphone. As redes sociais, como o Facebook, já não agradam tanto ao pai, pois tem medo que os filhos entrem em contacto com pessoas com más intenções e por isso não os deixa usar.

**“PT5B11 SABE IMENSO DESTAS COISAS E ELE AJUDA MUITO OS MAIS PEQUENOS (...). ELE SABE FAZER MUITAS COISAS QUE EU NÃO SEI.”**

**[PT5f42]**



# FAMÍLIA PT6

## LISBOA, PORTUGAL

MÃE, 41, UTILIZADORA DIGITAL BAIXA [PT6M41]

FILHO, 6, 2º ANO DO 1º CICLO, UTILIZADOR DIGITAL ELEVADO [PT6B7]

A Família PT6 preferiu ser entrevistada numa instituição ao invés da sua habitação. Esta família é constituída pela mãe e pelo filho. Os pais estão separados e o PT6b7 vive em guarda partilhada, estando uma semana com a mãe e uma semana com o pai. Não tem mais irmãos, quer da parte do pai, quer da mãe.

É um menino sossegado e muito responsável. Tem bons resultados na escola e inclusivamente no ano letivo passado foi premiado nas olimpíadas de matemática, onde competiu com crianças de 10 anos.

No que concerne às tecnologias, a mãe do PT6b7 tem um smartphone, mas confessa não ser muito adepta destas. Utiliza o telemóvel apenas para fazer e receber chamadas, não tendo qualquer tipo de aplicação instalada ("Não uso isso [telemóvel] para nada" [PT6m41]). O PT6B7 não usa o seu telemóvel da mãe, pois "não tem nada!" [PT6b7] instalado que ele possa utilizar.

Têm televisão em casa, mas o PT6b7 não lhe dedica muito tempo, vendo apenas alguns desenhos animados como o Jonathan Crest ou o Doraemon.

O seu dispositivo preferido é o tablet, oferecido pelo pai quando ele tinha cinco anos. O tablet também tem a possibilidade de ter um cartão de modo a poder fazer chamadas telefónicas, *feature* que o seu pai fez questão que o dispositivo incluísse, embora a mãe não esteja totalmente de acordo.

"E: Foi o pai que deu o tablet?

Pt6m41: Foi, e quis com número de telefone.. e eu até disse "para a idade que ele tem...", mas

pronto. Mas pronto, tem... tem o tablet muito superior para a idade dele, mas tem".

O PT6b7 utiliza o tablet um pouco à noite, "ele não é muito viciado", segundo a PT6m41. Ele joga na "quinta", um jogo onde é necessário construir uma casa e outras infraestruturas, e também gosta do jogo "zombies VS plantas". Não gosta de jogar futebol nem tem aplicações relacionadas com qualquer tipo de desporto, preferindo jogos de puzzles e outros de âmbito "mais didático", segundo a mãe, como Tetris e jogos de paciência. O PT6b7 disse também gostar de jogar o Angry Birds e o Minecraft. Utiliza o Youtube para ouvir músicas e ver vídeos de animais, talvez por ter vários animais de estimação em casa. Por vezes a mãe pede ao filho "deixa a mãe ouvir a música do... [nome do cantor]" [PT6m41], ele escreve o nome da música e põe a tocar para a mãe ouvir. Com o tablet tira fotos e utiliza uma aplicação para lhes colocar acessórios, como laços nos cabelos e corações. No YouTube também vê vídeos sobre o Minecraft. Revela, portanto, facilidade na utilização do dispositivo, sendo até capaz de algumas tarefas que não são comuns na idade dele, como fazer chamadas para os pais.

Quem instala as aplicações no tablet maioritariamente é o pai, mais entendido nas tecnologias que a mãe, embora o PT6b7 também saiba instalá-las. O PT6b7 sabe que há aplicações que não pode instalar "porque têm coisas más e eu depois posso sonhar com isso" [PT6b7], optando por não fazer o seu download. Também gere o espaço que tem [na memória do dispositivo] e diz "eu não tenho espaço! vou deitar este fora, vou deitar o outro..." [PT6b7].



"E: Por exemplo, quando tu vês assim um jogo que achas que se calhar é daqueles que te vai dar pesadelos... Tu instalas ou não instalas?

PT6b7: Não.

E: Não?

PT6b7: Mas podia instalar...

E: Pois podias... Mas tu decides sozinho quando achas que não é para a tua idade?

PT6b7: Sim."

As aplicações instaladas são apenas gratuitas e a mãe afirma: "Não lhe incuti nada disso. Coisas que se pagam ele sabe que não se pode."

Para além do tablet, visto o pai gostar muito de videojogos, tem vários modelos da consola de jogos Playstation, que utiliza na casa do pai. Também tem a Playstation Portable, mas a mãe ainda não o deixou utilizar, "ainda não lhe dei para a mão porque não o quero viciar" [PT6m41]. No entanto, o dispositivo preferido é o tablet.

O PT6b7 tem o computador Magalhães que é apenas utilizado para jogar jogos e por norma a PT6m41 diz que o filho não acede à internet nele.

Este ano letivo, e também por vontade do pai, o PT6b7 frequenta aulas de informática na escola, pagas à parte. Segundo a mãe, as aulas de informática são importantes para o filho, pois nos dias de hoje "a informática é para tudo" [PT6m41], tanto a nível pessoal como profissional, e daí ser importante o filho começar a ter contacto com as tecnologias desde cedo. Para além disso, refere que tanto ela como o pai não são muito versados no tema, e estas aulas ajudam a colmatar essa questão. Este ano letivo, o Magalhães vai começar a ser utilizado na escola, nas aulas de informática, mas até agora não fizeram uso dele. Embora saiba fazer pesquisas no Google e no YouTube, ainda não utiliza esses recursos para nada relacionado com a escola, apenas como forma de entretenimento.

Todos estes dispositivos são utilizados de modo autónomo pelo PT6b7. Quando ele tem dificuldades pede ajuda à mãe e disse que por vezes a mãe também lhe pede ajuda.

Os jogos preferidos nas consolas de jogos são os mesmos que joga no tablet e no computador, como os Zombies VS plantas, o Tetris, a Quinta ou o Minecraft. Os jogos são escolhidos pelo PT6b7 mas com a supervisão do pai.

“E: Quem é que escolhe esses jogos da Playstation para comprar, é o pai ou é ele?

PT6m41: É ele mas é de acordo com o pai. O pai sabe o que é para a idade dele.

E: Então há esse cuidado.

PT6m41: Sim! Exatamente, da idade. O mesmo que há nos filmes para se levar ao cinema. Lá porque vai acompanhado do pai ou da mãe não entra no que quer. Vai ver filmes de acordo com a idade dele. Isso a gente tem esse cuidado”.

Relativamente à mediação, a PT6m41 refere que quando o PT6b7 utiliza o tablet, ela está sempre por perto e que ele por vezes pede para ela se sentar ao pé dele. Mencionou também que o filho não utiliza a internet em qualquer dispositivo, apenas utiliza o Youtube.

Não existem regras estabelecidas para a utilização dos dispositivos. A PT6m41 considera não ser necessário porque o PT6b7 não faz uma utilização excessiva destes. A criança não

perceciona restrições, mas ao contrário da percepção da mãe, afirma que joga com frequência.

“E: Qual é a altura do dia em que tu mexes no computador?

PT6b7: Todas!”

Embora a PT6m41 assuma que não tem interesse pelas tecnologias (“eu ainda não me adaptei... não gosto muito” [das tecnologias]), diz estar preparada para falar com o filho sobre os perigos da internet.

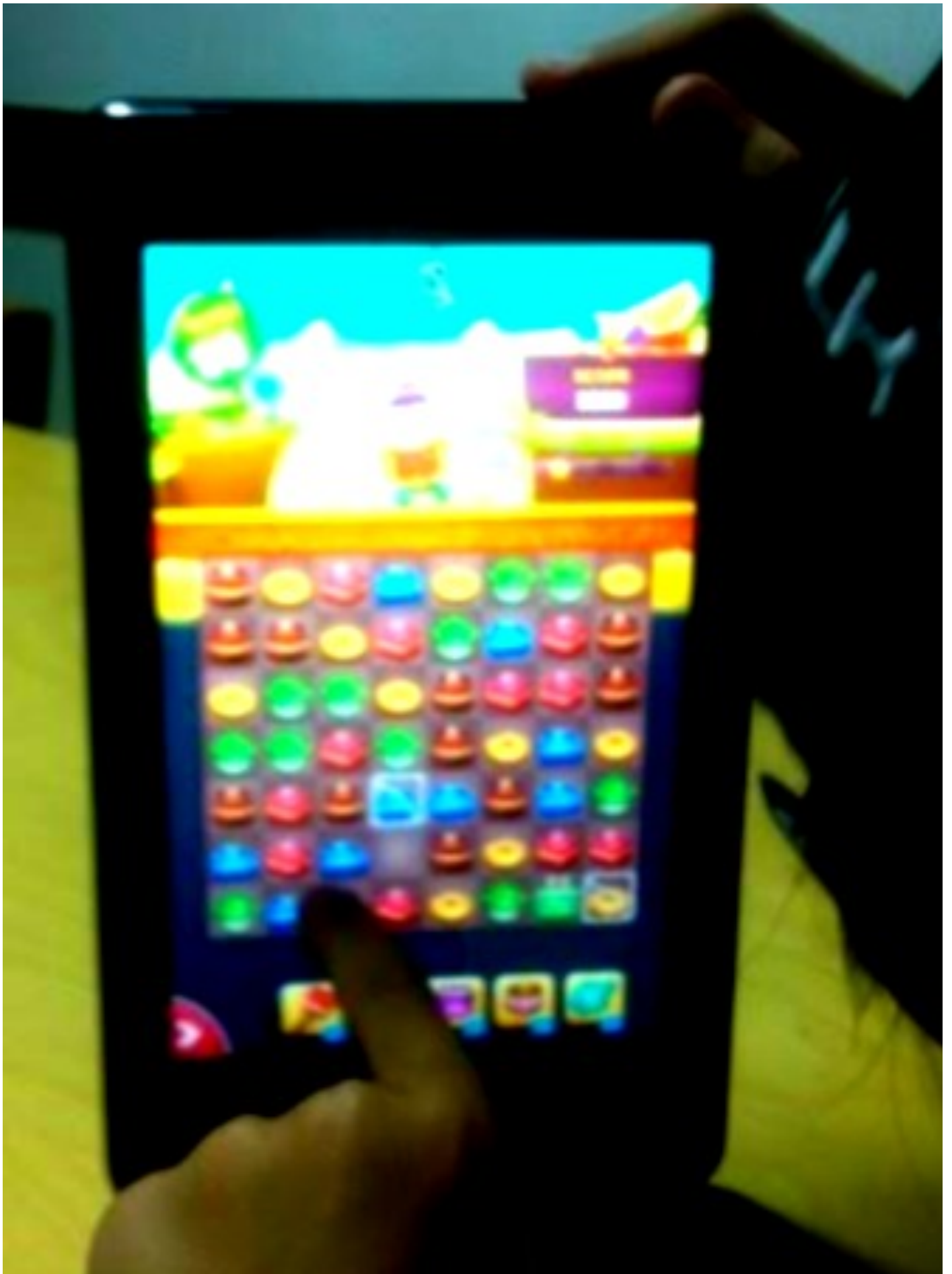
Gosta de jogar um jogo no telemóvel, no entanto acha que “aquilo é um vício (...). Eu vejo a minha irmã! A minha irmão vai no carro (...), se for o marido a conduzir (...) ela vai sempre a jogar (...). Eu acho que é um exagero”.

Considera errado as pessoas partilharem demasiadas informações e fotografias pessoais na internet, porque depois dessa informação estar online é muito difícil eliminá-la, afirmando “É nisso que eu não concordo com a internet”.

Os dispositivos e a internet também têm aspetos positivos para a PT6m41, como serem úteis para ajudar a resolver problemas, como a desmontagem de ou o funcionamento de certos aparelhos, “Nesse tipo de coisa é perfeito”.

**“SOBRE PARTILHAR COISAS PRIVADAS,  
EU ACHO QUE É TÃO MAU (...).  
É POR ISSO QUE EU NÃO CONCORDO  
COM A INTERNET”.**

**[PT6m41]**



# FAMÍLIA PT 7

## LISBOA, PORTUGAL

PAI, 42, UTILIZADOR DIGITAL ELEVADO [PT7F42]

MÃE, 38, UTILIZADORA DIGITAL ELEVADA [PT7M38]

FILHO, 6, 2º ANO DO 1º CICLO, UTILIZADOR DIGITAL MÉDIO [PT7B6]

FILHO, 1, UTILIZADOR DIGITAL BAIXO [PT7B1]

A família PT7 mora numa vivenda nos arredores de Lisboa, numa zona residencial. A casa é grande, está renovada, com mobiliário moderno. O agregado familiar é constituído pelo pai, a mãe, o filho de 6 anos que frequenta o 2º ano do 1º ciclo, e um irmão mais novo com um ano, que ainda não vai à escola e costuma ficar ao cuidado da mãe, que trabalha apenas em part-time, e dos avós paternos.

Quando questionados sobre as tecnologias digitais existentes no lar, os pais destacam logo o tablet como a única que o filho mais velho utiliza. Mas existem muitas mais. Há um computador fixo do pai, num espaço da casa dedicado ao trabalho, situado no sótão, onde convive com um espaço para brincar. Os pais também têm um computador portátil. O filho não mexe em nenhum dos computadores da casa, não mostra grande interesse e o pai não permite. Tanto o pai como a mãe têm smartphone e tablet. O PT7b6 usa o tablet da mãe, que se queixa que “os jogos dele só estão no meu” [PT7m38], e portanto na prática o tablet é do filho. Também pode mexer no smartphone da mãe mas não é frequente, e o pai não permite a utilização dos seus dispositivos pessoais. Além disso, ainda existe uma PlayStation e uma PlayStation portátil. Os pais relatam que viveram 7 anos em Angola, o PT7b6 nasceu lá, e tinham uma vida completamente diferente, vivida mais no exterior, mais próxima da natu-

reza, e com mais convívio social. Regressaram a Portugal há pouco mais de um ano, e foram adquirindo algumas tecnologias para o filho, por considerarem que já tinha idade para as utilizar, e também para lhe proporcionarem formas alternativas de diversão, visto não ser possível manter o mesmo estilo de vida que em Luanda. Contudo, verificaram que o filho ficava alterado com os jogos, nervoso, ansioso, irritado, frustrado.

“PT7f42: Porque ele fica completamente alterado.

PT7m38: Ele fica viciado!

PT7f42: Não, mas ele altera-se completamente!”

Esse comportamento, aliado à necessidade de dedicar algum tempo aos estudos devido à entrada para o 1º ciclo, levou os pais a restringirem o uso das tecnologias digitais. Assim, no momento da entrevista, o PT7b6 quase não usa a PlayStation, só pode jogar no tablet ao fim de semana e com tempo controlado (não pode exceder 1 hora seguida mas pode jogar várias vezes durante o dia), e pode exceccionalmente jogar à quarta-feira, dia em que não tem trabalhos de casa, se se portar bem e tiver um bom desempenho académico na escola. A mãe escondeu a PlayStation portátil pois tem jogos que considera violentos, do Homem-Aranha e de lutas, e prefere deixar o filho jogar no tablet, onde controla os jogos que ele instala.





"PT7f38: Sei lá, eu às vezes até escondo [a PlayStation portátil] no frigorífico! [risos] Deve ser a coisa mais improvável... Acho que está dentro da caixa de Cerelac."

Os jogos favoritos do PT7b6 são de personagens de universos ficcionais que ele aprecia, como o Homem-Aranha, o Batman e os Invizimals, ou associados a brinquedos. Neste momento gosta muito de uma linha da Lego, os Lego Ninjago, e não só tem um jogo instalado no tablet como visualiza frequentemente vídeos no YouTube sobre essa temática. Paralelamente aos jogos digitais destas personagens, o PT7b6 também tem as mesmas personagens em bonecos físicos, com que gosta muito de brincar.

A mãe refere que, depois de jogar jogos de aventura no tablet, mais excitantes, o filho

intercala com outros jogos mais calmos, como labirintos, jogos de memória ou puzzles, "descansado" da agitação, até ter novamente vontade de jogar um dos outros.

Os pais declaram nunca ter experimentado escolher aplicações de carácter pedagógico. O PT7b6 teve inicialmente algumas dificuldades na adaptação ao país e à escola, e o acompanhamento escolar é um pouco cansativo tanto para ele como para os pais, pelo que olham para o tablet como um brinquedo, uma forma de ele relaxar e descansar um pouco dos afazeres e da rotina da escola. Também ainda não sentiram necessidade de fazer pesquisas e não costumam usar recursos online como o Google ou a Wikipédia para responder a dúvidas do filho. Acreditam que irão fazê-lo no futuro mas para já ainda não surgiu a necessidade.

Outra das regras é que o PT7b6 só pode instalar aplicações grátis. Essa regra surgiu depois de um episódio em que a mãe tinha feito uma compra na App Store, introduziu o código, e a permissão ficou ativa durante algum tempo. O filho foi à App Store de seguida e apercebeu-se de que quando escolhia aplicações pagas não lhe era pedido o código. Então comprou várias de seguida e gastou cerca de 50€ em aplicações. Desde então não pode instalar nenhuma aplicação sem perguntar à mãe, e já sabe que só pode instalar as grátis, mas o pai admite considerar instalar aplicações pagas se for “uma coisa que ele gosta muito, gosta muito, gosta muito” [PT7f42].

Relativamente às competências do PT7b6, os pais consideram-nas até mais desenvolvidas do que gostariam. Sabe instalar e desinstalar aplicações, joga vários jogos com à vontade, sabe pesquisar os vídeos de que gosta no YouTube (recorre sobretudo às sugestões, não pesquisa palavras-chave), tira fotografias e faz vídeos. Quando não consegue fazer alguma coisa ou passar um nível de um jogo, fica frustrado e pede ajuda aos pais. Estes dizem que é frequente não conseguirem resolver o problema, sobretudo nos jogos, pois não estão habituados a jogar, e isso só acresce à irritação do filho. Nesses momentos, dizem-lhe para parar de jogar.

Relativamente aos vídeos no YouTube, os pais preocupam-se apenas com alguns que possam ser mais assustadores, porque dizem que o filho depois fica com medo de estar sozinho ou do escuro.

O filho mais novo também já revela apetência e até algumas competências digitais, mas os pais controlam mais o uso de tecnologias, dada a experiência com o filho mais velho. Brinca com o smartphone da mãe, mas o que prefere mesmo são as chamadas de voz. Ainda assim, também gosta de ver fotografias no smartphone e no tablet, e tenta interagir com outros dispositivos como a televisão e portáteis da mesma forma que faz com o tablet, usando o dedo.

A percepção que a mãe revela sobre o papel das tecnologias digitais na vida da geração do filho é ambivalente. Considera que o acesso à informação é positivo porque facilita a vida e a aprendizagem, mas também é negativo se os conteúdos o forem igualmente. Sobretudo, as crianças habituem-se a soluções imediatas e instantâneas e perdem a capacidade de resolver problemas.

“PT7m38: O que é que vai ser mau? Um dia mais tarde, não sabem ter mais trabalho, ou se uma tarefa no trabalho deles, na vida deles, for mais difícil, eu acho que eles vão ter mais dificuldade em contorná-la porque eles estão habituados a coisas fáceis, imediatas e na hora. E não vão processar a informação, não vão articular, fazer ginástica, aquela ginástica de “desenrascanço” que nós fazíamos, isso eles não vão fazer.”

O pai tem uma visão mais pessimista e considera que as tecnologias digitais acabam por substituir outras atividades mais saudáveis, e sobretudo por diminuir o contacto humano.

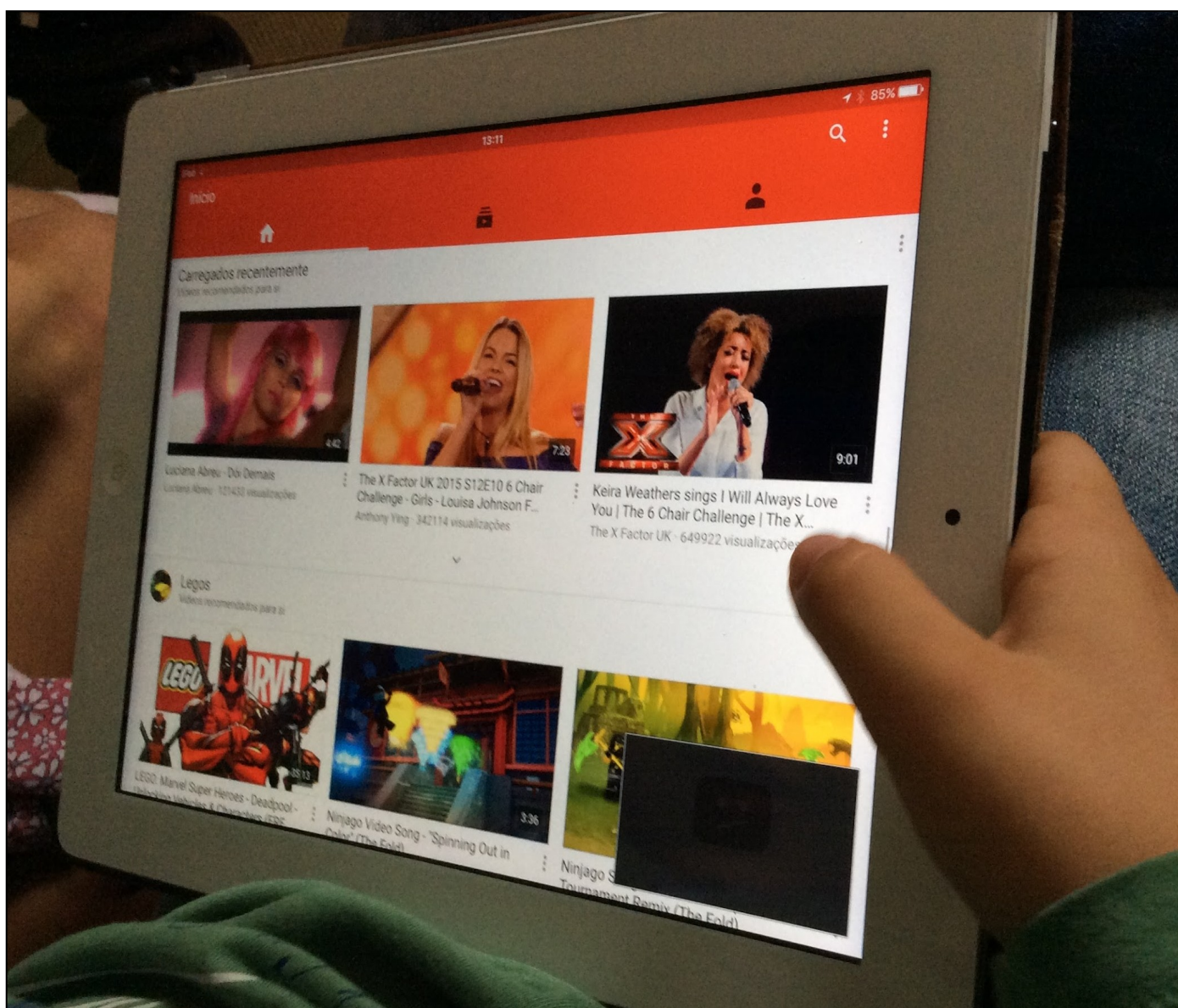
“PT7m42: Eu acho que eles vão perder muito, muito, muito é mais em termos de relações humanas. Para mim, acho que estas novas tecnologias, por causa das redes sociais, o Skype, essas coisas, acho que não aproximam as pessoas, acho que afastam as pessoas.”

É importante referir que, durante toda a entrevista, e a propósito de mostrar os seus jogos favoritos, o PT7b6 esteve a jogar no seu tablet e dedicou muito pouca atenção à entrevistadora. Aos poucos foi mostrando os seus jogos favoritos, sobretudo do Lego Ninjago, e revelando à vontade com os mesmos, mas recusou-se a fazer algumas das atividades previstas, e quando colaborava foi sempre dividindo a atenção entre o tablet e a entrevista.

“E: Põe na pausa [para fazer o jogo das cartas]!”

PT7b2: Está bem, está bem. Mas ninguém toca no iPad!!!!!!”





**“(...) NÓS JÁ NÃO ‘CAÍMOS’  
NO MESMO ERRO [PERMITIR QUE O  
IRMÃO MAIS NOVO BRINQUE COM O  
TABLET DESDE MUITO JOVEM]”.**

**[PT7m38]**

# FAMÍLIA PT 8

## LISBOA, PORTUGAL

PAI, 42, UTILIZADOR DIGITAL MÉDIO [PT8F42] [NÃO RESIDE COM O AGREGADO, ESTÁ EMIGRADO EM ANGOLA]

MÃE, 40, UTILIZADORA DIGITAL MÉDIA [PT8M40]

FILHA, 15, 11º ANO DE ESCOLARIDADE, UTILIZADORA DIGITAL ELEVADA [PT8G15]

FILHO, 6, 1º ANO DO 1º CICLO, UTILIZADOR DIGITAL MÉDIO [PT8B6]

A família PT8 vive nos arredores de Lisboa, no R/C de uma vivenda, num bairro habitacional. O PT8f42 vive e trabalha em Angola, não vivendo com a família neste momento. Assim, a PT8m40 vive com a PT8g15 e com o PT8b6. No andar de cima da vivenda vive a irmã da PT8m40 e também os seus sobrinhos, primos do PT8b6, com quem ele costuma brincar.

No momento da entrevista o PT8b6 estava na sala a jogar Playstation com o primo.

A habitação tinha mobiliário moderno, estava limpa e arrumada.

O PT8b6 chega a casa ao fim da tarde, pois tem aulas da parte da tarde. Em alguns dias tem futebol de salão, que gosta muito de praticar. Não costuma brincar com brinquedos, pois segundo a mãe ele diz “Mãe, já tenho 6 anos, já sou crescido” [PT8b6], preferindo brincar na rua com os primos.

Em cima da mesa de jantar estava o computador portátil da PT8g15, um computador de uma marca de gama elevada, assim como o seu smartphone, igualmente de gama alta.

A sala tinha um televisor de grandes dimensões. A mãe tem um smartphone. O PT8b6 tem um tablet próprio, uma Playstation e uma Wii.

A mãe tem um smartphone e admite não ser muito competente a nível tecnológico, O PT8b6

utiliza muitas vezes o seu telemóvel e “sabe mexer em mais coisas do que eu. Coisas que eu não percebo ele já percebe” [PT8m40].

O PT8b6 tem um tablet, mas de momento está estragado. O PT8b6 não utiliza o computador da irmã porque ela não deixa.

A mãe diz que as primeiras interações do PT8b6 com as tecnologias foram no seu telemóvel, por volta dos 3 anos de idade. Gosta principalmente de jogar jogos e ouvir música. Quando questionada sobre o tipo de jogos que o filho gosta de jogar, a mãe revelou não estar a par das atividades do filho no dispositivo.

PT8m40: Ai, [PT8b6], quais são os tipos de jogos que tu gostas, filho?

E: Ele vai dizer à [investigadora], não há problema...

PT8m40: Ai, não me pergunte porque eu não sei... Às vezes eu vejo-o a jogar mas...

O PT8b6 gosta de jogos relacionados com personagens de filmes, como o Homem Aranha. Também gosta de jogos relacionados com desportos.

Com o telemóvel tira fotografias e selfies, “isso adora! Anda sempre tshhhic, tshhhic, tshhhic. (...) Tenho de estar sempre no meu telemóvel a apagar”, diz a mãe.

Através de uma aplicação instalada consegue editar as fotografias, colocando enfeites. Também gosta muito de fazer filmes.

Ao fim de semana de manhã o PT8b6 também usa o telemóvel da mãe.

“PT8m49: Às vezes eu estou a dormir ou quero dormir mais um bocadinho, então lá deixo. Ele tem tablet mas despreza-o. Ele quer o meu telemóvel, o porquê eu não sei.”

A irmã também tem um modelo de smartphone igual ao da mãe, mas não o empresta ao irmão “porque ele pode estragar” [PT8g15].

O tablet foi uma oferta do pai quando o PT8b6 tinha 3 anos. O PT8f42 traz sempre uma prenda quando vem de Angola, e dessa vez trouxe um tablet para o PT8b6. A mãe diz que o tablet também foi oferecido ao filho para ele parar de utilizar o seu telemóvel.

Para instalar conteúdos no tablet o PT8b6 diz que precisa de internet. No tablet ele utiliza o YouTube, para muito espanto da mãe, pois menciona que ele ainda não sabe ler nem escrever.

PT8m40: “Pois, isso é engraçado, que eu muito sinceramente digo, mas esse miúdo não sabe ler, não sabe escrever, como é que ele sabe que isto é o YouTube? Mas ele sabe, como não sei. Eu já perguntei, ele só diz: “Ó mãe, tu és muito burra! Vais aqui, carregas aqui, e depois tu vês aqui...”. Ele diz que vê imagens.”

A mãe diz que o filho gosta muito de ver video-clips no YouTube e por vezes pede à irmã para escrever o que pretende ver. Basta ele ver a irmã a escrever duas vezes que à terceira já ele escreve sem pedir auxílio. A irmã não acompanha o irmão nestas visualizações, embora o auxilie. Por vezes o PT8b7 também pede ajuda à mãe, mas quando esta não sabe, a irmã costuma resolver o problema, revelando ser a pessoa com mais competências, a nível de utilização dos dispositivos, em casa.

Tanto no telemóvel como no tablet o PT8b6 sabe instalar aplicações sozinho e utiliza-as de

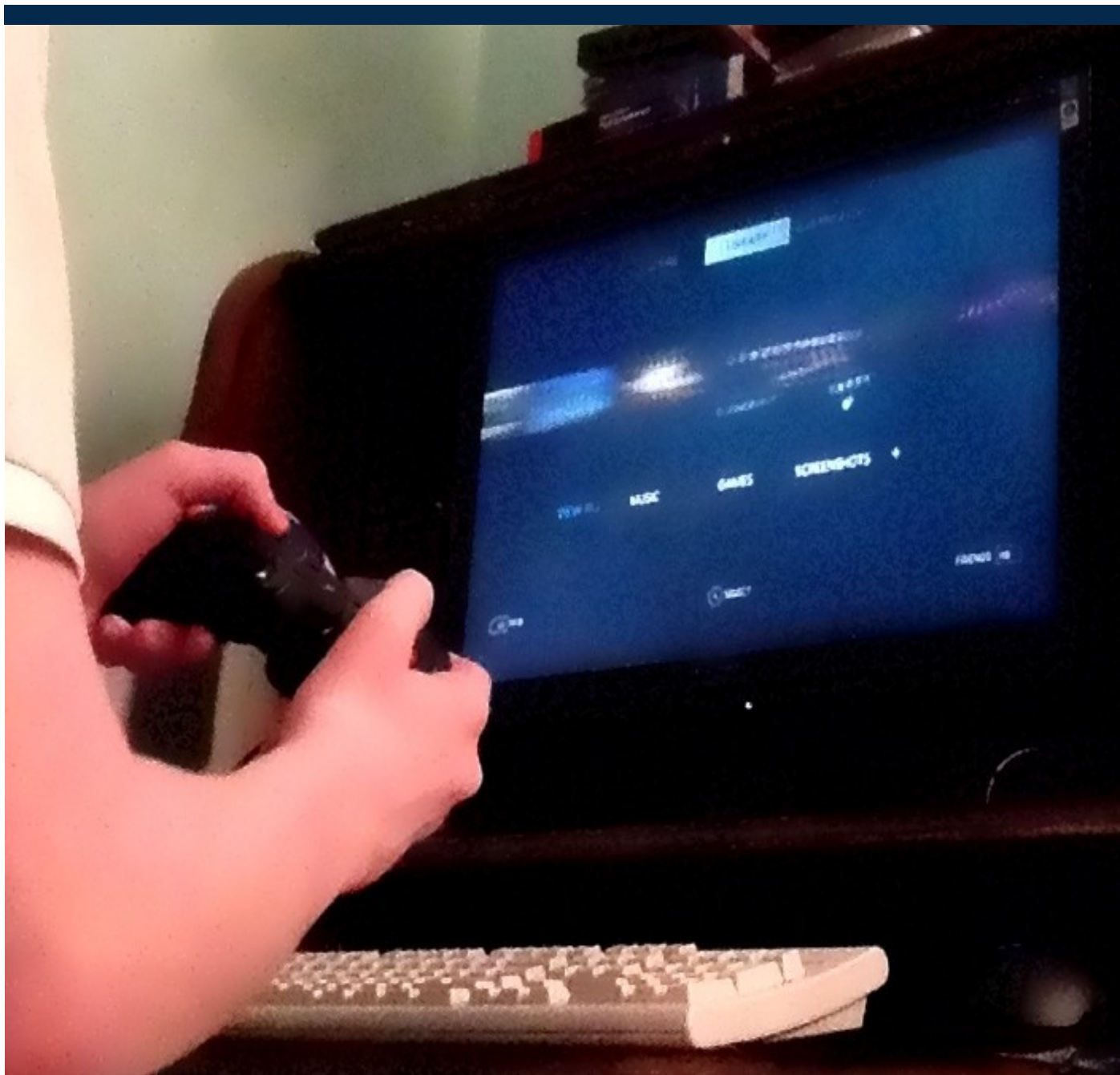
modo autónomo. Todas as aplicações instaladas são gratuitas.

A Playstation também lhe foi oferecida quando tinha 5 anos. Ele brincava com os primos e estes também tinham, e por isso o pai ofereceu-lhe a consola. Na Playstation normalmente joga sozinho ou com os primos. No armário da sala, por baixo da televisão, o PT8B6 tem uma gaveta cheia de jogos para a Playstation e para a Wii. Gosta de jogar jogos de futebol, de carros, o Sonic e “de luta”, como ele refere. A mãe diz que mais recentemente tem pedido para comprar jogos mais violentos.

**“ELE VAI BUSCAR  
TUDO NO TABLET,  
NO TELEMÓVEL.  
ATÉ COISAS QUE  
EU NEM PRECISO  
DE ABRIR A BOCA,  
PORQUE ELE DIZ  
‘EU JÁ SEI POR-  
QUE EU JÁ VI NO  
TEU TELEMÓ-  
VEL’!”**

**[PT8M40]**





“PT8m4o: E agora anda a pedir jogos de lutar. Eu não gosto, e não comprei nenhum, porque não gosto!”

Embora o PT8b6 já tenha pedido anteriormente estes jogos, a mãe recusa-se a comprá-los. No entanto, foi possível verificar que o PT8b6 tem jogos para maiores de 15 anos de idade, como o Batman.

Na wii joga jogos de dança (nos quais a mãe participa) e jogos de Karaoke.

O PT8b6 não tem dificuldade em utilizar a Playstation. Ligou e desligou a consola, dominava os botões do comando e sabia o significado das ações do menu que aparecia na televisão, embora ainda não saiba ler nem escrever.

O PT8b6 não utiliza o computador, que é da irmã mais velha e esta não permite. No entanto a mãe já alertou a filha mais velha que tem de ensinar o irmão a utilizar o computador, pois este será útil para a escola.

A televisão foi o primeiro dispositivo que o PT8n6 começou a visualizar, ainda bebé. Para a mãe fazer as tarefas da casa punha o PT8b6 na cadeira, ligava a televisão e punha desenhos animados para ele ficar entretido. Nos dias de hoje o filho costuma ver televisão, nomeadamente desenhos animados, mas não vê durante muito tempo. Segundo a mãe, ele gosta de uns desenhos animados que dizem palavras menos apropriadas para crianças.

"E: E a mãe sabe dizer os desenhos animados da televisão, quais são os preferidos dele?(...)

PT8m4o: ele gosta muito é do "Xinxo" ou "Tchinho", ou não sei o quê. É muito mal criado, este boneco! (...) Eu não dava muita atenção... Às vezes eu estou a fazer o jantar, ou estou distraída. Mas houve uma vez, eu vi o Daniel a fazer o dedo da asneira, e eu disse, "O dedo da asneira, o que é isso?". E ele disse "É o dedo da asneira, o "Xinxo" faz na mãe... E eu disse "O quê?", e sentei-me a ver o boneco, e é péssimo! Péssimo! Eu já pensei ir à [empresa de televisão por cabo]e tirar esse canal.

E: Porque ele gosta sempre de ver, não é?

PT8m4o: Só quer ver esse. É impressionante! Cada vez mais, as coisas que eles mais gostam..."

A mãe assume que tem pouca disponibilidade para verificar todas as atividades que o filho faz com os dispositivos, pois tem as tarefas domésticas para realizar. Por vezes, vai ao telemóvel e ao tablet verificar se o filho instalou algum jogo mais violento. Caso o tenha feito, a mãe apaga de imediato.

Embora o PT8b6 e a PT8g15 afirmem que não há regras definidas para a utilização dos dispositivos, a PT8m4o refere que há regras específicas: o PT8b6 pode jogar à 6ª feira, mais ou menos uma hora, inclusivamente com os primos. Ao fim de semana também pode jogar. Estas regras tiveram de ser impostas porque o filho "ocupa-me a televisão e eu depois não tenho tempo para ver televisão...". Durante a semana ele já não tem tanta disponibilidade para jogar, pois chega da escola ao final da tarde, e é necessário realizar as rotinas semanais, como tomar banho, jantar e dormir.

A mãe não é apologista que o filho jogue durante muito tempo porque a parte social com a família é muito afetada.

PT8m4o: "Não gosto muito porque depois ele deixa de interagir com a irmã, comigo. Estamos muito pouco tempo juntos. Às vezes eu estou aqui na sala com ele e ele não me dá atenção nenhuma, ele só quer estar ali concentrado. "Daniel, vem comer", "Daniel, vem ficar um bocadinho com a mãe", "Não, agora não, agora não tenho tempo". E está ali muito tempo no jogo. Eu acho que isso é mau."

Por um lado, a opinião da mãe relativamente à utilização destes dispositivos não é favorável, referindo que o seu filho tem acesso "a tudo" nestes dispositivos. Ainda não está muito preocupada em termos de segurança digital, pois o filho ainda não sabe ler nem escrever, no entanto já teve acesso a conteúdos menos apropriados para a sua idade, como o caso dos desenhos animados. No entanto, a mãe tem mais receio da utilização da PT8g15, "porque já está numa idade um bocadinho complicada, já quer descobrir coisas". A filha tem Facebook e a mãe diz que está sempre muito atenta, embora não tenha a palavra passe do seu perfil. Diz que ela coloca muitas fotografias e que a mãe não gosta. Para além disso, também conversa com a filha sobre os perigos que podem surgir na rede social, como os contactos com estranhos.

Por outro lado, a mãe também apresenta benefícios na utilização das tecnologias, como proporcionarem bastante o desenvolvimento das crianças, para além de aprenderem tudo com mais rapidez e facilidade.

PT8m4o: "Eles fazem coisas, eles vão buscar coisas que nem eu consigo fazer. Mas o meu filho tem 6 anos e faz. (...) Ele vai buscar tudo no telemóvel. (...) Como ele aprendeu, eu não sei, ele ensinou-me."

Caso o PT8b6 se porte mal, a mãe diz que ele "Fica sem os jogos", servindo assim a Playstation como punição.

# FAMÍLIA PT 9

## LISBOA, PORTUGAL

MÃE, 35, UTILIZADORA DIGITAL ELEVADA [PT9M35]

FILHA, 7, 2º ANO DO 1º CICLO, UTILIZADORA DIGITAL MÉDIA [PT9G7]

A família PT9 preferiu ser entrevistada numa instituição onde a PT9g7 tem catequese. A família PT9 é composta pela PT9m e pela PT9g7, os pais são divorciados e a criança não tem qualquer contacto com o pai.

A PT9g7 iniciou a conversa de uma forma tímida e aos poucos foi partilhando as atividades que realizava com as tecnologias, nomeadamente o seu tablet que, segundo a mãe, “É o amigo dela” [PT9m35].

A PT9g7 utiliza o tablet de um modo muito autónomo. Foi uma oferta do pai (quando a mãe ou a criança mencionam o “pai”, trata-se de um pai afetivo, que não conseguimos esclarecer se é namorado da mãe ou outro familiar, mas não integra o agregado familiar; a mãe esclareceu que a criança não tem contacto com o pai biológico há muito tempo) quando a PT9g7 fez 7 anos, embora “Eu [a mãe] e o pai não éramos muito apologistas de lho oferecer já, mas uma vez que ela já ia jogando no meu telefone, e ela começou a falar nisso porque já tinha amigos que tinham, e gostava (...), pensámos então oferecer-lhe o tablet (...)” [PT9m35].

Tem bastantes aplicações com jogos. Os seus preferidos são “A minha Ângela”, onde tem de dar banho e alimentar uma gata, jogos de vestir e despir bonecas ou pintar as unhas, o jogo dos Mínimos e jogos de memória. Outra atividade preferida no tablet é o “jogo de ler livros”, atividade esta que a PT9g7 descobriu sozinha.

O seu livro preferido no tablet é “A princesa que é diferente”. A PT9g7 prefere ler livros no

tablet do que em papel, afirmando que “é mais divertido” [PT9g7].

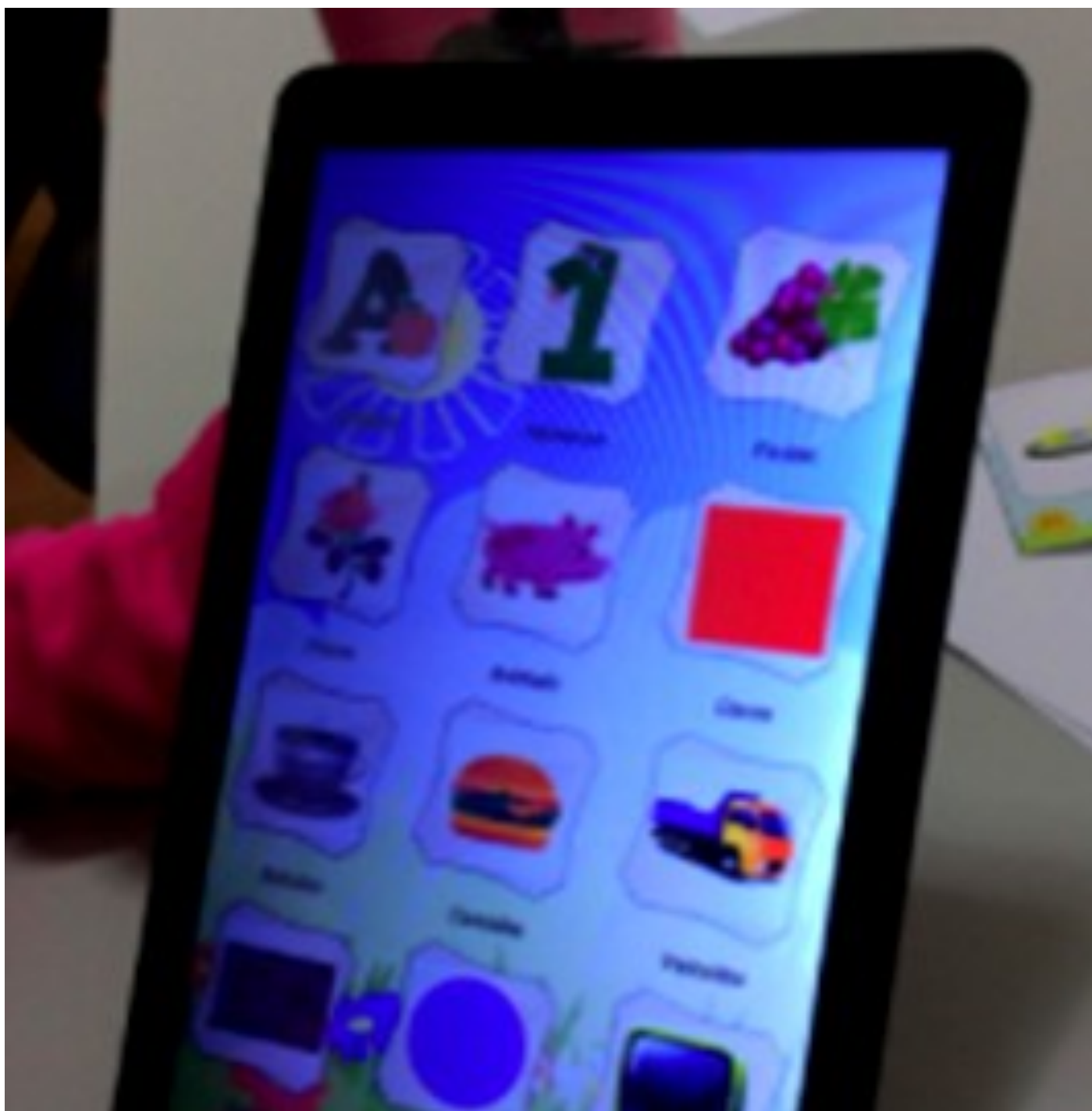
Tem uma aplicação de inglês onde no menu principal tem uma série de categorias, como “animais”, “veículos”, “frutos”, entre outros. Ao selecionar uma categoria aparecem variadas imagens relacionadas com a categoria escolhida. Selecionando cada uma delas, uma voz diz o nome correspondente em inglês.

Tem também uma aplicação de matemática em que realiza, por exemplo, adições, recorrendo a maçãs.

As aplicações no tablet são instaladas pela PT9g7 sem ser necessária ajuda de um adulto. Quem ensinou a instalar foi a mãe. Para as instalar a PT9g7 acede a “uma rodinha e depois... ligo a internet e depois vou a um saco e depois vou escolher os jogos” [PT9g7]. Dentro do tal “saco”, supostamente a aplicação, estão vários jogos e a PT9g7 escolhe o jogo que quer através da imagem apresentada. Após a sua instalação, joga de modo autónomo. Por vezes a mãe joga com a filha.

A PT9g7 sabe que é necessária ligação à internet para poder instalar e jogar alguns jogos.

A mãe afirma que a filha “está sempre à procura de coisas novas, ela vê o jogo, joga meia dúzia de vezes, e entretanto aquilo já não tem segredos para ela e ela aborrece-se e já quer ir para outro. Portanto não joga muito o mesmo jogo” [PT9m35]. Daí ela ter tantas aplicações instaladas no seu tablet.



Todas as aplicações foram gratuitas, pois não tem autorização da mãe para comprar aplicações. A PT9g7 sabe que “Quando é grátis [as aplicações] tem só letras, e quando não é grátis tem números” [PT9g7]. Embora já tivesse pedido autorização à mãe para instalar uma aplicação do Cartoon Network, esta não autorizou por ser paga. No entanto a PT9m35 não descarta a possibilidade de eventualmente comprar uma aplicação, “se (...) achar que se justifi-

ca” [PT9m35].

A maioria das aplicações instaladas pela PT9g7 consistem em jogos. As aplicações de inglês e de matemática foram instaladas pelo pai, e a mãe também afirma ter a preocupação de selecionar para a filha jogos que tenham alguma dimensão pedagógica ou educativa. Quando tem tempo para jogar com a filha, dá preferência a esse tipo de atividades.

O tablet é o dispositivo preferido por ser maior.

A PT9m35 tem um smartphone que a PT9g7 utiliza para tirar e ver fotografias. O smartphone tinha aplicações de jogos instalados, mas a PT9g7 desinstalou-os a todos, pois disse já não gostar daqueles jogos. Após os desinstalar foi para casa da avó, pensando que lá poderia instalar novas aplicações, mas tal não foi possível, provavelmente por a avó não ter wi-fi. As aplicações são instaladas no smartphone com o auxílio da mãe.

Na televisão gosta de ver desenhos animados, como o Gumball, jogando no tablet e vendo televisão simultaneamente. A televisão é vista principalmente ao final do dia.

A mãe tem um computador que a PT9g7 também usa há relativamente pouco tempo. Não tem possibilidade de jogar muito no computador pois refere que a mãe precisa deste.

A filha já tinha tido contacto com o computador no ATL (Atividades de Tempos Livres) para jogar jogos e realizar algumas pesquisas. Joga no Frive que foram as suas amigas no ATL que lhe deram a conhecer.

A PT9g7 refere utilizar o tablet sempre que quer, “Eu pergunto se eu posso jogar no tablet e a mãe diz sempre que sim” [PT9g7]. No entanto a mãe disse que quando o dispositivo lhe foi oferecido combinou com ela que durante a semana usaria durante trinta minutos e que ao fim de semana poderia utilizar durante uma hora. A mãe diz que a filha “não tem logo aquela ideia fixa de ir jogar no tablet” [PT9m35] quando chega a casa e também gosta de brincar com outros brinquedos, embora a PT9g7 “acha que é sempre pouco” o tempo de utilização do tablet.

Quando pretende instalar uma aplicação pergunta à mãe se pode, embora por vezes o faça sozinha. A mãe refere que “de vez em quando eu também vou ver o que anda por lá para ver se é adequado ou não”, pois “tudo o que seja de vio-

lência, de tiros, de guerra, dessas coisas, não deixo [instalar]” [PT9m35], mas por norma a PT9g7 prefere outro tipo de aplicações mais didáticas. A PT9m35 preocupa-se que a filha instale aplicações mais didáticas, e direciona-a nesse sentido, de modo a “estimular” aprendizagens, como puzzles ou jogos de memória, embora também permita que instale jogos de vestir e despir bonecos ou de pintar as unhas.

A PT9g7 desconhece o YouTube pois a mãe não lhe dá autonomia nesse sentido, “Eu quero estar com ela, para ela não ver qualquer coisa que apareça assim”. No entanto a filha sabe que é possível ir à internet para ver pequenos filmes, mas tem de o fazer sempre com a mãe e não sozinha.

A mãe já falou com a filha relativamente à informação que esta pode encontrar na internet, “muita é boa, e outra nem por isso (...)”. A mãe é da opinião que se deve alertar os filhos para estas questões e “ensiná-los a protegerem-se”, de modo a saberem lidar com situações quando os pais não estiverem presentes.

A não utilização do tablet é utilizada como punição de mau comportamento, em que a mãe diz para a filha “Bom, se continuas com este comportamento se calhar hoje não jogas com o tablet”, embora aconteça poucas vezes.

Na opinião da PT9m35, a utilização das tecnologias é algo positivo, no sentido de “poderem aceder a toda a informação de forma fácil”, utilizando um tablet. Por outro lado, as crianças de hoje em dia socializam e brincam menos umas com as outras, comparando com antigamente.

---

**“O TABLET  
É O SEU DISPOSITIVO  
PREFERIDO.  
É O SEU AMIGO”.  
[PT9M35]**

---

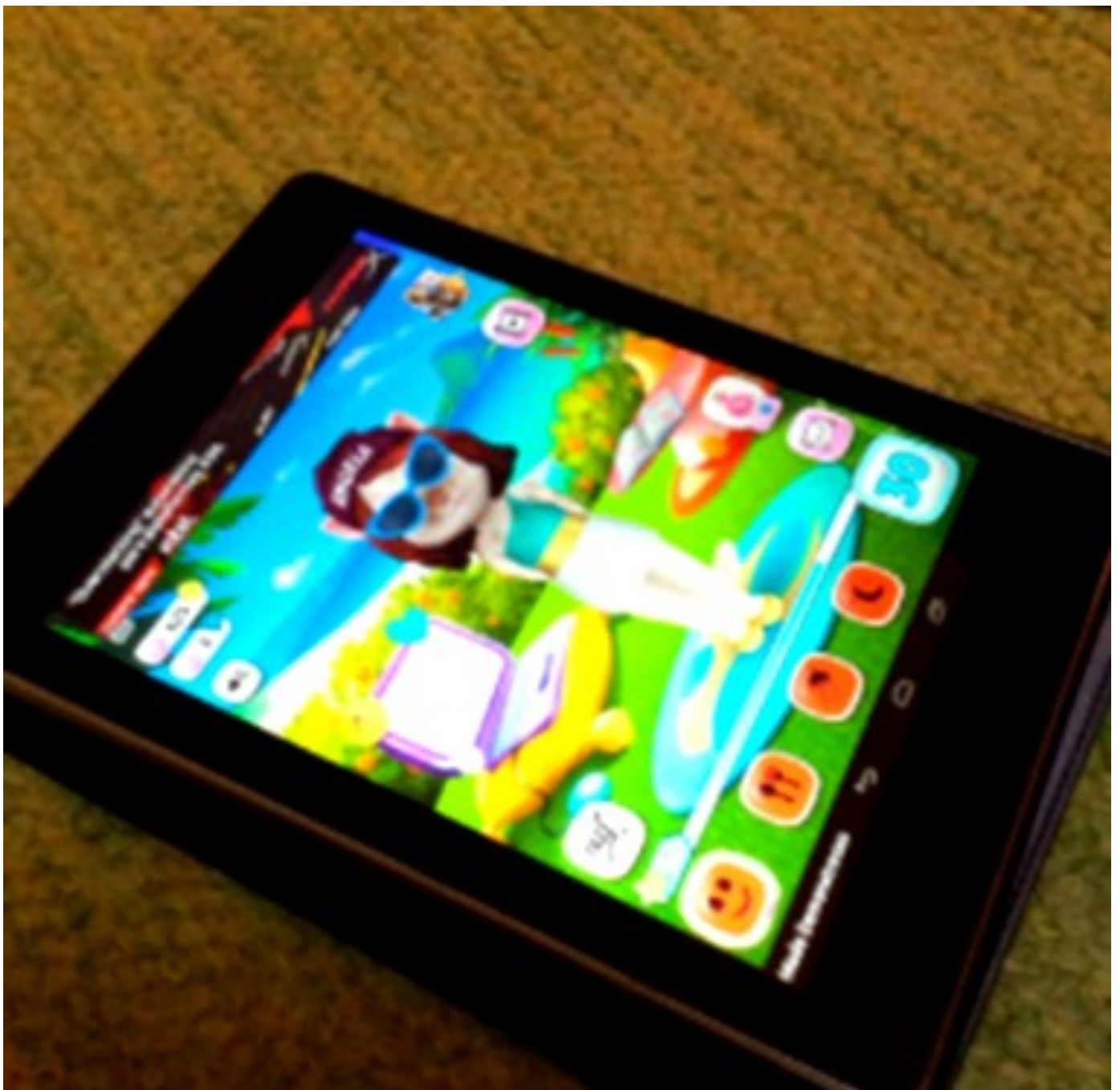


# FAMÍLIA PT 10

LISBOA, PORTUGAL

MÃE, 42, UTILIZADORA DIGITAL ELEVADA [PT10M42]

FILHA, 6, 2º ANO DO 1º CICLO, UTILIZADORA DIGITAL MÉDIA [PT10G6]



A família PT10 vive num apartamento duplex no centro de Almada. O prédio é antigo mas a casa está bem decorada e é acolhedora. O agregado familiar é constituído pelo pai, pela mãe, e pela filha de 6 anos, que frequenta o 2º ano do 1º ciclo. O pai não esteve presente na entrevista pois passa cerca de metade do ano em estadias no Brasil, o que coincidiu com a entrevista.

A PT10g6 possui várias tecnologias digitais: um computador portátil que era antigo e foi dado à menina para começar a desenvolver algumas competências digitais, o seu próprio tablet, uma consola Wii e uma PlayStation portátil. Também tem autorização para usar o smartphone da mãe, embora não esteja autorizada a mexer no do pai. Não demonstra grande interesse em mexer nos computadores portáteis dos pais, visto ter o seu à disposição. Foi-lhe proposto pela mãe que começasse a usar o portátil antigo aos 4 anos. A primeira atividade que a mãe lhe ensinou foi a fazer desenhos, mas atualmente, também devido às aulas de informática no Colégio, já consegue criar alguns documentos em Word. Sabe aceder à internet mas a mãe configurou o portátil para que não o faça nesse dispositivo, fá-lo no tablet. Talvez por isso a PT10g6 refira na sua entrevista que o seu portátil está “estragado” e que por vezes a mãe a deixa jogar jogos online no seu. Diz que não sabe procurar esses jogos sozinha, é sempre a mãe que o faz.

O tablet é o aparelho preferido da menina, e foi-lhe oferecido pelos pais no 5º aniversário. A principal atividade que faz no tablet é jogar, mas também sabe pesquisar vídeos no YouTube, e fazer pesquisas sobre alguma coisa que quer saber no Google. No YouTube, vê sobretudo videoclips musicais. A mãe conta ainda que a menina gosta muito de aceder ao site do colégio que frequenta, onde pode consultar fotografias dos vários eventos e atividades em que participou.

“E: O que é a internet?

PT10g6: É o Google Chrome.”

A menina refere ainda que tem um telemóvel, que está “meio estragado” e portanto não dá para telefonar, e que lhe foi oferecido pela tia. Este aparelho não é referido pela mãe.

A mãe considera que os jogos preferidos da PT10g6 são muito femininos: vestir e despir princesas, cuidar de animais, conjugar roupa com unhas e maquilhagem. Também tem alguns jogos para superar obstáculos e outros relacionados com personagens de desenhos animados e filmes.

O comportamento da menina é semelhante com a consola. Gosta de um jogo de corridas de carros do SuperMario. A Wii é utilizada muito raramente, sobretudo em ocasiões em que outras crianças a visitam, em especial os primos mais velhos, e é com eles que a PT10g6 aprende a jogar.

Não há regras definidas neste lar, nem em relação ao tempo de utilização, nem ao tipo de jogos que é permitido instalar. A criança sabe instalar e desinstalar aplicações, bem como pesquisar na Google Play, e vai fazendo a sua própria gestão das mesmas. A mãe vai supervisionando, e quando encontra algum jogo que não lhe parece adequado (sobretudo por os considerar violentos), explica à filha porque não considera determinado jogo adequado para ela e pede para desinstalar. A mãe afirma que esta sua abordagem tem produzido o efeito pretendido, pois estas situações eram mais frequentes no início da utilização, e agora a filha já é capaz de selecionar os jogos seguindo as indicações da mãe.

“E: Mas não houve ainda necessidade de fazer essas regras?

PT10m42: Não, não estipulei regras.

E: Porque ela não exagera?

PT10m42: Não.”

A menina mostra que, para além dos jogos, tem uma aplicação de Matemática que lhe foi apresentada na aula de informá-

tica, mas diz que prefere os outros jogos. Diz ainda que teve uma aplicação para ler livros mas que entretanto se desinstalou quando o tablet apanhou um vírus e esteve a arranjar. Fala ainda de um jogo de karaoke que gostaria de ter mas que não é possível porque teria de fazer login e para isso precisa de uma conta de email, que ainda não tem. Durante o jogo, surgiu um pop-up com publicidade. A menina articula uma explicação, mas não consegue eliminar esse conteúdo intrusivo do ecrã. “E: O que é isso que apareceu?

PT10g6: É os anúncios.

E: Porque é que aparecem esses anúncios?

PT10g6: Não sei, mas este anúncio é mesmo para comprares jogos.

E: E estas janelas (de publicidade) que aparecem aqui em cima são o quê?

PT10g6: São anúncios.

E: Como é que isso sai?

PT10g6: Não sei daqui.

E: Nunca carregaste nesses anúncios?

PT10g6: Já carreguei mas depois aparecia-me isto e depois punha aqui para voltar ao jogo.

E: Para que será que são esses anúncios?

PT10g6 Para comprar coisas.”

Por enquanto, todos os jogos escolhidos foram grátis. A mãe considera que, visto que o tempo que a menina passa a jogar é limitado (não por imposição mas porque vai tendo outras atividades e afazeres escolares), não se justifica estar a gastar dinheiro para jogar tão pouco tempo. Mas durante o ano letivo anterior usou a modalidade paga da Escola Virtual (um projeto da Porto Editora com conteúdos multimédia online que complementam os manuais escolares) para ir acompanhando as aulas e pretende fazer o mesmo este ano, pois a PT10g6 fazia leituras e exercícios académicos no seu tablet. Também acompanha a filha em algumas pesqui-

sas escolares, e conta situações concretas em que pesquisaram juntas no Google e na Wikipédia a propósito de trabalhos de casa.

A PT10g6 também gosta de tirar fotos e fazer vídeos, e consegue editar as fotos colocando filtros e adicionando elementos decorativos, mas prefere fazê-lo no smartphone da mãe do que com o seu tablet.

A mãe admite que a filha tende a usar o tablet quando ela está ocupada com trabalho ou com alguma tarefa doméstica. Ainda assim, isso não quer dizer que não possa ser um momento de interação entre as duas. Escolhem músicas alternadamente para passar no YouTube, e a mãe vai estando atenta aos sons dos vídeos que a pequena vai visualizando. Não jogam juntas com frequência, mas quando isso acontece, a mãe reconhece que é a filha quem lhe ensina a jogar alguns dos jogos.

A mãe destaca como vantagens do tablet o facto de ser portátil, o que permite que seja utilizado para minimizar algumas situações aborrecidas como viagens longas de automóvel ou momentos prolongados de espera, e ainda o facto de permitir “incluir” conteúdo que de outro modo ocuparia espaço.

**“E: ESTE  
FACEBOOK AQUI  
[APLICAÇÃO NO  
TABLET] É DA TUA MÃE?  
PT10G6: AINDA  
TENHO DE PÔR  
A PASSWORD.  
INSTALEI PARA  
QUANDO FOR MAIOR.”**



"PT10m42: Ela já começou a ler livros no tablet, não é? Apesar de eu ter assim alguma resistência, porque gosto do livro em papel, mas acredito que, enfim, que a geração dela seja a geração dos livros em tablet, e portanto ela começou já a ler e talvez seja uma vantagem. Até porque não dá para comprar assim tantos livros, ocupam muito espaço, e se calhar esta é uma forma de ela continuar a poder ler muito, a poder fora de casa também aproveitar."

Quanto à percepção global que a mãe tem das tecnologias digitais, responde ponderadamente que "tem muitas vantagens e muitas desvantagens, não é?" [PT10m42]. A mãe refere a possibilidade de contacto com conteúdos negativos, como a pornografia, ou com pessoas "más", referindo concretamente a pedofilia, como as suas grandes preocupações para o futuro, quando o acesso da menina à Internet for mais difícil de supervisionar. Mostra-se sobretudo preocupada com o momento em que a filha terá telemóvel, afirmando que será muito mais difícil supervisionar o que faz com esse aparelho pessoal, e que vai tentar que isso aconteça o mais tarde possí-

vel. Mas acredita que "estas coisas passam sempre pela prevenção" [PT10m42], e que ainda tem alguns anos antes de a filha estar exposta a esses perigos que pode usar para dialogar com ela sobre essas questões e ensinar-lhe a defender-se e a usar as tecnologias digitais de forma responsável. Desdramatiza um pouco afirmando que "é um bocadinho como antigamente, não deixar ir logo para a rua brincar sozinho mas gradualmente irmos dando as informações necessárias para depois mais tarde isso acontecer sem estarmos próximos deles."

"E: Tu queres ter Facebook?

PT10g6: Quero.

E: Para quê?

PT10g6: Para ver as fotografias e para falar com as pessoas.

(...)

E: Este Facebook aqui é da mãe?

PT10g6: Ainda tenho de pôr a palavra passe. Instalei que é para quando eu for maior.

E: Então já está preparado para quando tiveres 10 anos?

PT10g6: Sim."



# 3 RESULTADOS

Neste ponto apresentamos uma discussão de cada uma das quatro questões de investigação fundamentadas no trabalho empírico. No entanto, salientamos a interligação entre as duas dimensões

estudadas, nomeadamente a dinâmica familiar entre as crianças e os pais e as negociações de usos, perceções e atitudes relativos às tecnologias.

## 3.1. COMO É QUE AS CRIANÇAS, COM MENOS DE OITO ANOS DE IDADE, UTILIZAM AS TECNOLOGIAS (ONLINE)?

**As tecnologias digitais são consideradas maioritariamente como um "entretenimento".** As crianças utilizam-nas principalmente para jogar jogos e ver vídeos, geralmente de desenhos animados. O YouTube é uma das aplicações favoritas.

Relativamente às tecnologias a que as famílias têm acesso, à exceção de uma família (por motivos financeiros), todas tinham televisão, pelo menos um tablet e ligação Wi-fi em casa. Algumas tinham mais de um tablet e variadas consolas de jogos.

As crianças com menos de oito anos de idade usam os dispositivos digitais com frequência. **Normalmente, o primeiro contacto com estes é propiciado pela disponibilidade de dispositivos pessoais dos pais em casa** (Barr et al., 2005). Geralmente o smartphone é o primeiro dispositivo que atrai a atenção das crianças, desde tenra idade, ou seja, pode ainda ser antes de completar um ano de idade. Quando a utilização dos dispositivos dos pais pelas crianças passa de ocasional a muito frequente, os pais tendem a comprar aos filhos os seus próprios dispositivos, por insistência dos filhos e também porque querem que os seus filhos "desocupem" os seus próprios dispositivos. O tablet é geralmente a escolha dos pais para oferecer aos filhos, seguido de consolas de jogos como a PlayStation ou a Wii.

**O tablet é o dispositivo favorito das crianças,** estando inclusivamente a substituir a televisão como o principal foco de atenção em casa. As crianças gostam da estimulação dos vários órgãos dos sentidos simultaneamente, através de sons e cores. Elas gostam da interatividade e da diversidade de atividades possíveis de realizar neste aparelho, apreciando também a sua portabilidade. **Em casa, o tablet é o seu novo "BFF", fora de casa é um recurso contra o "tédio".** Apesar da diversidade de atividades possíveis de realizar com o tablet, as mais comuns são os jogos. As crianças são, geralmente, autorizadas a escolher os jogos por conta própria, sob supervisão parental, preferindo jogos relacionados com universos ficcionais de que gostam. **As escolhas dos jogos pelas crianças estão fortemente relacionadas com o seu género:** os meninos escolhem jogos de super-heróis e corridas de carros, ou então outros que geralmente envolvem violência, enquanto as meninas preferem "animais de estimação e princesas", ou jogos relacionados com penteados de cabelo, maquilhagem, vestir-se e cuidar de animais. Algumas das crianças entrevistadas jogam também outros jogos relacionados com lógica, matemática e memória. Outras leem livros de histórias digitais, ou aplicações para aprender Inglês. No entanto, encontrar crianças que tivessem este tipo de aplicação instalada era raro, e quando alguma manifestava este interesse, esta não era a sua aplicação preferida.



**O acesso à Internet é limitado, sendo que a atividade mais frequente que necessitava desta ligação era o Youtube.** As crianças não utilizam ainda redes sociais. Houve apenas um caso de um jogo multi-player online, mas a criança não estava ciente disso e acreditava que estava a jogar "contra o computador".

Embora a televisão fosse menos referida nos diálogos das crianças, quando questionadas sobre as suas atividades/dispositivos preferidos, este era também um dispositivo muito utilizado pela família, e principalmente pelos mais pequenos.

Quando nos deslocávamos às habitações que visitámos, na sua maioria a televisão estava sempre ligada num canal infantil. As crianças utilizam a televisão principalmente para entretenimento. Gostam de ver canais de desenhos animados, como o Canal Panda, o Panda Biggs ou o Disney Channel.

Foram poucas as famílias que se referiram à utilização do computador pelas crianças. Embora as crianças gostem de o utilizar e algumas joguem jogos online, alguns pais mencionaram que não deixam os filhos utilizá-lo porque têm medo que o estraguem por ter elementos importantes do trabalho.

Também encontrámos dois tipos de fenómenos de "espelhamento". Por um lado, **as atividades digitais das crianças tendem a espelhar as suas preferências offline.** Por exemplo, se uma criança joga futebol, ela gosta de jogar jogos de futebol na PlayStation. Se uma criança tem animais de estimação, ele ou ela tende a gostar de jogos para cuidar de animais de estimação. Por outro lado, **as atividades das crianças também tendem a espelhar as preferências dos pais.** Por exemplo, se uma mãe gosta de jogar jogos de lógica, o seu filho vai vê-la jogar e se ele se interessar, a mãe vai permitir que ele jogue. Se um pai gosta do universo do Star Wars, ele vai jogar o jogo com o filho na PlayStation, e não se

preocupa se o seu filho tem idade apropriada ou não.

No que diz respeito a competências digitais, as crianças, na sua maioria, estão **muito à vontade com seus dispositivos digitais**, que em grande parte são tablets e consolas de jogos. Eles sabem ligar e desligar a consola, sabem como aceder à App Store ou Google Play e instalar aplicações, bem como desinstalá-las. Eles estão conscientes se as atividades requerem ligação à Internet ou não, e são capazes de avaliar a capacidade de memória e processamento dos dispositivos. Sabem gerenciar o espaço de memória e distinguir aplicativos gratuitos (os que estão autorizados a instalar) dos pagos. Também sabem como executar outras tarefas como tirar fotos e editá-las, e também fazer pequenos vídeos. Em relação a pesquisas, o facto de conseguir ler e escrever faz a diferença, pois antes de adquirir essas habilidades, as crianças tendem a seguir sugestões dos motores de busca (como o YouTube), mas quando sabem ler e escrever são capazes de escrever nos campos para esse efeito. No entanto, **as crianças revelam ser muito experientes e talentosas** e adquirem as suas próprias estratégias para alcançar os seus objetivos, tais como a memorização de ícones e letras.

Relativamente à mediação parental, os pais não participam muito na vida digital dos seus filhos. Embora por vezes joguem com as crianças, a maioria queixa-se falta de tempo para fazer esse acompanhamento e as crianças muitas vezes são deixadas sozinhas a jogar com o tablet ou consola, enquanto os pais estão ocupados a trabalhar em casa ou a fazer as tarefas domésticas. Alguns dos pais reconhecem que aproveitam o tablet para o usar como uma "babysitter".

Os pais estão disponíveis para ensinar as crianças, mas elas preferem explorar e experimentar o dispositivo por conta própria. Elas só pedem



ajuda aos pais em último recurso, quando já tentaram tudo o que sabiam (normalmente para passar o nível de um jogo ou porque a aplicação bloqueou) e não conseguiram. Quando há irmãos mais velhos, as crianças preferem pedir-lhes ajuda. Quando os irmãos são mais jovens, com seis ou sete anos de idade, muitas vezes ensinam os seus irmãos mais novos a jogar. Alguns pais reconhecem a sua falta de competências digitais e referem situações em que eles próprios ficaram surpresos por verificarem que os seus filhos são capazes de fazer coisas que eles próprios não saberiam como fazer, ou até mesmo ajudá-los a resolver algumas das suas dificuldades digitais. Além disso, a percepção dos pais sobre as competências digitais e conhecimentos dos seus filhos geralmente não corresponde à realidade - as crianças têm mais conhecimentos dos dispositivos digitais do que os pais julgam. Por exemplo, a maioria das crianças está perfeitamente consciente do que é o Facebook, mesmo que não o utilize.

### **3.2 COMO É QUE AS NOVAS TECNOLOGIAS (ONLINE) SÃO PERCEBIDAS PELOS DIFERENTES MEMBROS DA FAMÍLIA?**

De um modo geral, as crianças não percebem as tecnologias digitais como sendo perigosas. Algumas das crianças mencionaram alguns receios, como por exemplo verem algum tipo de conteúdo no Youtube que possa ser assustador (estas crianças mencionaram algumas vezes terem tido pesadelos e medo de estar sozinhos no escuro após assistirem a vídeos assustadores no YouTube), e tornarem-se "viciados" se jogarem durante muito tempo. Para a maioria das crianças, o tablet é apenas mais um brinquedo, algo que eles usam para jogar, alcançando inclusivamente o status de "brinquedo favorito" e alguns pais referem-se ao tablet como um "amigo" do filho.

**A maioria dos pais também consideram estes dispositivos digitais como brinquedos,** em que a principal atividade das crianças é ape-

nas jogar jogos. Alguns pais têm, ocasionalmente, feito pesquisas online para responder a algumas perguntas dos filhos, ou alguma dúvida relacionada com questões domésticas, mas eles mencionam que as atividades escolares, até agora, não têm estimulado nem proporcionado esse tipo de exploração.

Quase metade das crianças têm algum tipo de aulas de TIC na escola, maioritariamente como atividade extracurricular, no entanto não usam o computador em atividades como os trabalhos de casa ou qualquer outro tipo de atividade da escola em casa.

Como os pais têm ideia de que o tablet é um brinquedo, e porque não têm tempo para pesquisar outras aplicações educacionais de modo a estimular os seus filhos para brincar com eles, este dispositivo é raramente usado para fins pedagógicos. As atividades pedagógicas com o tablet estão sub-exploradas por pais e filhos e largamente subvalorizadas. Alguns pais afirmam que as crianças precisam de tempo para jogar, outros acreditam que elas aprendem enquanto jogam. Apesar de as crianças desenvolverem diferentes competências com o tablet do que as que aprendem na escola, como a coordenação olho-mão, e abordagens de tentativa e erro, atividades mais viradas para a escrita, leitura e matemática não são exploradas.

As tecnologias, como por exemplo o computador, são importantes para os pais, principalmente a nível profissional. A nível pessoal, como pesquisas online, entretenimento ou ver programas de televisão, os pais não referenciaram muitas atividades.

Os pais consideram as tecnologias digitais mais como uma condição *sine qua non* para o futuro dos seus filhos do que como algo propriamente positivo. Os dispositivos digitais são vistos como "facilitadores" de vida, tornando tudo mais rápido e mais fácil, e acreditam que serão ferramentas indispensáveis para os seus filhos na escola e mais tarde nas suas vidas profissionais.

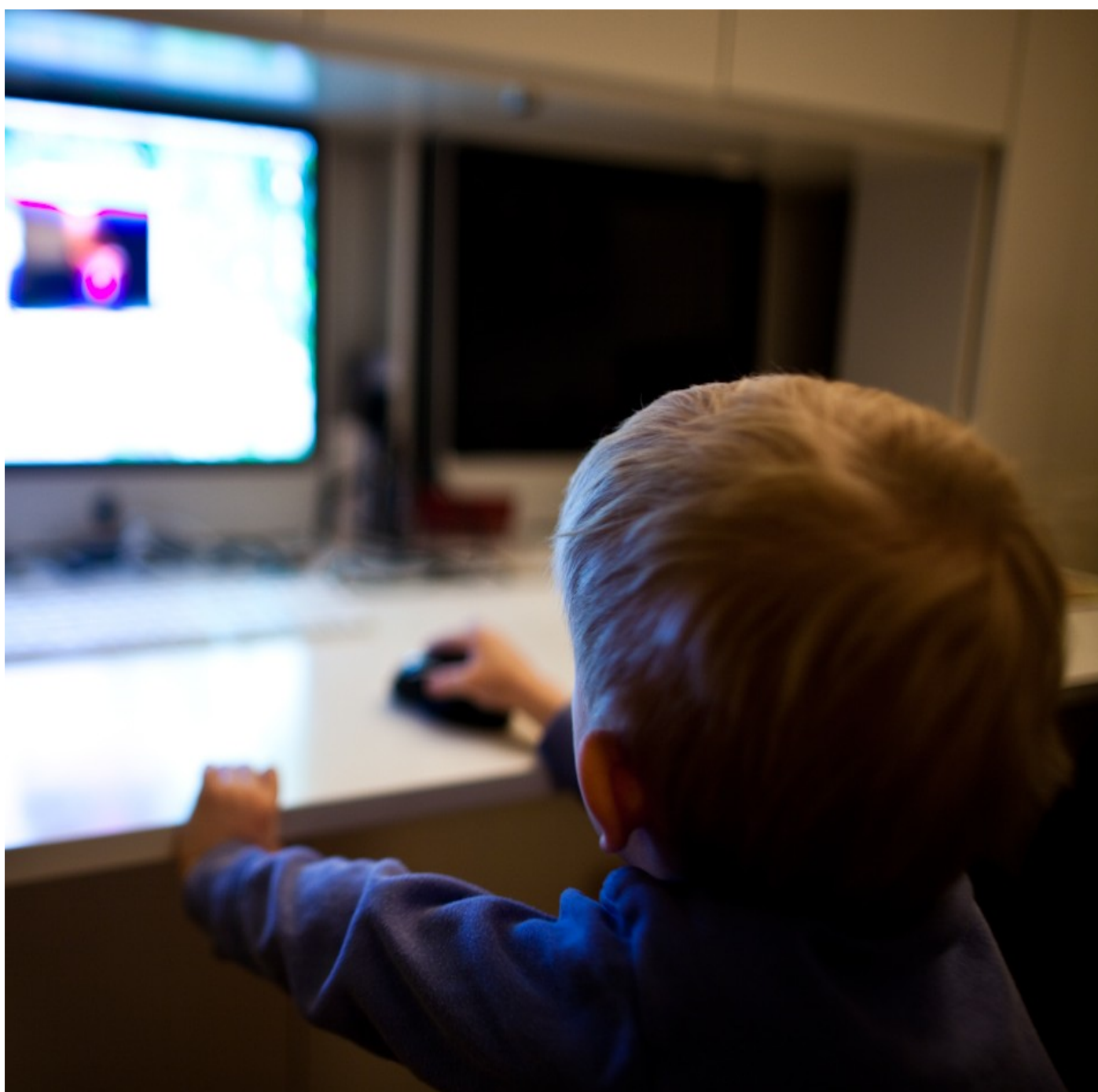
No entanto, grande parte dos pais são nostálgicos relativamente à sua infância "analógica", alegando que gostariam que os seus filhos brincassem mais ao ar livre e com outras crianças. Para eles, a infância representa proximidade com a natureza, pureza e inocência, e eles acreditam que essas experiências estão a ser parcialmente perdidas devido às tecnologias digitais. A liberdade proporcionada pelas tecnologias digitais e o acesso fácil à informação também irá tornar as crianças mais conscientes do seu mundo, das coisas boas e menos boas. Quando se trata do "lado negro" das tecnologias digitais, as opiniões dos pais são mais diversificadas. As desvantagens mais referenciadas são a diminuição da "desenvoltura" e também da interação social. Os pais consideram que o "fácil e agora" proporcionado pelos meios digitais, e também a diversidade de atividades, torna as crianças mais inquietas, insatisfeitas e frustradas quando enfrentam a adversidade. Além disso, as crianças tendem a desistir facilmente e a alterar as atividades, em vez de tentar, praticar e serem resilientes. Os pais também não gostam que as tecnologias sejam uma motivação para as crianças ficarem em casa e jogarem sozinhas. Eles preferem que os seus filhos se envolvam mais em atividades físicas ao ar livre, de preferência brincando com outras crianças.

Embora os pais estejam cientes de alguns perigos, entre os quais destacam o bullying e a pedofilia como os maiores receios, consideram que é muito cedo para se preocuparem, pois os seus filhos ainda não estão expostos ao contacto online com estranhos. O acesso à Internet e as atividades realizadas online são limitadas, e os pais acreditam que estão informados sobre tudo o que os seus filhos fazem online. Além disso, o facto das crianças ainda não conseguirem ler e escrever com proficiência, e muito menos em Inglês, mantém-nas mais limitadas e controladas. Mas eles sabem que há um prazo limite para esta questão, admitindo que mais cedo ou mais

tarde os filhos vão aprender a ler e vão querer participar, por exemplo, nas redes sociais. Assim, os pais admitem que não têm dado muita atenção à segurança na Internet, no entanto planeiam fazê-lo num futuro próximo. Alguns já falaram um pouco com as crianças sobre estes temas, nomeadamente as mães com as filhas mais velhas, no entanto o assunto nunca foi aprofundado. A maioria dos pais concordam num ponto: sensibilização, informação e diálogo são a melhor maneira de lidar com esses perigos, pois será impossível supervisionar e controlar completamente os adolescentes, e poderá até

ser contraproducente fazê-lo.

Durante as nossas observações, enquanto as crianças utilizavam os dispositivos foram várias as vezes que apareceram “janelas” pop-up com publicidade para comprar jogos ou produtos alimentares. Quando questionadas sobre o que seria aquela “janela”, elas rapidamente disseram que era para “comprar coisas” e eliminavam-na de modo a continuar o jogo. No entanto, os pais pareceram não ter conhecimento nem qualquer tipo de preocupação relativamente à exposição dos seus filhos à publicidade.





### 3.3 COMO É QUE OS PAIS GEREM A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS (ONLINE) DOS SEUS FILHOS?

As regras relativas à utilização das tecnologias digitais são uma questão complexa. Cada família entrevistada tem um ambiente tecnológico diferente, por isso, cada uma negocia as suas próprias regras, principalmente em função dos seus próprios contextos e experiências. Ou seja, o modo como os pais educam as crianças, a dinâmica familiar e os valores familiares estão relacionados com o modo como as tecnologias são utilizadas em casa.

Na maioria das famílias existem regras, no entanto elas são flexíveis e negociáveis. Por exemplo, a utilização de meios digitais tende a ser mais limitada durante a semana, e mais permissiva durante o fim de semana. A maioria dos pais estabelece regras relativas ao tempo de uso, em vez do tipo de atividade realizada. O tempo médio que os pais consideram razoável para as crianças utilizarem os dispositivos digitais durante a semana é de uma hora, e duas a três horas durante o fim de semana.

Os pais mencionam efeitos emocionais específicos caso permitam que as crianças utilizem os dispositivos por muito tempo, como ficando agitadas, irritadas, nervosas, com dificuldade em adormecer, e tendo pesadelos. Se uma família já tiver vivenciado estas questões relativas ao uso excessivo, tende a ser mais restrita nas regras, em particular no que diz respeito aos irmãos mais novos, se for esse o caso. No entanto, os pais admitem exceções a estas regras, particularmente se estiverem ocupados, ou se estiverem fora de casa e necessitem de manter as crianças entretidas e bem comportadas.

No que diz respeito ao conteúdo, **a maioria dos pais supervisiona as atividades online.** Algumas crianças precisam de pedir permissão

antes de instalar aplicações no seu tablet. Outras têm permissão para instalar aplicações, mas os pais supervisionam as instalações no tablet de vez em quando e podem pedir aos filhos para desinstalar algumas aplicações caso as considerem inadequadas, como jogos violentos. Os critérios para esta avaliação podem ser a classificação etária da aplicação, as perceções e atitudes dos pais relativas a determinados desenhos animados ou personagens, e violência. As mães são mais sensíveis à violência e, geralmente, não permitem jogos que envolvam lutas. Os pais são mais permissivos, especialmente se gostam desse tipo de jogos.

É no YouTube que as crianças estão mais expostas a conteúdos inadequados, e os pais estão conscientes disso. Alguns deles só permitem que as crianças assistam a vídeos acompanhados por eles, outros mantêm um olhar atento sobre o ecrã e um ouvido atento aos sons, supervisionando discretamente.

Encontrámos duas famílias nas quais não havia qualquer tipo de regras. Contudo, as situações eram diferentes, pois se uma das famílias era muito permissiva, na outra o diálogo era a base de negociação de regras co-construídas para a utilização das tecnologias digitais.

A maior preocupação dos pais relativamente à utilização das tecnologias pelos seus filhos diz respeito ao contacto com estranhos, nomeando o Facebook como o principal potenciador desse perigo, principalmente por parte dos filhos mais velhos, que já sabem ler e escrever. Por outro lado, conforme já referido, como as crianças mais novas ainda não sabem ler, os pais consideram a sua utilização das tecnologias inocente, pois desse modo as crianças ficam limitadas a certas atividades, como jogar jogos e ver vídeos no YouTube. Estas atividades são vistas como atividades inocentes por parte dos pais.



A maioria dos pais tentam desviar a atenção dos seus filhos para outras atividades, exceto quando eles estão ocupados. O smartphone é referido como um recurso de "emergência" para manter as crianças entretidas fora de casa, num restaurante ou à espera de uma consulta no médico, por exemplo. Durante viagens longas de carro, o tablet é geralmente a escolha para evitar o tédio e as queixas das crianças. Isto significa que as crianças tendem a ser deixadas sozinhas com os seus dispositivos, tendo a oportunidade de os explorar.

As estratégias de mediação parental, como a co-utilização, em que os pais e os filhos partilham o dispositivo, ou estratégias de mediação ativas e construtivas de modo a consciencializar e educar as crianças relativamente à utilização dos dispositivos e conteúdos online, são pouco utilizadas. Esta atitude poderá estar relacionada com o facto de os pais considerarem que os seus filhos fazem uma utilização segura destes dispositivos, mesmo quando conectados à Internet, associando as estratégias de mediação parental a crianças mais velhas, nomeadamente que já saibam ler e escrever de modo relativamente fluente, conforme já referido no ponto anterior.

Foi observado que as mães tendem a ser mais permissivas quando se trata de deixar as crianças usar os seus próprios dispositivos, seja o smartphone, o tablet ou o computador portátil, enquanto os pais geralmente proíbem.

Além disso, as atitudes das crianças são diferentes. Algumas das entrevistadas referiram que jogariam muito mais tempo se os pais permitissem, sendo esta afirmação mais comum entre os rapazes. A maioria das meninas gostam de jogar no tablet, mas também apreciam outras atividades, tais como desenhar, ver televisão ou brincar com brinquedos.

Existe discrepância entre as perceções de pais e crianças sobre as suas competências digitais e conhecimentos tecnológicos, assim como nas perceções de regras e horários de uso, que também são diferentes. Ou seja, algumas crianças dizem que jogam todos os jogos que querem, enquanto os pais nos dizem que limitam o tempo de uso. Outras crianças queixam-se porque jogam pouco tempo e os pais descrevem o seu uso como excessivo. Quando os pais não têm muitas habilidades digitais, eles tendem a superestimar as "realizações" das crianças, e também tendem a ser mais restritivos.





### 3.4 QUE PAPEL TÊM ESTAS NOVAS TECNOLOGIAS (ONLINE) NA VIDAS DAS CRIANÇAS E DOS PAIS?

Conforme referido nos pontos anteriores, as tecnologias são importantes na vida das famílias, principalmente das crianças. Estas utilizam-nas como mais uma ferramenta de entretenimento e uma outra forma de se divertirem e de brincarem, pois num só dispositivo conseguem ter acesso a uma panóplia de atividades, como jogar variados tipos de jogos (podem encarnar a sua personagem de filmes preferida, jogar futebol, puzzles, vestir e maquilhar bonecos), ouvir músicas ou ler. Já os pais mencionaram poucas utilizações a nível de entretenimento, relacionando mais a utilização do computador com o nível profissional. Não podemos deixar de referir que a maioria das famílias valoriza bastante as atividades no exterior. As famílias cujos pais trabalham mais em casa são as famílias que proporcionam mais tempo de interação dos filhos

com as tecnologias.

Não foram encontradas muitas diferenças entre as perceções e atitudes dos pais sobre as tecnologias digitais. Em vez disso, elas parecem estar interligadas e serem co-negociadas. Os pais expõem as crianças aos seus próprios dispositivos digitais, e o primeiro contacto tende a ser influenciado pelas práticas e preferências dos pais.

Acima de tudo, os dispositivos digitais, e principalmente o tablet, desempenham o papel de "brinquedo". Ambos os pais e as crianças consideram o tablet como um dispositivo para entretenimento, para brincar. Os pais mencionam também outros usos para este dispositivo, já referidos anteriormente, nomeadamente como "babysitter", que os ajuda a manter as crianças entretidas quando estes estão ocupados, e como uma ferramenta de "SOS" para quando os pais já tentaram outras estratégias para manter seus filhos entretidos e não funcionaram.

## PARA AS CRIANÇAS, O TABLET É COMO UMA "COMPANHIA", UM "AMIGO".



### 3.5 RESULTADOS IMPREVISTOS

Três resultados merecem destaque devido à sua natureza inesperada.

Um deles é o facto de **o nível socioeconómico da família não parecer desempenhar nenhum papel no que respeita ao acesso a dispositivos digitais e à aquisição de competências digitais pelas crianças.** Nos casos de famílias com nível socioeconómico e de escolaridade mais baixo, todos tinham pelo menos um dispositivo digital, e a maioria tinha até vários (nomeadamente smartphones e tablets). Caso as crianças não tivessem certos dispositivos em casa, tais como consolas de jogos e computadores portáteis, tinham acesso a estes na escola e em casa de amigos. Este acesso fácil permitiu o desenvolvimento de competências digitais que não diferem muito das famílias com maior nível socioeconómico e escolaridade.

Outro resultado considerado inesperado foi a falta de utilização das tecnologias digitais para fins educacionais, relacionados com a escola ou não. **O tablet é considerado apenas como um brinquedo, o seu potencial como uma ferramenta para a aprendizagem é ignorado.**

Por fim, na opinião dos pais, **as crianças que sabem ler e escrever correm muito mais riscos a nível de insegurança online do que as que não sabem.** Por isso, algumas crianças mais novas acabam por utilizar os dispositivos de um modo mais autónomo e os pais nunca se preocuparam em alertá-los para possíveis perigos com que se pudessem deparar, como linguagem inadequada ou imagens obscenas. No entanto, com os irmãos mais velhos os pais já tiveram a preocupação de conversar sobre possíveis perigos online.



# 4 MÉTODO

## 4.1 PROCEDIMENTO

Neste ponto será apresentada a metodologia utilizada no estudo, o processo de escolha dos participantes e o procedimento para a realização do protocolo de observação.

### 4.1.1 O PROCEDIMENTO RELATIVO À AMOSTRA

Neste estudo foi utilizada uma metodologia qualitativa, nomeadamente a Grounded Theory e a amostragem teórica, pois trata-se de um estudo exploratório (Strauss & Corbin, 1990; 1998). O objetivo da amostragem teórica é maximizar oportunidades de modo a comparar situações, com o intuito de determinar como uma categoria varia consoante as suas propriedades e dimensões. Através da amostragem teórica, o objetivo foi desenvolver teoria emergente.

Pretendeu-se assim obter um conjunto de famílias com diversos critérios, nomeadamente:

- Idade das crianças (sujeito principal com 6 ou 7 anos);
- Género;
- Composição familiar (pais divorciados, irmãos mais novos e mais velhos);
- Nível socioeconómico (dando preferência a famílias de nível socioeconómico baixo, sempre que possível);
- Intensidade de utilização de tecnologias ('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 análise dos dados foi também utilizada a análise temática, consistindo numa estratégia de categorização de dados qualitativos. Assim, partiu-se de uma ampla leitura dos dados no sentido de descobrir padrões e desenvolvimento de temas (Boyatzis, 1998).

Para angariar famílias as investigadoras recorreram a contactos pessoais e também a duas instituições, um centro social e um centro paroquial. As famílias por norma foram recetivas ao estudo e às entrevistas a realizar.

As visitas foram agendadas telefonicamente, em que a família escolhia a data e hora mais conveniente para as entrevistas. No telefonema foi explicado sumariamente em que consistia o estudo e quais os seus objetivos. As famílias eram questionadas se queriam que se disponibilizasse alguma informação, via email, sobre o projeto, assim como os consentimentos informados que teriam de assinar presencialmente. Estes consentimentos incluíam também informação sobre o estudo, sobre as entrevistas, quais os riscos e os benefícios relativamente à participação da família no estudo, aspetos éticos, confidencialidade e anonimato. Algumas famílias manifestaram interesse e a informação foi enviada por email antes da entrevista. Outras preferiram obter a informação apenas no dia da entrevista.

As entrevistas tiveram início em junho e terminaram em novembro de 2015.



### 4.1.2 A AMOSTRA

O Quadro 1 apresenta em pormenor informação demográfica relativa às famílias participantes no estudo.

**Quadro 1:**

Código da família	Código de membro	Baixo - médio - alto rendimento familiar	Etnia	Sexo	Idade	Nível de escolaridade	Profissão dos pais
PT1 PT1	PT1m36 PT1b6	Baixo Baixo	Português Português	f m	36 6	Doutoramento Primário	Educador de Infância
PT2 PT2 PT2 PT2	PT2f39 PT2m39 PT2b7 PT2b3	Medio Medio Medio Medio	Português Português Português Português	m f m m	39 39 7 3	Licenciatura Licenciatura Primário Educação Pré-Escolar	Consultor Consultor
PT3 PT3 PT3	PT3f35* PT3m39 PT3g7	Medio Medio Medio	Português Português Português	m f f	35 39 7	Licenciatura 3º ciclo Primário	Consultor em tecnologias Gerente de produto em telecomunicações
PT4 PT4 PT4 PT4 PT4 PT4	PT4sf38 PT4mxx PT4g9 PT4b7 PT4b6 PT4b2	Baixo Baixo Baixo Baixo Baixo Baixo	Português Português Português Português Português Português	m f f m m m	38 28 9 7 6 2	Secundário Secundário Primário Primário Primário Educação Pré-Escolar	Canalizador e bombeiro Desempregada
PT5 PT5 PT5 PT5	PT5f42 PT5b11 PT5b7 PT5b6	Baixo Baixo Baixo Baixo	Português Espanhol Espanhol Espanhol	m m m m	42 11 7 6	Secundário Primário Primário Primário	Desempregado
PT6 PT6	PT6m41 PT6b7	Baixo Baixo	Português Português	f m	41 7	3º ciclo Primário	Assistente de saúde
PT7 PT7 PT7 PT7	PT7f42 PT7m38 PT7b6 PT7b1	Medio Medio Medio Medio	Português Português Português Português	m f m m	42 38 6 1	Licenciatura Licenciatura Primário Educação Pré-Escolar	Engenheiro civil Engenheira civil
PT8 PT8 PT8 PT8	PT8f42* PT8m40 PT8g15 PT8b6	Baixo Baixo Baixo Baixo	Angolano Angolano Angolano Angolano	m f f m	42 40 15 6	3º ciclo Secundário Secundário Primário	Eletricista/ Canalizador Desempregada
PT9 PT9	PT9m35 PT9g7	Medio Medio	Português Português	f f	35 7	Licenciatura Primário	Técnico de patologia anatómica
PT10 PT10 PT10	PT10f59* PT10m42 PT10g6	Elevado Elevado Elevado	Brasileiro Português Brasileiro	m f f	59 42 7	Licenciatura Licenciatura Primário	Dentista Psicóloga clínica

*Os membros da família assinalados com um \* são pais que não vivem permanentemente com as crianças entrevistadas ou porque estão divorciados ou porque estão a trabalhar no estrangeiro no momento das entrevistas. No entanto, decidimos incluir informação sobre estes pois estão presentes nas vidas das crianças e participam no seu envolvimento com as tecnologias.*

De um modo geral, a maioria dos pais tinha entre os 35 e os 42 anos de idade e a maioria das crianças tinha 7 anos de idade. Três das famílias entrevistadas estavam completas, ou seja, viviam pai, mãe e filhos. Uma família vivia com padrasto (de duas das quatro crianças), mãe e filhos. Duas outras famílias tinham o pai ausente por motivos de emigração. Por fim, quatro famílias não tinham um dos pais presente devido a separação (oficial ou não). Em dois casos, as crianças tinham contacto regular com o outro progenitor, nos outros dois não tinham contato algum. Em alguns dos casos o nível educativo dos pais é o Ensino Básico, mas na sua maioria predomina o Ensino Secundário ou o Ensino Superior. Relativamente ao valor remuneratório, a amostra incluiu 4 famílias de baixo nível salarial - o que significa abaixo do salário mínimo nacional, que é de cerca de 500€ - principalmente devido a um dos pais estar desempregado, e em um dos casos, foi uma família monoparental. Todas as outras famílias tinham um valor salarial médio a elevado, atingindo uma média de cerca de 1500€. Em cinco das famílias havia apenas um filho. Em duas das famílias, as crianças tinham irmãos mais novos, em duas famílias irmãos mais velhos, e num caso, tanto mais velhos como mais novos. A idade dos irmãos varia de 1 a 15 anos de idade.

#### **4.1.3 IMPLEMENTAÇÃO DO PROTOCOLO DE OBSERVAÇÃO**

A maioria das entrevistas foram realizadas em casa das famílias, sendo que apenas 2 famílias preferiram fazer as entrevistas nas instituições onde foram contactadas.

Esta visita estava estruturada em quatro momentos:

1º) Introdução e apresentação do projeto (5-10 min.): este primeiro momento decorreu maioritariamente na sala (excetuando as duas famílias que não foram entrevistadas nas suas casas), onde a família se reuniu com as investigadoras

(pais e filhos).

As investigadoras apresentaram-se, explicaram o objetivo principal do estudo, qual o procedimento da visita e foram proporcionados os consentimentos informados.

As investigadoras questionaram os pais se poderiam tirar algumas fotografias às crianças, enfatizando 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.): foi proporcionado às crianças e pais um quadro com um horário diário (“O meu dia”) e pequenos autocolantes com atividades diárias das crianças representadas, como ir para a escola, estudar, utilizar um telemóvel ou brincar (Figura 1). As crianças, com o apoio dos pais, teriam de preencher o horário com os autocolantes, fazendo corresponder as horas apresentadas neste e as tarefas que realizavam a essa hora.

3º) Entrevistas semi-estruturadas (25-45 min.): após a atividade do “quebra gelo”, geralmente era questionado às crianças em que local da casa queriam ficar para realizar a entrevista. Algumas escolhiam a sala, outras o seu quarto. As entrevistas com os pais foram sempre na sala. Caso as crianças e os pais ficassem na mesma divisão com as investigadoras a realizar a entrevista, foi tido em atenção estarem relativamente distanciados, de modo a que não houvesse perturbação de ambos.

Quando havia irmãos as crianças eram entrevistadas em conjunto, sendo que as opiniões da criança alvo eram as mais destacadas.

Para além da entrevista às crianças, foi também realizado um jogo de cartas (Figura 2) e uma atividade de identificação de aplicações (Figura 3).

O jogo de cartas consistia num conjunto de imagens de variados objetos e atividades (televisão, dança, Legos, PlayStation, bonecos, smartphone, natação, etc.). As crianças teriam de colocar cada uma das imagens em cima de um de três "smileys", correspondendo a "gosto muito" (:-)), "gosto mais ou menos" (:-/) e "não gosto" (:-() (Figura 2). Este jogo de cartas foi muito útil, principalmente com as crianças mais tímidas, no sentido em que proporcionou o mote de conversa para a entrevista, ajudando a que as crianças ficassem mais à vontade com o investigador.

Com a atividade de identificação de aplicações pretendia-se que a criança identificasse com um círculo, numa folha de tamanho A4, as aplicações que conhecia.

4º) Finalização (10-15 min.): no final das entrevistas e das atividades com as crianças foi feito um agradecimento à família pela disponibilidade em participar no projeto. Foram também recolhidos alguns dados demográficos e preenchido o gráfico de utilização das tecnologias pelas crianças. Às crianças foi oferecido um saco com lembranças proporcionada pelo projeto.

#### 4.1.4 REGISTO

De modo a gravar o áudio das entrevistas das crianças e dos pais e tirar fotografias foram utilizados vários dispositivos e aplicações:

Um tablet iPad Mini™ 2 retina e a aplicação Audio Memos, versão 4.5.3;

Dois smartphone iPhone® 4s e a aplicação

Câmara;

Um computador MacBook Air®, e a aplicação Business Voice Memo Recorder.

#### 4.1.5 IMPLEMENTAÇÃO DO PROTOCOLO DE ANÁLISE

As entrevistas foram transcritas integralmente pelas investigadoras. Questões como mudança de tom de voz ou risos foram igualmente registadas. A linguagem coloquial não foi corrigida, por isso as transcrições apresentadas são originais.

Conforme já referido, as entrevistas foram posteriormente codificadas de acordo com a análise temática, utilizando categorias que surgiram a partir das entrevistas e também fundamentadas nas quatro questões de investigação iniciais - seguindo assim a metodologia Grounded Theory.

Foi também elaborado um registo QCA (Análise Comparativa Qualitativa) (Anexo II), auxiliando-nos na organização de alguns dados das entrevistas, como as características socio-demográficas. Neste instrumento foram utilizados métodos de codificação já utilizados anteriormente em outros estudos, nomeadamente na grelha Parental Mediation Style, baseada em Baumring (1991) usada pelo EU Kids Online (2014) e uma adaptação da lista de atividades que as crianças executam com as TIC utilizado no Net Children Go Mobile (Livingstone et al., 2014).



## 4.2. DISCUSSÃO DE RESULTADOS

### 4.2.1 PORQUE É QUE OS RESULTADOS APRESENTADOS PODEM TER SIDO OS OBTIDOS?

Ao olhar para os resultados, alguns vieses devem ser considerados:

- A presença do entrevistador durante as entrevistas tem sempre algum impacto sobre os resultados, principalmente com crianças mais tímidas, tornando-se a recolha de dados não tão natural e um pouco dificultada.
- Ambos os pais e as crianças têm as suas próprias perceções das respostas que se esperam deles. Encontrámos algumas contradições típicas - por exemplo, as crianças mencionarem que jogam por períodos mais longos do que os pais admitem; os pais referem que supervisionam as crianças enquanto estas utilizam o tablet e depois apresentam práticas que não revelam supervisão - mostram-nos que quando se trabalha com *self-reported data* os participantes às vezes dizem-nos o que eles pensam que nós queremos ouvir.
- Foram usados métodos de seleção não aleatória e trabalhamos com amostras pequenas.

Cruzar as entrevistas com outros métodos é uma boa solução para minimizar estes vieses.

### 4.2.2. DE QUE MODO É QUE OS RESULTADOS SE ALTERARAM AO LONGO DO TEMPO?

Portugal não participou no relatório piloto de 2014, mas é possível fazer uma comparação com os resultados gerais de 2014 e os nossos resultados de 2015.

As crianças desenvolvem competências digitais a partir de uma idade precoce. Como os dispositivos digitais proliferam nas habitações, as crianças estão a entrar em contacto com elas cada vez mais cedo - às vezes desde o nascimento - e desenvolvendo também competências digitais cada vez mais cedo. Claro que existem diferenças entre os países a ter em conta, mas a literacia digital das crianças parece estar a desenvol-

ver-se mais e mais rápido.

O potencial das ferramentas digitais para a aprendizagem está a ser esquecido e pouco explorado. O tablet, em particular, é considerado como um brinquedo, e as crianças preferem aplicações que não são de natureza pedagógica. Determinar porque o conteúdo pedagógico não é atraente o suficiente para as crianças, ou suficientemente importante para os pais, deve ser um foco para a investigação no futuro.

**Parece haver um fosso crescente entre as perceções de pais e as práticas e conhecimento das crianças.** Os pais subestimam os conhecimentos e competências digitais dos seus filhos. Assim, eles não estão cientes dos riscos a que as crianças estão realmente expostas e acreditam que não há ainda razão para se preocuparem. Esta questão é mais enfatizada em 2015, pois as crianças tendem a começar a usar meios digitais cada vez mais cedo. Promover o diálogo e diminuir essa diferença é fundamental para promover a segurança digital.

**É difícil encontrar um padrão relacionado com o estilo de mediação dos pais, ou na sua correlação com as práticas das crianças.** A fixação ou a negociação de regras relativas às práticas digitais continua a ser um enigma. Cada família é diferente da outra e é difícil identificar tendências, para além de que os pais preferem o diálogo sobre a proibição, e concentram-se mais no tempo de utilização, em vez da atividade desempenhada. Mas este é também um tema crucial para a investigação futura.

### 4.2.3 COMO PODE O ESTUDO SER MELHORADO?

Embora este estudo seja de natureza qualitativa, ele poderia beneficiar de um **aumento da amostra** a fim de obter mais variedade a nível socioeconómico familiar e educativo. Além disso, é importante considerar outras variáveis como a formação cultural e cobertura geográfica de cada país. A maioria das entrevistas foram realizadas nos centros urbanos, e seria importante chegar a famílias que vivem em áreas mais periféricas.



O alargamento deste estudo piloto, a fim de incluir outros grupos etários também seria importante. Alguns resultados foram obtidos devido aos irmãos mais novos e mais velhos que participaram nas entrevistas, mas seria importante a realização de entrevistas focadas em crianças mais jovens (e seria particularmente interessante comparar crianças que são capazes de ler e escrever com outras que não são) e também crianças mais velhas (a fim de determinar, por exemplo, como e quando as práticas mais “perigosas” começam, tais como o acesso a redes sociais ou possuir um smartphone).

Adicionar outros métodos para aprofundar os conhecimentos obtidos com este estudo é também uma forma de desenvolver o projeto. Usando métodos etnográficos, que permitiriam acompanhar as famílias por um longo período de tempo, é uma opção importante a considerar. Usando um software para registar dados sobre a utilização de tablets pelas crianças também poderia ser importante para fornecer dados úteis para as entrevistas. É difícil aplicar uma abordagem quantitativa em que pudesse ser desenvolvido algum tipo de jogo/quiz que permitisse chegar a uma (talvez até mesmo representante) amostra mais ampla.

Outra opção seria se o projeto evoluísse para o desenvolvimento de ações de sensibilização e materiais informativos, tanto para pais como filhos, para avaliar o impacto de tais materiais num estudo piloto, comparando famílias com e sem acesso a esses materiais.

#### **4.2.4 QUAIS SÃO AS RECOMENDAÇÕES METODOLÓGICAS PARA FUTURAS INVESTIGAÇÕES?**

Embora alguns dos pontos que iremos mencionar de seguida tenham sido melhorados desde o

relatório piloto de 2014, acreditamos que há espaço para melhorar ainda mais os seguintes aspetos:

O guião de entrevista é extenso e algumas perguntas sobrepõem-se, o que dá origem a que as entrevistas sejam muito longas e particularmente cansativas para as crianças. Ter um guião de entrevista extenso é típico de investigações exploratórias, mas talvez conforme o projeto atinja uma fase mais “madura”, seja possível focar-se em menos questões e mais específicas.

A observação é muitas vezes mais reveladora do que perguntas. Assim, ter duas visitas em vez de uma seria importante para ganhar a confiança da família e também para maximizar as oportunidades de observação. Um protocolo para observações, codificação e análise seria importante.

Usar um software para analisar as transcrições poderia ajudar a obter uma visão mais aprofundada dos dados.

#### **4.2.5 QUAL A DIREÇÃO FUTURA DE INVESTIGAÇÃO SOBRE ESTE TEMA?**

Nós acreditamos que há dois caminhos diferentes no sentido de desenvolvimento deste projeto.

Um caminho é mais académico e envolve a implementação de sugestões, como a ampliação da amostra e ampliação de métodos utilizados, permitindo um maior alcance, uma abordagem longitudinal, e uma visão mais profunda.

A outra maneira é mais aplicada, em articulação direta com os policy-makers. O desenvolvimento de materiais adequados, atraentes e eficazes para sensibilizar e informar os pais e as crianças é algo imperativo. Os resultados deste projeto podem enquadrar tal esforço, e a implementação de tais materiais pode ser testada e avaliada.



# 5 CONCLUSÕES

## 5.1. PRINCIPAIS CONCLUSÕES

**O tablet é o dispositivo favorito.** O tablet é o novo "BFF" para as crianças: atraente, interativo e portátil. Está a substituir as consolas no que se refere a jogos e, em certa medida, a TV, pois conteúdo semelhante pode ser visto no YouTube.

**Os jogos são a principal atividade.** As crianças poderiam fazer uma série de atividades diferentes com o seu tablet, mas não o fazem. Ocasionalmente veem vídeos no YouTube, tiram fotos e fazem vídeos, mas a maior parte do tempo passado a interagir com este dispositivo é a jogar jogos.

**O género da criança é determinante na escolha de jogos e atividades.** As raparigas e os rapazes têm gostos e preferências muito distintos. Os meninos gostam de jogos de aventura, de luta e de corridas de automóveis, enquanto as meninas gostam de vestir e despir princesas, brincar com maquilhagem e pintar as unhas, e cuidar de animais de estimação virtuais.

**As atividades digitais espelham as preferências offline.** As crianças gostam de jogos e vídeos relacionados com os mesmos universos ficcionais de que gostam offline - quer seja na TV, nos livros ou nos brinquedos. Os rapazes procuram aplicações com super-heróis, enquanto as raparigas gostam de aplicações com princesas.

**As crianças sabem mais sobre meios digitais do que os pais pensam.** As crianças tendem a explorar os dispositivos sozinhas. Além disso,

observam os pais e os irmãos mais velhos a utilizar estes meios. A maioria das crianças são capazes de explicar o que é a Internet, e-mail, Facebook e Skype.

**O rendimento não determina as competências digitais.** Entre as famílias de nível socioeconómico e educativo baixo, as crianças têm acesso às tecnologias digitais na escola ou na casa de amigos. Assim, as suas competências digitais são equivalentes às encontradas nas famílias de elevado rendimento socioeconómico.

As crianças são engenhosas e experientes na utilização das tecnologias digitais. Os pais acreditam que as atividades online das crianças são limitadas porque não são proficientes na leitura e escrita, nem entendem Inglês. Mas as crianças são exploradoras por natureza e descobrem os seus próprios recursos e técnicas para atingir os seus objetivos, com base na memorização de ícones.

**As crianças utilizam o tablet sozinhas.** Para os pais, permitir que as crianças brinquem com o tablet é a estratégia perfeita para mantê-los entretidos e felizes quando eles estão ocupados. O tablet é a nova "babysitter". Deste modo, este dispositivo é mais frequentemente um "companheiro" do que um desencadeador de interação familiar.

O smartphone é uma ferramenta de entretenimento de "emergência". Os pais geralmente não permitem que as crianças usem os seus dispositivos pessoais, no entanto as mães são um pouco mais permissivas neste aspeto. De um modo geral, as mães dão o seu smartphone aos filhos

para mantê-los bem comportados em situações de espera fora da casa.

**O YouTube é onde as crianças estão mais expostas à insegurança online.** A maioria das atividades online das crianças consiste em assistir a vídeos no YouTube. Devido ao algoritmo de sugestões desta aplicação, e por estas ainda não saberem escrever exatamente o que procuram, acabam por seguir as sugestões desta aplicação, ficando assim mais expostas a conteúdo impróprio. Não obstante, os pais preferem uma supervisão discreta.

**As atividades de aprendizagem são sub-exploradas.** O trabalho da escola não exige ainda tecnologias digitais. As crianças preferem jogos relacionados com as suas personagens fictícias favoritas do que conteúdos pedagógicos, e os pais afirmam não ter tempo para estimulá-las para atividades mais produtivas.

**Os pais supervisionam o tempo e conteúdo.** A negociação de regras tende a ser criada por pais e filhos e é flexível. No entanto, a maioria dos pais fazem algum tipo de supervisão, pois as regras tendem a ser mais focadas no tempo de utilização do dispositivo do que no tipo de atividades realizadas.

**O digital está a fazer com que tudo seja mais rápido e fácil.** As tecnologias digitais já não são consideradas como uma mais-valia, mas sim como algo indispensável para o futuro dos filhos.

**Algumas das desvantagens da utilização dos meios digitais são a diminuição do desembaraço e das competências sociais.** Os pais são da opinião de que são oferecidos às crianças tantos estímulos que elas facilmente desistem perante uma adversidade. Os meios digitais são fáceis e rápidos, e as crianças tornam-se menos engenhosas e desembaraçadas e menos resilientes. Além disso, os pais temem a diminuição da interação social face-a-face.

**Os pais pensam que é muito cedo para se preocuparem com os perigos digitais.** Eles mencionam o bullying e a pedofilia como os seus maiores medos online, mas acreditam que os seus filhos não estão expostos ainda a estas questões. Ser capaz de ler e escrever é um aspeto que será superado, mas possuir o seu próprio smartphone permitindo a comunicação com os outros será determinante para expô-los a tais perigos.

**Os pais acreditam mais no diálogo do que em filtros.** Os pais estão cientes de que é fácil superar a supervisão e o controlo parental. As crianças irão sempre descobrir uma maneira de fazerem o que desejam online. Assim, os pais investem em informações, diálogo, abertura e partilha para proteger os seus filhos dos perigos digitais e para ajudá-los a lidar com eles e a tomar decisões responsáveis.





## 5.2. RECOMENDAÇÕES

Com base nas nossas principais conclusões, delineámos algumas recomendações para diferentes partes interessadas relativamente ao envolvimento das crianças com as tecnologias digitais, ou seja, os policy-makers, fabricantes, pais e educadores e outras instituições, como escolas, bibliotecas e museus.

### 5.2.1. RECOMENDAÇÕES A POLICY-MAKERS

Desenvolver políticas que incluam tecnologias digitais no ensino formal;

Desenvolver políticas que articulem o ensino formal e informal, nomeadamente a relação entre escola-casa, através de meios digitais;

A educação para os media, focada em media digital e segurança online deve ser enfatizada, tanto para pais como para crianças;

Os acessos a tecnologias digitais e literacia digital em todo o país diferem, por isso é imperativo a promoção de políticas a nível da UE para superar essas desigualdades.

### 5.2.2. RECOMENDAÇÕES PARA FABRICANTES

A oferta de conteúdos digitais é escassa em línguas nacionais. Para as crianças que não entendem Inglês a oferta é muito limitada. Os stakeholders da indústria deviam investir mais em conteúdos pedagógicos, jogos e aplicativos relacionados com conteúdos de televisão, pois existe mercado para tal.

Os fabricantes devem desenvolver um sistema de codificação mais fácil e confiável para a classificação de aplicações, de preferência com base em cores, visível no ícone da aplicação e de fácil compreensão, tanto para os pais como para as crianças.

### 5.2.3. RECOMENDAÇÕES PARA PAIS E EDUCADORES

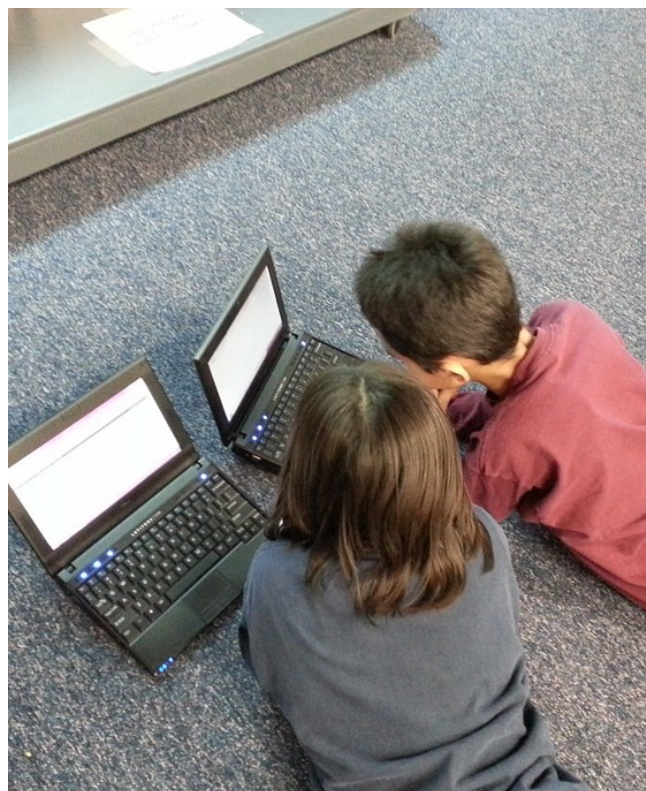
Nesta fase, os pais acreditam que os seus filhos

ainda não estão expostos a perigos online, mas na verdade eles estão, a partir de uma idade muito precoce. O desenvolvimento de materiais simples, fáceis de usar, atrativos para as crianças e para os pais usarem com elas - como um kit de segurança - são imperativos.

### 5.2.4. RECOMENDAÇÕES PARA ESCOLAS, BIBLIOTECAS, MUSEUS...

As escolas podem ser parceiros-chave na promoção do acesso às tecnologias digitais e ao desenvolvimento de competências digitais. O desenvolvimento de ações de sensibilização e materiais informativos para as escolas também é recomendado, aproximando-se não apenas de questões relacionadas com a escola, mas também da integração das tecnologias digitais na vida diária em geral.

As escolas também podem desempenhar um papel importante como mediador entre os policy-makers, os pais e outros prestadores de cuidados. As escolas podem participar na divulgação de materiais, reforçando assim a sensibilização e promoção de boas práticas.





# 6 REFERÊNCIAS

Barr, R.F., Calvert, S.L., Rideout, V.J., Strouse, G.A., & Woolard, J.L. (2005). Age, Ethnicity, and Socioeconomic Patterns in Early Computer Use: A National Survey. *American Behavioral Scientist*, 48(5), 590-607.

e.escola (s/d). Programa e.escola. Missão. Retrieved from <http://www.eescola.pt/missao.aspx>

EU Kids Online (2014) EU Kids Online: findings, methods, recommendations. EU Kids Online, LSE. Retrieved from <http://eprints.lse.ac.uk/60512/>

European Commission/EACEA/Eurydice (2015). The Structure of the European Education Systems 2015/16: Schematic Diagrams. Eurydice Facts and Figures. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

Fleer, M. (2011). Technologically constructed childhoods: Moving beyond a reproductive to a productive and critical view of curriculum development. *Australasian Journal of Early Childhood*, 36(1), 16-24.

Hague, C., & Payton, S. (2010). Digital literacy across the curriculum. Bristol, UK: Futurelab.

Holloway, D., Green, L. and Livingstone, S. (2013). Zero to eight. Young children and their internet use. LSE, London: EU Kids Online.

Lepicnik, J., & Samec, P. (2013). Uso de tecnologías en el entorno familiar en niños de cuatro años de Eslovenia. *Comunicar*, 40, 119- 126. DOI: <http://dx.doi.org/10.3916/C40-2013-03-02>

Livingstone, S., et al. (2011) Existing and emerging audience research in the UK. In Bilandzic, H., Carpentier, C., Patriarche, G., Ponte, C., Schroeder, K., Vossen, E., and Zeller, F. (eds) Overview of European Audience research. Research report of the COST Action ISogo6 Transforming Audiences, Transforming Societies.

Livingstone, S. & Helsper, E. (2008). Parental mediation and children's Internet use. *Journal of broadcasting & electronic media*, 52 (4). pp. 581-599.

Livingstone, S., Mascheroni, G., Ólafsson, K. & Haddon, L. with the networks of EU Kids Online and Net Children

Go Mobile (2014) Children's online risks and opportunities: Comparative findings from EU Kids Online and Net Children Go Mobile. Retrieved from <http://eprints.lse.ac.uk/60513/>

Marsh, J. (2005) Introduction: Children of the digital age. In J. Marsh, (ed) (2005) *Popular Culture, New Media and Digital Technology in Early Childhood*. London: RoutledgeFalmer.

Marsh, J., Hannon, P., Lewis, M. and Ritchie, L. (in press) Young children's initiation into family literacy practices in the digital age. *Journal of Early Childhood Research*.

Ólafsson, K., Livingstone, S. and Haddon, L. (2014) Children's use of online technologies in Europe: A review of the European evidence database. Retrieved from <http://eprints.lse.ac.uk/60221/>

Prensky, M. (2001a). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

Prensky, M. (2001b). Digital natives, digital immigrants part 2. *On the Horizon*, 9(6), 1-6.

Plowman L & McPake J (2013). Seven Myths About Young Children and Technology. *Childhood Education* 89 (1) 27-33.

Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., & McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*, 59(1), 30-37. DOI: 10.1016/j.compedu.2011.11.014

Strauss, A., Corbin, J. (1998). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. 2 ed. London, SAGE Publications.

Strauss, A. and Corbin, L. (1990). *Basics of Grounded Theory Methods*. Beverly Hills, CA.: Sage.

Tapscott, D. (1998). *Grown Up Digital. How the Net Generation is Changing the World*. New York: McGraw Hill.

Tapscott, D. (1998). *Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw Hill.

# 7 ANEXOS



# **ANEXO 1:**

Guião de entrevista para pais e filhos (tradução nossa)

## **APRESENTAÇÃO DO ESTUDO**

Este estudo tem o intuito de explorar em maior profundidade as experiências de crianças pequenas e das suas famílias com as tecnologias.

## **QUESTÃO DE PARTIDA:**

Que benefícios e riscos podem ser identificados, a partir da pesquisa, tendo em conta a utilização de meios digitais por crianças pequenas em casa?

Os resultados foram resumidos em 4 temas:

1. Como é que crianças, com menos de 8 anos, utilizam os meios digitais (online)?
2. Como são entendidas as tecnologias (online) pelos diferentes membros da família?
3. Que papel têm estas tecnologias (online) (smartphones, tablets, computadores, jogos de vídeo, apps, etc.) nas vidas de crianças e pais (separadamente e em relação à vida familiar, no geral)?
4. Como é que os pais gerem a utilização das tecnologias (online) dos seus filhos mais novos (em casa e/ou noutro local)? As suas estratégias são mais construtivas ou restritivas?

Foi realizado um estudo piloto em 10 países: Bélgica, República Checa, Alemanha, Finlândia, Itália, Rússia, Reino Unido (Edimburgo), Reino Unido (Londres), Reino Unido (Sheffield).

Foca-se em entrevistas e observações com 10 famílias por país em "home context", cada uma com uma criança com 6-7 anos, e muitas vezes incluindo irmãos mais velhos.

Baseia-se no pressuposto de que para as crianças pequenas, a mediação dos pais é o principal fator de acesso das crianças às tecnologias. Também tem o intuito de aprofundar o conhecimento do seu envolvimento tecnológico, potenciais benefícios e riscos associados às suas interações online nos meios digitais.

Será utilizada uma metodologia mista. O método de análise utilizado foi a análise de conteúdo (Braun & Clarke, 2006), mas principalmente aspetos da Grounded Theory (Strauss & Corbin, 1990; 1998). Estes aspetos são: 1) Amostragem teórica (Strauss & Corbin, 1990; 1998), 2) Técnicas de codificação transferidas para a codificação em si, de modo a gerar narrativas mais detalhadas (cf. Strauss & Corbin, 1990; 1998). Esta metodologia é inovadora no sentido em que permite que o entrevistador gere narrativas mais detalhadas.

# ENTREVISTA A CRIANÇAS

## 1. INTRODUÇÃO (10 MIN.)

Todos:

- Apresentamo-nos  
Eu sou \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ (Observador 1)  
Eu sou \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ (Observador 2)
- Explicar o objetivo geral do estudo de maneira perceptível às crianças. Por exemplo, mencionar que um dos objetivos é:
  - o Saber se as crianças e as suas famílias usam (dispositivos como) smartphones, iPad's, consolas de jogos, e qual a sua opinião sobre estes dispositivos;
  - o Saber se as crianças e as suas famílias gostam ou não gostam da Internet, dos smartphones, iPad's, etc;
- Mencionar as pessoas envolvidas no projeto (universidade, estudo de adultos...);
- Explicar a importância da cooperação dos participantes;
  - Pedir aos membros da família para se apresentarem mencionando os seus nomes e as idades das crianças;
- Apresentar o intuito da discussão e a duração prevista (1.5-2.5 horas max.);
  - Lembrar aos participantes que é importante ouvir as suas ideias e opiniões. Não há respostas certas e erradas – apenas ideias, experiências e opiniões, todas elas válidas;
  - É importante para os entrevistadores perceber todos os “lados da história” – os positivos/agradáveis e os negativos;
  - Garantimos a confidencialidade de cada indivíduo, não apresentando o nome da instituição nem dos participantes. “Se não deseja que apareça alguma informação específica no relatório, por favor diga”, etc.;
- Perguntar se têm dúvidas e questões;
- Verificar o aparelho de gravação;
  - Verificar a autorização assinada de todos os pais para a participação e gravação das entrevistas.

## 2. “QUEBRA-GELO” (TODOS) (15 TO 30 MIN.)

- Após esta pequena introdução as crianças e os pais ficarão juntos de modo a fazer uma pequena atividade “quebra-gelo”, da página 10 do *Livro de Atividades – Brincar e Aprender: Being online*[1]. Esta atividade e os autocolantes foi escolhida como modo da família apresentar as suas atividades realizadas em conjunto num dia típico, sendo necessário colocar os autocolantes das atividades nos locais adequados às horas, utilizando os autocolantes do livro. Esta atividade está definida para o início de todas as entrevistas.
- Após esta atividade explique que a partir de agora os pais vão para uma divisão com o observador 1 e as crianças permanecem na sala (ou vice versa) com o observador 2, se os pais e as crianças estiverem de acordo.

## 3. ENTREVISTA (1 HR.)

- Peça aos irmãos para definir algumas regras básicas, por exemplo:
  - o Fala um de cada vez.
  - o Primeiro ouvimos o que os outros têm a dizer e depois podemos dar a nossa opinião.



- o Não é necessário concordarmos com tudo. Se tiveres uma opinião diferente podes dizê-lo.
- Vamos agora falar sobre as tuas experiências com objetos que me mostraste durante o tour (como o iPad, o smartphone etc. etc.)/objetos que viste durante o jogo das cartas que jogámos...

## **Dispositivos e atividades**

Durante a entrevista é importante saber quais os dispositivos e tecnologias que as crianças usam, quando usam e porquê. Falar sobre estes dispositivos e observar as crianças a interagir com eles é também uma ótima oportunidade para descobrir mais sobre as perceções das crianças sobre as novas tecnologias, bem como das mais tradicionais, como a TV. Atividades e perguntas como as listadas abaixo podem ser colocadas durante a entrevista. Não é necessário colocar TODAS as perguntas ou realizar TODAS as atividades, pode até colocar outras perguntas. O importante é tentar obter uma boa visão global/geral sobre as tecnologias que as crianças usam, o seu contexto de utilização, e as perceções das crianças sobre essas tecnologias. É também importante que a criança não se sinta desconfortável com as atividades ou perguntas que colocaremos. Ou seja, devemos recolher informação suficiente de modo a dar resposta às nossas questões de investigação de uma maneira “child-friendly”.

O pedido de utilização dos dispositivos que pertencem à família é uma questão de confiança e por isso é um pedido/questão a fazer quando se estabelecer uma relação de confiança entre os investigadores e os membros da família. Foi acordado por todos os participantes questionar a possibilidade da utilização destes dispositivos no momento da visita.

### **3.1 “AQUECIMENTO”/CRIAR “AMBIENTE”(20 MIN.)**

De modo a ter uma melhor compreensão do papel que as tecnologias desempenham na vida das crianças, é importante perceber como são as vidas das crianças, o que fazem, o que gostam e o que não gostam, os seus passatempos, etc. Recolher esta informação é também importante para contextualizar os nossos dados. Esta recolha de dados inicial também nos dará a oportunidade de perceber melhor o mundo da criança e a criança irá sentir-se mais à vontade, pois irá sentir que eles próprios (não apenas as tecnologias) são importantes para nós. Por isso, talvez devamos começar tanto as entrevistas dos pais como das crianças por perguntar algumas destas questões, apenas como um “aquecimento”:

- Podes dizer-me o que fizeste hoje/ontem? (Por ex. ir à escola, brincar, ler livros, ver TV, jogar futebol...)?
- Quais os teus brinquedos favoritos, livros, revistas?
- Tens passatempos? Quais?
- Praticas algum desporto? Qual?
- Tens um melhor amigo? Qual é o seu nome? O que gostam de fazer juntos?
- Há alguma coisa que gostes muito de fazer? Porquê?
- Há alguma coisa que não gostes de fazer? Porquê?
- E a tua família? Quantos irmãos tens? Quais os seus nomes? Que idades têm, sabes? Eles vão à escola? Vocês fazem coisas juntos, por ex. brincar, ver TV? Que tipo de jogos fazem juntos? E com os teus pais? O que costumam fazer juntos?

- Depois desta conversa devemos tentar fazer uma transição suave para o tópico das tecnologias e começar com (algumas) perguntas sobre os media mais tradicionais, como a TV, ver filmes, etc.:
- Vês filmes com a tua família? Ou costumas ir ao cinema?
- Qual foi o último filme que viste? Foi na TV, cinema, Youtube?
- Qual é o teu filme preferido? Porquê?
- Costumas ver filmes no Youtube/ computador portátil/ iPad/ telefone do pai ou mãe, etc.?

### 3.2 POSSÍVEIS ATIVIDADES (OPCIONAL DEPENDENDO DAS CONDIÇÕES DA ENTREVISTA)

- Atividade 1: JOGO DE CARTAS (apresentar cartões imagens de tablets/ computadores portáteis/ desktop's/ smartphones e brinquedos tradicionais. Consegues colocar todas as imagens em fila, em que a imagem deste lado (apontar para o esquerdo) seja aquela de que gostas mais, depois a outra imagem que gostas mais, até ao outro lado da linha, onde podes colocar a imagem do que gostas de utilizar menos (apontar para a direita).[RB2] Vamos começar pelo que gostas mais de utilizar – o que é? (fazer o mesmo para os restantes

Conforme a criança vai identificando dispositivos, e apenas se se verificar que a criança consegue (e está disposta) a dizer-nos, colocar questões sobre a frequência de uso, onde o utilizam, com quem, em que altura do dia o utilizam, etc. 1b/ 3a [RB3]

- Atividade 2: faz um desenho da app/jogo/site que mais gostas. [Quando tiver terminado] – Fala-me do teu desenho. 1a/1b/ 2a
- Atividade 3: Tour digital feito com as crianças: as crianças podem fazer um tour digital com o investigador, mas apenas se os pais permitirem. Alternativamente, o tour pode ser levado a cabo por toda a família no final da sessão (anteriormente dividida entre pais e filhos), mas os pais devem ser convidados a deixar os seus filhos tomar a iniciativa a orientar o tour e a NÃO interferir a menos que solicitado pelos seus filhos.
- Gostava de saber se às vezes usas telemóveis, computadores, tablets, etc. Tenho aqui imagens de alguns destes aparelhos - quais usas? [Mostrar à criança imagens de aparelhos comuns].
  - \* O que é que usas para.... (ver desenhos animados, jogar jogos, etc.)?
  - \* Diz-me o que gostas mais de fazer/ ver na TV/ computador/ tablet/ aparelhagem/ radio/ consola de jogos.

*Observe/ouça o que a criança consegue fazer com diferentes dispositivos. Se ela não o disser naturalmente, leve a criança a mostrar o que ela consegue com o dispositivo X (através dos cartões de imagens ou, se possível, mostrar-lhe diretamente no dispositivo, como o iPad, o computador portátil, etc., o que conseguem fazer).*

- Costumas visitar websites? Quais os teus preferidos? Porquê?
- Podes mostrar-me o teu jogo preferido no telemóvel da tua mãe/iPad?

- De tudo o que me mostraste, (por ex. smartphone/ tablet/ computador portátil, etc.), de quais sentirias mais falta se te fossem retirados? Alternativamente, pode usar uma das atividades descritas acima.
- Com a ajuda dos cartões de imagens, pode colocar algumas das seguintes questões:
  - ⇒ Qual [app/ jogo/ site] gostas mais? Podes mostrar-me?
  - ⇒ Como o utilizas/ jogas?
  - ⇒ Porque gostas dele(a)?
  - ⇒ Quando costumas jogar/ usá-lo? Usas muito?
  - ⇒ Como aprendeste a usar o (smart) phone? Quem te ensinou a usá-lo?
  - ⇒ Costumas usá-lo/ jogar com alguém? Quem?
  - ⇒ O que fazes com ele/ela quando o utilizas?
  - ⇒ Tens alguns brinquedos/ livros/ autocolantes, etc. desta [app/ game/site?]
  - ⇒ Que [app/ jogo/ site] dirias aos teus amigos para brincarem? Porquê?
  - ⇒ Que outras apps/ jogos/ sites costumas visitar? O que fazes nesses sites?
  - ⇒ Usas/jogos com o [dispositivo] com os teus irmãos/irmãs/pais? Quando? Durante quanto tempo? Quem é o melhor no jogo? Porquê?
  - \* Há coisas boas e más em utilizar a Internet (ou o dispositivo X)?
  - \* O que pensas sobre [nome do dispositivo]? Se tivesses que escolher uma palavra para o descrever, qual seria?
  - \* Utilizando os cartões de imagens, perguntar à criança "Algun destes dispositivos não é seguro de utilizar às vezes? Porquê?"

#### 4. COMPETÊNCIAS

Competências refere-se ao que uma **criança consegue fazer de um modo geral**, conforme observado ou mencionado por ela, por ex. ligar/desligar o iPad, procurar informação, procurar imagens, vídeos em dispositivos específicos, navegar em diferentes ecrãs, escolher jogos específicos, apps, fazer download, identificar certos ícones (por ex. Google, YouTube, Facebook, etc.), etc. A ênfase para este tema devem ser as nossas observações das atividades online das crianças e evitar questioná-los apenas sobre o que eles dizem que podem fazer.

##### 4.1 POSSÍVEIS QUESTÕES

Qual destes dispositivos (apresentar os cartões de imagens) é mais fácil/difícil de utilizar? Porquê?

Qual destes dispositivos (apresentar os cartões de imagens) podes usar sozinho?

Qual destes dispositivos (apresentar os cartões de imagens) usas com a ajuda de alguém, por ex. o teu irmão/irmã, pai, mãe, o professor?

- Porque é que precisas de ajuda para utilizar o X, Y (e não precisas para usar o Z)?
  - ⇒ Como aprendeste a fazer isto? Quem te ensinou?
  - ⇒ Às vezes jogas ao mesmo tempo com o [dispositivo] e o [jogo tradicional]?
  - ⇒ Vês vídeos ou jogas jogos do teu jogo preferido [brinquedo tradicional](e.g. procuras vídeos do Lego ou jogas o jogo do Lego na Wii?)
- Inspiras-te em algum vídeo, imagem, para brincar com [brinquedo tradicional]

## 5. MEDIAÇÃO PARENTAL

- O teu pai mostra-te coisas online, guia-te/ ajuda-te a descobrires coisas novas online?
- Há alguma coisa que os teus pais te encorajem a fazer ou explorar online? Querias que eles fizessem mais alguma coisa? (por exemplo, mostrar mais coisas giras, jogar mais contigo, ...)
- ⇒ Sentas-te ao pé deles enquanto eles estão online? Ou ficas apenas por perto para ir vendo/ deitando um olho" ao que eles estão a fazer online? Se sim, gostas? Porquê?
- ⇒ Costumas fazer atividades com os teus pais online? Quem pede para fazer essas atividades em conjunto? És tu ou são eles? Eles fazem essas atividades em conjunto contigo? São trabalhos para a escola? Ou apenas jogos para brincarem?
- ⇒ Se os teus pais te mostrarem alguma coisa no computador, porque achas que o fazem? Achas que é útil? Há mais alguma coisa que gostasses que os teus pais fizessem contigo, ou que falassem sobre isso contigo, quando estás online?

## 6. REGRAS DE FAMÍLIA

As regras de família referem-se a acordos que envolvem o uso de dispositivos digitais em casa (e fora de casa), regras implícitas e explícitas que regem o uso desses dispositivos. Verifique **quando se aplicam essas regras e quando se podem quebrar**.

### Questões possíveis

- Podes usar estes dispositivos (mostrar cartões de imagens com dispositivos presentes em casa) sempre que queres? Se não, porquê?
- Podes usar [dispositivo x] em qualquer lugar (em casa, na escola, em restaurantes, etc.)?
- Podes usar [dispositivo x] sozinho ou a tua mãe ou pai devem estar presentes quando o queres usar?
- A tua mãe ou pai dizem-te quanto tempo, quando e onde podes usar [dispositivo X] ou jogar o jogo [Y]? Se sim, porquê?
- Podes usar o [dispositivo X] em qualquer altura e o tempo que quiseses? '4/4e:'
- Caso haja regras, quem as criou? 4/4e
- Discutiste essas regras, negociaste-as? Cumpres as regras? O que acontece se não cumprires as regras?



- Porque é que precisas de ajuda para utilizar o X, Y (e não precisas para usar o Z)?
  - ⇒ Como aprendeste a fazer isto? Quem te ensinou?
  - ⇒ Às vezes jogas ao mesmo tempo com o [dispositivo] e o [jogo tradicional]?
  - ⇒ Vês vídeos ou jogas jogos do teu jogo preferido [brinquedo tradicional](e.g. procuras vídeos do Lego ou jogas o jogo do Lego na Wii?)
- Inspiras-te em algum vídeo, imagem, para brincar com [brinquedo tradicional]

## 5. MEDIAÇÃO PARENTAL

- O teu pai mostra-te coisas online, guia-te/ ajuda-te a descobrires coisas novas online?
- Há alguma coisa que os teus pais te encorajem a fazer ou explorar online? Querias que eles fizessem mais alguma coisa? (por exemplo, mostrar mais coisas giras, jogar mais contigo, ...)
- ⇒ Sentas-te ao pé deles enquanto eles estão online? Ou ficas apenas por perto para ir vendo/ deitando um olho" ao que eles estão a fazer online? Se sim, gostas? Porquê?
- ⇒ Costumas fazer atividades com os teus pais online? Quem pede para fazer essas atividades em conjunto? És tu ou são eles? Eles fazem essas atividades em conjunto contigo? São trabalhos para a escola? Ou apenas jogos para brincarem?
- ⇒ Se os teus pais te mostrarem alguma coisa no computador, porque achas que o fazem? Achas que é útil? Há mais alguma coisa que gostasses que os teus pais fizessem contigo, ou que falassem sobre isso contigo, quando estás online?

## 6. REGRAS DE FAMÍLIA

As regras de família referem-se a acordos que envolvem o uso de dispositivos digitais em casa (e fora de casa), regras implícitas e explícitas que regem o uso desses dispositivos. Verifique **quando se aplicam essas regras e quando se podem quebrar**.

### Questões possíveis

- Podes usar estes dispositivos (mostrar cartões de imagens com dispositivos presentes em casa) sempre que queres? Se não, porquê?
- Podes usar [dispositivo x] em qualquer lugar (em casa, na escola, em restaurantes, etc.)?
- Podes usar [dispositivo x] sozinho ou a tua mãe ou pai devem estar presentes quando o queres usar?
- A tua mãe ou pai dizem-te quanto tempo, quando e onde podes usar [dispositivo X] ou jogar o jogo [Y]? Se sim, porquê?
- Podes usar o [dispositivo X] em qualquer altura e o tempo que quiseses? '4/4e:'
- Caso haja regras, quem as criou? 4/4e
- Discutiste essas regras, negociaste-as? Cumpres as regras? O que acontece se não cumprires as regras?

## 7. INESPERADO/SURPREENDENTE/INVULGAR

Se houver algo importante, interessante, relevante, surpreendente, invulgar que tenha sido dito ou observado e não tenha sido incluído nas categorias acima, por favor inclua aqui.

## 8. ENCERRAMENTO

- Estamos a aproximarmo-nos do final da nossa visita. Existe alguma coisa que alguém queira acrescentar que não tivéssemos falado?  
Após ter colocado esta questão, pais, crianças e investigadores juntar-se-ão. Ser-lhes-á perguntado se há alguma coisa que gostariam de acrescentar ou se têm alguma questão. Os investigadores irão agradecer aos participantes

# PAIS

## Todos

- Apresentamo-nos

Eu sou \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ (Observador 1)

Eu sou \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ (Observador 2)

- Explicar o objetivo geral do estudo de maneira perceptível às crianças. Por exemplo, mencionar que um dos objetivos é:
  - ⇒ Saber se as crianças e as suas famílias usam (dispositivos como) telemóveis ("smartphones"), iPad's (tablet's), consolas de jogos, e qual a sua opinião sobre estes dispositivos;
  - ⇒ Saber se as crianças e as suas famílias gostam ou não gostam da Internet, dos telemóveis ("smartphones"), iPad's (tablet's), etc.;
- Mencionar as pessoas envolvidas no projeto (universidade, estudo de adultos...);
- Explicar a importância da cooperação dos participantes;
- Pedir aos membros da família para se apresentarem mencionando os seus nomes e as idades das crianças;
- Apresentar o intuito da discussão e a duração prevista (1.5-2.5 horas max.);
  - ⇒ [RB13] Lembrar aos participantes que é importante ouvir as suas ideias e opiniões. Não há respostas certas e erradas – apenas ideias, experiências e opiniões, todas elas válidas;
  - ⇒ É importante para os entrevistadores perceber todos os "lados da história" – os positivos/agradáveis e os negativos;
  - ⇒ Garantimos a confidencialidade de cada indivíduo, não apresentando o nome da instituição nem dos participantes. "Se não deseja que apareça alguma informação específica no relatório, por favor diga", etc.
- Perguntar se têm dúvidas e questões;
  - ⇒ Verificar o aparelho de gravação;
    - \* Verificar a autorização assinada de todos os pais para a participação e gravação das entrevistas.

## QUEBRA-GELO (TODOS) (15 TO 30 MIN.)

- Após esta pequena introdução as crianças e os pais ficarão juntos de modo a fazer uma pequena atividade “quebra-gelo”, da página 10 do *Livro de Atividades – Brincar e Aprender: Being online*. Esta atividade e os autocolantes foi escolhida como modo da família apresentar as suas atividades realizadas em conjunto num dia típico, sendo necessário colocar os autocolantes das atividades nos locais adequados às horas, utilizando os autocolantes do livro. Esta atividade está definida para o início de todas as entrevistas
- Após esta atividade explique que a partir de agora os pais vão para uma divisão com o observador 1 e as crianças permanecem na sala (ou vice versa) com o observador 2, se os pais e as crianças estiverem de acordo.

## ENTREVISTA (1 HR.)

- Explique o que vai acontecer com os dados recolhidos e que esses dados serão tratados anonimamente e confidencialmente.
- Comece a entrevista com uma frase como: “Vamos agora falar das experiências dos vossos filhos com as novas tecnologias e dispositivos como computadores portáteis, smartphones, iPad, etc.
- Termine com a recolha de dados demográficos dos participantes com uma entrevista semi-estruturada ou pedindo aos pais para preencher um pequeno questionário ou fazendo perguntas relevantes diretamente.

## DISPOSITIVOS UTILIZADOS, ATIVIDADES E COMPETÊNCIAS

Durante a entrevista é importante saber **quais os dispositivos e tecnologias que as crianças usam, quando usam e porquê**. O importante é tentar obter uma boa visão global/geral sobre as tecnologias que as crianças usam, o contexto de utilização e as perspetivas dos pais. Podemos depois comparar esta informação à informação obtida das crianças de modo a perceber melhor o papel que as novas tecnologias desempenham na vida das crianças e na vida da família.

## AQUECIMENTO/CRIAR “AMBIENTE” (20 MIN.)

De modo a ter uma melhor compreensão do papel que as tecnologias desempenham na vida das crianças, é importante perceber como são as vidas das crianças, o que fazem, o que gostam e o que não gostam, os seus passatempos, etc. Recolher esta informação é também importante para contextualizar os nossos dados. Esta recolha de dados inicial também nos dará a oportunidade de perceber melhor o mundo da criança e a criança irá sentir-se mais à vontade, pois irá sentir que eles próprios (não apenas as tecnologias) são importantes para nós. Por isso, talvez devamos começar a entrevista dos pais colocando algumas questões como:

- Pode dizer-me quantos filhos tem? Que idades têm? Etc.
- Pode dizer-me o que é que os seus filhos fazem durante a semana, incluindo o fim de semana (por exemplo, ir à escola, brincar, fazer os trabalhos de casa, ler, ver televisão, atividades extra curriculares, etc.)? *Depois desta conversa devemos fazer uma transição suave em direção ao temas das novas tecnologias e começar por colocar algumas questões sobre os media mais tradicionais, como ver TV, ver filmes, etc., com as questões seguintes.*

- ⇒ Costumam ver filmes juntos, com os vossos filhos? Ou costumam ir ao cinema com os vossos filhos?
- ⇒ Costumam ver filmes ou vídeos no YouTube/ computador portátil?/ iPad?/ smartphone, etc.?

### QUESTÕES POSSÍVEIS:

*O investigador irá pedir aos pais para falarem livremente sobre os dispositivos tecnológicos que têm em casa de um modo geral e, em particular, identificar aqueles que as crianças gostam/usam mais – (os cartões de imagens podem também ser usados com os pais para recolher esta informação). Podemos depois colocar questões mais específicas sobre esses dispositivos que parecem ser os mais importantes/usados. Podemos iniciar por questões gerais sobre o smartphone, seguindo-se questões sobre outros dispositivos, escolha as mais apropriadas da lista abaixo:*

- Alguém da família tem um telemóvel ou smartphone? E as crianças?
- Desde quando a criança X tem um telemóvel? Para que o utiliza?
  - ⇒ *Se a criança não tem um telemóvel, pergunte:* O seu filho alguma vez tentou utilizar o telemóvel de alguém? Se sim, o que ele fez com o telemóvel?
  - ⇒ Como é que o seu filho aprendeu a usar o telemóvel/smartphone?
- Para além do smartphone, que outros dispositivos têm em casa?
- Destes, qual é que o seu filho usa/sabe usar?
- Como é que o seu filho aprendeu a usar o dispositivo [X]? Alguém o ensinou?
- Quais destes dispositivos consegue o seu filho utilizar sozinho, sem ajuda? E quais ele consegue utilizar com a ajuda de alguém (por exemplo, porque são difíceis de utilizar)?
- Que dispositivos ele usa mais frequentemente? Porquê
- Na sua opinião, qual é o dispositivo(s) preferido(s) do seu filho? Porquê? O que é que ele faz com esse dispositivo?
- O seu filho joga jogos online? Quais?
- Em que dispositivo ele joga esses jogos?
- O seu filho usa a internet? Para quê?
- Em que dispositivo ele usa a internet?
- Quais são os seus sites preferidos? Porque acha que o seu filho gosta deles?
- O seu filho tira fotos, faz filmes ou grava áudio com os dispositivos? Ele ou você partilham-nos ou fazem upload destes na Internet? Eles criam outro tipo de conteúdos?
- O seu filho usa dispositivos ou a internet sempre que quer? Se não, porquê? *Esta pode ser uma boa pergunta para nos levar ao tema das regras da família, preocupações dos pais, etc.*
- Utiliza algum dispositivo para encorajar, estimular ou ensinar o seu filho?

*Dependendo dos dispositivos preferidos das crianças, pode escolher algumas das questões em baixo, mas pode ser mais importante focar-se no que a criança faz (muito provavelmente através dos dispositivos) do que especificamente nos dispositivos que a criança usa. Se nos focarmos em todos os dispositivos, poderá ser difícil manter um fluxo de conversação natural, porque as questões serão muitas vezes repetidas e muito provavelmente os pais vão passar de um dispositivo para outro enquanto nos dizem o que o seu filho consegue fazer (por exemplo, jogar jogos online, no computador portátil, na Wii, etc.).*

### POSSÍVEIS QUESTÕES SOBRE TABLETS

- Quantos tablets tem em casa (que funcionem)?
- Com que idade o seu filho o começou a usar? Quem o ensinou?
- O que é que ele gosta de fazer nele?
- Durante quanto tempo diria que ele utiliza o tablet num dia típico de semana ou num dia típico de fim de semana?



- Ele usa o tablet com alguém? Se sim, quem?
- Quem colocou lá aplicações para ele?
- Que jogos/apps são os seus preferidos?
- Quem o ensinou a usar o tablet e desde que idade?
- O seu filho ensinou-vos alguma coisa relativa à utilização do tablet? Onde acha que ele aprendeu isso?
- O que acha que ele aprende ao usar o tablet, se é que aprende alguma coisa?
- Como escolhe os jogos/aplicações para instalar no tablet/Smartphone?

#### **POSSÍVEIS QUESTÕES SOBRE CONSOLAS DE JOGOS**

- O seu filho usa uma consola de jogos em casa?
- Com que idade ele começou a usá-la?
- Que jogos ele gosta mais de jogar?
- Durante quanto tempo acha que ele utiliza a consola de jogos num dia típico típico de semana ou num dia típico de fim de semana?
- Quem escolhe os jogos que ele pode jogar?
- Os seus filhos seguem as regras? O que acontece se eles não as seguem?
- Ele joga jogos na consola com alguém?
- Costuma jogar jogos na consola com o seu filho? Quais?
- O que acha que ele aprende ao usar a consola, se é que aprende alguma coisa?

#### **POSSÍVEIS QUESTÕES SOBRE O COMPUTADOR/COMPUTADOR PORTÁTIL**

- Quantos computadores/portáteis tem em casa?
- O seu filho tem o seu próprio computador?
- Quanto tempo a criança usa o computador num dia típico de semana ou num dia típico do fim de semana?
- O que é que ele faz no computador e com quem? [Prompt: procurar informação, imagens, ver vídeos, jogar jogos online, skype, redes sociais...]
- Usa sempre o computador com ele, ou ele utiliza sozinho? Para quê?
- Quem o ensinou a usar o computador e desde que idade?
- Que tipo de coisas acha que ele aprende ao utilizar o computador, se é que aprende alguma coisa?

#### **POSSÍVEIS QUESTÕES SOBRE MÚSICA (RADIO, MP3/ APARELHAGEM - MP4 / VÍDEO)**

- Durante quanto tempo o seu filho ouve música num dia típico de semana ou num dia típico de fim de semana?
- O que é que ele gosta de ouvir?
- O seu filho tem um leitor MP3 dele? Quantas vezes o seu filho o utiliza num dia de semana ou num dia de fim de semana?
- O que é que ele gosta de ouvir/ver?
- Ele pede-lhe para comprar música específica ou upload um vídeo específico? Pode dar-me um exemplo?

#### **QUESTÕES POSSÍVEIS SOBRE A TV**

- O seu filho tem televisão no quarto?
- Durante quanto tempo ele vê televisão num dia típico de semana ou num dia típico de fim de semana?
- Que programa de TV o seu filho gosta de ver?
- Quais são os seus filmes preferidos?
- Quão independente é ele a usar a TV e o leitor de DVD?
- Durante quanto tempo ele vê filmes no dia típico de semana num dia típico de fim de semana?
- Que programas vocês veem em conjunto?

- Ele vê TV em alguns destes dispositivos: pc/ portátil/ netbook; consola de jogos; smartphone; tablet; portable media player? Quando?
- Que tipo de coisas a criança faz quando está a ver TV? [Prompt if necessary – canta/dança/brinca, etc.] What are the most prevalent activities?
- Alguma das brincadeiras do [child's name] se relacionam com a TV ou um filme? Se sim, quais? [sondar como, e.g. vestir-se, pedir aos outros membros da família para participarem como personagens, etc.].

#### **PRÁTICAS OFFLINE E ONLINE**

- O seu filho tem brinquedos preferidos, livros, revistas? Quais?
- O seu filho tem passatempos? Quais? (se interessar, relacione com a tecnologia)
- O que é que o seu filho gosta de fazer com os amigos? (se interessar, relacione com a tecnologia)
- Há alguma coisa que o seu filho goste imenso de fazer? (se interessar, relacione com a tecnologia)
- Há alguma coisa que o seu filho não goste de fazer? (se interessar, relacione com a tecnologia)
- Os seus filhos brincam ou fazem outras coisas em conjunto? (se interessar, relacione com a tecnologia)
- Há alguma coisa que os seus filhos façam com o pai (mas não com a mãe) (e.g. jogar futebol, jogar videojogos, ir para a escola, etc.) e vice versa? (se interessar, relacione com a tecnologia)
- Que tipo de coisas fazem todos em conjunto? (e.g. ver TV, etc.)
- Comparando com outros brinquedos ou livros que o seu filho tem, quantas vezes ele usa mais o [dispositivo x]?

#### **MEDIAÇÃO PARENTAL**

- Fala como seu filho de modo a tentar orientá-lo sobre como ele vai online ou o que pode fazer online?
- Existe algo em particular que encoraje o seu filho a fazer ou a explorar online? Gostaria que ele fizesse alguma tarefa em particular online? Por exemplo, que ele jogasse ainda mais jogos de matemática ou com letras.
- Costuma sentar-se como o seu filho enquanto ele está online? Ou ficar por perto de modo a “dar um olho” no que ele faz online? Se sim, porquê?
- Faz atividades com o seu filho online? Porquê? (realiza essas atividades em conjunto (e não outras)?)

Depois de cada questão – pergunte porquê.

Perguntas follow up: Quais poderiam ser os benefícios/danos? Faz isso porque quer ou porque o seu filho quer ou porque debateu isso com o seu filho? Quão eficaz acha que é ao fazer isso (e.g. é difícil ter tempo, ou fazer as tarefas domésticas)?

#### **REGRAS FAMILIARES**

- Existem regras sobre o uso de dispositivos digitais/internet em casa? 4
- São as mesmas para todos?
- Quem estabeleceu estas regras? O seu filho teve alguma palavra a dizer na elaboração das regras?
- Tem algum papel de decisão sobre os programas/ jogos/ apps/ que o seu filho pode usar/ver? Se sim, qual?
- Todos os membros da família aceitam as regras? Se não, como lida com os membros da família que não as aceitam?
- Estas regras alteraram-se com o tempo? Se sim, porquê?
- Os dispositivos digitais servem como “recompensa-punição”? Se sim, como e com quem?
- Tem algum tipo de controlo parental instalado no laptop/ computador?

## **PERCEÇÕES DOS PAIS SOBRE AS NOVAS TECNOLOGIAS E PREOCUPAÇÕES**

- Acha que há tecnologias particularmente “positivas” ou “negativas” para as crianças? Quais? Porquê?
- Está preocupado com as experiências do seu filho com as novas tecnologias (online) (e.g. passam demasiado tempo a utilizar os dispositivos, receio de serem contactados por estranhos, etc.)? Porquê?
- Quão importante acha que as tecnologias (online) são para o seu filho?
- Quão importante acha que as novas tecnologias (online) são para si? E para a vida familiar?
- Acha que a utilização das tecnologias (online) pelo seu filho interfere, de algum modo (positivo/negativo) na vida da família? (E.g. decréscimo da interação familiar).
- Acha que o “exercício” da parentalidade é auxiliado, influenciado ou prejudicado, de algum modo, pelo uso das novas tecnologias (online) em casa? Como?
- Acha que o seu filho beneficia do uso destas tecnologias? Quais (tecnologias)? Porquê?
- Tem alguma preocupação ou dúvida sobre a utilização das tecnologias pelo seu filho? Ou sobre o uso das novas tecnologias em casa? Em caso positivo, o que faz em relação a isso?
- Alguém da sua família experienciou uma situação online positiva/excitante/ esclarecedora? O que aconteceu? O que fez o seu filho em relação a isso?
- Alguém da sua família experienciou uma situação difícil/desagradável online? O que aconteceu? O que o seu filho fez em relação a isso?
- Utilizando os cartões de imagens (se necessário), pergunte algum destes dispositivos não é seguro para o seu filho utilizar? Porquê?

## **7. INESPERADO/SURPREENDENTE/INVULGAR**

Se houver algo importante, interessante, relevante, surpreendente, invulgar que tenha sido dito ou observado e não tenha sido incluído nas categorias acima, por favor inclua aqui.

## **8. ENCERRAMENTO**

Estamos a aproximarmo-nos do final da nossa visita. Existe alguma coisa que alguém queira acrescentar que não tivéssemos falado?

Agradeça aos participantes.

## ANEXO 2

	Protocolo de Análise Comparativa Qualitativa (QCA) - Dados por criança entrevistada
	País - Família - Código da Criança:
1.	Género
2.	Área rural ou urbana
3.	Nível de competências de literacia (mesmo dados qualitativos relativos ao país)
3.1	Consegue ou não ler
3.2	Consegue ou não escrever
4.	Composição da família
4.1	Presença da mãe
4.2	Presença do pai
4.3	Presença de irmãos mais velhos
4.4	Presença de irmãos mais novos
4.5	Presença de pelo menos um mediador ativo da família alargada
4.6	Especificar quem: avô, avó, tios, primos...
5.	Estilo de Mediação Parental (segundo método de Baumring [1991] aplicado no EU Kids Online [2014: 11])
5.1	Controlo (exigência baixa ou elevada)
5.2	Afetividade (envolvimento baixo ou elevado)
	<i>Estas dimensões ajudam a definir o estilo de mediação parental</i>
	<i>Baixo controlo; Baixo envolvimento = LAISSEZ-FAIRE</i>
	<i>Baixo controlo; Elevado envolvimento = PERMISSIVO</i>
	<i>Elevado controlo; Baixo envolvimento = AUTORITÁRIO</i>
	<i>Elevado controlo; Elevado envolvimento = "AUTORIZADO"</i>
6.	Número de dispositivos que as crianças utilizam

	FIXOS
6.1	PC
6.2	Smart TV
6.3	Consola
	MÓVEIS
6.4	Portátil
6.5	Tablet
6.6	Smartphone com cartão SIM ativo
6.7	Smartphone sem cartão SIM ativo
6.8	Consola portátil
6.9	Outros
<b>7.</b>	<b>Número de atividades que as crianças realizam com as TIC (como utilizadores passivos e ativos )</b>
	Lista de Atividades (1 a 25 do Netchidren Go Mobile; 26 a 29 adicionais)
7.1	Usa a internet para trabalhos da escola
7.2	Vê videoclips (ex. on YouTube, iTunes, Vimeo, etc.)
7.3	Faz download de músicas ou filmes
7.4	Lê ou vê notícias na internet
7.5	Visita perfis de redes sociais (próprio ou de outra pessoa), por ex. no Facebook, Twitter, etc.
7.6	Visita chatrooms, ou seja, aplicação online onde pode conversar com pessoas que pode não conhecer
7.7a	Usa instant messaging, ou seja, troca mensagens online com amigos ou contatos (ex. MSN, WhatsApp, Skype, etc.)
7.7b	Usa instant messaging, ou seja, troca mensagens online com amigos ou contatos NUM JOGO ONLINE
7.8	Joga jogos com outras pessoas na internet
7.9	Passa tempo em mundos virtuais (ex. Habbo, Neopets, Teen Second Life – EXEMPLOS DIFERENTES POR PAÍS)



7.10	Usa a webcam (uma câmara que permite que outras pessoas o vejam na internet)
7.11	Publica mensagens num site ou blog
7.12	Publica fotos, vídeos ou música para partilhar com outros (incluindo em redes sociais ou Instant Messaging)
7.13	Criou uma personagem, animal de estimação ou avatar
7.14	Utiliza sites para partilha de ficheiros (peer-to-peer) (ex. Limewire, Kazaa)
7.15	Faz download de aplicações grátis
7.16	Faz download de aplicações pagas
7.17	Joga jogos contra o computador
7.18	Procura mapas e horários
7.19	Ouve música (ex. Spotify, YouTube, web radio, etc.)
7.20	Regista a sua localização geográfica (ex. Facebook, Foursquare, etc.)
7.21	Faz scan de QR codes ou códigos de barras
7.22	Lê ebooks
7.23	Verifica informação para satisfazer a sua curiosidade em tempo real (ex. usando Google, Yahoo, Bing, etc.)
7.24	Compra coisas online
7.25	Vê emissões de TV online/ vê filmes/ vê vídeos (ex. iTunes, Vimeo, Youtube, etc.)
7.26	<i>Cria fotos, incluindo fotos retocadas/editadas</i>
7.27	<i>Cria vídeos</i>
7.28	<i>Cria desenhos</i>
7.29	<i>Cria objetos virtuais (ex. casa no Minecraft, iglu no Club Penguin, etc.)</i>

<b>8.</b>	<b>Presença de autorregulação:</b>
8.1	Quase não há autorregulação
8.2	Alguns sinais de autorregulação
8.3	Relativamente autorregulado
8.4	A criança domina a sua autorregulação
<b>9.</b>	<b>Indicadores de utilização excessiva</b>
	<b>0 = nada, 1 = raramente; 2 = às vezes; 3 = periodicamente, 4 = com frequência; 5 = com muita frequência</b>
9.1	Experimenta uma vontade irresistível de usar tecnologias digitais
9.2	Demonstra um aumento significativo no tempo que passa a usar tecnologias digitais
9.3	Demonstra sintomas de abstinência quando não pode usar tecnologias digitais
9.4	Fica online por períodos mais longos do que é suposto
9.5	Negligencia outros domínios por causa da utilização de tecnologias digitais
9.6	Experimenta repercussões negativas por causa da utilização de tecnologias digitais
<b>10.</b>	<b>Uso de TIC pelos pais</b>
10.1	No trabalho
10.2	Vida social online/mobile ativa
10.3	Comunicação diária (emails, Skype, WhatsApp, etc.)
10.4	Compras online
10.5	Videojogos
<b>11.</b>	<b>Disponibilidade de conteúdos positivos (mesmo dados qualitativos referentes ao país)</b>



# CATÓLICA

**CECC** • CENTRO DE ESTUDOS  
DE COMUNICAÇÃO E CULTURA

---

LISBOA