

FAMÍLIA.COM

FAMÍLIAS, CRIANÇAS (0-6) E TECNOLOGIAS DIGITAIS

RITA BRITO



LABCOM.IFP

Comunicação, Filosofia e Humanidades
Unidade de Investigação
Universidade da Beira Interior

FAMÍLIA.COM

FAMÍLIAS, CRIANÇAS (0-6) E TECNOLOGIAS DIGITAIS

RITA BRITO



LABCOM.IFP

Comunicação, Filosofia e Humanidades

Unidade de Investigação

Universidade da Beira Interior

Ficha Técnica

Título

Família.com

Famílias, crianças (0-6) e tecnologias digitais

Autora

Rita Brito

Editora LabCom.IFP

www.labcom-ifp.ubi.pt

Colecção

LabCom

Série

Pesquisas em Comunicação

Direcção

José Ricardo Carvalheiro

Design Gráfico

Cristina Lopes

ISBN

978-989-654-382-2 (papel)

978-989-654-384-6 (pdf)

978-989-654-383-9 (epub)

Depósito Legal

427074/17

Tiragem

Print-on-demand

Universidade da Beira Interior
Rua Marquês D'Ávila e Bolama.
6201-001 Covilhã. Portugal
www.ubi.pt

Covilhã, 2017

© 2017, Rita Brito.

© 2017, Universidade da Beira Interior.

O conteúdo desta obra está protegido por Lei. Qualquer forma de reprodução, distribuição, comunicação pública ou transformação da totalidade ou de parte desta obra carece de expressa autorização do editor e dos seus autores. Os artigos, bem como a autorização de publicação das imagens, são da exclusiva responsabilidade dos autores.



Para a Henriqueta e o Constantino, que me acarinham
em sonhos.

Agradecimentos

Este livro é o culminar de mais uma etapa do meu caminho como educadora de infância, professora e, acima de tudo, investigadora. Com ele foi-me possível conhecer mais um percurso relacionado com tecnologias e crianças, neste caso com as famílias.

Gostaria muito de deixar um agradecimento especial a algumas pessoas que fizeram parte deste caminho que percorri.

À minha querida amiga Altina Ramos, que me guiou por este caminho.

À minha mãe, pelo apoio incondicional neste e em tantos outros desafios da minha vida.

Ao Alexandre, pela ajuda, paciência e troca de ideias.

Aos pais, que me abriram as portas das suas casas sem me conhecerem e aceitaram partilhar comigo um pouco das suas vivências.

Às crianças, que brincaram e conversaram alegremente comigo.

Índice

Introdução	15
Objetivos do estudo	17
Capítulos constituintes do livro	20
 CAPÍTULO I - TECNOLOGIAS, CRIANÇAS E FAMÍLIAS	 23
I.1 Sociedade da informação	23
I.2 Utilização cada vez mais cedo de meios digitais (online) por crianças	24
I.3 Benefícios para as crianças na utilização das tecnologias (online)	27
I.4 Utilização das tecnologias em ambientes formais e informais	29
I.5 Tecnologias e famílias: percepções dos pais sobre a utilização das tecnologias pelos filhos	31
I.6 Segurança online e mediação	35
 CAPÍTULO II - METODOLOGIA	 41
II.1 Metodologia adotada no estudo	41
II.2 Participantes do estudo: amostragem teórica	44
II.3 Caracterização da amostra	47
II.4 Técnicas de recolha de dados	56
II.5 Procedimentos para a recolha de dados	58
II.6 Método de análise dos dados	61
II.7 Questões éticas	64
 CAPÍTULO III - ATIVIDADES DE CRIANÇAS COM TECNOLOGIAS E O PAPEL DAS FAMÍLIAS	 67
III.1 Caracterização das famílias	67
III.2 Atividades de crianças até 6 anos com tecnologias digitais: De quem? Onde? Quando? Com quem? O quê? Quais?	125
III.2.1 Tablet	127
III.2.2 Smartphone	142
III.2.3 Consolas de jogo	150
III.2.4 Computador	155
III.2.5 Televisão	160

III.3 Como as tecnologias são entendidas pelos diferentes membros da família?	163
III.3.1 Crianças	163
III.3.2 Pais	180
III.4 Como é gerido o uso dos meios digitais?	192
III.4.1 Regras e meios digitais	192
III.4.2 Que mediação é feita pelos pais?	199
III.5 Situações individuais	210
 CAPÍTULO IV - CONCLUSÕES	 217
IV.1 Conclusões do estudo	217
IV.2 Perspetivas de evolução da investigação	233
 Referências bibliográficas	 237

APÊNDICES

Apêndice 1. Protocolo de observação para crianças	255
Apêndice 2. Protocolo de observação para pais	262

ANEXOS

Anexo 1. Formulário de consentimento informado para participação na investigação	271
--	-----

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1. Informação biográfica das famílias participantes do estudo	52
Tabela 2. Caracterização da família Alfa	68
Tabela 3. Caracterização da família Bravo	73
Tabela 4. Caracterização da família Charlie	78
Tabela 5. Caracterização da família Delta	81
Tabela 6. Caracterização da família Epsilon	86
Tabela 7. Caracterização da família Foxtrot	89
Tabela 8. Caracterização da família Golf	94
Tabela 9. Caracterização da família Hotel	98
Tabela 10. Caracterização da família India	101
Tabela 11. Caracterização da família Juliett	104
Tabela 12. Caracterização da família Kilo	108
Tabela 13. Caracterização da família Lima	111
Tabela 14. Caracterização da família Mike	115
Tabela 15. Caracterização da família November	119
Tabela 16. Caracterização da família Oscar	121
Tabela 17. Dispositivos digitais que as famílias detêm	126
Tabela 18. Número de crianças que afirma que o tablet é o seu meio digital preferido	128
Tabela 19. Familiar a quem pertence o tablet que a criança usa	130
Tabela 20. Jogos realizados pelas crianças no tablet	139
Tabela 21. Número de smartphones que as famílias detêm	143
Tabela 22. Familiares a quem pertence o smartphone utilizado pelas crianças	143
Tabela 23. Jogos realizados pelas crianças no smartphone	149

Tabela 24. Consolas utilizadas pelas crianças (a azul as que pertencem às crianças)	151
Tabela 25. Jogos que as crianças realizam no computador	160
Tabela 26. Síntese de fatores positivos e negativos no âmbito da utilização de tecnologias	184
Tabela 27. Regras aplicadas na utilização dos dispositivos digitais (geral)	193

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Número de estudos realizados versus idade das crianças	18
Figura 2. Idade dos pais participantes do estudo	49
Figura 3. Género dos pais participantes do estudo	49
Figura 4. Idades das crianças/sujeitos principais do estudo	50
Figura 5. Género das crianças/sujeitos principais do estudo	50
Figura 6. Idades dos irmãos das crianças/sujeitos principais do estudo	50
Figura 7. Jogo de cartas	59
Figura 8. Atividades preferidas de uma criança entrevistada	125
Figura 9. Capa do jogo "Grand Theft Auto"	154
Figura 10. Capa do jogo "Spiderman 2"	154
Figura 11. Imagem retirada de um videoclip visualizado pelo Fb3	179
Figura 12. Imagem de telenovela do horário da noite num canal aberto da televisão	179

Introdução

Devido aos rápidos desenvolvimentos das tecnologias, as crianças de hoje crescem *com* a tecnologia, vivendo num mundo imerso nestas e utilizando-as na sua vida diária (Hague & Payton, 2010; Plowman, Stevenson, Stephen, & McPake, 2012). A rapidez com que têm acesso a estes dispositivos não tem precedentes na história da evolução tecnológica. Se escutarmos com atenção os diálogos de crianças até 6 anos damos conta de palavras como *computador*, *Internet*, *email*, *iPad*, *rato*, *telemóvel*, *Facebook* ou *Youtube*, o que sugere que as crianças de hoje têm acesso a meios digitais e os utilizam.

Wellman, Smith, Wells, e Kennedy (2008) referem que famílias que tenham filhos estão mais “conectadas” do que famílias que não tenham filhos. Ou seja, as famílias com filhos têm maior utilização da web, smartphones ou computador que as outras famílias (Wellman et al., 2008). Assim, esta evolução, no que toca à utilização das tecnologias pelas crianças, forçam os pais e professores à difícil tarefa de se atualizarem com regularidade, de modo a poderem acompanhá-las nesta utilização e a encontrar um propósito no seu uso e da web nas suas vidas.

A utilização da web por crianças pode trazer benefícios, mas juntamente com estes trás a exposição a alguns riscos, como as imagens explícitas, o abuso de utilização de dados pessoais ou controlo da geo-localização (Livingstone & Helsper, 2010; Ólafsson, Livingstone, & Haddon, 2014). Por isso, as atividades que as crianças realizam online e os riscos a que estão expostas é um tema relevante, sendo importante que seja investigado, já que é cada vez mais importante a promoção da segurança online e a capacitação dos pais de crianças mais

jovens para essa questão. Para além disso, cada vez mais os pais precisam de estar conscientes e confiantes na utilização das tecnologias para que possam apoiar a aprendizagem dos seus filhos de forma adequada. O envolvimento parental na educação da criança é chave no sentido de melhorar os resultados das aprendizagens dos filhos (Becta, 2010; Harris, & Goodall, 2008). É necessário que os pais saibam utilizar os dispositivos e a web de um modo seguro, de forma a poderem mediar as atividades das crianças quando estas as utilizam e poderem aconselhá-las, já que têm um papel primordial na sua educação.

Embora a investigação relativa à temática da utilização de tecnologias tenha vindo a crescer nas últimas décadas, nomeadamente com crianças a partir dos 9 anos de idade (i.e. EU Kids online, realizado desde 2006), estudos com crianças até 6 anos são ainda reduzidos (Given et al., 2014; Mawson, 2013). Também a investigação sobre o papel da família no que concerne à utilização de tecnologias por crianças até 6 anos é limitado, tendo principalmente ênfase em questionários que calculam o número de horas que as crianças utilizam tecnologias por dia (Plowman et al., 2012). Isto porque torna-se um desafio envolver crianças com menos de 6 anos como participantes ativos em investigação e ter acesso a famílias e ao seu ambiente familiar (residência) para visitas (Plowman et al., 2012).

A temática deste estudo advém de outros dois realizados anteriormente. No primeiro (Cruz & Brito, 2012) pretendemos verificar as representações de um grupo de 50 crianças com 5 anos de idade sobre o computador. As crianças mencionaram que o computador poderia ser utilizado para *diversão*, *apoio escolar*, *profissional* e para *comunicar*, nomeadamente através do Facebook. Aliás, durante estas entrevistas verificou-se a constante menção à rede social Facebook, à sua utilização pelos pais e por algumas das crianças. Como modo de continuidade deste primeiro estudo, o segundo (Brito, 2014) teve como objetivo estudar as representações de um grupo de 33 crianças de 4 e 5 anos de meios digitais, e as suas ideias e (possíveis) utilizações da rede social Facebook, tendo-se verificado que a maioria das crianças tinha já ouvido falar do Facebook, referindo que pode ser utilizado para co-

municar, jogar jogos, ver fotografias ou imagens, ou ouvir música (Brito, 2014). Para além disso, verificou-se que elas tinham acesso a uma grande panóplia de tecnologias, como tablets (alguns dos próprios), smartphones e consolas (dos pais), com acesso à web, e utilizavam-nos principalmente para jogar.

A fim de aprofundar questões de utilização dos meios digitais por crianças até 6 anos, realizei este estudo incluindo as famílias das crianças, de modo a ter uma perspetiva mais aprofundada das suas utilizações digitais.

Objetivos do estudo

Através dos dois estudos apresentados anteriormente e de outros (Atkins & Xiaoming, 2004; Barone, 2012; Given et al., 2014; Gutnick, Bernstein, & Levine, 2011; Hague & Payton, 2010; Hamel & Rideout, 2006; Holloway, Green, & Livingstone, 2013; Li & Atkins, 2004; Livingstone & Haddon, 2009; Mascheroni & Cuman, 2014; Plowman et al., 2012; Plowman, McPake, & Stephen, 2008; Plowman, Stephen, & McPake, 2010), verifica-se uma tendência emergente de crianças até 6 anos de idade utilizarem, cada vez mais, dispositivos com ligação à web, nomeadamente dispositivos móveis, como tablets e smartphones, o que poderá resultar num aumento de jovens a aceder à web e também um aumento no que se refere à exposição a riscos associados a essa utilização. O crescente número de crianças que acedem à web enfatiza a necessidade de educar pais e crianças relativamente à sua utilização, fazendo com que estes a utilizem de uma maneira segura.

Apesar das crianças mais novas serem usuários ativos da web, as políticas são normalmente dirigidas a crianças e jovens de idades mais avançadas, nomeadamente adolescentes. Consequentemente, pouca atenção tem sido dada no que respeita à proteção online de crianças mais novas, nomeadamente investigação que implique opiniões e experiências de utilização de crianças até 6 anos, conforme se pode verificar na Figura 1, daí a pertinência desta investigação.

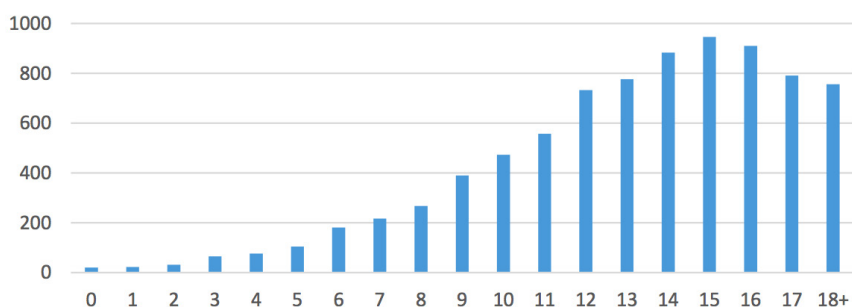


Figura 1. Número de estudos realizados versus idade das crianças – Base de dados de investigação europeia EU Kids Online (Chaudron et al., 2015).

Como a base de dados do EU Kids Online nos indica, apenas uma pequena percentagem de estudos concentra-se em crianças com menos de 9 anos de idade (Figura 1). A maioria são quantitativos e não qualitativos e centram-se mais nos riscos associados à utilização da web “fixa”, sendo poucos os estudos a focarem-se nos dispositivos móveis, nas suas mais valias e oportunidades para as crianças. Além disso, pouca atenção é dada ao papel dos pais na utilização das tecnologias pelos seus filhos (Ólafsson et al., 2014).

A investigação relativamente às tecnologias e crianças tem-se centrado bastante nas escolas (Apple, 2004; Cuban, 2001; Dale, Robertson, & Shortis, 2004; Schofield, 1995), mas cada vez mais a sua habitação é também um meio essencial, onde é possível encontrar tecnologias e onde tanto crianças como as suas famílias as utilizam, seja para trabalho como para entretenimento/lazer. Com o desenvolvimento da tecnologia, as dinâmicas das famílias são naturalmente alteradas. Por isso, pretendo conhecer as dinâmicas de um grupo de famílias, com filhos até 6 anos, com as tecnologias.

Posto isto, pretendo, neste estudo, (i) conhecer as atividades de crianças, até 6 anos de idade, com os meios digitais (com acesso à web); (ii) perceber como as tecnologias são entendidas pelos diferentes membros das famílias; e (iii) como é feita a gestão da utilização dos meios digitais (com acesso à internet).

Esta investigação baseou-se numa metodologia qualitativa, nomeadamente na grounded theory. Esta metodologia adequou-se ao estudo pois não pretendia partir de teorias já existentes, mas sim criar nova teoria (Glaser &

Strauss, 2006), procurando e conceptualizando padrões sociais presentes. A nova teoria “irá emergir da recolha e análise de dados, surgindo indutivamente do estudo do fenómeno estudado” (Corbin & Strauss, 2008, p.23). Ou seja, foi a partir dos dados recolhidos que nova teoria foi gerada.

Pretendi olhar em profundidade um número limitado de casos, com o objetivo de obter o máximo de informação relativa ao uso de tecnologias pelas crianças e famílias, nomeadamente centrando-me nas suas atividades online, assim como nos benefícios e riscos associados a estas atividades com tecnologias. Realizei entrevistas e observações a 15 famílias em Portugal, em ambiente familiar, nomeadamente no contexto residencial das famílias, em que cada uma tinha, pelo menos, uma criança até 6 anos de idade e incluindo, sempre que possível, os irmãos mais velhos e mais novos.

Para as entrevistas baseei-me nos protocolos de observação utilizados no relatório europeu Young Children (0-8) and Digital Technology¹ (Chaudron et al., 2015), tendo obtido consentimento da coordenadora do estudo para a sua utilização. Os objetivos deste relatório europeu assemelham-se aos deste trabalho, tendo contemplado como participantes crianças até 8 anos de idade e os seus pais, e por isso a sua pertinente utilização. O tipo de entrevista utilizado caracterizou-se por ser do tipo não estruturado, de natureza mais exploratória, o que seria também mais indicado para este estudo.

Não se pretende a generalização dos dados, sendo este trabalho meramente exploratório.

A análise dos dados foi realizada com recurso ao software QSR NVivo 11 Plus for Windows.

1. O estudo europeu Young Children (0-8) and Digital Technologies é coordenado pelo Joint Research Center (JRC), pertencente à Comissão Europeia, e pelo Institute for the Protection and Security of the Citizen, coordenado por Stephane Chaudron, investigadora do JRC. Este estudo teve como intuito verificar as experiências de crianças até 8 anos e das suas famílias com tecnologias digitais (com ligação à Internet). O estudo teve início em 2014 (estudo piloto), havendo já um primeiro relatório com os resultados, disponível em <http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC93239>

O estudo foi submetido à Subcomissão de Ética para as Ciências Sociais e Humanas da Universidade do Minho, tendo obtido parecer favorável (aprovação com o número SECSH/024 2015). Todos os nomes dos membros das famílias que participaram foram codificados de modo a garantir a sua confidencialidade e anonimato.

Palavras estrangeiras (como tablet, Internet, online ou smartphone) não estão em itálico, pois são referidas frequentemente e considereei que a apresentação do trabalho ficaria inestética se assim o fizesse. Optei por colocar em itálico alguns títulos e subtítulos do trabalho, várias palavras que considereei pertinente enfatizar (como o nome de categorias) e o discurso direto dos participantes do estudo.

O trabalho está redigido de acordo com as regras da American Psychological Association (APA).

Capítulos constituintes do livro

Este livro está dividido em quatro capítulos. O primeiro diz respeito a uma breve revisão de literatura alusiva ao tema estudado. Começo por referir-me à atual sociedade da informação e ao facto de famílias e crianças estarem rodeadas por tecnologias, originando uma utilização, cada vez mais cedo, de meios digitais (online). Apresento algumas das mais valias da utilização destes meios digitais para as crianças, focando-me na sua utilização em espaços formais e informais. No final desta revisão remeto a atenção para as famílias, em particular sobre as perceções destas relativamente à utilização das tecnologias pelos seus filhos e a importância da mediação neste uso.

No segundo capítulo é exposta a metodologia utilizada e todos os passos realizados para a recolha e análise dos dados.

O terceiro capítulo inicia-se com uma caracterização das famílias participantes do estudo. Segue-se a resposta às questões de partida, apresentando as atividades de crianças (0-6 anos) com tecnologias, como os diferentes mem-

bros das famílias entendem as tecnologias e qual a gestão destes dispositivos. O capítulo termina com a apresentação de duas situações semelhantes em duas famílias relativas à utilização de tecnologias pelas crianças.

O quarto capítulo apresenta as conclusões, novas perspetivas de investigação e, por fim, as referências bibliográficas.

O Capítulo 1 consta de uma breve revisão da literatura tendo em conta o tema em estudo. Esta revisão inicia-se por um comentário à sociedade da informação e o acesso de crianças, cada vez mais jovens, a tecnologias, apresentando vários estudos que referem benefícios para as crianças nesta utilização. É feita uma análise do uso das tecnologias em ambientes formais e informais. De seguida apresentam-se as perceções dos pais relativamente à utilização das tecnologias pelos filhos e sobre a mediação e segurança na utilização destes dispositivos.

I.1 Sociedade da informação

O desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação (TIC) está a alterar (ou já alterou) a nossa maneira de viver: o modo como trabalhamos, como negociamos, como educamos as crianças, como estudamos e investigamos, como nos formamos e nos entretemos. De acordo com Traxler (2010), o termo “tecnologia digital” refere-se não só a computadores, mas também inclui dispositivos móveis, como smartphones, consolas de jogos, câmaras digitais ou tablets. Ele refere que praticamente toda a gente tem e utiliza pelo menos um, tendo, na sua maioria das vezes, mais do que um. Deste modo, as crianças nascem hoje na sociedade da informação, uma sociedade repleta de tecnologias em todos os setores, em que a família é o denominador comum.

Devido a estes rápidos desenvolvimentos, as crianças de hoje crescem *com* a tecnologia, vivendo num mundo imerso nestas e utilizando-as na sua vida diária (Hague & Payton, 2010; Plowman et al., 2012). A rapidez com que têm acesso a estes dispositivos não tem preceden-

tes na história da evolução tecnológica. As crianças são influenciadas pelo ambiente que as rodeia, sendo um produto das influências dos sistemas ecológicos do contexto social e da sua família (Bronfenbrenner, 1977). Por este motivo, o discurso sobre a utilização das tecnologias por crianças mais jovens mudou drasticamente nos últimos 10 anos, tanto na comunidade educativa como no público em geral e urge a realização de estudos relativos à utilização de tecnologias, famílias e crianças mais jovens.

1.2 Utilização cada vez mais cedo de meios digitais (online) por crianças

A par do crescente uso de tecnologias por crianças, verificam-se também alterações na idade relativa ao início da utilização, sendo este cada vez mais cedo, ou seja, por crianças cada vez mais jovens. Nos anos mais recentes, encontramos já estudos que corroboram precisamente esta ideia. Após questionarem 94 pais, Funk, Brouwer, Curtiss e McBroom (2009) verificaram que crianças com menos de 5 anos estavam expostas a ecrãs uma média de 12 horas por semana, embora a American Academy of Pediatrics (2016) desaconselhe esta exposição a crianças com menos de 2 anos, recomendando apenas uma hora por dia a crianças de 2 a 5 anos. Na Suécia, e muito provavelmente noutros países europeus, os pais mais jovens, com idades compreendidas entre os 25 e os 45 anos de idade, que são utilizadores experientes de tecnologias, estão a conceder aos seus filhos acesso a uma grande variedade de meios digitais com ligação à web, sendo que os pais com um nível educativo e nível de vida mais elevado têm mais probabilidade em proporcionar dispositivos mais recentes e com ligação à web às crianças, como por exemplo os tablets, do que pais com um nível de vida e um nível educativo mais baixo (Aidman, Heintz, Mazzarella, Wartella, 1990; Atkins & Xiaoming, 2004; Barr, Calvert, Rideout, Strouse, & Woolard, 2005; Findahl, 2013; Hamel & Rideout, 2006).

Estudos da Comissão Europeia da passada década indicavam já que crianças, cada vez mais jovens, acediam à web. Em 2005, um inquérito realizado a pais de países membros da Comunidade Europeia indicou que 34% de

crianças de 6 a 7 anos de idade acediam à web, e em 2008, no inquérito equivalente esta utilização aumentou para 42% em crianças de 6 anos e 52% em crianças de 7 anos de idade (European Commission, 2006, 2008).

Estudos mais recentes referentes a países europeus revelam a mesma tendência, ou seja, as crianças continuam a aceder a dispositivos digitais com ligação à web cada vez mais cedo: na Suécia, em 2011, metade das crianças de 3 anos de idade acedia à web e em 2013 a idade das crianças diminuiu, passando a metade das crianças de 2 anos a aceder à web (Findahl, 2013). O autor refere que há 4 anos atrás, apenas uma pequena percentagem de crianças em idade pré-escolar acedia à web diariamente, mas nos dias de hoje são já 25% a 30% de crianças. No Reino Unido 33% das crianças de 3 e 4 anos acedem à web num desktop ou portátil, 6% acedem à web num tablet e 3% num telemóvel; o número de crianças entre os 5 e 7 anos de idade que acedem à web aumentou 68% comparativamente a 2007; 9% de crianças com 3 e 4 anos utiliza um tablet e 6% utiliza o tablet para aceder à web (Ofcom, 2013). Na Finlândia 50% de crianças de 4 e 5 anos de idade acedem à web ocasionalmente, tornando-se este uso mais comum aos 6 anos (Kupiainen, Suoninen & Nikunen, 2011) e 70% com 7 anos de idade acedem à web (Pääjärvi, 2012). Na Noruega 58% de crianças dos 0 aos 6 anos utilizam a web (Guðmundsdóttir & Hardersen, 2011). Na Bélgica 70% de crianças em idade pré-escolar acedem à web, normalmente desde os 3 e 4 anos em diante, e a maioria acede várias vezes por mês (Teuwen, De Groff & Zaman, 2012, p.1). Na Alemanha 21% de crianças com 6 e 7 anos e 48% com 8 e 9 anos acedem à web excecionalmente (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2012, p. 33). Na Áustria praticamente metade das crianças de 3 a 6 anos acede à web regularmente (Jungwirth, 2013). No que concerne a Portugal, não foram encontrados dados relativos a crianças com menos de 6 anos de idade, mas sim de crianças mais velhas, no estudo de Mascheroni & Cuman (2014), em que 72% de crianças entre os 9 e os 16 anos acedem à web na escola e 67% acede em casa; 65% das crianças tem um computador portátil pessoal, sendo que 52% acede à web “todos os dias ou quase todos os

dias” (Simões, Ponte, Ferreira, Doretto, & Azevedo, 2014, p.7). Justifica-se, portanto, a pertinência deste estudo, tendo em conta a faixa etária dos 0 aos 6 anos de idade.

Crianças mais jovens que 3 anos também têm já uma pegada digital. Segundo o estudo europeu EU Kids Online (Holloway et al, 2013), a maioria dos bebés com menos de 2 anos, nos países desenvolvidos, tem já presença online. Na Holanda 78% de crianças de 1 a 6 anos de idade já acederam à web, assim como 5% de bebés com menos de 1 ano de idade (Brouwer et al., 2011). Através de um questionário providenciado a 1834 pais americanos, Rideout (2011) verificou que 12% de crianças de dois a quatro anos utilizavam um computador todos os dias e 24% utilizava-o pelo menos uma vez por semana. A televisão era o meio digital mais utilizado, com 73% de crianças de 2 a 4 anos a assistirem televisão pelo menos uma vez por dia.

Estas percentagens refletem uma tendência mundial, ou seja, crianças cada vez mais jovens têm acesso a dispositivos digitais com acesso à web, especialmente nos países mais desenvolvidos. Na Coreia do Sul, o país com maior disseminação do mundo de web com mais “velocidade”, 93% de crianças de 3 a 9 anos de idade estão online numa média de 8-9 horas por semana (Jie, 2012). Na Austrália, 79% de crianças entre os 5-8 anos acedem à web em casa (Australian Bureau of Statistics, 2012). Nos Estados Unidos 25% de crianças com 3 anos estão online diariamente, subindo este número para 50% em crianças de 5 anos e quase 70% com 8 anos (Gutnick et al., 2011).

Os pais, por sua vez, referem algumas preocupações relativamente a esta utilização de tecnologias (online) pelas crianças. Num estudo realizado em Malta (Lauri, Borg & Farrugia, 2015) foram questionados 1324 pais de crianças de 8 a 15 anos e, embora sejam crianças com mais idade do que o público alvo deste trabalho, é relevante refletir sobre as suas opiniões. Assim, a maioria tem receio da utilização das redes sociais pelos seus filhos e 80,6% refere ser importante eles terem definições de privacidade nas redes sociais, 56,8% tem receio que os filhos se encontrem com pessoas que conheceram online e 56% consideram importante saberem as palavras passe dos filhos.

Noutro estudo os pais mencionam ter receio pela segurança dos seus filhos online e por isso optam por soluções como o controlo do tempo de utilização (81.2%), a verificação do histórico do browser (71%) ou a instalação de um anti virus no computador (70.5%) (Delen, Kaya, Ritter, & Sahin, 2015).

Deste modo, e face às percentagens apresentadas, é fácil constatar que as crianças estão expostas à web desde pequenas e cada vez passam mais tempo online do que os seus pais e irmãos mais velhos. Os pais também se preocupam com esta utilização tecnológica dos filhos e apresentam alguns receios. Não obstante, as tecnologias podem ser uma ferramenta relevante para as aprendizagens das crianças, como se verifica no ponto seguinte.

1.3 Benefícios para as crianças na utilização das tecnologias (online)

Muitos dos estudos relativos a crianças e tecnologias realizados (até há poucos anos) focam-se essencialmente no computador, estando já a ganhar terreno estudos que evidenciam tecnologias móveis, como o tablet ou o smartphone (Lauricella, Wartella, & Rideout, 2016; Sakr, Connelly, & Wild, 2016; Theobald et al., 2016). Assim, é um facto já confirmado por inúmeras investigações científicas que a utilização do computador é uma ferramenta eficaz no que concerne a várias áreas da aprendizagem das crianças, como no desenvolvimento conceptual e cognitivo, nas competências de literacia ou nos conhecimentos e competências matemáticas, linguísticas e outras (Clements & Sarama, 2007; Elliott & Hall, 1997; Howard, Watson, Brinkley, & Ingels-Young, 1994; Li & Atkins, 2004; Pange, 2003; Parette, Hourcade, Dinelli, & Boeckmann, 2009). Para além de ser uma mais valia nas áreas apresentadas, o computador, assim como outros meios digitais, proporcionam igualmente o desenvolvimento da comunicação, criatividade, expressão e entretenimento (Livingstone, 2004; Norris, 2001). De uma maneira geral, os países europeus apoiam a oferta de tecnologias digitais e o desenvolvimento de competências de literacia digital na valência do pré-escolar, reconhecendo a utilização da web como promotora de novas oportunidades de aprendizagem, participação, criatividade e comunicação (Plowman et al., 2012).

As tecnologias podem ser um auxílio no desenvolvimento da emergência da literacia digital, sendo a web considerada como um apoio no futuro desempenho académico e na interação social (Cavanaugh, Gillan, Kromrey, Hess & Blomeyer, 2004; Johnson, 2010; Judge, Puckett, & Bell, 2006; Marsh, 2010). Estudos longitudinais apresentam uma correlação positiva entre a utilização da web por crianças dos 3 aos 5 anos de idade e o sucesso escolar (Cavanaugh et al., 2004). Num estudo longitudinal com uma amostra de 8.283 crianças em idade pré-escolar, juntamente com crianças do 1º e 3º ano do ensino primário, nos Estados Unidos, concluíram que “a utilização frequente da web e a proficiência na utilização do computador correlacionam-se positivamente com o rendimento escolar” (Judge et al., 2006, p.52). Esta pesquisa indicou igualmente que a utilização de um computador em casa trazia vantagens na aprendizagem da leitura e matemática. Um grupo de quatro investigadores (Spink, Danby, Mallan, & Butler, 2010) que observou crianças, com idades entre os 4-5 anos, na realização de pesquisas na web, verificou que elas conseguiram envolver-se em pesquisas bastante complexas, pesquisas essas “ao nível de adultos” (Spink et al., 2010, p.201), utilizando palavras-chave e reformulando a pesquisa realizada. As crianças utilizaram uma série de competências cognitivas relacionadas com a procura de informações, tais como a análise, tendo em conta a relevância dos resultados da pesquisa, realizando multitarefas (multitasking) e colaborando com outras crianças. Na maioria dos casos, para a leitura das palavras os educadores de infância incentivavam as crianças a utilizar as suas capacidades (emergentes) no que dizia respeito à fonética das palavras. Este estudo permite que pais e educadores tenham a perceção de que as crianças podem ser mais proficientes com as tecnologias do que os adultos pensam. Dar oportunidades às crianças para explorarem e utilizarem estas capacidades é um aspeto importante numa sala de atividades que tenha como intenção o seu desenvolvimento.

Nos últimos anos as tecnologias móveis estão a cativar mais as crianças, nomeadamente o tablet que parece ganhar terreno ao computador, e a investigação especificamente ligada às aplicações e dispositivos móveis está a dar os seus primeiros passos (Aziz, 2013; Couse & Chen, 2010; Looi et al.,

2016; Neuman, 2015). No que se refere à sua mais valia no desenvolvimento da linguagem oral e abordagem à escrita, o estudo de Chiong e Shuler (2010) revela que crianças entre 3 e 7 anos que utilizaram a aplicação “Martha Speaks: Dog Party” (WGBH Educational Foundation, 2009) apresentaram ganhos num pós teste relativamente a vocabulário, principalmente as crianças de 5 anos, que nesta idade estão mais despertas para adquirir novas palavras e o seu significado, havendo menos probabilidade de saberem essas palavras de antemão do que as crianças mais velhas no pré teste, que já dominavam algumas das habilidades que a aplicação explorava, minimizando assim os potenciais ganhos. Um outro estudo realizado com tablets e crianças até 6 anos verificou que as crianças que utilizavam estes dispositivos obtiveram ganhos a nível fonético e a nível da identificação de sons relacionando-os com letras (Bebell, Dorris, & Muir, 2012). Para além destas mais valias apresentadas, os tablets também podem ser uma ferramenta de auxílio com crianças em educação especial (McClanahan, Williams, Kennedy, & Tate, 2012) e na formação de educadores de infância (Pegrum, Howitt, & Striepe, 2012).

1.4 Utilização das tecnologias em ambientes formais e informais

Apesar dos inúmeros estudos que demonstram a mais valia da utilização das tecnologias para as aprendizagens das crianças, o seu uso em ambientes formais continua a ser muito incipiente, comparativamente com o seu uso em meios informais (Aubrey & Dahl, 2008; McPake, Plowman & Stephen, 2013; McTavish, 2009).

São vários os estudos que demonstraram uma utilização elevada de várias tecnologias (McPake et al., 2013) pelas crianças e pelos pais em casa (Common Sense Media, 2013, Palaiologou, 2014), aumentando assim a importância dos pais e familiares para o meio académico, no sentido de conhecer as utilizações de tecnologias, considerando a importância do contexto familiar.

Em 1999, Downes (1999) realizou um estudo com 400 crianças australianas com idades entre 5-12 anos, com o intuito de explorar as suas experiências com o computador em casa, incidindo na diversidade de acesso e como a utilização seria influenciada por fatores como idade, sexo e outros. Downes destacou que enquanto as abordagens baseadas na escola para a aprendizagem foram reconhecidas em casa, os conhecimentos e competências adquiridos em casa não foram reconhecidos na escola. Downes chamou a atenção para a contínua negação das experiências de crianças em casa com as tecnologias, solicitando aos professores reconsiderarem a natureza do currículo e a pedagogia nas escolas.

O Screen Project Play (Facer, Furlong, Furlong, & Sutherland, 2003) aplicou questionários a 855 alunos do Reino Unido, e paralelamente realizou um trabalho etnográfico aprofundado com 18 jovens e as suas famílias com o intuito de estudar o uso doméstico e escolar do computador. Verificaram que em casa os computadores eram uma ferramenta multifunções, apropriados por jovens de várias maneiras. Muitas das atividades em que os jovens se envolviam em casa estavam relacionadas com lazer e não trabalho escolar. No entanto, segundo os jovens, o uso do computador em casa levou-os, de alguma forma, a realizarem aprendizagens relacionadas com a atividade escolhida, sendo muitas vezes por casualidade. Kerawalla e Crook (2002) sugerem que, como o uso doméstico é, por norma, caracterizado pela espontaneidade, auto-motivação e uso individualizado, quando os pais são confrontados e têm de “assumir um papel mais activo e proporcionar mais conteúdos relacionados com a escola”, colocam reservas na “adequação da importação da sala de aula para casa” (p. 769). Embora estas pesquisas sejam dirigidas a crianças a partir dos 5 anos, considero-as relevantes no sentido de poderem servir de base a possíveis métodos e reflexões com crianças até 6 anos.

Estes estudos lembram-nos que a habitação das crianças é um local importante no que se refere à utilização das TIC por crianças, demonstrando simultaneamente que existe uma desigualdade entre o seu potencial e a rea-

lidade. Ou seja, as atividades mais domésticas com as tecnologias têm muito pouca ligação com o currículo escolar e quando criam alguma ligação, é de curta duração.

Permanece ainda uma brecha entre as tecnologias e a educação, sendo que o verdadeiro potencial das tecnologias não tem sido utilizado no ensino formal (Lindahl & Folkesson, 2012; Lynch & Redpath, 2012; Plowman, Stephen, & McPake, 2010). O relatório de Aubrey e Dahl (2008) revela que embora os educadores de infância reconheçam as tecnologias como oportunidades positivas para a aprendizagem das crianças, têm pouca confiança para realizar essa integração. Outros estudos suportam também esta ideia, ou seja, a falta de confiança de educadores de infância em utilizar as tecnologias com as crianças (Lindahl & Folkesson, 2012; Lynch & Redpath, 2012; Plowman & Stephen, 2005; Plowman, Stephen, & McPake, 2010). A National Association for the Education of Young Children (2012) sugere que é necessária mais investigação neste sentido, de modo a apoiar os profissionais.

1.5 Tecnologias e famílias: percepções dos pais sobre a utilização das tecnologias pelos filhos

Os pais são ávidos utilizadores de tecnologias (Dworkin, Connel, & Doty, 2013). Vários são os estudos que pretendem identificar uma correlação entre as percepções dos pais e utilização de tecnologias pelos filhos e são diversos os fatores referidos como influenciadores das suas percepções e consequente utilização das tecnologias pelos filhos.

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

Os casais com filhos são mais propensos a ter atitudes positivas relativamente à web do que os casais sem filhos (Allen & Rainie, 2002). Para eles, as tecnologias, ao invés de substituírem as interações face-a-face, permitem fortalecer os laços familiares existentes (Franzen, 2000; Hampton & Wellman, 2003; Hertlein & Blumer, 2014). Os smartphones também são vistos por casais como uma ferramenta útil na organização das suas tarefas diárias, alegando que a tecnologia permite que a sua família esteja sempre acessível e 25 % relataram que devido ao smartphones e web sentem-se mais perto da família do que quando não tinham acesso a estas tecnologias (Wellman et al., 2008). Ortiz, Green e Lim (2011) referem que os pais consideram as tecnologias como importantes para o futuro académico e futuro emprego dos seus filhos. Por outro lado, preocupam-se com o impacto negativo que essa utilização possa trazer (Lampard, Jurkowski, & Davison, 2013a; Padilla-Walker, 2006), nomeadamente a pouca atividade física e o impacto de certos jogos de vídeo (Wartella, Rideout, Lauricella, & Connell, 2014).

O nível académico dos pais pode também ser influenciador de alguns dos seus comportamentos e perceções. Alguns pais consideram relevante utilizar as tecnologias com os filhos. Connell, Lauricella e Wartella (2015) questionaram 2,326 pais de crianças americanas até 8 anos e concluem que os pais com menor nível académico eram mais propensos a co-utilizar a televisão com os filhos do que os pais com nível académico mais elevado. Os pais, cujo nível académico era o ensino secundário ou menos, eram significativamente mais propensos a co-utilizar jogos de vídeo do que os pais com educação superior. Por outro lado, o estudo de Pauwels, Bauwens e Vleugels (2008) menciona igualmente relevante o nível académico dos pais como fator influenciador do estilo de mediação parental no uso das tecnologias, em que os pais com maior grau de escolaridade controlam e refletem mais controlo afetivo parental, mediado por conhecimentos detidos e experiência sobre tecnologias, contrariamente a pais com menor grau de escolaridade, com menos experiências tecnológicas. Outros estudos corroboram a opinião de Pauwels e colegas (2008), referindo que os pais com conhecimentos

base de tecnologias estão mais conscientes no que se refere a riscos, considerando o apoio e suporte de elevada importância (Walrave, Lenaerts, & De Moor, 2008; Wang et al., 2005). Por outro lado, os pais com menos competências tecnológicas espelham menos atividades de controlo e orientação (Walrave et al, 2008).

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

O estudo de Nikken e Schols (2015) refere que o uso de tecnologias pelos pais é preditor do uso de tecnologias pelos seus filhos. Esta conclusão parece fazer sentido, tendo em consideração que as crianças usam as tecnologias simultaneamente com os seus pais.

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

O nível socioeconómico das famílias foi também referido no estudo de Livingstone, Mascheroni, Dreier, Chaudron e Lagae (2015) como preditor de certas condições e comportamentos. As famílias de baixos rendimentos

têm acesso a vários dispositivos digitais em casa, embora não sejam novos nem os mais sofisticados. Os conhecimentos dos pais e as suas experiências com tecnologias predizem como os pais irão mediar esta utilização dos filhos, sendo que pais de nível socioeconómico inferior muitas vezes sentem menos confiança que os seus filhos no uso de tecnologias, existindo uma lacuna de geração de conhecimentos de tecnologia entre pais e filhos. Consequentemente, não medeiam ativamente o uso com tecnologia pelos filhos. Vários pais começaram por uma abordagem mais permissiva relativamente a este uso pelos filhos, mas as atividades que as crianças realizavam online levaram a que se tornassem mais restritivos. Por isso têm regras mais restritivas na utilização de dispositivos, sendo a educação dos filhos baseada na obediência. Também é comum o uso das tecnologias ser usado para recompensa e castigo. Os pais consideram as tecnologias relevantes para o futuro dos filhos. Os pais com mais competências digitais deixam as crianças utilizarem as tecnologias durante mais tempo, aprendendo a usá-las através de tentativa e erro. Como consequência, as crianças adquirem competências digitais e os filhos de pais mais competentes digitais tendem a ser mais competentes nesta utilização do que as crianças filhas de pais pouco competentes digitais (Livingstone et al., 2015). Por outro lado, nas famílias com rendimentos elevados, os pais que usam bastante tecnologias na sua vida profissional consideram que as suas próprias práticas vão contra os seus esforços de limitar a utilização de tecnologias por crianças, e tentam encontrar alternativas offline para os filhos. Estes pais dão prioridade a atividades offline e aplicam regras para utilização destes dispositivos, mas flexíveis. Algumas famílias vivem segundo algumas regras que se baseiam na confiança, permitindo que as crianças acedam a vários dispositivos, originando a aquisição de competências digitais por parte dos filhos (Livingstone et al., 2015). Estas famílias tendem a ter opiniões mais positivas das tecnologias do que as famílias de nível baixo e os seus filhos utilizam-nas durante mais tempo (Njoroge, Elenbaas, Garrison, Myaing, & Christakis, 2013; Radesky, Silverstein, Zuckerman, & Christakis, 2014).

Para algumas famílias, o impacto das tecnologias na vida diária e no seu bem estar é positivo (Barna Group, 2011) e a sua utilização pelas crianças é benéfica e propícia a um desenvolvimento saudável (Romer, Bagdasarov, & More, 2013; Vaterlaus, Beckert, Tulane, & Bird, 2014). Os pais são, por sua vez, confrontados com o desafio de definir e possibilitar um envolvimento salutar da família com a tecnologia, sendo o seu papel relevante no apoio das aprendizagens das crianças, no sentido em que elas passam bastante tempo em casa e os pais exercem um controlo considerável sobre as suas atividades e recursos a que têm acesso.

1.6 Segurança online e mediação

Conforme já referido nos pontos anteriores, as crianças utilizam meios digitais um crescente número de horas por semana. Esses dispositivos consistem em ecrãs de todos os tipos, como televisores, computadores, smartphones, tablets, dispositivos de jogos portáteis e consolas de jogos (Common Sense Media, 2013). Com orientação, estes dispositivos podem ser ferramentas de aprendizagem e desenvolvimento. Sem orientação, o seu uso pode ser inadequado e/ou interferir nas suas aprendizagens e desenvolvimento (NAEYC and Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media at Saint Vincent College, 2012).

À medida que a utilização da web por crianças aumenta, a supervisão é vital de modo a minimizar os riscos negativos associados a esta utilização. Um estudo australiano, onde 57 crianças com idades entre os 5 e os 8 anos foram entrevistadas, concluiu que as crianças destas idades estão mais vulneráveis aos perigos da web, tendo a maioria aprendido, com os pais e outros familiares, questões sobre os riscos da utilização da web (Ey & Cupit, 2011). Segundo os autores, as crianças destas idades conseguiram identificar riscos relativos a conteúdo (conteúdo sexual, violência, linguagem inapropriada) assim como riscos de contacto (encontros com pessoas que apenas se conhecem online). No entanto, apresentaram ingenuidade quando ficaram em contacto direto com situações reais online, não conseguindo identificar comunicação inapropriada, comercialização, informação não fiá-

vel e revelação de informações pessoais (Ey & Cupit, 2011). Por exemplo, quando questionadas se iriam a uma festa de aniversário ou ao parque jogar um jogo, convidadas por uma pessoa que só conhecessem online, algumas responderam “sim” (p.62).

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

De facto, se as crianças podem usufruir e até mesmo desenvolver aspetos cognitivos através do uso da web, também existem preocupações sobre seu uso sem supervisão e uso inocente deste meio. Por isso, é importante que os adultos assumam a responsabilidade de ensinar, alertar, supervisionar, mediar e proteger as crianças dos perigos associados à utilização da web.

Alguns pais têm as percepções erradas das atividades que as crianças realizam efetivamente com as tecnologias e acesso à web, e várias vezes são encontradas contradições nos seus discursos. O estudo da Netmums (2013), uma comunidade online de 1,7 milhões de pais de Inglaterra, corrobora com esta ideia. Após questionarem 825 crianças dos 7 aos 16 anos e 1100 pais, concluíram que elas passam o dobro do tempo online do que os seus pais pensam, tendo iniciado a utilização da web aos 3 anos de idade. Os pais raramente estão conscientes das atividades que os seus filhos realizam online: enquanto três quartos julgam que os seus filhos estão menos de uma hora online, as crianças admitem que na verdade estão online durante uma

média de 2 horas por dia. Quase 30% dos pais permitem que os seus filhos acedam à web sem quaisquer restrições ou supervisão, sendo que um em cada oito são crianças com 2 anos de idade ou menos. Apenas um pai em sete espera que o seu filho tenha, pelo menos, 7 anos de idade, para aceder à web (Netmums, 2013). Um estudo nacional realizado no Japão por Sugimoto et al. (2009), onde foram questionadas 3796 crianças do 5º e 6º ano (2º Ciclo) e 3569 pais, comparou o número de vezes, por dia, que crianças enviavam correio eletrónico para os seus amigos e o número de vezes, por dia, que os seus pais pensavam que eles enviavam correio eletrónico aos seus amigos, verificando-se uma grande diferença de opiniões. Notou-se também uma grande disparidade entre o tempo que as crianças passavam nas redes sociais e chat do que os seus pais tinham a perceção.

Embora estes estudos tenham sido realizados com crianças a partir dos 7 anos de idade, os resultados poderão ser indicadores no que diz respeito a crianças com menos de 6 anos. É também importante referir a escassez de investigações deste género, no sentido de verificar as perceções que os pais têm da utilização, pelas crianças, de meios digitais conectados à web, principalmente no que concerne a crianças até 6 anos de idade. Verifica-se assim a importância da mediação feita pelos pais, tendo em conta uma utilização segura da web pelas crianças.

Os pais têm consciência que os seus filhos necessitam de mediação na utilização destes dispositivos. Foram 792 pais de crianças holandesas, com idades entre 2 e 12 anos de idade, que relataram ter estado ativamente envolvidos na orientação uso da web pelos seus filhos, prestando mais atenção às crianças mais jovens nesta faixa etária (Nikken & Janz, 2011). É possível recorrer a vários tipos de mediação e o estudo Eu Kids Online (Livingstone, Haddon, Görzig, & Ólafsson, 2011), onde participaram crianças de 9-16 anos de idade de vários países europeus, apresenta-nos algumas já colocadas em prática. A maioria dos pais fala com os seus filhos sobre o que eles fazem online (70%), sendo este o modo mais popular de mediação relativamente à utilização da web pelas crianças. O segundo método de mediação mais popular é estar perto das crianças durante a sua utilização da web (58%)

(Livingstone et al., 2011). Embora este seja um estudo com crianças dos 9 aos 16 anos de idade, as mesmas adoções podem ser feitas com crianças de 3 a 5 anos de idade. Neste mesmo estudo verificou-se também que os pais conversam com os filhos explicando o porquê de alguns sites serem bons ou maus (68%) e ajudam-nos quando algo é difícil de realizar ou de encontrar (66%), sugerindo como usar a web com segurança (63%); mais de metade dos pais sugerem como os seus filhos se hão-de comportar perante os outros online (56%), falam sobre coisas que poderão incomodar a criança (52%) e já ajudaram o seu filho quando algo de incomodativo surgiu no passado (36%). Verifica-se, portanto, o papel importante que os pais poderão ter na utilização de meios digitais e web, pelas crianças. Não se trata tanto de saber que tecnologias devem crianças com 4 e 5 anos poder utilizar, ou durante quanto tempo elas as devem utilizar, mas sim saber utilizá-las de uma forma segura, tendo aqui os pais um papel importante no sentido de alertar os seus filhos para uma utilização segura.

As tecnologias serão parte do futuro das crianças, quer queiramos quer não. Desde pequenos que temos de ensinar as crianças a utilizá-las de um modo seguro, e esses ensinamentos poderão começar pela formação dos pais na segurança online, pois as crianças têm os pais como modelos. Os pais desempenham um papel importante na educação dos seus filhos (Paul & Attewell, 2003), por isso, poderão ensinar-lhes comportamentos corretos online, que poderão permanecer e desenvolver-se no resto das suas vidas, pois as crianças precisam de educação sobre as complexidades sociais do mundo online. Aliás, os familiares, a comunidade e os pares próximos das crianças são influências importantes nas suas atividades online (Livingstone & Haddon, 2009). Ao fazermos isto, permite-lhes adquirir resiliência em se protegerem contra danos.

De um modo geral, é com os pais, cujas atitudes têm um impacto considerável nas atitudes dos filhos, que as crianças têm o contacto inicial relativamente às funções, intenções e propósito das tecnologias (Yelland & Olgun, 2002). Esta situação ocorre, na sua maioria, na infância (Hao & Bonstead-Bruns, 1998; Hoover-Dempsey & Sandler, 1995; Sailor, 2004). Por exemplo, se os

pais tiverem percepções favoráveis do computador como uma ferramenta de aprendizagem, a criança tende a incorporar atitudes semelhantes. Livingstone e Haddon (2009) corroboram com esta ideia, no sentido em que verificaram igualmente que existe uma ligação positiva entre a frequência de utilização da web pelos pais e pelos seus filhos. Assim, um computador pode ser benéfico ou prejudicial para uma criança, dependendo de como ele é percepcionado como ferramenta de aprendizagem e das atitudes dos pais em relação a este uso.

METODOLOGIA

Neste Capítulo será apresentada a metodologia utilizada no estudo e a caracterização da amostra. De seguida serão descritas as técnicas utilizadas para recolher dados e os procedimentos para essa mesma recolha. Por fim apresenta-se o método utilizado para a análise dos dados e as questões éticas tidas em conta ao longo do trabalho.

II.1 Metodologia adotada no estudo

Neste estudo utilizei uma abordagem qualitativa, pois o principal objetivo foi descrever e desenvolver uma compreensão sobre uma situação em particular (Burns, 2000; Creswell, 2007; Glesne, 1999; Goodwin & Goodwin, 1996). Os investigadores qualitativos interessam-se pelo significado de um fenómeno, como as pessoas dão sentido ao seu mundo, o que elas experienciam e como interpretam essas experiências (Bogdan & Biklen, 1994). Como investigadora, pretendi ir para o “terreno” pesquisar “o que as pessoas estão a fazer e a pensar” sobre o assunto que me proponho investigar (Strauss & Corbin, 1996, p.11).

O intuito desta metodologia é descobrir conceitos e relações nos dados recolhidos e posteriormente organizá-los num esquema teórico (Strauss & Corbin, 1996). Este estudo é, por isso, descritivo e interpretativo, devido ao facto do investigador formular entendimentos ou interpretações a partir da informação reunida, de modo a descobrir as múltiplas realidades que existem para os participantes da investigação (Glaser, 1992).

Foi utilizada a grounded theory pois pretendeu-se desenvolver teoria que está “fundamentada em dados sistematicamente recolhidos e analisados (Strauss & Corbin, 1994, p.2). Grounded theory refere-se a teoria que é desenvolvida indutivamente a partir de um corpus de dados, ou seja, pretende-se desenvolver teoria que está “fundamentada em dados sistematicamente recolhidos e analisados (Strauss & Corbin, 1994, p.2). Isto contrasta com a teoria derivada dedutivamente a partir de outras teorias. Utilizei a grounded theory porque não pretendia partir de teorias já existentes, mas sim criar nova teoria (Glaser & Strauss, 2006), procurando e conceptualizando padrões sociais presentes na amostra estudada. A abordagem da grounded theory, especialmente como Strauss a desenvolve, consiste num conjunto de etapas cuja execução cuidadosa “garante” uma boa teoria como resultado (Strauss, 1987, p.23). O objetivo da grounded theory é gerar quadros teóricos que emergem da recolha de dados (Glaser & Strauss, 2006; Strauss & Corbin, 1996), não existindo assim definição prévia de hipóteses; a recolha e análise dos dados processa-se em paralelo e delas emergem temas e categorias que darão corpo aos resultados. Strauss e Corbin (cit in Ramos, 2005) definem a grounded theory como “uma perspectiva de investigação qualitativa cujas técnicas e processos sistemáticos de análise permitem ao investigador desenvolver uma teoria substantiva que respeita os critérios para fazer ‘boa’ ciência” (p.117).

Esta metodologia procura perceber as experiências das pessoas de um modo detalhado e rigoroso, de maneira a obter um profundo conhecimento do fenómeno em estudo (Ryan & Bernard, 2000). Segundo Goulding (2002, p. 55), “normalmente os investigadores adotam a grounded theory quando o tema de investigação tem sido relativamente ignorado na literatura ou apenas lhe tem sido dada atenção superficial”.

Um estudo que utilize esta metodologia não pretende a representatividade da amostra de modo a alcançar a generalização estatística, mas sim explicar e, por vezes, até prever fenómenos baseados em dados empíricos.

É esperado que os investigadores que utilizem esta metodologia não façam suposições onde a mesma poderia ou deveria levar (Charmaz, 2004; Glaser, 1992; Strauss, 1987), baseando-se apenas nos dados recolhidos para a criação de teoria substantiva (Ramos, 2005). Charmaz (2004) considerou um marco da grounded theory o facto de conceitos preconcebidos e hipóteses não poderem ditar as unidades de análise dentro de um determinado estudo. Ao invés, as unidades de análise devem emergir diretamente e apenas a partir dos dados. Por unidades de análise a autora refere-se às variáveis mais básicas e fundamentais que emergem de um estudo, afirmando que nesta metodologia elas são o produto das palavras dos sujeitos.

Como Charmaz (2000) afirma, ao referir-se à grounded theory, os métodos desta teoria “consistem em orientações sistemáticas e indutivas de recolha e análise de dados de modo a construir teorias intermédias que irão explicar o dados coletivos” (p.509). Ou seja, na grounded theory o investigador desenvolve interpretações analíticas que irão contribuir e aperfeiçoar o desenvolvimento de uma grounded theory, teoria esta que irá explicar o fenómeno sob investigação.

É igualmente necessário haver um balanço entre a objetividade e a sensibilidade. A objetividade é importante no sentido de ser imparcial, ter um grau de distância e ser preciso sobre a interpretação dos acontecimentos. A sensibilidade é necessária para conseguir interpretar as nuances e o significado dos dados, reconhecendo as conexões entre conceitos. Deste modo, é importante manter este equilíbrio entre ambos, havendo uma constante relação entre o investigador e a investigação.

Um dos principais princípios da grounded theory é obter uma amostra de diferentes grupos de modo a maximizar semelhanças e diferenças na informação (Creswell, 2007, p. 14). Por isso pretendo entrevistar pais, crianças e os seus irmãos mais velhos, de modo a poder fazer um cruzamento das suas respostas, ou seja, uma triangulação de dados e, se possível, desenvolver teoria substantiva baseando-me nos dados recolhidos.

II.2 Participantes do estudo: amostragem teórica

Para a seleção de famílias a entrevistar foi utilizada a *amostragem teórica*. A amostragem teórica visa a representatividade não da amostra mas dos temas em estudo.

Quem adota a grounded theory inicia a sua investigação focando-se numa situação particular, num evento ou num grupo. O investigador inicia o seu estudo por uma *amostra inicial*, sendo que esta oferece um ponto de partida, mas não de elaboração ou refinamento teórico (Charmaz, 2009; Glaser & Strauss, 2006). O critério para esta escolha inicial pode ser apenas que “a seleção poderá contribuir com informação relevante sobre o assunto em estudo” (Descombe, 2007, p. 94; Glaser & Strauss, 2006). Glaser e Strauss (2006) dizem que esta escolha inicial não é baseada numa estrutura teórica preconcebida. O investigador pode iniciar a sua pesquisa com um quadro parcial de conceitos, tendo em conta algumas características, “grosso modo”, das situações que serão estudadas, mas não poderá afirmar qual será o tamanho da sua amostra, poderá fazê-lo apenas no final..

Assim, nesta amostragem inicial foi apenas estabelecido um critério para as famílias a entrevistar e observar: haver na família, pelo menos, uma criança com 6 anos de idade ou menos (criança alvo). Estas famílias não foram escolhidas pelo facto de utilizarem/possuírem qualquer dispositivo digital, mas sim pela idade da criança, pois foi também interesse da investigação conhecer o porquê da utilização ou não destes dispositivos.

De modo a garantir a confidencialidade e o anonimato¹ das famílias, a sua codificação baseou-se no alfabeto fonético da NATO (Alfa, Bravo, Charlie, etc.), tendo sido nomeadas por ordem de entrevista.

1. Outras questões relativas à confidencialidade e anonimato das famílias utilizados neste estudo serão apresentadas em mais pormenor no ponto “II.7 Questões éticas”.

Foram então iniciadas as entrevistas às famílias:

- Família Alfa
- Família Bravo
- Família Charlie
- Família Delta
- Família Echo

Estas cinco famílias constituíram-se a *amostra inicial* do estudo, procurando dados pertinentes para desenvolver a teoria emergente, com o intuito de elaborar e refinar as categorias que constituem a teoria (Charmaz, 2009). Deste modo, a amostra, ao invés de ser predeterminada antes de iniciar o estudo, desenvolveu-se durante a sua realização (Corbin & Strauss, 2008, p. 195).

Após esta amostragem inicial a seleção tornou-se mais criteriosa e mais limitada pela necessidade de afinar conceitos e categorias emergentes dos dados analisados referentes a estas famílias.

Recordo que o intuito 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. Maximizar e promover oportunidades para comparar conceitos tendo em conta as suas propriedades e semelhanças permite ao investigador compactar as suas categorias e diferenciá-las, especificando a sua variabilidade (Corbin & Strauss, 2008, p. 202).

Existem três características referentes à *amostragem teórica*.

- a. Esta é *cumulativa*, ou seja, cada situação acrescenta algo à recolha e análise de dados anteriores, construindo assim fortes “suportes relativos aos conceitos e categorias que vão sendo refinados através de abordagem da grounded theory (Corbin & Strauss, 2008). A amostra torna-se mais específica com o tempo porque o investigador é dirigido pela teoria evolutiva. A amostragem inicial tem o intuito de gerar o máximo número possível

de categorias. Uma vez que o investigador tenha algumas categorias, a amostragem volta-se para o desenvolvimento, a densificação e a saturação dessas categorias (Corbin & Strauss, 2008, p. 203).

- b. É necessário um certo grau de *consistência*, no sentido em que são feitas comparações sistematicamente em cada categoria, assegurando que esta está totalmente desenvolvida (Corbin & Strauss, 2008, p. 204).
- c. É igualmente necessário um certo grau de *flexibilidade*, pois o investigador deve ser capaz de tirar proveito dos incidentes que possam suceder, de modo a permitir a exploração de novos caminhos de investigação que não tinham sido antecipados como relevantes. Sem esta flexibilidade, a exploração é suscetível de se tornar demasiado rígida, reduzindo percursos potencialmente relevantes – possivelmente cruciais – para a eventual explicação do fenómeno em estudo (Corbin & Strauss, 2008, p. 204; Glaser & Strauss, 2006, p. 46).

As famílias seguintes foram criteriosamente seleccionadas, tendo em conta as mais valias que poderiam trazer ao estudo, nomeadamente pela relevância para as categorias e possíveis conceitos emergentes. Elas foram escolhidas de modo a possibilitarem realizar comparações e contrastes com as famílias anteriores, permitindo-me testar conceitos emergentes e verificar a teoria em desenvolvimento à medida que a investigação avançava. Ou seja, em oposição à *amostra aleatória*, a *amostra teórica* é uma forma de amostra não probabilística, tendo sido estas famílias criteriosamente seleccionadas devido às suas características específicas. Mantendo-se o critério inicial da existência de uma criança até 6 anos de idade, acumulei outros critérios para a seleção das famílias:

- Preferência por haver um irmão mais velho da criança alvo;
- Famílias de diferentes níveis socioeconómicos (baixo, médio e alto);
- Ambiente (rural e suburbano);
- Famílias emigrantes;
- Famílias recompostas.
- Foram então entrevistadas mais 10 famílias:

- Família Foxtrot
- Família Golf
- Família Hotel
- Família Índia
- Família Juliett
- Família Kilo
- Família Lima
- Família Mike
- Família November
- Família Oscar

O processo de pesquisa envolveu uma contínua seleção de unidades até que cheguei a um ponto de redundância, a *saturação teórica*. Quando os novos dados pareciam confirmar a análise que foi sendo realizada ao longo da investigação, ao invés de acrescentar algo de novo, a amostra foi considerada suficiente. Ou seja, cheguei a um ponto em que deixei de verificar dados adicionais de modo a desenvolver mais propriedades das categorias, apercebendo-me que presenciava casos semelhantes, tornando-me empiricamente confiante que as categorias estavam saturadas (Charmaz, 2009; Corbin & Strauss, 2008; Glaser, 1978; Glaser & Strauss, 2006). Novamente, aqui a *amostragem teórica* contrasta com as convenções que esperam que os investigadores, desde o início da investigação, tenham bem explícito o tamanho e a natureza da amostra.

II.3 Caracterização da amostra

Para este estudo foram entrevistadas 15 famílias residentes em Portugal com, pelo menos, um filho até 6 anos de idade. Em todas as entrevistas esteve presente, pelo menos, um dos pais da criança e a respetiva criança. Quando os irmãos estavam presentes foquei-me nas respostas da criança/sujeito principal do estudo (criança até 6 anos), sendo os irmãos considerados participantes indiretos. Caso houvessem 2 crianças até 6 anos de idade na família, o sujeito principal escolhido foi a criança mais velha. De referir que nem sempre todos os irmãos da criança/sujeito principal estiveram pre-

sentes durante as entrevistas, no entanto estes eram mencionados nos seus discursos pelos pais e pela criança/sujeito principal do estudo e, por isso, os seus dados biográficos e atividades foram tidos em conta em todo o estudo, embora como participantes indiretos, conforme já referido.

Das 15 famílias, sete eram de nível socioeconómico baixo, seis de nível médio e duas de nível socioeconómico elevado. Embora as famílias não tenham sido questionadas relativamente ao seu rendimento mensal, o seu nível socioeconómico foi ponderado tendo em conta o local e o tipo de habitação onde residiam, assim como o nível de escolaridade e a profissão dos pais. Segundo vários autores (Blishen & Carroll, 1982; Nam & Terrie, 1982; Powers, 1982), a categorização do nível socioeconómico resulta da reunião de informação empírica relativa aos indivíduos, classificando-os em diferentes categorias. Os indicadores considerados mais tradicionais desta categorização dizem respeito ao grau académico, os rendimentos e a ocupação profissional (Geyer & Peter, 2000; Daly, Duncan, Donough, & Williams, 2002; Liberatos, Link, & Kelsey, 1988). A ocupação profissional é considerada como o indicador mais fiável nesta categorização, pois serve de base para uma escala salarial e, conseqüentemente, de níveis de estabilidade financeira diferentes (Haug, 1977; Liberatos, Link, & Kelsey, 1988; Powers, 1982;). De acordo com Krieger, Williams e Moss (1997), poderá ser problemático obter informação sobre os rendimentos das famílias devido às flutuações das remunerações e da economia da sociedade. Para além disso, segundo o mesmo autor as pessoas preferem não revelar estes dados ou falseiam-nos, sendo duvidosa a informação obtida. Deste modo, a profissão foi tida como o indicador mais relevante para esta categorização. O grau académico foi também tido em conta, no entanto é necessário salvaguardar que este grau poderá não captar as condições das famílias, sendo por isso um pouco volátil. É o caso da família Lima e da família Bravo, onde a mãe da família Lima é licenciada e o pai tem o ensino secundário e os pais da família Bravo têm o ensino secundário, no entanto a família Lima é de nível socioeconómico elevado e a

família Bravo de nível socioeconómico baixo. Parece ser um contrassenso, no entanto viviam em zonas e residências totalmente distintas. Ou então como a família Delta em que a mãe tem o grau académico de mestre, no entanto a família é de nível socioeconómico médio. Como refere Cardoso (2005), o nível de escolaridade não significa necessariamente uma posição profissional elevada ou uma remuneração também elevada.

Treze famílias residiam no distrito de Lisboa e duas no distrito da Guarda. Os 29 pais participantes tinham, na maioria, entre 31 e 40 anos (Figura 2), sendo que 14 eram do sexo feminino e 15 do sexo masculino (Figura 3). Numa das famílias o pai era divorciado.

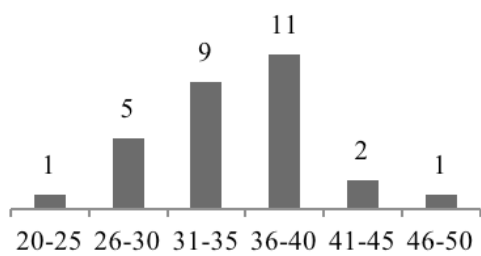


Figura 2. Idade dos pais participantes do estudo

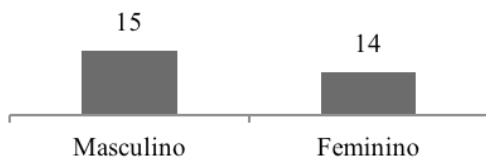


Figura 3. Género dos pais participantes do estudo

Um pai tinha o grau académico de mestre, oito pais tinham licenciatura, treze tinham o 12º Ano e seis pais tinham o 6º Ano de escolaridade. Vinte e cinco pais eram Portugueses, dois eram Brasileiros, um Angolano e um Cabo Verdiano. A maioria dos pais trabalhava no setor terciário, ou seja na prestação de serviços e cinco pais estavam desempregados.

A criança/sujeito principal do estudo tinha, em média, 4,4 anos (Figura 4), sendo que sete eram do sexo feminino e oito do sexo masculino (Figura 5).

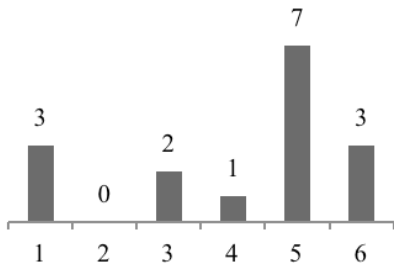


Figura 4. Idades das crianças/sujeitos principais do estudo

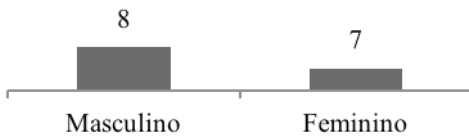


Figura 5. Gênero das crianças/sujeitos principais do estudo

Todas as crianças de 3 a 6 anos frequentavam a educação pré-escolar. As 15 crianças entrevistadas tinham, ao todo, 19 irmãos (participantes indiretos) (Figura 6) com idades variadas entre menos de um ano até 19 anos.

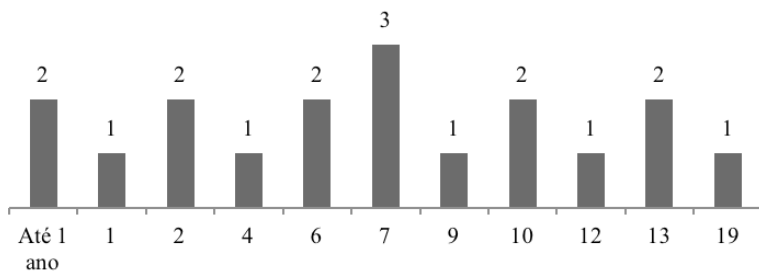


Figura 6. Idades dos irmãos das crianças/sujeitos principais do estudo.

Cada membro da família foi também caracterizado relativamente ao seu nível digital, nomeadamente “elevado”, “médio” e “baixo”. Para tal, foram estabelecidos os seguintes critérios:

- Utilizador digital elevado: utilização de mais de quatro dispositivos, ou utilização de 3 dispositivos e um deles com intensidade;
- Utilizador digital médio: utilização de três, quatro ou cinco dispositivos, mas todos moderadamente;
- Utilizador digital baixo: utilização de dois dispositivos ou menos.

De seguida apresento a Tabela 1 que sintetiza a informação biográfica de todas as famílias participantes no estudo. Foi atribuída uma codificação para todos os membros da família, começando com o nome fictício atribuído a cada uma baseado no alfabeto fonético da NATO. As famílias foram nomeadas por ordem de entrevista, seguindo-se o seu relacionamento familiar de cada um ou género (f – pai; m – mãe; g – menina; b – menino) e idade. Por exemplo:

- Rapaz de 5 anos da família Alfa: Ab5;
- Pai da família Bravo: Bf.

Tabela 1

Informação biográfica das famílias participantes do estudo

Família	Código da família	Local de residência	Nível Socio-económico familiar	Código membro da família	Utilizador digital III	Sexo	Idade	Nível escolaridade	Profissão	Nacionalidade
Alfa	A	Cascais	Baixo	Al ^o I	Médio	M	35	12º Ano	Empregado de mesa	PT
				Am	Baixo	F	36	12º Ano	Auxiliar ação educativa	PT
				Ab13	Médio	F	13	8º Ano	-	PT
				AG5II	Médio	M	5	Pré-escolar	-	PT
Bravo	B	Almada	Médio	Bf	Elevado	M	36	12º Ano	Bombeiro	BR
				Bm	Médio	F	46	9º Ano	Auxiliar de idosos	BR
				Bb6	Elevado	M	6	1º Ano	-	PT
				Bg3	Médio	F	3	Pré-Escolar	-	PT
Charlie	C	Almada	Baixo	Cf	Médio	M	40	12º Ano	Administrativo	PT
				Cm	Baixo	F	36	12º Ano	Desempregada	AO
				Cbl2	Médio	M	12	7º Ano	-	PT
				Cg1	Baixo	F	1	Creche	-	PT

Delta	D	Odvelas	Médio	Df	Médio	M	42	Licenciatura	Prof. primário	PT
				Dm	Elevado	F	38	Doutoranda	Prof. Matemática e Ciências Ens. Básico e Prof. Didática Matemática Ens. Sup.	PT
				Dg10	Elevado	F	10	4º Ano	-	PT
				Dg6	Médio	F	6	Pré-Escolar	-	PT
Echo	E	Oeiras	Médio	Ej*	Médio	M	35	Licenciatura	Geofísico	PT
				Em	Médio	F	34	Licenciatura	Médica	PT
				Ebl	Baixo	M	1	Creche	-	PT
				Eg1	Baixo	F	1	Creche	-	PT
Foxtrot	F	Cascais	Baixo	Ff	Médio	M	26	12º Ano	Vendedor	CV
				Fm	Médio	F	24	Mestranda	Auxiliar ação educativa	PT
				Fb3	Médio	M	3	Creche	-	PT
Golf	G	Cascais	Baixo	Gf* (padrasto)	Médio	M	28	9º Ano	Jardineiro	BR
				Gm	Baixo	F	26	9º Ano	Caixa no supermercado	PT
				Eg5	Baixo	F	5	Pré-Escolar	-	PT
				Ebl	Baixo	M	0,9	Berçário	-	PT

Hotel	H	Oeiras	Médio	Hf	Médio	M	32	Licenciatura	Informático	PT
				Hm	Baixo	F	31	12º Ano	Auxiliar educação	PT
				Hb5	Médio	M	5	Pré-Escolar	-	PT
				Hb4	Baixo	M	4	Pré-Escolar	-	PT
Índia	I	Oeiras	Médio	If*	Baixo	M	35	12º Ano	Publicitário	PT
				Im	Médio	F	36	Licenciatura	Educadora de Infância	PT
				Ib5	Médio	M	5	Pré-Escolar	-	PT
				Ib1	Baixo	M	0,9	Berçário	-	PT
Juliett	J	Loures	Médio	Jf	Médio	M	32	12º Ano	Auditor	PT
				Jm	Médio	F	34	12º Ano	Assistente de bordo	PT
				Jb6	Elevado	M	6	Pré-Escolar	-	PT
				Jb2	Baixo	M	2	Creche	-	PT
Kilo	K	Cascais	Baixo	Kf	Médio	M	35	12º Ano	Empregado bancário	PT
				Kg7	Baixo	F	7	2º Ano	-	PT
				Kb5	Baixo	M	5	Pré-Escolar	-	PT
Lima	L	Sintra	Alto	Lf*	Médio	M	39	12º Ano	Empresário	PT
				Lm	Médio	F	37	Licenciatura	Escriturária	PT
				Lb7	Elevado	M	7	2º Ano	-	PT
				Lb5	Médio	F	5	Pré-Escolar	-	PT

Mike	M	Cascais	Alto	Mf	Baixo	M	41	Licenciatura	Gestor de projetos	PT
				Mm	Baixo	F	37	Licenciatura	Gerente estabelecimento	PT
				Mg9	Médio	F	9	3º Ano	-	PT
				Mb7	Elevado	M	7	2º Ano	-	PT
				Mg4	Médio	F	4	Pré-Escolar	-	PT
November	N	Gouveia	Baixo	Mf*	Baixo	M	39	9º Ano	Limpeza de mata	PT
				Mm	Baixo	F	37	6º Ano	Desempregada	PT
				Mg19*	Médio	F	19	12º Ano	-	PT
				Mb13*	Médio	M	13	8º Ano	-	PT
				Mg6	Médio	F	6	Pré-Escolar	-	PT
				Mb1*	-	M	1,5	-	-	PT
				Nf	Baixo	M	26	9º Ano	Desempregado	PT
Oscar	O	Gouveia	Baixo	Nm	Baixo	F	27	9º Ano	Desempregada	PT
				Ng10	Médio	F	10	4º Ano	-	PT
				Nb6	Elevado	M	6	1º Ano	-	PT
				Nb5	Médio	M	5	Pré-Escolar	-	PT
				Ng2	Baixo	F	2	Creche	-	PT
				Nb0	-	M	0,3	-	-	PT

* Os pais que têm o símbolo "*" no seu código de membro da família não estiveram presentes durante a entrevista, por motivos profissionais ou pessoais.
 " O código a negrito refere-se à criança/sujeito alvo de entrevista.

II.4 Técnicas de recolha de dados

Como técnicas de recolha de dados optei pela observação e entrevistas semi-estruturadas, tanto a pais como a crianças.

As observações eram iniciadas aquando da minha chegada a casa das famílias onde, para ganhar um pouco de confiança, falava com as crianças e com os pais, enquanto observava a dinâmica familiar antes de iniciar as entrevistas. Foram também observadas as interações entre os membros das famílias, as atividades que as crianças e os pais realizavam nos dispositivos electrónicos, a localização destes dispositivos e a disposição física da habitação. Foi dada especial atenção ao manuseio de meios digitais por crianças com menos de 3 anos.

Os protocolos de observação utilizados, conforme já referido, foram os utilizados no estudo europeu Young Children (0-8) and Digital Technology (Chaudron et al., 2015) (Apêndice 1 e 2), tendo sido obtido consentimento da coordenadora do estudo, Stephane Chaudron, para a sua replicação. Os objetivos deste estudo europeu assemelham-se aos deste trabalho, pois no estudo europeu pretendeu-se verificar as atividades tecnológicas de famílias, assim como os potenciais benefícios e riscos associados às suas interações com as novas tecnologias. Os participantes do estudo de Chaudon et al (2015) eram crianças até 8 anos de idade e os seus pais, daí que a utilização dos mesmos protocolos fosse pertinente. Conforme referido neste relatório europeu (Chaudron et al., 2015), caso os protocolos fossem aplicados novamente a pais e crianças mais jovens, estes deveriam sofrer algumas alterações: eram extensos e continham algumas questões redundantes, principalmente para as crianças, resultando em falta de interesse por parte destas durante a entrevista. Foi aconselhada uma versão mais curta dos protocolos e a sua adaptação mediante a cultura e o contexto familiar, principalmente no que concerne à quantidade de questões a colocar às crianças mais jovens, tendo sempre em mente os objetivos da investigação. Assim, tive em conta estas recomendações, adaptando algumas perguntas nos protocolo das crianças, adicionando algumas questões e eliminando outras.

Estes protocolos foram alvo de tradução, pois estavam redigidos originalmente em inglês. Adotou-se o método de “tradução-retroversão”, sugerido por Hill e Hill (2008, p. 81). Este processo divide-se em três passos: inicialmente o questionário foi traduzido de inglês para português por duas pessoas, em que uma das pessoas era portuguesa e conhecia a língua inglesa e a outra pessoa era inglesa e conhecia a língua portuguesa; de seguida verificou-se esta tradução, e pediu-se a uma terceira pessoa, neste caso uma pessoa inglesa que conhecia bem a língua portuguesa, que traduzisse a versão portuguesa para inglês; por fim, comparou-se a versão original dos protocolos (em inglês) com a versão da terceira pessoa (versão também em inglês), verificando-se que estas eram muito semelhantes, estando portanto a versão portuguesa adequada (Hill & Hill, 2008).

O tipo de entrevista utilizado caracterizou-se mais por ser semi-estruturado, de natureza mais exploratória, tendo em conta igualmente o sugerido pela *grounded theory* (Denscombe, 2007). As questões colocadas não seguiram uma ordem rígida, baseando-se numa conversa sobre um tema, onde se pretendeu deixar principalmente as crianças à vontade para partilhar e trocar ideias comigo. Segundo Mukherji e Albon (2010) neste tipo de entrevista há uma maior flexibilidade para buscar detalhe na resposta dada. Além disso, permite que o investigador adapte as perguntas às crianças, tendo em conta a sua idade, o seu nível de desenvolvimento e os seus conhecimentos. Os autores sugerem que ao entrevistar crianças até 6 anos de idade é necessário ter em atenção o tema a explorar e ser criativo no tipo de questões a colocar, de modo a que estas não se enfadem. Ao mesmo tempo, não se deve estender demasiado o tempo da entrevista e esta deve ser feita num local que lhes seja familiar, que no meu caso foi nas suas habitações. Estes procedimentos foram semelhantes para entrevistar os seus irmãos mais velhos.

Os protocolos foram muito úteis na medida em que providenciaram orientação na realização das entrevistas, seguido um fio condutor nas conversas com as crianças e pais.

As crianças até 3 anos de idade não foram entrevistadas, optando-se por uma maior observação do seu manuseio de meios digitais.

Normalmente as entrevistas iniciavam-se pelas crianças. Foram majoritariamente realizadas no final do dia, entre as 17h e as 19h, ficando assim disponíveis para as rotinas diárias, como a higiene e a alimentação.

Sempre que possível pretendia-se entrevistar as crianças separadamente dos pais, mas por vezes as crianças mais tímidas ficavam mais à vontade com a presença destes. Por serem crianças muito jovens não pedi para os pais se ausentarem da divisão.

Conforme já referido, antes de iniciar as entrevistas às crianças, conversávamos um pouco sobre as suas atividades diárias, as brincadeiras com os amigos, atividades com os dispositivos electrónicos ou realizávamos jogos de mesa. Por norma, após esta conversa e o momento lúdico que servia de “quebra gelo”, iniciava a entrevista propriamente dita. Os procedimentos mais em concreto serão explicitados no ponto seguinte.

II.5 Procedimentos para a recolha de dados

A recolha dos dados teve início a 11 de maio de 2015 e terminou em 30 de julho de 2015. As entrevistas e observações foram todas realizadas nas residências das famílias. Cada visita não durou mais de 2h30m.

As entrevistas foram divididas em *quatro momentos*.

- **Introdução (5 minutos):** com a família toda reunida na sala, eu apresentava-me e explicava os objetivos do estudo aos pais e às crianças. Eram explicados os procedimentos e os direitos dos participantes, assim como feita a entrega e assinado o consentimento informado (Anexo 1). Pedia autorização aos pais para as crianças, durante a entrevista, utilizarem os meios digitais, como o tablet ou o smartphone (caso existissem), a gravação áudio da entrevista e a captura de algumas fotografias (não contemplando a face das crianças).

Quanto mais jovens as crianças, mais dificuldade elas tinham em escolher o que gostavam e não gostavam, muitas vezes acabando por dizer que gostavam de todos os dispositivos/atividades/brinquedos representados nos cartões, inclusivamente de atividades que nunca tinham feito ou dispositivos que não conheciam. Por vezes não reconheciam algumas das tecnologias, o que poderá estar relacionado com a evolução destas e o seu diferente design, ou com o ângulo da imagem em que os dispositivos foram apresentados. Não obstante, classificavam-no como um dispositivo favorito apenas por parecer uma tecnologia digital.

Com os pais não foi feita esta atividade.

- **Entrevistas semi-estruturadas (crianças - 20 a 40 minutos/pais - 1h a 1h30 minutos):** as crianças e os seus irmãos foram entrevistados no local da casa escolhido por eles, normalmente a sala. Não foi estabelecido um tempo máximo de entrevista, a duração teve sempre em conta a sua disponibilidade e vontade de partilhar as suas atividades e opiniões sobre os meios digitais. As crianças de 5/6 anos foram aquelas que mais facilmente partilharam informação comigo, embora algumas de 3 e 4 anos tivessem também facilidade em conversar e expressar-se. Esta questão relaciona-se com a maturidade, a capacidade de concentração, a facilidade de expressão e à vontade da criança. Nunca foi notado qualquer constrangimento ou enfado na partilha de informação durante as entrevistas. Com as crianças com menos de 3 anos os dados foram recolhidos maioritariamente por observação destas na utilização dos dispositivos.

Por norma, os irmãos mais velhos estiveram sempre presentes de modo a criança mais nova sentir-se mais à vontade ou apenas porque quiseram permanecer na sala.

As entrevistas aos pais realizaram-se após as entrevistas às crianças, geralmente também na sala e com as crianças presentes, embora estas não participassem na conversa, preferindo brincar, ver televisão ou jogar no tablet ou smartphone. Estabeleceu-se sempre uma conversa agradável, de partilha de práticas e opiniões sobre as tecnologias e da sua utiliza-

ção pelos vários membros da família. Não foi igualmente estabelecido um tempo máximo de duração da entrevista. Esta duração relacionava-se com a utilização dos dispositivos pelas crianças e com o nível de escolaridade dos pais, ou seja, quantos mais dispositivos as crianças utilizava ou maior o nível de escolaridade dos pais, mais longas eram as entrevistas.

Os pais foram deixados à vontade para partilhar as suas ideias, as opiniões e episódios relativos à utilização dos meios digitais pela família que considerassem pertinentes, não tendo estas durado mais de 1h30m.

- **Encerramento (15-20 minutos):** no final das entrevistas questioneei os pais e crianças se gostariam de acrescentar mais algum aspeto. Alguns pais manifestaram interesse e preocupação em saber se estavam a atuar bem perante a utilização das tecnologias e dos filhos, assim como curiosidade para saber como agiam outras famílias. Por fim pedi informações biográficas e agradei a participação da família.

As entrevistas foram gravadas em áudio, no dispositivo iPad mini 2, sistema operativo IOS, versão 8.4 (12H143), na aplicação Audio Memos, V.4.4.0 da Imesart. As fotografias foram retiradas igualmente como iPad mini 2. Estas foram úteis no sentido em que permitiam auxílio em recordar acontecimentos relevantes. Foram tiradas fotografias com autorização dos pais, não retratando a face das crianças.

Foram também realizadas notas de campo, que continham a descrição daquilo que foi observado. As descrições tinham o intuito de serem factuais, precisas e completas, não sendo críticas nem contendo juízos de valores (Bogdan, & Biklen, 1994).

Todas as entrevistas foram transcritas e foi o texto base para a análise aprofundada dos dados.

II.6 Método de análise dos dados

Após a realização das entrevistas, estas foram todas transcritas e analisadas com o auxílio do software QSR NVivo 11 Plus for Windows.

Ora, caso o tratamento de dados tivesse sido realizado manualmente, apenas poderia ter explorado o que tinha sido codificado em cada categoria. Se as quisesse relacionar iria gastar muito tempo e por isso teria de limitar o levantamento de questões sobre as relações entre as categorias a apenas uma ou duas hipóteses. Para haver teoria, os conceitos necessitam de estar sistematicamente relacionados, e por isso, para apoiar a categorização dos dados utilizei o software.

Após a recolha dos dados, passei então à sua análise de modo a realizar a construção teórica.

Conforme já referido no ponto anterior, na grounded theory a recolha e análise dos dados ocorre de modo alternado, ou seja, a análise começa com a primeira entrevista e observação, que, por sua vez, vai conduzir à próxima entrevista e observação, e por aí em diante. A análise é que conduz a recolha dos dados. Deste modo, há uma interação constante entre o investigador e a investigação. Visto que esta interação exige imersão nos dados, no final da investigação o investigador é moldado pelos dados, assim como os dados são moldados pelo investigador. O problema que surge durante este processo de moldagem mútua é o investigador conseguir imergir nos dados e ainda assim manter um equilíbrio entre *objetividade* e *sensibilidade*. “A *objetividade* é necessária para chegar a uma interpretação imparcial e acurada dos factos. A *sensibilidade* é exigida para perceber as nuances subtis e os significados dos dados e para reconhecer as conexões entre conceitos.” Assim, tanto a objetividade como a sensibilidade são essenciais para a realização de “descobertas” (Strauss & Corbin, 1998, p. 43).

Segundo Corbin e Strauss (2008), Glaser e Strauss (2006), Strauss (1987), Strauss e Corbin (1998), são várias as etapas para os procedimentos de codificação. Assim, aos dados das entrevistas realizei uma *codificação aberta*, de seguida uma *codificação axial* e por fim uma *codificação seletiva*. Irei esclarecer como foram realizadas estas etapas, uma a uma, de seguida.

Chama-se *codificação aberta* porque, segundo Strauss e Corbin “os dados são divididos em partes distintas, analisados com atenção, são feitas comparações por semelhanças e diferenças e são colocadas questões sobre os fenômenos refletidos” (1996, p.62). Os autores referem que para revelar, nomear e desenvolver conceitos é necessário expôr os “pensamentos” do texto, as ideias e os significados nele contidos. É necessário segmentar os dados de modo a identificar conceitos. Para isso podemos utilizar questões básicas como “O quê?”, “Quem?”, “Como?”, “Quando?”, “Quanto?”, “Porquê?” ou “Para quê?”. Foi também realizada uma *análise linha por linha*, análise esta que, segundo os autores supra citados, envolve uma análise detalhada, frase a frase, e por vezes palavra a palavra. Esta codificação *linha por linha* foi particularmente importante no início do estudo, pois permitiu gerar categorias rapidamente e desenvolvê-las de seguida através da *amostragem teórica*. Ou seja, quis verificar se as dimensões de diferentes propriedades eram semelhantes em famílias de diferentes características. Assim, os eventos/ações foram separados e comparados com outros em busca de similaridades e diferenças, tendo-lhes sido dados categorias conceptuais e deste modo os eventos/ações foram agrupados em categorias e subcategorias.

Assim, os dados foram divididos em incidentes, ideias, eventos e atos distintos e receberam depois um nome que os representasse. Alguns desses nomes caracterizaram-se por ser códigos *in vivo*, (Glaser & Strauss, 2006). Corbin e Strauss (2008) ressaltam que “embora o texto dê dicas sobre como as categorias se relacionam, a verdadeira associação não ocorre descritivamente, mas sim a um nível conceptual” (p. 125). Ou seja, embora os dados nos transmitam informação, em formato texto, quando os dados são analisados esse mesmo texto é convertido em *conceitos*. Aos poucos foram-se encontrando *padrões* nos dados.

Nesta fase, Strauss e Corbin (1996) advertem para a importância de continuar o processo de análise, se o pretendido for fazer um “verdadeiro” estudo de grounded theory, que consiste em construir teoria. Ou seja, o processo de codificação aberta requer um questionamento constante dos dados na

conceptualização das respostas, detalhando as análises efetuadas e especificando as categorias construídas, questionando-as e verificando-as até à saturação do processo.

De seguida reagrupei os dados divididos na *codificação aberta*. Este processo denomina-se *codificação axial*. Esta codificação é chamada de *axial* pois “ocorre em torno de um eixo de uma categoria, associando categorias ao nível de propriedades e dimensões” (Corbin & Strauss, 2008, p. 123). Assim, relacionei as categorias encontradas na *codificação aberta* com subcategorias emergentes, de modo a gerar explicações mais precisas e completas sobre os fenómenos. Segundo Strauss (1987, p. 64), trata-se da construção de uma textura densa de relações em torno do “eixo” da categoria que está a ser focada. A *codificação axial* examina as relações entre as categorias que irão formar as proposições da teoria substantiva (Strauss & Corbin, 1996). Em suma, este modelo paradigmático organiza as diferentes categorias anteriormente identificadas, estabelecendo relações entre estas, começando-se a identificar os fenómenos centrais e a explorar as relações entre categorias e sub categorias relativamente aos dados coletados.

A etapa final da análise apelida-se de-se *análise seletiva*, onde o investigador forma a estrutura teórica da análise. Aqui pretende-se a unificação de todas as categorias em torno de uma categoria “core”: “A categoria “core” representa o fenómeno central do estudo” (Strauss & Corbin, 1996, p.14).

II.7 Questões éticas

As questões éticas deste estudo foram submetidas à Subcomissão de Ética de Ciências Sociais e Humanas, da Universidade do Minho, um processo constando da seguinte documentação:

- *Consentimento informado*, um documento informativo com o nome do investigador e o nome do orientador do trabalho, o título e o objetivo do estudo, as técnicas de recolha de dados a utilizar, o procedimento adotado para a recolha dos dados e a garantia de confidencialidade dos dados;
- *Curriculum Vitae* do investigador e do orientador do estudo;

- *Declaração do Centro de Investigação em Educação (CIEd)*, onde o investigador e o orientador pertencem, declarando o apoio ao estudo;
- *Formulário de consentimento informado para participação na investigação*, constando de um documento a apresentar às famílias onde se apresentam informações sobre o estudo, como o objetivo, o papel das famílias e questões de confidencialidade, em que as famílias tinham de assinar caso concordassem e desejassem participar;
- *Formulário de identificação e caracterização do projeto*, um documento com informações detalhadas sobre o estudo, como título, nome do investigador e orientador, data de início e fim do estudo, qualificação dos investigadores, justificação do estudo e sumários dos seus objetivos, participantes e recrutamento, procedimentos, benefícios e riscos para os participantes e questões de confidencialidade;
- Por fim, foram apresentados os *guiões de entrevistas*.

A Subcomissão de Ética de Ciências Sociais e Humanas emitiu um parecer positivo, no sentido em que considerou que os documentos apresentados revelavam que o projeto obedecia “aos requisitos exigidos para as boas práticas na investigação com humanos, em conformidade com as normas nacionais e internacionais que regulam a investigação em Ciências Sociais e Humanas”. A aprovação teve o número SECSH/024 2015.

Ao longo deste trabalho não serão referidos nomes dos participantes do estudo, tendo todos os nomes dos membros das famílias sido codificados de modo a garantir a sua confidencialidade e anonimato. A codificação para os membros da família começa com o nome fictício atribuído a cada uma, neste caso baseada no alfabeto fonético da NATO (Alfa, Bravo, Charlie, etc.). Assim, as famílias foram nomeadas por ordem de entrevista, seguindo-se o seu relacionamento familiar de cada um ou género (f – pai; m – mãe; g – menina; b – menino) e idade. Por exemplo:

- Rapaz de 5 anos da família Alfa: Ab5;
- Pai da família Bravo: Bf.

ATIVIDADES DE CRIANÇAS COM TECNOLOGIAS E O PAPEL DAS FAMÍLIAS

O Capítulo III é iniciado com uma amílias participantes do estudo.

De seguida serão analisados os dados tendo em conta as três questões de partida: a primeira “Quais as atividades de crianças, até 6 anos de idade, com as tecnologias digitais?”, onde são apresentadas as atividades digitais das crianças; a segunda “Como as tecnologias são entendidas pelos diferentes membros da família?”, onde se apresentam as percepções de crianças e pais sobre as tecnologias; e a terceira “Como é gerido o uso de meios digitais?”, expondo a mediação feita pelos pais na utilização dos dispositivos.

III.1 Caracterização das famílias

Neste ponto irei caracterizar as 15 famílias que participaram no estudo. As caracterizações são iniciadas com uma tabela contendo informações demográficas da família: o parentesco e o código, o nível digital, o grau de escolaridade de cada individuo e o nível económico da família. De seguida apresento como foram atribuídas estas categorizações.

Conforme já referido, todos os membros das famílias foram codificados de modo a garantir a sua confidencialidade e anonimato. A codificação começa com o nome fictício atribuído a cada família, baseada no alfabeto fonético da NATO, seguindo-se o seu relacionamento familiar ou género (f – pai; m – mãe; g – menina; b – menino; gf – avô; gm – avó) e idade. Por exemplo:

- Rapaz de 5 anos da família Alfa: Ab5;
- Pai da família Bravo: Bf.

Conforme já referido, as famílias não foram questionadas relativamente ao seu rendimento mensal, tendo o seu nível socioeconómico sido ponderado segundo o local e o tipo de habitação onde residiam, assim como o nível de escolaridade e a profissão dos pais.

Na coluna “Membros da família/código” encontra-se o nome da criança alvo do estudo em itálico.

Após terem sido apresentadas estas informações, segue-se uma caracterização mais pormenorizada, baseada principalmente nas observações aquando das visitas, tendo em conta cinco aspetos:

1. Breve descrição da família (habitação, com quem vive a criança);
2. Dispositivos eletrónicos que a família possui;
3. Atividades preferidas com tecnologias (dispositivos e atividades preferidas realizadas nos dispositivos, competências nessa utilização);
4. Mediação: relação com os pais, regras;
5. Aspetos positivos e negativos das tecnologias.

Os excertos dos diálogos apresentados são retirados das entrevistas. A linguagem não foi corrigida, mantendo-se a original.

Família Alfa – Lisboa

Tabela 2
Caracterização da família Alfa

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [Af]*	Utilizador digital médio	Secundário	Empregado de mesa	Baixo
Mãe [Am]	Utilizador digital baixo	Secundário	Auxiliar ação educativa	
Filha [Ag13]	Utilizador digital médio	3º Ciclo incompleto (8º Ano)		
Filho [Ab5]	Utilizador digital médio	Pré-escolar		

* Não esteve presente na entrevista

O Ab5 é um rapaz de 5 anos que vive com a mãe de 36 anos, com o pai de 35 anos e com a irmã de 13 anos. O Af é padrasto da Ag13. Todos os membros da família são portugueses. A família Alfa reside nos arredores de Lisboa, num pequeno e modesto apartamento com áreas pequenas e mobiliário simples. A habitação tem uma sala, uma cozinha, uma casa de banho e dois quartos. Os irmãos partilham o mesmo quarto.

A mãe é auxiliar de ação educativa num jardim de infância privado e está mais presente em casa do que o pai, que é empregado de mesa num restaurante, chegando sempre a casa já depois da hora de jantar das crianças.

A mãe, ao final da tarde, vai buscar as crianças à escola. Se for verão vão comprar um gelado ou vão até ao parque brincar um pouco, se for inverno vão para casa. Ao chegar a casa a mãe realiza algumas tarefas domésticas enquanto os filhos realizam as atividades desejadas: a filha faz os trabalhos de casa e o filho vê televisão na sala, brinca no quarto ou joga no smartphone. Por vezes a mãe deixa as tarefas domésticas para brincar um pouco com os filhos, nomeadamente jogos de tabuleiro, como o Uno, jogar às cartas ou atividades com Legos com o filho. Depois os filhos tomam banho, jantam e depois ficam todos um pouco na sala.

O Ab5 frequenta o jardim de infância público, perto da sua casa. É uma criança tímida mas muito ativa, gosta de atividades ao ar livre, principalmente de jogar futebol com os amigos e os primos. Também gosta muito dos meios digitais de que dispõe, principalmente da sua PlayStation Portable (PSP), que por vezes joga em conjunto com o pai, que também tem uma. Tem uma PlayStation mas está arrumada num armário da sala, sugerindo pouco uso. Utiliza o smartphone da mãe, do pai e o tablet da irmã, que de momento tinha o carregador estragado, impossibilitando o seu uso. No entanto o tablet foi referenciado várias vezes na entrevistas dos irmãos e da mãe, sugerindo ser uma ferramenta que os irmãos gostavam de utilizar bastante, principalmente o Ab5.

E: Ele maneja bem o tablet?

Am: Sim, muito bem.

E: Melhor que o telemóvel?

Am: Sim. Não sei se é por ser maior, ou as aplicações.... Não sei. Ele o tablet está completamente à vontade, pelo menos para ir jogar as coisas, para ir aos jogos. Eu via que ele tinha uma facilidade enorme. No telemóvel também.

Tem televisão no quarto, mas prefere estar na sala a ver os seus desenhos animados preferidos, dominando a box da televisão por subscrição e inclusivamente ensinando a mãe a utilizá-la. Na sala estava um computador portátil arrumado no armário que nunca foi referenciado pela família durante as entrevistas, supondo que este seja muito pouco ou nada utilizado. Havia também um computador desktop no quarto dos irmãos e não foi ligado enquanto permaneci em casa.

Durante o período da visita à família Alfa a Ag13 estive sempre a usar o smartphone, assim como a mãe, e a televisão estive sempre ligada num canal infantil.

O meio digital preferido do Ab5 é a PSP e os jogos escolhidos são de futebol e de lutas, como o “Homem Aranha” ou os “Transformers”. Questionado sobre o porquê de gostar mais da PSP, o Ab5 diz que é porque tem “jogos mais giros”, acrescentando que os jogos preferidos são de lutas. Ao ouvir isto, a mãe rapidamente se apressou a acrescentar:

Am: Só tens um jogo da pancadaria que é o do...

Ab5: É o do Homem Aranha e do Batman.

No entanto o filho tinha vários jogos de luta, como o “Spiderman” ou o “Príncipe da Pérsia”, estando classificados para crianças com mais de 12 anos e cotados como violentos.

No smartphone da irmã ele joga ao Poo. Também joga no smartphone do pai, no da mãe e tira fotografias. Utiliza o smartphone sem dificuldade, passando de um ecrã para o outro com agilidade, selecionando a aplicação que quer e jogando de forma autónoma.

O computador também é utilizado para jogos, nomeadamente do “Batman” ou “Lego”. Aqui o Ab5 já não consegue ser tão autónomo e é a mãe que coloca o jogo no browser, deixando-o a jogar sozinho no quarto, enquanto faz a lida da casa. Todos estes dispositivos podem ser utilizados pelo Ab5 quando deseja, sem ter de pedir autorização. A mãe refere que, embora não tenha uma noção clara do tempo que o filho utiliza os dispositivos, normalmente ele não fica durante muito tempo a jogar no computador ou na PSP pois aborrece-se e opta por ir brincar.

Em casa o Ab5 gosta muito de brincar com Legos, fazer puzzles e de se vestir de Homem Aranha. Com os amigos e primos diz que também joga futebol e brincam com Legos.

Dos quatro membros da família, a mãe é a que dá menos importância às tecnologias, mencionando que tanto o Af, a Ag13 e o Ab5 apreciam muito os meios tecnológicos que têm e usam-nos com muita frequência.

Am: Eu nunca instalei jogos, não ligo muito a essas tecnologias. Às vezes a [Ag13] é que insiste muito “Oh mãe, vá lá, não queres aprender? Vá, agora mais ter de aprender!” [risos].

O pai é que ensinou o filho a jogar na PSP e a irmã também o ensina a utilizar o tablet ou o smartphone. A mãe diz que o filho também aprendeu a usar as tecnologias sozinho, possivelmente pela observação dos familiares.

Relativamente à mediação, por norma o Ab5 utiliza os meios digitais sozinho, embora a mãe diga que está sempre por perto. Para além disso, a mãe diz que o filho não utiliza a Internet e que por isso não está sujeito a comportamentos de risco.

Tanto o pai como a mãe não colocam regras nem restrições à utilização das tecnologias.

Am: Não, não tenho regras.

Apesar de os pais do Ab5 nunca terem tido nenhuma conversa com ele relativamente à utilização segura da Internet, a Am falou já com a filha sobre este assunto e refere que o filho está sempre por perto e até acaba por colocar algumas questões sobre o tema. As conversas com o filho centram-se mais na segurança a ter na rua, nomeadamente em não contactar com estranhos.

Para a mãe é muito mais importante que o filhe brinque no exterior ou então no quarto com os seus brinquedos, do que com as tecnologias. Por outro lado, refere que as tecnologias são relevantes para o futuro dos filhos, nomeadamente para utilizar ferramentas diferenciadas, para fazer pesquisas e trabalhos e também benéficas a nível de motricidade fina e raciocínio. No entanto, é da opinião que na presente idade do filho ainda não serão assim tão relevantes como poderão ser no 1º Ano, talvez por nessa altura já começar a aprender a ler e a escrever.

E: As tecnologias vão ser importantes no futuro?

Am: Sim. Acho que sim. Embora não o puxe [Ab5] ainda muito para isso....

Não sei... tem tempo. Ele depois quando for para a 1ª classe e tiver de usar mais o computador acho que vai acabar por se interessar mais.

A televisão é o meio digital que, na opinião da mãe, há possibilidade os filhos verem imagens explícitas ou ouvirem linguagem imprópria.

Família Bravo

Tabela 3

Caracterização da família Bravo

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [Bf]	Utilizador digital elevado	Secundário	Bombeiro	Baixo
Mãe [Bm]	Utilizador digital médio	3º Ciclo	Auxiliar de idosos	
Filho [Bb6]	Utilizador digital elevado	Básico (1º Ano)		
Filha [Bg3]	Utilizador digital médio	Pré-escolar		

A família Bravo vive nos arredores de Lisboa, num apartamento modesto com três quartos, uma sala, uma cozinha e uma casa de banho. Os irmãos partilham o mesmo quarto. Andam ambos numa escola pública. A Bg3 é uma menina muito extrovertida e enérgica e o Bb6 é um menino calmo e sossegado. Os pais são brasileiros e os filhos são portugueses.

Apesar de viverem numa habitação modesta tinham vários meios tecnológicos, como uma televisão de um modelo recente na sala, dois computadores portáteis, três smartphones, dois tablets, sendo um para cada criança, uma Xbox, uma PlayStation Portátil e uma Nintendo DS.

Antes da entrevista brinquei com a Bg3 a vários jogos escolhidos por ela, como jogos de correspondência (quantidades e grafismo), alguns puzzles e maquilhámos bonecas. Passado um pouco apresentei-lhe o jogo de imagens e pedi-lhe para colocar de um lado o que ela gostava muito e do outro lado o que não gostava tanto. Ela colocou de um lado tudo o que gostava, mesmo que fossem atividades que não realizava, como natação ou karaté. Rapidamente juntou e misturou todos os cartões do jogo de imagens e disse “*agora joga tu!*”. Claramente que não estava interessada no jogo de imagens, por isso continuámos a brincar com outros jogos. A certa altura ela foi buscar o smartphone da mãe, o que sugere que é algo que gosta e utiliza bastante. Desbloqueou o smartphone rapidamente, procurou a aplicação

que queria e achou-a no meio de tantas outras instaladas. Começou a jogar o “jogo da gata”, onde era necessário “dar banho” a uma gata que aparecia com a face suja. Para lhe dar banho era necessário passar o dedo por cima da face através de arrastamento, algo que fez com rapidez. Jogou outros jogos da mesma aplicação e depois mudou para outra. Enquanto jogou foram várias as “janelas” que apareceram de app in purchase, no entanto selecionou sempre a “cruz” para fechar a “janela” e continuar o seu jogo.

Passado um pouco chegou o Bb6 da escola e consigo trouxe um tablet e uma Nintendo DS. Disse que a Nintendo era dele e a irmã não podia mexer porque podia estragar. Ligou imediatamente ambos os aparelhos mas começou a jogar primeiro no tablet porque a Nintendo ainda demorou um pouco mais a iniciar. O Bb6 disse que a irmã por vezes jogava os seus jogos mas que os “estragava” porque eram difíceis, no entanto ela dizia que os jogos eram fáceis. Assim que ele começou a jogar, a irmã deixou imediatamente o smartphone e começou a observar o irmão. Pouco depois ela pegou no tablet, ligou-o no botão, desbloqueou-o, procurou o jogo que queria no meio de dezenas de aplicações instaladas, mudando de ecrã muito facilmente, e começou a jogar o jogo do Lego. Depressa se fartou do jogo, bastante difícil para a sua idade.

A Bg3 é uma menina muito ativa, enquanto estive em casa da família Bravo ela jogou vários jogos digitais e não digitais. Jogava alguns minutos um jogo, rapidamente se aborrecia e ia buscar outro, e assim em diante, tanto jogos digitais como físicos. Apesar de dela gostar muito de usar as tecnologias e ser autónoma na sua utilização, ela prefere os seus brinquedos. Contrariamente à irmã, o irmão é um menino mais calmo e nunca mencionou qualquer tipo de brinquedos físicos no seu discurso, apenas tecnologias como a Nintendo DS, o tablet e o computador. Os pais confirmaram também esta questão referindo que o Bb6 utiliza e gosta mais de tecnologias que a irmã. O irmão esteve bastante tempo a jogar na Nintendo DS sem nunca mudar de dispositivo.

Os irmãos jogam no smartphone da mãe e do pai, sendo que cada smartphone tem os seus jogos. No da mãe jogam o “jogo do gatinho” e o “jogo da gatinha” e no do pai o jogo “cut the rope”. O pai admira-se como a filha tem habilidade para jogar este jogo, “*ela pensa... ela resolve...*” [Bf], um jogo de estratégia. A Bg3 também gosta muito de tirar fotografias tipo selfie “*a toda a hora e a toda a gente*” [Bf]. No tablet os irmãos fazem vídeos onde cantam e realizam dramatizações.

Por norma, quem coloca as aplicações nos dispositivos é o pai, embora o filho também saiba instalar. A filha não sabe ainda.

A Bg3 não costuma utilizar muitas vezes o computador porque, segundo o irmão, “*Ela não sabe mexer. (...) Eu ensino, ela é que não quer*”. Ela utiliza o computador se a mãe ou o pai abrirem o browser e colocarem o YouTube, escolhendo depois os vídeos que deseja no lado direito do ecrã, seguindo as sugestões do software. A família tem dois computadores portáteis em que o branco é do filho e o preto é da mãe e do pai. Também há dois tablets, conforme referido, um preto e um branco. Os pais dizem que “*tem de ser assim*” [Bm], um dispositivo para cada filho “*para não haver briga*” [Bm] entre eles. A mesma lógica se aplica às aplicações instaladas no tablet: o que está instalado num tem de estar instalado no outro, ou seja, o que um tem o outro também quer e instala.

A mãe diz que ensinou o filho a jogar e que ele ensinou a irmã. O Bb6 diz que ensina a irmã a jogar no tablet quando ela tem dificuldades. Por sua vez a irmã ensina a avó a usar algumas tecnologias, nomeadamente a colocar o código alfanumérico no sistema eletrónico da porta de entrada do prédio. Os irmãos jogam alguns jogos em conjunto na Xbox, mas nas consolas ou no tablet o Bb6 refere não ter muita paciência para jogar com a irmã, pois ele consegue jogar com mais destreza e tem a motricidade fina mais desenvolvida.

A Bg3 gosta muito de usar o tablet, a televisão e a box da televisão por subscrição. Aqui vê desenhos animados transmitidos em dias anteriores e acede ao YouTube, a sua aplicação preferida, fazendo-o sem auxílio de um adulto.

No comando ela seleciona o YouTube e os vídeos que quer ver, principalmente de bonecas de plasticina, vídeos do “lobo mau” ou de princesas. Segundo os pais ela *“não tem muita paciência para estar no tablet”* [Bf] preferindo a televisão porque é maior. Maneja bem o menu da box assim como o comando da televisão que tem apenas um botão que permite aceder a várias aplicações. Ela vê a sugestões de vídeos que os pais referem que são sempre de desenhos animados porque as suas pesquisas seguem sempre o mesmo padrão.

Todas as aplicações instaladas nos dispositivos são gratuitas, os pais não valorizam as aplicações de jogos como relevantes ao ponto de se pagar por elas. No entanto, não descartam a hipótese de poder comprar alguma aplicação, mas tem de ser *“uma coisa de grande valia”* [Bm], principalmente relacionada com os estudos.

Bm: (...) vamos supor que daqui a um tempo ele precise de um programa para estudar em casa e esse programa nos custe algum dinheiro, é diferente. Mas por um jogo, não (...). Não justifica gastar dinheiro por isso quando você tem outras coisas, um computador, um tablet, ou mesmo outras prioridades.

Os pais assumem que tanto eles como os filhos gostam e utilizam muito tecnologias, principalmente o pai que usa inclusivamente vários dispositivos ao mesmo tempo.

Bf: (...) ela vê o irmão com o telefone... e nós mesmos.

E: O pai é mais tecnológico ou é a mãe?

Bf: Sou eu. (...) É os 2 computadores, é o tablet ao mesmo tempo, é o telemóvel...

Bm: Às vezes ele está a fazer uma coisa num computador e está a fazer outra coisa no outro computador, com o tablet, com o telemóvel...

A mãe não utiliza tanto as tecnologias como o pai, *“a mãe com os jogos é uma negação!”* [Bm].

A família no Inverno passa muito tempo em casa mas no Verão gostam muito de viajar de carro e quando têm oportunidade vão visitar outros países. Para as crianças se entreterem na viagem jogam no tablet ou na Nintendo DS, mas quando chegam ao destino dizem aos filhos que têm de guardar os dispositivos de modo a poderem fazer a sua visita turística. Nesses momentos as crianças utilizam máquinas fotográficas digitais.

Os pais não estimulam os filhos a utilizar as tecnologias nem impõem qualquer tipo de regras na sua utilização, deixando-os “à vontade” para as explorarem pedindo apenas para serem cautelosos e não os estragarem, pois são aparelhos caros. Quando os filhos se portam mal o castigo é ficarem sem usar os dispositivos e sem verem televisão.

Os pais ainda não falaram com os filhos relativamente à utilização segura dos dispositivos, referindo que eles ainda são muito jovens. Têm receio de iniciar a conversa e que eles queiram explorar mais, “*ele vai procurar para ver o porque é que ele não pode assistir*” [Bm], optando por falar com os filhos “*com o tempo*” [Bf]. A mãe tem receio que os filhos sejam alvo de pedofilia ou que vejam um vídeo pornográfico online, no entanto assumem que os filhos utilizam as tecnologias sozinhos, embora o façam em locais onde é possível supervisionar, como a sala, não ficando no quarto de porta fechada a utilizar os meios digitais sozinhos. Para os pais, todos os dispositivos são seguros de utilizar, “*está tudo dominado*” [Bf]. Quando os filhos crescerem os pais vão “*mostrar o que é bom e o que é mau. De um modo geral, vamos mostrar os perigos e o que é realmente bom*” [Bf].

São da opinião que as tecnologias têm um lado bom e um lado mau, “*então é uma questão de mostrar e explicar*” [Bf] e dizem estar preparados para o fazer.

As tecnologias são especialmente importantes para a família Beta pois são uma forma de manter o contacto com os familiares no Brasil.

Bm: Nós que moramos aqui e temos família lá, o que seria de nós se não tivéssemos Skype. (...) A tecnologia hoje é importante.

Para além disso consideram que daqui a uns tempos vai ser necessário dar um smartphone ao filho para ter uma vida mais independente dos pais: pode deslocar-se a um local sozinho e telefonar aos pais para o irem buscar ou trocar de número com os colegas para se manterem em contacto.

Para eles, a escola deveria incluir formação no âmbito da utilização segura das tecnologias para pais mas não para crianças.

Bf: Conforme o mundo está hoje em dia, tecnologia, tecnologia, tecnologia... acho que deveria já incluir isso. Para pais, meninos não. Penso que sim.

Família Charlie

Tabela 4
Caracterização da família Charlie

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [Cf]	Utilizador digital médio	Secundário	Administrativo	Baixo
Mãe [Cm]	Utilizador digital baixo	Secundário	Desempregada	
Filho [Cb12]	Utilizador digital médio	2º Ciclo		
Filha [Cg1]	Utilizador digital baixo	-		

A família Charlie vive nos arredores de Lisboa numa casa modesta com dois quartos, uma sala, uma sala de jantar, uma cozinha e uma casa de banho. Os filhos dormem no mesmo quarto. Ao contrário de todas as outras, esta família não possui carro. A mãe não trabalha de momento e está em casa com a filha, o pai é administrativo e o filho anda numa escola pública, com algumas dificuldades nos estudos. A filha é extremamente ativa, não dá grande importância às tecnologias, preferindo andar atrás da mãe pela casa. o Cb12 é mais sossegado e recatado.

Em casa têm uma televisão na sala, na cozinha, no quarto dos filhos e no quarto dos pais. Enquanto permaneci em casa da família Charlie a TV esteve sempre ligada e a única que se sentava a assistir era o pai. No quarto

dos filhos existe também uma PlayStation, de modelo antigo, e na sala um computador de secretária, que o pai diz que é antigo e “ *muito lento* ”. O filho também tem uma PSP e uma Xbox, mas usa mais a PSP porque tem jogos mais recentes, a Xbox é antiga.

Tanto os pais como o filho mais velho têm preferência pela utilização do smartphone e utilizam-no bastante, pois o desktop que têm é antigo, assim como a maioria dos seus meios digitais. Como os smartphones são os dispositivos tecnológicos mais recentes da família, acabam por ter um processamento mais rápido e por isso preferidos para utilização. O pai faz download de filmes no smartphone, inclusivamente de filmes que ainda não estão em exibição no cinema em Portugal, depois liga-o com um cabo USB à TV e assiste com a Gm. O Cb13 gosta muito de futebol, faz muitas pesquisas no smartphone, vê vídeos no YouTube sobre este tema e até já ensina coisas ao pai. A Cg1 também gosta de utilizar o smartphone, sendo a única tecnologia que utiliza. Ela pega no smartphone, deita-se no chão, a mãe abre a aplicação do YouTube e coloca músicas infantis ou músicas africanas e ela fica a assistir. Quando manipula o smartphone fá-lo com o dedo indicador e carrega indiferenciadamente no ecrã à espera que algo aconteça, pois sabe que se carregar, alguma música iniciará ou alguma imagem nova aparecerá. Como a filha tem dificuldade para comer, os pais colocam o smartphone em cima da mesa para ela ver vídeos no YouTube. Salientam recorrer a esta estratégia como o último recurso e não querem habituar a filha a comer enquanto olha para o smartphone, pois se a família fizer alguma refeição fora ficam constrangidos se tiverem de utilizar a mesma estratégia.

O filho aprendeu a usar as tecnologias com o tio, sete anos mais velho, pois os pais não davam muita importância às tecnologias. Os familiares ofereceram uma PlayStation ao tio há 10 anos atrás e o Cb12 aprendeu através da observação, “*os telemóveis vieram com o tempo*” [Cm], logo de seguida.

Cm: Eles vão crescendo e chegam a uma altura e sabem mais do que nós. Eu acho que aquilo já está no ADN.

O Cb12 pode usar as tecnologias quando quiser, desde que faça os trabalhos da escola e o seu comportamento seja bom. Caso contrário, os pais retiram-lhe o smartphone.

Para os pais, as tecnologias são úteis porque têm acesso à informação muito rapidamente, ao contrário de quando eles eram jovens, em que a informação estava apenas acessível em dicionários e enciclopédias.

Cf: Hoje em dia com a Wikipédia e uma data de coisas é só inserires e já sabes o que é. Nisso eles são uns felizardos

Por outro lado, têm medo que o filho fique dependente da utilização do smartphone, pois passa bastante tempo a utilizá-lo. Outro dos seus receios é a pedofilia e o rapto de crianças.

Já falaram com o filho relativamente à segurança digital, nomeadamente a mãe, pois por vezes durante as suas pesquisas sobre futebol encontra vídeos com imagens e linguagem inapropriada. Fazem questão que o computador esteja na sala de modo a poderem ir acompanhando os conteúdos que ele vê. Para além disso, fazem também vistorias no seu smartphone para ver o que ele pesquisa.

Os pais não têm dúvidas relativamente à utilização das tecnologias e questões de segurança, pois o pai refere utilizar o computador de forma diária no seu trabalho e ter formação, por isso desvalorizam a formação na escola sobre este assunto.

Família Delta

Tabela 5

Caracterização da família Delta

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [Df]	Utilizador digital médio	Licenciatura	Prof. Primário	Médio
Mãe [Dm]	Utilizador digital elevado	Mestrado	Prof. Matemática e Ciências Ens. Básico e Prof. Didática Matemática Ens. Sup.	
Filha [Dg10]	Utilizador digital elevado	Básico (1º Ano)		
Filha [Dg6]	Utilizador digital médio	Pré-Escolar		

A família Delta vive num apartamento espaçoso e remodelado, nos arredores de Lisboa, com três quartos, uma sala, uma cozinha e duas casas de banho. Cada filha tem o seu quarto. A família possui vários meios digitais, a maioria recentes: quatro computadores portáteis, um tablet, três smartphones, duas televisões e uma Wii. A Dg6 tem um computador portátil antigo no seu quarto, herança dos pais, mas de momento não estava a funcionar. Ela não pareceu muito aborrecida porque acabava por explorar outros dispositivos, como o smartphone do pai e o tablet.

As profissões do Df e da Dm exigem que trabalhem muito no computador, por isso passam bastante tempo a utilizá-lo. Na altura das entrevistas o computador portátil da mãe estava em cima da mesa de jantar ligado. Os pais gostam muito de utilizar tecnologias e dizem “*não vivemos sem elas!*” [Dm]. Preocupam-se também em fazer atividades no exterior com as filhas, mas assumem “*fazemos isso menos do que gostaríamos (...) e fico sempre muito culpada quando não consigo fazer*” [Dm]. Por isso, as crianças acabam por estar bastante tempo em casa e, conseqüentemente, a utilizar as tecnologias. O pai diz que quando era mais jovem ia para a rua brincar, independentemente das condições meteorológicas, mas que hoje em dia é diferente.

Dm: Há momentos em que eu acho que elas utilizam demais [as tecnologias]. Fins de semana que estejamos mais tempo em casa, eu acho que elas utilizam tempo demais.

Df: Mas também não têm mais nada, vão fazer o quê? Nós íamos para a rua, fizesse sol ou chuva, brincávamos na rua, elas não.

A filha de 6 anos é uma criança ativa e gosta muito de brincar no exterior e com os seus brinquedos, apreciando também bastante usar as tecnologias, principalmente o tablet e a TV. A filha de 10 anos é mais sossegada e recatada e prefere estar em casa a usar as tecnologias. Quando vai para o exterior está sempre à procura de uma rede Wi-Fi. Os pais dizem que “*ela vive na net*” [Df].

A Dg6 aprendeu a utilizar as tecnologias através da observação do pai, “*via-me a fazer e ela depois fez e depois explorava*” [Df]. O pai ensinou-a a escrever no teclado “RU” de modo a que no YouTube aparecesse o resto da palavra, “RUCÁ”, para ela ver os desenhos animados. Utiliza o tablet da família e o smartphone do pai, pois “*a mamã não deixa porque trabalha com o telemóvel*” [Dg6]. Sabe usá-los com bastante destreza, instalando e eliminando aplicações sem saber ler, jogando-as de modo autónomo e fazendo pesquisas no YouTube. Gosta dos jogos das mesmas personagens dos desenhos animados que assiste, como o “My Little Pony”, a “Lolly Rox” ou “O Mundo de Mia”. Embora não saiba ler nem escrever, utiliza a funcionalidade de pesquisa por voz que lhe permite instalar as aplicações desejadas, permitindo que seja ainda mais autónoma nesta utilização. Utiliza o smartphone do pai para jogar, onde só pode instalar uma aplicação, e por vezes o da irmã. No smartphone do pai tem o jogo “My Little Pony” de que gosta muito. O objetivo principal do jogo é construir a cidade dos ponies. Ao longo do jogo apareciam vários ecrãs a informar das moedas e bónus ganhos e ela sabia sempre onde carregar para prosseguir o jogo. Perguntei-lhe como sabia que tinha de carregar ali, no entanto não foi capaz de me explicar. Para além de outros jogos também tem uma aplicação de inglês.

Enquanto utilizou o smartphone na minha presença foram várias as “janelas” de publicidade que surgiram e a Dg6 eliminou-as rapidamente.

E: Como é que sabes que tens de carregar ali [na cruz para fechar a janela]?

Dg6: Porque tem um Xis (X).

Mostrei-lhe os cartões de imagens pedindo-lhe para os separar pelas categorias de “gosto muito” e de “gosto menos”. Apercebi-me que ela colocou de um lado tudo o que gostava, mesmo que não o fizesse, como natação e karaté.

A Dg10, segundo o pai, gosta muito de utilizar as tecnologias e desde que tem quatro anos que utiliza o computador e faz pesquisas no Google. Os pais “assustaram-se” ao ver a filha tão jovem e a manejar tão bem as tecnologias, “*estava a acontecer muita coisa e não sabíamos lidar*” [Df] e a sua reação foi tirar as tecnologias à filha. No entanto, após refletirem na importância destes dispositivos para ela, decidiram voltar a dar-lhe acesso.

Desde muito pequenas que as irmãs utilizam as tecnologias. Para comprovar, o pai mostrou-me fotos que elas tiravam uma à outra e vídeos que faziam ainda muito jovens, com a Dg6 com um ano de idade e a Dg10 com cinco anos. Ambas manejam com muito à vontade os seus dispositivos, como o tablet, o smartphone ou a box da televisão por subscrição, migrando perfeitamente de um sistema operativo para o outro. Preferem usar o tablet e o smartphone, no entanto quando não têm acesso à Internet através de Wi-Fi recorrem ao computador, como por exemplo quando vão de férias para casa da avó, no Alentejo, por ser o único meio com acesso à web. Ou seja, o computador acaba por ser o último recurso. Em casa a Dg6 também usa pouco o seu computador, não consegue ser tão autónoma nesta utilização.

Dm: No computador ela é menos autónoma do que no smartphone ou no tablet, pela questão de poder fazer pesquisa oral. Então aí nós temos de introduzir as palavras porque ela ainda não consegue escrever.

Os avós paternos das meninas são também pessoas muito tecnológicas, pois têm computador, tablet e utilizam as redes sociais, como o Facebook.

Durante a semana as crianças utilizam as tecnologias quando chegam a casa, em que o panorama normal, ao final do dia, é a mãe deitada no sofá da sala com o computador portátil, a trabalhar, a TV ligada e as filhas a manejar o comando. Se a mãe quiser ver algum programa, as filhas perdem automaticamente a autoridade no comando da TV e esta passa para a mãe. No fim de semana, quando acordam, vão para a sala ver televisão e utilizam simultaneamente vários dispositivos.

Dm: Elas estão simultaneamente a ver televisão, sempre que veem televisão estão simultaneamente com os iPads e computadores ligados, podem eventualmente estar a fazer as duas coisas. (...) Acompanham os desenhos animados, fazem pesquisas. Já apreciei elas estarem a ver qualquer coisa na televisão e irem pesquisar...

As tecnologias são utilizadas em tempos de espera no restaurante, apenas quando as crianças esperam pela refeição, pois a mãe não gosta que as filhas fiquem a utilizar as tecnologias durante a refeição nem aprecia ver este comportamento noutras famílias nos restaurantes, embora afirme que quando o seu smartphone toca na hora das refeições ela atenda.

Ambas as filhas partilham as tecnologias, principalmente o tablet, sem conflitos, ao contrário de alguns irmãos de outras família entrevistadas. Os pais também promovem essa partilha, referindo que não há “o ‘meu’ tablet, o ‘meu’ telemóvel, o ‘meu’... acho que isso não existe muito. Nós não estimulámos muito isso, muito pelo contrário” [Dm].

No que concerne a regras, estão são maioritariamente destinadas à Dg10. Estão proibidas de instalar aplicações pagas e têm de partilhar as suas atividades tecnológicas com os pais. A Dg10 está também proibida de instalar certas aplicações de redes sociais como o “Facebook” ou “Instagram”, mas tem autorização para instalar o “WhatsApp” e o “Skype”, com a condição de partilhar a palavra passe com os pais. A Dg10 tem um tempo específico de utilização diária do smartphone. Após um tempo sem o usar por estar castigada, a Dm restituiu-o à filha fazendo um contrato por escrito com ela em que acordaram que a utilização seria de 2 horas diárias. Por vezes o pai faz

uma “fiscalização” aos dispositivos, principalmente da Dg10 e repreende-as se considerar que estão há muito tempo a utilizar os dispositivos. Apesar de tudo, os pais assumem que fazem pouco acompanhamento da utilização das tecnologias de ambas as filhas, deixando-as a utilizá-las de uma forma autónoma.

Questões de segurança digital já foram abordadas principalmente com a mais velha “*porque ela está com 10 anos (...). Preocupação tenho sempre, mas é com a mais velha, a mais pequena ainda não*” [Df], mas dizem que a Dg6 está sempre presente. Para eles é importante conversar com as filhas e educá-las relativamente aos perigos online. Alertam-nas para a publicação de fotos e para a Dg10 partilhar com eles o que publica com o intuito de verificarem se é adequado ou não. Caso não cumpram, as tecnologias são-lhe retiradas. Os pais, principalmente a mãe, têm medo que a filha mais velha entre em contacto com estranhos e por isso a mãe mostrou-lhe um vídeo sobre uma menina que estava no chat com um estranho a dar-lhe informações da sua localização, podendo originar rapto.

As mais valias referidas da utilização das tecnologias pelas filhas são inúmeras, em termos educativos e de desenvolvimento da criança: a comunicação, o raciocínio, a autonomia, criatividade ou a aprendizagem.

Apesar das competências da Dg6 na utilização das tecnologias, a Dm lamenta que a escola não as capitalize, adotando metodologias mais diretivas e menos construtivas, desvalorizando a autonomia das crianças.

Dm: Só tenho pena é que depois algumas destas capacidades que elas têm não são capitalizadas no ambiente escolar. (...) Se fossem bem capitalizadas, se fosse uma escola, por exemplo, que trabalhasse por projetos, estas competências de pesquisa e autonomia eram ótimas para o meio escolar. Mas se temos uma escola formatada à moda antiga, estas competências são pouco utilizadas. Nós sabemos que ela está a desenvolver competências que um dia vão ser ótimas para a vida dela e ela está a ser competente em

imensas coisas, e valorizamos isso porque sabemos que o futuro é isso e a vida dela vai ser essa, mas não achamos que a escola capitalize essas capacidades que ela tem, nem desenvolve.

Os pais não têm qualquer dificuldade relativamente à utilização das tecnologias e referem não necessitar de formação, mas dizem que os seus amigos, também pais, necessitam de formação, dando o exemplo de quando a Dg10 foi dormir a casa de uma amiga que lhe criou um perfil de Facebook, criticando o facto dessa mãe permitir que a filha de 10 anos tenha um perfil no Facebook.

Família Epsilon

Tabela 6

Caracterização da família Epsilon

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [Ef]	Utilizador digital médio	Licenciatura	Geofísico	Elevado
Mãe [Em]	Utilizador digital médio	Licenciatura	Médica	
Filho [Eb1]	Utilizador digital baixo	Creche		
Filha [Eg1]	Utilizador digital baixo	Creche		

A família Epsilon vive numa cidade do litoral Alentejo, numa vivenda de dois andares, no entanto foram entrevistados na casa dos avós, igualmente uma vivenda de dois andares, nos arredores de Lisboa. Na sua residência vive o pai, a mãe e os gémeos de 1 ano, uma rapariga e um rapaz. Os gémeos são muito ativos, principalmente o rapaz. O pai trabalha noutro país e por isso está um mês em casa e outro mês fora, sendo que a mãe acaba por estar mais presente na vida dos filhos. Os gémeos frequentam uma creche privada.

Em casa têm três tablets, dois smartphones, dois computadores portáteis, duas televisões e um mp3, todos dispositivos recentes. O pai usa algumas vezes o computador em casa, a mãe prefere usar o tablet.

Desde muito cedo que os gémeos gostam de usar as tecnologias.

E: Com que idade é que eles começaram a querer mexer?

Em: Desde sempre, talvez 5 meses. E começaram logo assim, em todos os ecrãs fazem assim (arrastam com o dedo).

Por norma, a mãe não disponibiliza nenhum dispositivo aos filhos. No entanto, quando as crianças veem algum destes em cima da mesa, como o smartphone, pegam nele e utilizam-no contra a vontade da mãe.

E: Eles utilizam algumas tecnologias em casa?

Em: Só quando apanham, por norma não dou. Eu não dou, é quando eles apanham [risos] .

E: É quando te apanham distraída?

Em: Sim sim.

Assim, pedi à mãe para os ver a utilizar um pouco o tablet. Eles não sabem desbloqueá-lo mas conseguem mudar de ecrã facilmente, arrastando com o dedo. Têm noção que se carregarem nos icons das apps elas devolvem uma imagem ou som e selecionam-nas indiferenciadamente, apenas com a noção de que se carregarem nos icons algo vai surgir. Carregam igualmente no botão home sem a noção da ação deste.

A mãe diz que no tablet e smartphone eles gostam muito de ver as fotografias e ficam entretidos. Também gostam de carregar nos botões do comando da televisão e do telefone de casa.

Ficaram entusiasmadíssimos enquanto brincavam com o tablet. Jogaram a um jogo em que um macaco disparava bolas coloridas, mas não permaneceram muito tempo neste, pois carregavam no botão “home” e voltavam ao ecrã principal. De seguida trocavam de ecrã, arrastando-o com o dedo indicador ou com a mão e selecionavam outra aplicação.

Por norma a mãe não os deixa mexer no smartphone ou no tablet porque tem medo que eles façam chamadas ou que eliminem ícones. Com o pai eles utilizam o smartphone durante mais tempo, pois ele tem uma aplicação que bloqueia o ecrã e deste modo as crianças podem ouvir música ou ver algum

vídeo sem haver o perigo de apagarem ícones ou de mudarem de aplicação acidentalmente. Não obstante, a mãe disse que o pai também é da mesma opinião relativamente à utilização das tecnologias pelos filhos.

Quando disse aos gémeos que tinha de guardar o tablet ficaram um pouco zangados, pois queriam continuar a jogar. A mãe não disponibiliza os dispositivos aos filhos pois é pouco apologista que eles os utilizem, pelo menos numa idade tão jovem. Quando eles os estão a usar e tem de lhes tirar o tablet ou o smartphone diz que eles ficam bastante aborrecidos. Para além disso, quando pensar em comprar-lhes algum dispositivo cada um terá de ter o seu para não haver brigas.

Durante o resto do tempo que estive com eles, o Eb1 esteve sempre a pedir-me o “macaco”. A mãe também diz que ele gosta mais das tecnologias que a filha. Embora não os deixe mexer no computador, quando o liga o filho fica muito entusiasmado.

Quando está em casa da avó gosta de carregar nos botões da máquina de lavar louça e de observar os algarismos encarnados num pequeno visor, embora a avó ralhe com ele para não mexer. Eles gostam muito de mexer nos botões do comando da televisão e por vezes a avó empresta-lhes o tablet, contra vontade da mãe, principalmente para ver fotografias. De momento o tablet da avó estava estragado porque os meninos deixaram-no cair ao chão, no entanto a avó continua a mostrar-lhes as fotos no smartphone. Na casa da avó a televisão esteve sempre ligada num canal de televisão infantil, no entanto os gémeos não estavam sentados a assistir, brincavam pelo chão e com os avós que estavam sentados no sofá.

Para a mãe, a utilização das tecnologias pelas crianças tem aspetos positivos, mas devem ser usados “*com conta, peso e medida*” [Em]. Embora refira que prefere que os filhos joguem jogos mais tradicionais, assume que serão importantes para o seu futuro e quanto mais competências tecnológicas tiverem, melhor para eles. Mas atualmente as crianças ainda são muito jovens para usar as tecnologias, pois “*aquilo não é só um brinquedo, tem coisas minhas que eles apagam e eu não gosto*” [Em]. Ainda não pensou muito

bem como irá fazer a gestão futura deste uso, mas é algo que “*tem de ser equilibrado, tem de ser ajustado*” [Em]. Pretende ensiná-los a utilizar os dispositivos de maneira segura “*desde o início, se eles vão usar logo*” [Em]. Mais do que proibir, é necessário explicar como utilizá-los de modo seguro, fazendo a transposição dos cuidados que devem ter no exterior para os cuidados online, como por exemplo não falar com estranhos.

A mãe considera-se na posse de conhecimentos suficientes de segurança digital e diz que a formação na escola é importante para crianças a partir dos 3 anos, mas principalmente para os pais “*que continuam a colocar fotografias dos filhos*” online [Em], facilitando deste modo os raptos e a pedofilia.

Família Foxtrot

Tabela 7
Caracterização da família Foxtrot

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [Ff]	Utilizador digital médio	Secundário	Vendedor	Baixo
Mãe [Fm]	Utilizador digital médio	Secundário	Auxiliar ação educativa	
Filho [Fb3]	Utilizador digital médio	Pré-Escolar		

A família Foxtrot vive numa vivenda modesta de um piso, com áreas pequenas, nos arredores de Lisboa. A casa foi construída no mesmo terreno onde se situa a vivenda dos avós maternos, vivenda esta de grandes dimensões. A habitação tem uma sala, uma cozinha, uma casa de banho e dois quartos. Na mesa da sala a mãe tinha imensos livros e papeis espalhados justificando a desarrumação com os estudos. Em casa têm dois computadores portáteis, duas televisões, dois smartphones, uma PlayStation e um tablet.

A mãe está a terminar o mestrado e por isso tem de trabalhar bastante no computador. Durante a entrevista a mãe esteve sempre com o computador portátil ligado em cima da mesa. O pai também utiliza muito o computador e embora o filho não esteja autorizado a utilizá-lo, observa o pai. Os smartphones são também muito utilizados pelos pais, “*o telemóvel é sempre!* 24

sobre 24 horas quase” [Fm] e preferem utilizá-los aos computadores, “*hoje em dia os telemóveis fazem tudo*” [Ff], principalmente para consultar as redes sociais.

O Fb3 é uma criança muito ativa, preferindo tanto atividades com dispositivos eletrónicos, como jogar à bola no exterior de casa. Quando lhe apresentei as imagens do jogo de cartas disse que gostava de todas, atitude semelhante em crianças de 3 anos.

Começou a usar as tecnologias muito cedo, com meses de idade o comando da televisão já lhe suscitava curiosidade. Ele tem um tablet pessoal de que gosta muito e utiliza bastante, oferecido pelos pais nos seus anos. Inicialmente os pais compraram outro mais direcionado para crianças, mas teve uma avaria e foram à loja trocar por outro. O Fb3 acabou por escolher o tablet que tem atualmente, não sendo um modelo infantil, “*este não é dos mais pequeninos, eu sou mais grande*” [Fb3]. Todo o tempo da entrevista ele esteve com o tablet perto dele ou a explorá-lo. Este tablet tem bastantes aplicações e segundo os pais a maioria já vinha instalada e outras ele instalou. Ele domina o seu tablet: liga-o, procura a app que deseja, seja um jogo ou uma app para ouvir música, joga, troca de app, muda de ecrã, desliga o tablet, tudo isto com extrema agiliza, própria de quem já está habituado a esta utilização. Também tem um computador infantil do Noody, mas desde que tem o tablet o outro perdeu a sua atenção.

Fm: Desde que tem o tablet joga muito menos no computador, então até se esquece, não acredito! Custou dinheiro! Nem se lembra que tem!

Usa o smartphone da mãe para tirar fotografias e fazer vídeos. Também instala algumas aplicações sozinho, apenas gratuitas (tal como no tablet): vai à Play Store, com o dedo percorre as aplicações disponíveis e quando aparece algo que ele julga ser interessante, normalmente avaliado pela imagem proporcionada, seleciona e instala. No smartphone gosta muito de aceder ao YouTube para ouvir músicas e ver os videoclips. Enquanto o observei reparei que quando via o símbolo “play” (triângulo) identificava como sendo uma música e pressionava, embora algumas vezes fosse publicidade. Ele brincou

um pouco com o smartphone da mãe, colocando um videoclip onde apareciam senhoras nuas ou de bikini, manifestando-se imediatamente “*Que horror! Está despido!*” [Fb3]. A música prosseguiu e ele continuou a assistir. Antes de alguns videoclips iniciarem também aparecia publicidade que assistia, aguardando pela música. À imagem do computador, o Fb3 também não está autorizado a usar o smartphone do pai.

Durante os tempos de espera, como por exemplo no médico, costuma utilizar o smartphone para se entreter um pouco, pois o tablet fica em casa.

Os pais referem que o filho aprendeu a utilizar as tecnologias através da sua observação.

Ff: Ele vê-nos a fazer e decora, basicamente é isso. Como não sabe ler ele decora os passos.

Também gosta muito de ver televisão, assistindo um pouco de manhã se tiver tempo, mas principalmente à tarde quando chega a casa e à noite. Embora reconheça os algarismos dos canais, tem alguma dificuldade em mudar de canal no comando da televisão da sala, principalmente para selecionar um canal que obrigue pressionar dois algarismos sequencialmente, pois este procedimento obriga a alguma rapidez. Segundo a mãe, ele domina o comando da televisão do quarto dos pais, pois está mais habituado a utilizá-lo. À noite costuma ver a telenovela.

Muita da sua utilização tecnológica é feita com os primos em casa dos avós. Aqui ele tem acesso a um computador desktop, PlayStation e smartphone.

Fm: [Na casa dos avós] vai para um quarto que tem computador, se alguém está no computador vai para o outro que tem a PlayStation sempre ligada, sempre assim. Ele também pede muito o telefone dos meus pais para jogar, mais do que a nós até. (...) Se não é uma coisa nem outra é o telemóvel de alguém [risos], “Tia dá-me o teu telemóvel, primo dá-me o teu telemóvel”.

Na casa dos avós a tia tem um computador desktop que ele e os primos, de 11 e 13 anos, usam para jogar jogos do “Facebook”. Para além disso, os primos ensinam-no a jogar no tablet e, embora o Fb3 tenha PlayStation em casa (que pertencia aos pais), está arrumada dentro da caixa, preferindo jogar com os primos. Jogam jogos *“de luta, é um contra o outro, e de futebol e fazem equipas, é sempre jogos a pares, nunca é jogos de um só”* [Fm]. Alguns dos jogos eram violentos e para maiores de 18 anos, como o “Grand Theft Auto” (GTA). A mãe partilhou inclusivamente que no carro o filho um dia disse que *“fui a conduzir, fui a uma discoteca, tinha lá miúdas e comprei armas”* [Fm].

O Fb3 também joga nos smartphones dos avós.

Relativamente a regras, no smartphone da mãe só é possível utilizar o YouTube, tirar fotos e fazer filmes. Não pode mexer no smartphone e computador do pai nem do da mãe. Não foram mencionadas regras de tempo utilização das tecnologias pelos pais nem pelo filho, *“eu apetece-me e eu jogo sempre”* [Fb3], pois os pais dizem que o filho não utiliza os dispositivos durante muito tempo e que por isso acaba por não ser necessário impor regras. Pelo contrário, por vezes quando os pais estão ocupados e veem que o filho não está a fazer nenhuma atividade sugerem que ele use o tablet para estar mais entretido.

Nunca conversaram com o filho sobre questões de segurança digital porque afirmam que ele não utiliza a Internet, deixando a conversa para quando ele aprender a escrever.

Fm: Ele não usa a internet, só para ver as músicas, não vai mesmo... ele vai ao YouTube, sabe qual é o ícone do YouTube e vai. (...) Pois, mesmo Internet não [usa]. (...) Daí nunca termos falado com ele sequer sobre isso. Se calhar quando ele começar a perceber um bocadinho melhor e quando começar a escrever e assim, aí é que o vamos alertar mais. Agora é só mesmo na base dos jogos.

Consideram ter conhecimentos suficientes para conversarem com o filho sobre esses aspetos, que a forma ideal de mediação é conversar com o filho e explicar, mais do que proibir a utilização. Irão também transpor informação sobre segurança no exterior, como não falar nem aceitar coisas de estranhos, para o mundo digital.

Visto o Fb3 ainda ser muito jovem e não saber escrever nem ler, para já os pais não têm receio de situações como encontros com estranhos e raptos. A mãe tem receio destas situações com os sobrinhos, pois já sabem escrever e podem, inocentemente, ser enganados. De momento assusta-a mais imagens chocantes que o filho possa ver, como nudez.

Consideram que a formação é importante sobre este tema, mas para crianças a partir de 6 anos, ou seja, do 1º ciclo, pois até essa idade as suas atividades passam apenas por jogar jogos inofensivos e ainda não sabem ler nem escrever.

Fm: A partir do momento em que começam a escrever acho que é a parte mais perigosa.

No entanto salvaguardam a idade de 6 anos para este tipo de conversa.

Fm: Mas como isto evolui de dia para dia [risos]! O que agora não faz sentido, se calhar até ao final do ano já faz sentido ser mais cedo, isto está em constante evolução.

Para os pais as tecnologias são benéficas para o desenvolvimento do filho, pois há aplicações que promovem a motricidade e o raciocínio, como aplicações dedicadas a puzzles. Por outro lado, há aplicações que, segundo a mãe, “*não acrescentam em nada*”, como um jogo de skate em que é preciso saltar por cima de obstáculos, embora seja um dos jogos que o filho mais gosta. Por outro lado, consideram que a sua utilização em excesso é negativo, originando problemas de adição.

Família Golf

Tabela 8

Caracterização da família Golf

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [Gf]* **	Utilizador digital baixo	3º Ciclo	Jardineiro	Baixo
Mãe [Gm]	Utilizador digital baixo	3º Ciclo	Caixa supermercado	
Filha [Gg5]	Utilizador digital baixo	Pré-Escolar		
Filho [Gb1]	Utilizador digital baixo	Creche		

* Não esteve presente na entrevista

** Padrasto da Gg5

A família Golf vive numa pequena e modesta vivenda nos arredores de Lisboa. A habitação tem uma sala, uma cozinha, uma casa de banho e dois quartos. As áreas da casa são bastante pequenas e notou-se a falta de móveis, justificada pela mãe devido à recente mudança. A casa tem um pequeno quintal exterior onde as crianças gostam muito de brincar. Os meninos andam numa escola pública.

Relativamente a tecnologias têm três tablets, sendo que dois deles foram oferta de empresas de telecomunicações e são muito pouco utilizados. Os pais raramente usam os tablets preferindo os smartphones, possivelmente por serem mais recentes. Têm duas televisões, uma na sala e outra na cozinha. A mãe pretende comprar um computador para a filha, pois para o ano vai para o 1º Ciclo e pensa que poderá ser necessário, só ainda não o fez por motivos económicos.

Gm: Até agora ainda não nos fez muita falta, mas eu acredito que quando ela for para a escola que vá fazer mais falta, aí o telemóvel não vai chegar.

O tablet da Gg5 tem o ecrã maior do que os outros, tendo sido oferecido pela avó, comprado numa loja que vende brinquedos para crianças. Segundo a mãe, a filha já não utilizava o tablet há uns tempos e por isso estava sem bateria. No entanto, após eu colocar algumas perguntas sobre este, a Eg5 pediu à mãe o carregador porque o queria ligar.

A mãe refere nunca ter sido muito entusiasta pelo uso das tecnologias, ao contrário do pai que gosta mais e “*tem imensa paciência para ensinar*” [Gm]. Talvez por isso o pai acompanhe mais a Gg5 na utilização dos dispositivos e a ensine a usar, instalando aplicações que ela goste, relacionando-as com jogos físicos que ela também jogue, como puzzles com várias imagens e número de peças, aplicações para desenhar, jogos de sombras ou com figuras geométricas. À semelhança das outras famílias, todas as aplicações instaladas são gratuitas.

A Gg5 aprendeu a usar o smartphone com a ajuda do pai e da mãe.

Gm: Bastava dizer uma vez que a seguir ela já sabia ir lá. E com isso [tablet] foi a mesma coisa.

A Gg5 já não utilizava o tablet há algum tempo e por isso estava com dificuldade em usá-lo, mas a mãe diz que ela o utilizava de modo autónomo. Ela diz que gosta de usar as tecnologias e que a preferida é o tablet “*porque tem mais jogos e porque dá para desenhar*” [Gg5]. Diz que joga um pouco no tablet quando chega a casa, mas pareceu-me que esta utilização não era diária, preferindo outro tipo de brincadeiras com os seus brinquedos ou no pequeno jardim de casa. A mãe diz que a filha recebeu o tablet no seu aniversário no ano anterior e que utilizou intensamente durante 2 ou 3 meses. No Natal ofereceram-lhe outros brinquedos e ela acabou por se desinteressar um pouco do tablet. No entanto a filha gosta muito de utilizar o smartphone dos pais, tirando muitas fotografias e fazendo vídeos. A avó tem bastantes jogos no smartphone e costumam jogar os três juntos (Gg5, Gb1 e avó) com o seu auxílio.

Enquanto a Gg5 esteve a usar o tablet, o Gg1 também queria usar e tentou sempre tirar-lho. O irmão sabe desbloquear o smartphone da mãe e se a mãe abrir a aplicação do YouTube ele consegue ir seleccionando vídeos, mas gosta principalmente do “Ruca”. Enquanto estive a entrevistar a mãe e a filha, ele esteve sempre no colo da mãe, com os headphones nos ouvidos, a ver episódios do “Ruca” no smartphone da mãe.

À semelhança do Eb1 e Eg1, o Gb1 também gosta muito de ver fotografias no smartphone.

Gm: Ele mexe no telemóvel com uma velocidade impressionante! Ele desbloqueia, carregando aqui e puxa assim para o lado [com o dedo], depois eu meto-lhe nas fotografias e ele vai passando. Ele vai vendo e depois vai dizendo quem é.

O smartphone do Gf tem uma aplicação semelhante à do Ef, em que é possível bloquear o ecrã enquanto o Gb1 fica a visualizar os desenhos animados. Por isso consegue ficar mais tempo a utilizar o smartphone do pai do que o da mãe.

A Gg5 e Gb1 gostam muito de ver televisão e assistem todos os dias a desenhos animados. Por vezes à noite a filha assiste à telenovela, embora esta seja para maiores de 12 anos. A mãe diz que quando se mudaram para aquela casa não tinham televisão por cabo e não havia possibilidade de verem desenhos animados.

Gm: Chegou a uma altura que ele [Gb1] tinha mesmo falta de ver um bocado de televisão.

A filha também gosta muito de ver televisão. Sozinha não consegue colocar os desenhos animados na televisão, a mãe diz que não veem um canal em específico, utilizam um agregador de conteúdos através da box da televisão por subscrição, que lhes permite agregar o tipo de conteúdos que desejam, neste caso os desenhos animados do “Ruca”. A filha consegue manejar o comando da televisão e ver a programação das horas anteriores mas não de dias anteriores, uma tarefa mais complexa.

Os dispositivos são de difícil partilha pelos irmãos, pois “*ele quer tudo só para ele e ela quer tudo só para ela*” [Gm]. Normalmente um está com o tablet e o outro está com o smartphone, sendo raro estarem os dois no mesmo.

Quando os pais a querem castigar por norma não retiram o tablet como punição, optando por mandá-la para o quarto deitar-se na cama.

Não foram mencionadas quaisquer tipo de regras na utilização do smartpho-
ne ou tablet, talvez porque a filha acabe por utilizá-los pouco. No entanto,
houve anteriormente uma situação com a televisão, em que ela tinha tele-
visão no quarto e por isso costumava adormecer tarde. Ao dar conta deste
comportamento a mãe retirou a televisão do quarto e diz que *“foi o melhor
que fizemos”* [Gm]. Ou seja, só houve reação por parte dos pais quando nota-
ram um comportamento menos correto.

A mãe assume que não é perita em tecnologias mas que *“até uns bons ani-
nhos dela andar na escola ainda lhe consigo ensinar umas coisas. Depois daí
para a frente logo se vê”* [Gm]. Nunca falaram com a filha sobre segurança
digital, embora já tenham conversado sobre cuidados de segurança a ter na
rua, pois quando a Gg5 estava a ver a telenovela em casa de uma prima viu
um menino a ser raptado e há pouco tempo tinha-se perdido na praia a brin-
car, por isso a mãe abordou o tema, enfatizando que há pessoas que raptam
crianças e que é necessário ter cuidado.

Para a mãe as tecnologias são positivas pois permitem que as crianças reali-
zem aprendizagens, como uma aplicação de inglês que a filha tem no tablet,
“dá para ela aprender muitas coisas” [Gm]. Por outro lado tem receio do con-
tacto com estranhos e do rapto.

A Gg5 foi das poucas crianças que mencionou ter computador na sala do
jardim da infância que frequenta. Aqui diz que utiliza a Internet para fazer
pesquisas, jogar, escrever o nome dos amigos e fazer desenhos que são im-
pressos para pintar. Através da descrição das rotinas da sala percebi que a
Educadora de Infância da Gg5 utiliza uma metodologia construtivista, pro-
pícia para a utilização das tecnologias com as crianças.

Família Hotel

Tabela 9

Caracterização da família Hotel

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [Hf]	Utilizador digital médio	Licenciatura	Informático	Médio
Mãe [Hm]	Utilizador digital baixo	Secundário	Auxiliar ação educativa	
Filho [Hb5]	Utilizador digital médio	Pré-Escolar		
Filho [Hb4]	Utilizador digital baixo	Pré-Escolar		

A família Hotel vive num apartamento nos arredores de Lisboa. A casa é espaçosa e foi remodelada recentemente. No que concerne a tecnologias, ambos os pais têm um computador portátil e um smartphone, um computador desktop, um tablet para toda a família e uma PlayStation.

O Hb5 é um menino calmo, recatado e tímido, enquanto que o Hb4 é mais ativo.

Quando entrei em casa da família Hotel a mãe disse-me que tinham uma regra: só podiam usar as tecnologias ao fim de semana. Perguntei se o Hb5 poderia usar hoje excecionalmente, pedido que foi aceite. O Hb5 confirmou a regra, mencionando que só pode usar as tecnologias no fim de semana porque *“amanhã vou para o 1º Ano e vou andar muito cansado”* [Hb5], embora tenha dito que não concorda com a regra. Os pais dizem que a regra, criada por eles e pelos filhos, surgiu porque o filho usava durante demasiado tempo o tablet, não se concentrando em mais nenhuma atividade nem dando atenção aos pais, dizendo que ele estava *“viciado, ele não pode ver ninguém a mexer no tablet”* [Hf]. Quando davam conta, o tablet estava sobrecarregado de aplicações instaladas pelo filho, inclusivamente jogos que não eram para a sua idade, como um jogo de zombies em que eles jorravam sangue e explodiam, e por isso foi estabelecida a regra. Por norma o pai e a mãe também seguem esta regra, não utilizando as tecnologias em casa. Apesar disso, por

vezes a regra é quebrada durante a semana porque “às vezes também nos dá jeito” [Hf] quando estão ocupados ou para os filhos estarem sossegados e não andarem a correr pela casa.

Assim que o filho pegou no tablet reparei no seu à vontade para o manejar, procurando a aplicação desejada nos vários ecrãs, jogando com habilidade e pressionando sempre as opções corretas do jogo. Perguntei-lhe como sabia que tinha de pressionar aquela opção e não outra e ele disse que já tinha experimentado as outras e que aquela era a correta. Também sabe instalar e eliminar aplicações, revelando muita prática e rapidez na escolha da aplicação. No tablet gosta de jogar futebol e um jogo de zombies infantil. Escolheu um jogo de futebol para jogar. Após uns minutos, quando o irmão de 4 anos viu o irmão a jogar, quis imediatamente jogar também, tentando tirar-lhe o tablet mas sem sucesso. Após tanto insistir, os pais disseram ao Hb5 que tinha de emprestar um pouco o tablet ao irmão e ele ficou zangado pois estava a meio do jogo de futebol. O Hb4 continuou o jogo de futebol do irmão, pressionando aleatoriamente os comandos para os jogadores se movimentarem, marcando golos na sua própria baliza e festejando, enquanto o irmão dizia que ele estava a jogar mal e que tinha de passar a bola aos seus jogadores.

O Hb5 também gosta de ouvir músicas e ver vídeos no YouTube, embora o pai diga que já o viu a ver vídeos de Artes Marciais Mistas, um desporto que envolve luta, pois o YouTube no tablet tem as suas definições.

Passado algum tempo, e a muito custo, os pais tiraram o tablet ao Hb5, lembrando a regra.

O tablet é utilizado no exterior para as “*eventualidades*” [Hf], quando os filhos estão mais rabugentos ou aborrecidos.

Os pais dizem que tudo o que o Hb5 faz o Hb4 quer fazer, desde assoar o nariz ou lavar os dentes e por isso só quer jogar no tablet ou no smartphone quando vê que o irmão está a jogar. O irmão mais novo gosta muito de estar no YouTube a ver vídeos e a ouvir músicas.

Foi com o pai que aprendeu a usar o tablet, através da observação, e também ajuda a mãe nesta utilização, pois a mãe não utiliza muito as tecnologias.

Quando castigam o Hb5 proíbem-lhe o acesso ao tablet pois é o que mais gosta.

Ele usa o smartphone dos pais onde tem instalado o jogo dos zombies. Normalmente usa quando está em restaurantes para estar entretido. Todas as aplicações instaladas são gratuitas.

Os irmãos gostam de ver televisão, nomeadamente os desenhos animados. Costumam ver um pouco de manhã, de tarde e de noite.

O Hb5 não utiliza muito a PlayStation porque é difícil para ele jogar e nem o pai consegue passar certos níveis de jogos.

Na escola tem aulas de informática, onde a professora escreve pequenas palavras no quadro e eles têm de as copiar para o processador de texto e também fazem desenhos no software de desenho do sistema operativo. Embora tenha computador em casa, os pais dizem que o Hb5 não o costuma utilizar, preferindo o tablet.

No que concerne à mediação, o pai conversou com o Hb5 relativamente aos jogos violentos que ele instalava no tablet, mencionando que não eram indicados para a sua idade, que podiam incomodá-lo e fazê-lo ter sonhos à noite que o podiam assustar. Em relação à televisão, os pais costumavam deixar os filhos assistir a todos os programas, mas aperceberam-se que havia cenas que incomodavam o Hb5, como uma cena no telejornal que mostrava uma senhora a bater numa criança ou cenas na telenovela. Ele ficou incomodado, perguntando à mãe durante os dias seguintes o porquê da senhora ter batido na criança. A questão de não falar com estranhos na rua também já foi abordada com os filhos. O pai e a mãe falam com os filhos, explicando-lhes as situações, pois acreditam que este é o melhor meio de mediação. Têm receio da pedofilia e dos raptos, relacionados com os serviços de localização dos dispositivos.

Para os pais as tecnologias são positivas, pois serão importantes a nível do futuro das crianças. Para além disso são relevantes a nível da concentração, motricidade, memória e raciocínio. Aspetos negativos são a falta de socialização. Os pais tendem a comparar a sua juventude com as dos seus filhos, dizendo que dantes estavam bastante tempo na rua do que os filhos estão hoje em dia e de uma certa forma isso causa-lhes confusão.

Consideram que a formação para pais seria relevante, principalmente questões práticas, no entanto o difícil seria atraí-los devido à sua pouca disponibilidade.

Família India

Tabela 10
Caracterização da família India

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [If]*	Utilizador digital elevado	Licenciatura	Publicitário	Médio
Mãe [Im]	Utilizador digital médio	Licenciatura	Educadora de infância	
Filho [Ib5]	Utilizador digital médio	Pré-Escolar		
Filho [Ib1]	Utilizador digital baixo	-		

* Não esteve presente na entrevista.

A família India vive num apartamento moderno nos arredores de Lisboa. Têm dois filhos, o Ib5 e o Ib1.A habitação tem uma sala, uma cozinha, duas casas de banho e três quartos. A casa é recente, o quarto do Lb5 tinha uma decoração feita por medida, incluindo armários e cama à medida para o quarto.

Em casa havia quatro televisões, dois tablets, um computador portátil, um computador desktop e dois smartphones.

O Ib5 é um rapaz muito ativo, gosta de todo o tipo de desportos, como natação, judo, futebol e para ele o ideal seria fazer um desporto diferente em cada dia da semana. De momento pratica futebol e natação. Em casa gosta

de jogar futebol no hall de entrada com o pai, de fazer puzzles ou jogar no tablet. Ao fim de semana os pais fazem o máximo de atividades no exterior, caso o tempo permita.

Quando a família entrou em casa a televisão não foi ligada, à semelhança do que observei em outras famílias.

Todas as rotinas do Ib5 são controladas pela mãe, inclusivamente as tecnológicas. Não utiliza as tecnologias todos os dias e quando as utiliza é durante um período restrito e sem estarem ligadas ao Wi-Fi. Para a mãe, tudo tem de ser tranquilo para que as atividades não se atropelem e se realizem harmoniosamente.

O filho tem um tablet pessoal de que gosta muito, herança da mãe que comprou um novo para ela. Joga um pouco de tarde quando não tem atividades e ao fim de semana, caso tenha bom comportamento, de acordo com a mãe. Sabe manejá-lo muito bem, autonomamente, alternando de aplicação em aplicação com destreza. Quando começou a usar o tablet a mãe instalou aplicações de puzzles e jogos de memória, jogos físicos que o filho também gosta muito, mas desde que o tio instalou jogos de futebol no tablet ele nunca mais quis jogar outros jogos. Os seus preferidos são jogos de desporto, como futebol e corridas de carros. Apesar de gostar muito do seu tablet prefere jogar no da mãe porque reconhece que tem uma capacidade de processamento superior ao seu. Quem coloca as aplicações no tablet é o tio e a mãe, todas elas gratuitas. Perguntei-lhe se via vídeos no tablet e ele disse que não. A mãe diz que *“pesquisar só para o ano, só no 1º Ciclo”*. O tablet também é útil para o entreter em momentos de espera, como nos restaurantes. Caso o ele se porte mal, serve também como punição.

O Ib1 nunca utilizou tecnologias. Por vezes o Ib5 senta-se ao pé do irmão a jogar no tablet e o irmão fica muito entretido devido às cores e sons que os jogos emitem.

No computador o Ib5 joga jogos educativos de uma coletânea de CD's que a mãe tem, nomeadamente jogos de letras, números, cores ou matemática.

Na televisão gosta de ver desenhos animados, embora durante a semana não tenha muito tempo, aproveitando mais o fim de semana. Apesar de ter televisão no quarto raramente é ligada e a sua visualização é negociada com a mãe: se o filho for tomar banho sem insistências da mãe, quando se veste pode ver um pouco de televisão. Caso contrário, já não pode, pois ele *“tem de perceber que se eu lhe ofereço o que ele gosta, ele também tem de me oferecer a mim aquilo que eu lhe peço”* [Hm].

No smartphone da mãe joga “Angry Birds”. Embora o pai tenha um smartphone, herança da mãe, não tem jogos instalados pois não é apreciador de tecnologias, apenas faz chamadas e envia mensagens. A mãe é a “tecnológica” da casa, tendo preferência pela utilização do tablet.

O Ib5 não pode ver televisão de manhã nem antes de ir para a cama e toda a utilização desta é negociada.

Im: Às vezes ao jantar “Oh mãe, deixa-me ver um bocadinho [de televisão], não vi quando saí do banho”. Às vezes deixamo-lo ver um bocadinho, mas tem de ser tudo negociado “Ok, então vês televisão enquanto comes a fruta. Assim que acabares a fruta apagas a televisão ou vemos nós as notícias”. E porque eu também não gosto muito porque os bonecos que ele já quer ver já são os bonecos dos mais crescidos, em que é muita violência, e eu não gosto. Se não for negociado está horas perdidas: depois não come, não se veste, depois perde-se... Tem de ser um bocadinho QB, porque senão perde-se a ver os bonecos e não faz mais nada.

Existem outros familiares que também têm um papel influente na utilização e gosto pelas tecnologias do Ib5, que são os tios (da parte da mãe). Segundo a mãe, o tio é o tecnológico da família e cada vez que há um problema informático o tio é que auxilia.

A mãe tem receio da pedofilia, mencionando o “Facebook” como perigoso e também tem receio que o filho veja imagens inapropriadas. No entanto é da opinião que não se deve restringir o contacto das crianças com a tecnologia. Estas permitem o acesso a uma panóplia de informação e a utilização

de software apropriado possibilita o desenvolvimento da imaginação. Para além disso, é necessário as crianças saberem utilizar as tecnologias pois o futuro será tecnológico.

A mãe sente-se preparada para falar com o filho sobre segurança online, principalmente porque no ano seguinte ele vai para o 1º Ciclo e a mãe considera que os perigos irão iniciar-se. Pensa em colocar restrições em alguns sites online, embora não tenha a certeza de como isso se faz, mas conta com a ajuda do tio. Já conversaram com o filho sobre comportamentos seguros no exterior e irão repassar a mesma informação para comportamentos online. Irá acompanhar o filho nas primeiras pesquisas online alertando-o para as palavras chave e o que poderá encontrar.

Formação é relevante para as crianças, dependendo da idade em que começam a utilizar as tecnologias. No seu caso, a partir do 1º Ciclo, mas caso as famílias optem por providenciar tecnologias a crianças de 3 anos com ligação à Internet, é importante que seja cedo. A mãe mostrou muito interesse em formação, não obstante de reconhecer que há bastante informação online. Costuma ver no “Facebook” publicações de pessoas a revelar os locais onde estão de férias havendo desse modo possibilidade para assaltos. As tecnologias estão em constante evolução e é preciso estar atualizado.

Família Juliett

Tabela 11

Caracterização da família Juliett

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [Jf]	Utilizador digital médio	Secundário	Auditor	Médio
Mãe [Jm]	Utilizador digital m	Secundário	Assistente de bordo	
Filho [Jb6]	Utilizador digital elevado	Pré-Escolar		
Filho [Jb2]	Utilizador digital baixo	-		

A família Juliett vive nos arredores de Lisboa, num apartamento moderno. Cada criança tem o seu quarto. O Jb6 é um menino calmo, já o irmão Jb2 é mais ativo.

Durante a semana a vida familiar é mais caseira e ao fim de semana é passada mais no exterior.

A família tem um tablet, duas televisões, uma PlayStation, uma PlayStation Portable, um computador desktop e um computador portátil.

O tablet é o dispositivo preferido do Jb6 *“porque é maior que o telefone”* e pode utilizá-lo com os dedos por ser touch. Utiliza o tablet da mãe *“de vez em quando (...) porque não se pode jogar muito porque se jogarmos muito não conseguimos dormir e a cabeça só pensa em jogos”* [Jb6], algo que ele diz ter aprendido com o pai e mãe. Assim, só tem um jogo no tablet e joga apenas no restaurante ou quando está doente, embora diga que gostava de jogar mais vezes e outros jogos. Os seus jogos preferidos no tablet são *“jogos de zombies, fantasmas, de sangue”* [Jb6]. Não está autorizado a jogar jogos jogos violentos, por isso joga *“zombies VS plantas”*. Para pesquisar jogos pede à mãe para escrever no campo de pesquisa da “loja” e colocar a password para a instalação. Quando pretende saber em que consiste o jogo vê vídeos sobre estes que estão disponíveis na “loja”.

Os pais colocaram a regra ao Jb6 de jogar apenas nos restaurantes porque consideravam que ele jogava demasiado tempo no tablet, inclusivamente jogos violentos como o “Wolfenstein” para maiores de 12 anos. Ele continua a preferir jogos violentos e a mãe diz que hoje em dia a oferta é praticamente essa, que quando ela tinha a idade do filho não havia tanta violência.

A mãe instalou algumas aplicações no tablet para o filho mais novo jogar de modo a ela conseguir realizar as tarefas de casa, no entanto ele não prestou atenção ao dispositivo. Quando o Jb2 joga no tablet, sendo raro, o Jb6 não gosta e quer o tablet apenas para ele.

Enquanto estive em casa da família Juliett a televisão esteve sempre ligada. O Jb6 prestava atenção à televisão enquanto falava comigo e o Jb2 preferiu vaguear pela casa “falando” com os adultos e partilhando alguns objetos pessoais.

O Jb6 vê um pouco de televisão de manhã. No final do dia os pais é que escolhem os programas que assistem. Ao fim de semana vê televisão no quarto dos pais onde não tem a box da televisão por subscrição.

Após a proibição de jogar no tablet, ele explorou todas as teclas do comando da televisão descobrindo autonomamente as opções de cada uma.

Jb6: Aqui há estes botões, se carregares no vermelho é para apagares filmes da Disney, tem 5 de dinheiro [euros], aqui é para veres videojogos que eu vou ver quando for mais velho, mas aí há vídeos que não são videojogos, mas há outros que são e falam tipo dos gajos e das coisas. O meu pai não me deixa ver por causa disso. Quando for mais velho já posso ver. Aqui no amarelo é para apagares comandos. Carrega no azul.

O botão azul dava acesso a jogos como o Tetris. A mãe comenta estas atividades alternativas ao tablet descobertas pelo filho.

Jm: Uma vez eu cheguei aqui à sala e ele estava a jogar. “O que é que estás a fazer??”, “Estou a jogar na televisão, não me proibiste de jogar na televisão!”

A mãe não se importa que ele jogue estes jogos pois diz que são básicos, inofensivos e do tempo em que ela era mais jovem.

Na casa dos avós vê televisão durante mais tempo e joga no computador porque não tem tablet. No computador acede a uma plataforma onde há vários jogos. Aqui também prefere jogos mais violentos, como o “jogo de batalhas de monstros”, explicando o jogo.

Jb6: Tu tens símbolos, carregas num dos símbolos, se tiver vermelho o cão que está na máquina explode sangue. Depois carregas no cor de laranja e continuas. Mas se nenhum estiver vermelho o cão transforma-se num

monstro. Carregas no verde onde se está a jogar e depois vais lá passar o nível. Eu ainda estou quase no último nível, só falta derrotar a evolução do gorila, é a última que eu vou jogar.

O Jb6 foi a única criança a conseguir explicar a dinâmica e o objetivo dos jogos.

Também acede a outros sites relacionados com canais infantis de televisão. O computador é o único meio digital que diz aprender a jogar com os colegas mais velhos da escola.

Não joga na PlayStation porque o pai não deixa e diz que os jogos “*não são para idade de meninos*” [Jb6]. Só poderá jogar quando tiver nove anos.

Joga no smartphone da mãe e no do pai, preferindo o do pai porque “*no telefone do pai há alguns jogos de violência que é de bombas e tiros*” e “*no telefone da mãe é só jogos alegres*” [Jb6]. Jogava no smartphone dos avós mas a avó comprou um smartphone novo e não instalou jogos. Aqui também faz uma utilização autónoma.

Os pais dizem que não o ensinaram a jogar nem a realizar nenhuma atividade nos dispositivos e que ele é auto didata. Perguntei-lhe como é que ele tinha aprendido a jogar e ele refere que “*em todos os jogos nessa parte carregas aí e explica*” [Jb6], ou seja, vê tutoriais que o próprio jogo providencia para ensinar as pessoas a jogar.

Os pais disseram que, inocentemente, providenciaram as tecnologias ao filho. Quando deram conta o tablet estava repleto de aplicações de jogos violentos e era utilizado de modo excessivo. Para além disso, quando queriam que ele parasse de jogar e lhe retiravam o tablet, ele reagia de forma violenta. Por isso criaram a regra da utilização exclusiva em restaurantes. O pai não concorda com esta regra porque diz que o filho agora está sempre a perguntar quando é que vão ao restaurante. Também existe a regra da televisão: os pais é que controlam a televisão da sala, exceto de manhã quando o Jb6 vê um pouco.

Para os pais a utilização das tecnologias é relevante no acesso à informação. A mãe refere que há jogos digitais que podem ser educativos, mas o filho prefere jogos lúdicos. Os pais compram-lhe livros educativos, pois o tablet é utilizado para ele se divertir.

Ainda não falaram com o filho sobre segurança digital porque ele não usa a web nem o Facebook e “*também não precisa, ele ainda não sabe escrever*” [Jf]. Realiza apenas jogos, mas daqui a uns anos terão de ter essa conversa. A mãe acha que estão preparados e têm conhecimentos, mas não descarta ter de se informar melhor nessa altura, embora as realidades se alterem a um ritmo rápido de dia para dia. Consideram importante a formação para pais sobre os perigos que podem existir online e medidas de segurança, principalmente no que concerne à utilização de redes sociais, embora haja informação disponível online.

A mãe preocupa-se com a violência gratuita a que o filho assiste na utilização das tecnologias, nos jogos e na televisão. “*Quantos mais matares mais pontos ganhas, portanto és bom porque matas*” [Jm] e por isso é difícil explicar ao filho que não é bom magoar nem matar as pessoas.

Família Kilo

Tabela 12

Caracterização da família Kilo

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [Kf]	Utilizador digital médio	Secundário	Empregado bancário	Baixo
Filha [Kg7]	Utilizador digital baixo	1º Ciclo (2º Ano)		
Filho [Kb5]	Utilizador digital baixo	Pré-Escolar		

A família Kilo vive nos arredores de Lisboa, num modesto apartamento. A habitação tem uma sala, uma cozinha, uma casa de banho e dois quartos. As crianças partilham o quarto e a casa tinha pouca mobília. Os pais estão separados e as crianças passam uma semana com cada um deles. Os filhos frequentam uma escola pública.

Em casa existem três televisões, uma PlayStation e o pai tem um smartphone.

As crianças são muito ativas e o pai proporciona o máximo de atividades possíveis no exterior.

Quando iniciei a entrevista ao pai este disse-me que tinham muito poucas tecnologias. A filha estava sempre a pedir para o pai lhe oferecer um tablet, mas ele dizia que ainda não tinha tido possibilidades financeiras. Quando ela viu o meu tablet perguntou imediatamente, muito entusiasmada “isso é um tablet??” e pegou nele. Disse “os tablets são muito caros, custam 300€...”, justificando o porquê de ainda não ter um, fazendo uma cara triste. O pai disse que a filha fazia anos para a semana e ela perguntou imediatamente “podes oferecer-me um tablet?”, o pai disse imediatamente que não. Em casa da mãe também não têm tablet.

O pai tem um smartphone que os filhos utilizam esporadicamente, “de vez em quando deixo, mas sempre com um olho” [Kf]. O pai tem medo que eles o deixem cair e o partam, as aplicações que tem instaladas são jogos para adultos e também tem receio que eles pressionem alguma opção acidentalmente que envolva uma compra, como já aconteceu. O pai tinha um jogo de carros e quando jogavam aparecia em baixo, no ecrã, uma publicidade. Acidentalmente o filho carregou e o jogo parou. Por isso “o telemóvel nas mãos deles não” [Kf]. Não obstante, os filhos conseguem usar o dispositivo de modo autónomo, trocando de aplicação e sabendo como jogar o jogo sem auxílio do pai. Inclusivamente o filho disse que gostaria de utilizar o smartphone mais vezes, mas o pai não deixa.

Tinham um computador portátil mas como o pai não o utilizava emprestou-o à mãe. O filho costumava jogar no computador, em casa da mãe, jogos relacionados com desportos, mas os avós proibiram-no com receio que ele o estragasse. O pai utiliza o computador diariamente no trabalho e por isso em casa prefere o smartphone.

O meio digital preferido pelas crianças é a televisão, assistindo durante bastante tempo a desenhos animados. Enquanto permaneci na casa desta família a televisão esteve sempre ligada num canal infantil. O pai considera os desenhos animados que os filhos veem como didáticos. Durante a semana só podem assistir até às 22h e depois têm de ir dormir. Ao fim de semana podem ver durante mais tempo.

Apesar de terem poucas tecnologias disponíveis as crianças gostam de as usar. Por vezes pedem ao pai para ir ao McDonald's, pois sabem que lá existem vários tablets que eles podem explorar e jogar. Por vezes o pai leva-os ao restaurante e diz que eles gostam muito de lá estar a explorar as tecnologias.

Kf: Aquilo [o restaurante] começou a esvaziar e eu na mesa sozinho. Eu queria-me vir embora e eu tive de me chatear com eles porque eles não largavam aquilo!

O restaurante também tem uma mesa interativa onde eles podem jogar. Sentaram-se à mesa, iniciaram o jogo mas começaram a desentender-se pois um queria jogar uma coisa e o outro outra.

O pai diz sentir-se preparado para falar com os filhos sobre segurança digital e tem a noção que eles irão aprender a explorar as tecnologias muito facilmente. Ainda não o fez porque não considerou necessário, mas agora que a filha já sabe ler “*está quase que ela agora já sabe ler e escrever*” [Kf]. Será importante dar a conhecer aos filhos que online há aspetos positivos mas também pode haver aspetos negativos, como imagens explícitas e é necessário que eles saibam interpretar “*entre o bem e o mal*” [Kf]. As tecnologias são positivas para o desenvolvimento cognitivo e da aprendizagem das crianças e uma enorme fonte de informação que não existia quando o pai era jovem.

A formação sobre questões de segurança digital seria pertinente para as crianças a partir do 1º Ano, mais cedo que isso não se justifica.

Na escola o Kb5 não utiliza tecnologias. Embora a Kg7 também não tenha tecnologias na sua escola, houve um dia em que toda a turma deslocou-se à escola secundária mais próxima para fazerem um “teste” no computador, de modo a terem algum contacto com estes.

Após a entrevista a filha pegou no meu tablet e perante o seu entusiasmo deixei-a jogar. Pouco depois apareceu o irmão e também quis jogar, mas a irmã não o queria deixar, então o pai teve de levantar a voz para a filha permitir. O irmão ficou a jogar e a filha não quis assistir, dizendo que ia ver televisão.

Antes de me ir embora fui despedir-me das crianças e a Kg7 disse “Deixas cá o tablet?”

Família Lima

Tabela 13

Caracterização da família Lima

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [Lf]*	Utilizador digital médio	Secundário	Empresário	Elevado
Mãe [Lm]	Utilizador digital médio	Secundário	Escriturária	
Filho [Lb7]	Utilizador digital médio	1º Ciclo (2º Ano)		
Filho [Lb5]	Utilizador digital elevado	Pré-Escolar		

* Não esteve presente na entrevista

A família Lima vive nos arredores de Lisboa, num apartamento espaçoso e moderno, num condomínio fechado. Cada criança tem o seu quarto. As crianças frequentam uma escola privada.

Ao dia de semana têm as rotinas da escola, alimentação, higiene e deitar. Ao fim de semana aproveitam para passear.

O Lb7 é uma criança pacata e sossegada, o Lb5 é mais ativo que o irmão.

Cada criança tem o seu tablet, têm uma PlayStation, uma PlayStation Vita, três televisões, dois computadores portáteis, dois smartphones, sendo todos os dispositivos recentes.

Assim que chegámos (entrámos mãe, filhos e eu em casa por volta das 17h) a mãe ligou a televisão num canal infantil e o filho mais novo sentou-se no sofá com o seu tablet na mão, o seu dispositivo preferido. A mãe dirigiu-se à cozinha para realizar tarefas domésticas. Ele começou a jogar e sentei-me ao seu lado, questionando o que ia fazer. Começou a jogar GTA, um jogo para maiores de 18 anos, manuseando-o com muita destreza, assim como o seu tablet, de um modo geral. Neste jogo o jogador pode trocar de arma, tendo disponível bombas, armas de fogo e luta física e o Lb5 disse que o objetivo era roubar carros e bater em pessoas. Continuou o seu jogo, trocando de arma, atirando bombas, roubando carros e motos e batendo em pessoas. O jogo tinha linguagem falada e escrita inglês, mencionando sempre linguagem ofensiva, tanto falada como escrita. Passados alguns minutos a mãe entrou na sala e quando se apercebeu que o filho estava a jogar GTA tirou-lhe imediatamente o tablet dizendo que ele já sabia que estava proibido de o jogar. Informou-me de que apagava constantemente aquela aplicação do tablet do Lb5, mas ele voltava a instalar, e assim sucessivamente. O filho não teve reação às declarações da mãe, olhando para a televisão. Quando a mãe lhe devolveu o tablet, ele começou a jogar um jogo de futebol e depois o Minecraft, um jogo para maiores de 9 anos, em que a certa altura as personagens pegavam fogo e ele tinha de as matar com uma espada. A mãe estava a visualizar este jogo, referindo que era um jogo interessante por ter como objetivo a construção de um mundo, mas quando viu que as personagens pegavam fogo e que o filho estava entusiasmado a matá-las ficou um pouco embaraçada, pois tinha acabado de aprovar o jogo como educativo para o filho.

O filho sabe instalar aplicações e instala as que deseja, preferindo jogos de ação/aventura e desporto.

Lm: Chega às atualizações [no iPad], vem às “compradas” e é só abrir. Chega aqui e começa tau tau tau tau [seleciona a instala] e escolhe o que quer. Volta e meia eu ando a apagar.

Aprende a utilizar o tablet com o irmão que por sua vez lhe dá a conhecer aplicações de jogos mais violentos que aprende com os amigos da escola. O Lb7 pediu à mãe para instalar o jogo “Five Nights at Freddy” mas a mãe não deixou, pois considerou que era violento. Há uns dias os irmãos tinham visto o jogo em casa de um amigo e quando chegaram a casa estavam assustados, com medo de ir para a casa de banho e para o quarto. Foi então que a mãe descobriu que tinha sido por terem jogado o jogo.

O Lb5 usa o YouTube para ver os mesmos vídeos que o irmão vê, nomeadamente tutoriais sobre jogos. Também gosta de ver vídeos de personagens de banda desenhada como o “Hulk” e o “Homem Aranha”, que a mãe escreve para pesquisar. Depois ele vai escolhendo outros vídeos, autonomamente, tendo em conta a seleção do YouTube. Tudo o que irmão mais velho tem instalado no tablet o irmão mais novo também quer, seja o “Minecraft” ou o “FIFA”.

As aplicações que têm são gratuitas porque a mãe considera que há muitos jogos gratuitos, não quer pagar para eles jogarem e há sempre jogos idênticos aos que são pagos.

O tablet é utilizado de manhã quando vai o Lb5 para a escola, pois o irmão mais velho inicia a escola às 8h30 e o Lb5 às 9h, em que nesse espaço de tempo fica entretido a jogar. Quando chega a casa da escola também o utiliza. Nos restaurantes também são utilizados para se entreterem.

O Lb7 utiliza o tablet na escola diariamente, é o seu manual. Em casa faz os trabalhos da escola no tablet, como apresentações digitais sobre uma temática, e quando chega à escola liga o tablet ao projetor e apresenta. A mãe disse que o professor costumava sugerir aplicações de matemática ou

escrita para as crianças instalarem em casa, aplicações essas pagas (menos de 1€). O Lb7 e a mãe jogavam juntos. No entanto deixou de sugerir e a mãe deixou de instalar.

De modo a poder instalar aplicações pagas o Lb7 troca de utilizador com os amigos. Basta um ter comprado a aplicação que conseguem instalar nos tablets uns dos outros.

Os pais compraram um computador ao filho mais velho para fazer os trabalhos da escola, no entanto ele prefere fazer tudo no tablet e não usa o computador.

A mãe gosta muito de usar o seu smartphone para consultar as redes sociais ou meteorologia e praticamente deixou de utilizar o computador, *“emails, tudo, é tudo no iPhone”* [Lm]. Os filhos também o utilizam embora pouco, pois preferem os seus tablets.

A televisão esteve sempre ligada num canal infantil enquanto permaneci para as entrevistas. É utilizada para adormecer e também despertar os filhos de manhã: a mãe põe o som alto e vai para a cozinha fazer os pequenos almoços. Veem um pouco de televisão e vão para a escola.

Quando perguntei à mãe que regras tinham relativamente à utilização dos dispositivos, ela ficou envergonhada pois não tinha regras e não queria dar imagem de má parentalidade. Aos poucos foi-se recordando de algumas restrições, como não poderem instalar jogos violentos e caso se portem mal não podem usar as tecnologias, regra que os irmãos não gostam e ficam zangados quando a mãe a aplica. Os pais estão a tentar que o Lb5 utilize menos o tablet pois consideram que faz uma utilização excessiva, no entanto não foram mencionadas regras relativamente a esta situação ou atividades alternativas.

Quando a mãe tem disponibilidade faz uma “vistoria” aos dispositivos, apagando aplicações que considere serem jogos inadequados para os filhos, como o GTA e lamenta não ter mais disponibilidade para o fazer.

E: Então às vezes a mãe pega no tablet e faz uma vistoria.

Lm: Tem de ser, não consigo é todos os dias. Mas tem de ser.

E: Não consegue porquê?

Lm: Porque não temos tempo, não consigo estar a controlar... tento, da maneira dos possíveis. Já lhe apaguei umas poucas de vezes o GTA.

Ainda não conversou com os filhos sobre segurança digital. Considera que ainda não é necessário porque eles realizam atividades básicas nos dispositivos, como ouvir músicas e jogar jogos. Assume que quando tiver de o fazer terá de se informar porque não tem conhecimentos suficientes. Se optasse por ter formação preferia que fosse presencial ao invés de um vídeo online, o ideal seria um debate onde fossem apresentadas estratégias de segurança.

As tecnologias têm aspetos negativos, nomeadamente a violência dos jogos, o facto de poderem ficar dependentes e a pedofilia, afastada ainda por os filhos não terem redes sociais. Também têm aspetos positivos como a facilidade em aceder a informação, o facto de ser útil para pesquisas escolares e comunicação.

Família Mike

Tabela 14

Caracterização da família Mike

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [Mf]	Utilizador digital médio	Licenciatura	Gestor	Elevado
Mãe [Mm]*	Utilizador digital médio	Licenciatura	Gerente estabelecimento	
Filha [Mg9]	Utilizador digital médio	1º Ciclo (4º Ano)		
Filho [Mb7]	Utilizador digital elevado	1º Ciclo (2º Ano)		
Filha [Mg4]	Utilizador digital elevado	Pré-Escolar		

* Não esteve presente na entrevista

A família Mike vive nos arredores de Lisboa, numa vivenda recente com um jardim exterior e uma piscina. As três crianças frequentam uma escola privada.

As crianças eram muito ativas, principalmente a Mg4, e gostavam muito de estar no jardim no exterior da casa a brincar e a nadar na piscina. Quando lhes falei de tecnologias contaram-me das viagens que tinham feito ultimamente e das aplicações que a mãe tinha instalado no tablet para a irmã mais nova ir entretida no avião. Ao que parece, essas aplicações ainda permanecem instaladas no tablet e o pai diz que ajuda para eles irem entretidos no carro.

Têm vários dispositivos digitais: os pais têm dois smartphones, a filha mais velha tem um smartphone, dois tablets, uma Wii, uma PlayStation, dois computadores portáteis, sendo que todos estes dispositivos são recentes.

Quando chegam a casa, depois da escola, o Mb7 e a Mg4 por vezes zangam-se porque ambos querem o tablet. Aqui a Mg4 gosta de ver vídeos no YouTube e jogar jogos, *“eu tenho tudo aqui dentro”* [Mg4]. Os seus preferidos são puzzles e vestir bonecos. Para instalar aplicações ela escolhe o jogo através da imagem sugerida e o pai precisa de colocar uma password no dispositivo. Gosta de ver vídeos no YouTube e consegue fazer a pesquisa de uma forma autónoma utilizando a ferramenta de reconhecimento de voz que o irmão lhe ensinou, que por sua vez foi a Mg9 que lhe ensinou.

Por vezes usa o smartphone da mãe em tempos de espera. O pai não permite que ela use o seu smartphone com medo que o estrague, pois a mãe já teve de substituir alguns vidros do ecrã por os filhos o terem deixado cair. No entanto acaba por não ser uma utilização frequente, pois prefere o tablet.

No computador tem dificuldade em jogar por não saber escrever, mas a mãe costuma ajudar colocando alguns jogos ou vídeos no YouTube que ela depois continua a explorar sozinha através das sugestões. Na casa da avó também

utiliza o computador usando a mesma estratégia. Costuma ver vídeos do “Noddy”, da “Branca de Neve” e da “Frozen”. O pai comprou um computador para a Mg9 usar para os trabalhos da escola, mas ela prefere usar o tablet.

A Mg4 joga na PlayStation com o irmão jogos de futebol e gosta muito de ver televisão. Os pais praticamente não veem televisão, “isto só dá desenhos animados” [Mf].

Na escola não podem usar tecnologias e os pais escolheram esta escola devido a esta restrição.

Os três irmãos dizem que só podem jogar durante uma hora, embora o pai afirme que é difícil controlar esta utilização. Diz que não há regras explícitas na utilização das tecnologias porque é difícil estabelecê-las, mas que quando vê que os filhos estão a utilizar em excesso, alerta-os para irem realizar outra atividade.

Para instalarem aplicações o pai necessita colocar uma password. Às vezes os filhos descobrem a password mas mesmo assim pedem sempre autorização para a instalação. Todas as aplicações são gratuitas e cada dispositivo tem um número limitado de aplicações, às vezes os irmãos eliminam umas para instalarem outras.

Todas as funcionalidades que eles sabem aprenderam sozinhos, o pai diz que não lhes ensinou nada, pelo contrário, não é apreciador de tecnologias e não estimula a sua utilização, assim como a mãe. Considera as tecnologias muito intuitivas e por isso de fácil aprendizagem (à exceção da Wii). O filho quando tinha 2 anos já sabia escrever “Faísca” no YouTube de modo a conseguir ver os vídeos desta personagem. A irmã mais nova também utiliza todos os dispositivos de modo autónomo e aprende através da visualização dos irmãos.

Segundo o pai, quem gosta mais de utilizar as tecnologias é o filho e por vezes tem de o alertar para a utilização excessiva. Por outro lado, quando os pais estão muito cansados as tecnologias dão-lhes jeito para manterem os filhos sossegados, “*outras vezes estamos tão cansados que damos-lhes aquilo para a mão que é um descanso*” [Mf].

Para o pai as tecnologias serão importantes na vida dos filhos e irão transformar o futuro.

Mf: Eles já não vão usar papel, não tenho dúvida nenhuma disso.

As tecnologias melhoram a qualidade de vida e têm de ser usadas de maneira sensata e coerente. Não considera que existam tecnologias negativas, pelo contrário, todas são positivas desde que se saibam usar.

Já falaram com os dois filhos mais velhos sobre segurança digital., pois considera que os pais conseguem proteger os filhos até certa altura mas depois são eles que têm de saber defender-se. Deu um exemplo de uma situação: como o filho gosta de ver vídeos de futebol, por vezes alguns têm linguagem inapropriada e o pai diz para ele procurar outro vídeo.

O que mais o assusta é a possibilidade de os filhos ficarem dependentes das tecnologias e que devido a isso não tenham amigos.

Mf: Eu conheço alguns amigos meus que têm filhos mais velhos do que eu que praticamente não têm amigos e que passam os dias agarrados às tecnologias, aos computadores, aos iPads e que os amigos deles são os do Facebook, não são amigos à sério como eu reconheço. O meu maior receio é que eles, quando crescerem, depois fiquem viciados, ganhem o vício daquilo e que depois não tenham um convívio fora disso.

Família November

Tabela 15

Caracterização da família November

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [Nf]*	Utilizador digital baixo	3º Ciclo	Limpeza de mata	Baixo
Mãe [Nm]	Utilizador digital baixo	3º Ciclo	Desempregada	
Filha [Ng19]*	Utilizador digital médio	Secundário		
Filho [Nb13]*	Utilizador digital médio	3º Ciclo (7º Ano)		
Filha [Ng6]	Utilizador digital médio	Pré-Escolar		
Filha [Nh1]*	Utilizador digital baixo	-		

* Não esteve presente na entrevista

A família November vive no interior do país, numa cidade perto da Guarda. Vivem num apartamento com três quartos, providenciado pela Segurança Social.

A família é apoiada pela Segurança Social e recebe um subsídio por cada criança que tem. A mãe está desempregada e o marido trabalha há 1 mês, através de um acordo que a Segurança Social tem com uma empresa. A família também recebe apoio relativamente à alimentação.

Entrei em casa desta família com a mãe, a Ng6 e a assistente social. A mãe disse à assistente social que a filha ia precisar de óculos e que não tinha dinheiro para os comprar. A assistente social respondeu que depois tratavam desse assunto. Quando iniciei a entrevista, a mãe disse que a filha usava um tablet que era do irmão mais velho mas tinha o vidro do ecrã partido, pois sentou-se em cima dele. O intuito seria comprarem um tablet novo para o irmão e a irmã ficar com “o velho”. Para além deste tablet, a família tinha também duas televisões, Wi-Fi, uma box da televisão por subscrição, um computador desktop, dois smartphones (dos filhos mais velhos) e dois telemóveis analógicos (dos pais). Verifica-se prioridade relativamente às tecnologias do que à alimentação ou outros bens.

O dispositivo preferido da filha é o tablet por ser maior. Usa bastante o YouTube para ouvir músicas e ver os vídeos e enquanto estive na sua casa ela cantou e dançou várias músicas que aprendeu no YouTube. Também gosta do “jogo da gata” e do “Poo”, jogando-os de modo ágil e com rapidez, embora não tivesse conseguido explicar o objetivo dos jogos. Também utiliza o smartphone do irmão para ouvir música e joga no smartphone da irmã mais velha o “jogo da gata”. É o irmão que a acompanha nesta utilização digital: ensina-a a jogar e escreve os nomes das músicas para ela pesquisar. No tablet também gosta de tirar fotografias.

Vê televisão quando chega a casa à tarde, gosta de ver desenhos animados e sabe colocar no canal desejado.

Aprendeu a jogar através da observação dos irmãos mais velhos, já sabe instalar jogos e faz uma utilização autónoma. Os pais fazem uma utilização muito modesta das tecnologias, tendo já a filha mais conhecimentos do que eles.

Na escola não tem computador, mas as crianças costumam ir com as Educadoras de Infância até à Loja do Cidadão onde há vários computadores e utilizam-nos para jogar e ver vídeos.

Para a mãe as tecnologias são úteis para a aprendizagem da filha. Por outro lado são menos boas porque os pais colocam muitas fotografias online nas redes sociais, dando aso a raptos. Considera a formação para pais relevante no sentido de os alertarem para estas questões, *“eu acho que isso é bom, que expliquem os perigos que há da Internet”* [Nm].

Família Oscar

Tabela 16

Caracterização da família Oscar

Membros da família/código	Utilizador digital	Nível escolaridade	Profissão	Nível socioeconómico
Pai [Of]	Utilizador digital baixo	3º Ciclo	Desempregado	Baixo
Mãe [Om]	Utilizador digital baixo	3º Ciclo	Desempregada	
Filha [Og10]	Utilizador digital médio	1º Ciclo (4º Ano)		
Filho [Ob6]	Utilizador digital elevado	1º Ciclo (1º Ano)		
Filho [Ob5]	Utilizador digital médio	Pré-Escolar		
Filha [Og2]	Utilizador digital baixo	-		

A família Oscar reside no interior do país, numa cidade perto da Guarda. Vivem num apartamento com três quartos. Ambos os pais estão desempregados e a família é apoiada pela Segurança Social, recebendo um subsídio por cada filho. Recebem também ajudas sociais da câmara municipal e dos serviços sociais da cidade onde residem, como alimentação e ajudas relativas a saúde.

Vivem num apartamento espaçoso com 3 quartos. Toda a mobília que estava em casa era antiga e alguma com sinais de muito uso. O pai queixou-se bastante da falta de emprego que existe atualmente e que por isso não consegue arranjar trabalho. Apesar de tudo, a família tem Wi-Fi e uma box de televisão por subscrição, um tablet, uma PlayStation, três smartphones (um da filha mais velha e dois dos pais), duas televisões e um computador portátil (Magalhães). Todas as tecnologias eram de marcas económicas e o portátil estava estragado. Aqui também se verifica prioridade relativamente às tecnologias contrariamente à alimentação ou saúde.

Tal como as outras crianças, o dispositivo preferido do Ob5 é o tablet, porque é maior e permite melhor visibilidade, partilhando-o com os dois irmãos mais velhos, a Og10 e o Ob6. Aqui ele instala jogos, apenas gratuitos, maioritariamente de ação/aventura, como “O Planeta Zombies 2” ou o “Poo”. Gosta muito de ver vídeos no YouTube sobre as suas personagens preferidas de banda desenhada, como o “Homem Aranha” e prefere vídeos que sejam de luta, por exemplo duas personagens de banda desenhada a lutar uma contra a outra. Joga quando chega a casa, da parte da parte e vai partilhando a utilização com os dois irmãos, principalmente o Ob6, que é o irmão que mais utiliza o tablet na família e tem alguma dificuldade em partilhar com os outros, eliminando inclusivamente as aplicações que os outros irmãos instalam. Para instalar os jogos o Ob5 utiliza a função de reconhecimento de voz, procedimento ensinado pela irmã, que por sua vez aprendeu com umas amigas na escola que costumam levar o tablet.

Quem ajuda os irmãos nesta utilização é a irmã mais velha, pois os pais nunca utilizam o tablet deixando-o para uso exclusivo das crianças, “*comprámos para eles estarem entretidos*” [Of].

A Og2 também utiliza o tablet para ver músicas no YouTube, no entanto os irmãos não lhe dão muito espaço para ela o utilizar.

O pai diz que o Ob6 é quem mais utiliza o tablet e que fica aborrecido quando os outros irmãos jogam, principalmente o irmão, entrando em conflito com ele. No entanto, os pais dizem que o tablet é benéfico para ele porque acalma-o.

Og10: Ele se não tiver qualquer coisa para brincar está sempre a fazer asneiras.

Om: Fica mais nervoso. Mas é mesmo! Ele gosta muito de coisas que seja de puxar pela cabeça. Ele ali gosta muito de jogar no “Criminal case”, então tem de desbloquear aquelas coisas e ele enquanto não desbloquear não sai de lá e não deixa o tablet. Gosta muito de coisas que seja de puxar pela cabeça.

Gostam muito de ver televisão, principalmente desenhos animados.

Visto o tablet estar ocupado pelo irmão, o Ob5 joga no smartphone do pai e da mãe, embora prefira o do pai porque “*tem mais jogos, a mãe só tem o do urso*” [Ob5]. No entanto a mãe tem algumas restrições neste uso porque os filhos já o deixaram cair e teve de substituir o vidro. No smartphone os filhos tiram fotografias e fazem filmes. Quando os pais dão conta já têm imensas fotografias e filmes nos seus smartphones.

O pai não concorda em absoluto com os jogos que os filhos preferem por alguns serem violentos.

Of: Eles em jogos são assim um bocado..... como é que hei-de dizer... há jogos que são assim um bocadito... às vezes nem gosto de os ver jogar essas coisas, mas eles instalam, está sempre a instalar.

Não quer estar sempre a repreender os filhos porque passa muito tempo fora de casa e por isso não os proíbe. A única proibição de jogarem um jogo refere-se ao “GTA” na PlayStation, jogo preferido do Ob6.

Por norma utilizam os dispositivos quando querem e instalam os jogos desejados. Sabem que não podem instalar muitos porque o tablet fica com a memória repleta. Depois de jantar não os podem utilizar, vão dormir e adormecem ao som da televisão.

Enquanto me mostravam alguns vídeos que gostavam no YouTube apareceu publicidade. Nenhum deles se manifestou parecendo que já estavam habituados a esperar para continuarem a ver o vídeo desejado. Quando questionados sobre se já tinham visto algo que os chocasse, apenas a irmã referiu que quando estavam a instalar um jogo apareceu a imagem de um homem a beber cerveja, provavelmente uma imagem de publicidade. Os outros irmãos não se manifestaram.

O Facebook é apontado como uma ferramenta perigosa pelos pais, pois os filhos quando tiverem 15 ou 16 anos podem eventualmente entrar em contacto com pessoas, que não conhecem, com más intenções. Preocupam-se

mais com estas questões com as raparigas do que com os rapazes, afirmando que *“os rapazes não têm tanto essa tendência que as meninas têm, são mais as meninas a quem acontece essas coisas”* [Om].

Apesar de utilizarem pouco as tecnologias ambos os pais consideram ter conhecimentos suficientes para falar com os filhos sobre segurança digital.

Os pais partilharam alguns acontecimentos relacionados com imagens explícitas e linguagem inadequada. A Og10 viu um filme de terror na escola com uma amiga e ficou muito assustada. O Ob6 viu um filme na escola com uns amigos de um boneco que dizia asneiras, contou ao Ob5 que por sua vez foi contar ao pai. O pai disse ao Ob6 para lhe mostrar o filme e depois castigou-o. Mencionam que estes comportamentos são normais e que não os podem proteger de tudo.

Para os pais as tecnologias são importantes pois têm cinco filhos e as tecnologias ajudam-nos a entreterem-se e a não estarem em conflito uns com os outros. Há alguns anos, quando eles eram jovens, a Internet não existia. Agora, todo o futuro dos filhos passará pela utilização das tecnologias.

Os resultados expostos de seguida apresentam a realidade estudada, baseando-se nas entrevistas e observações feitas e fundamentando-se na análise dos dados.

Serão analisadas as seguintes questões de partida:

Quais as atividades de crianças, até 6 anos de idade, com as tecnologias digitais?

Como as tecnologias são entendidas pelos diferentes membros da família?

Como é gerido o uso de meios digitais?

Embora o público alvo deste trabalho sejam crianças até 6 anos de idade, sempre que pertinente irei referir-me aos seus irmãos que participaram também nas entrevistas/observações e a outros familiares.

III.2 Atividades de crianças até 6 anos com tecnologias digitais: De quem? Onde? Quando? Com quem? O quê? Quais?

Através do jogo de cartas foi possível perceber que **as crianças gostam tanto de atividades com tecnologias como outro tipo de atividades**, como dançar, jogar jogos, vestir roupas de disfarces, ler livros, andar de bicicleta, jogar à bola ou brincar com brinquedos (Figura 8).



Figura 8. Atividades preferidas de uma criança entrevistada.

Não obstante de não reconhecerem algumas imagens, do jogo de cartas, de dispositivos digitais, algumas disseram que gostavam igualmente desses dispositivos, apenas pelo facto de terem um aspeto tecnológico. O mesmo se passou com imagens de desportos que não praticavam.

As crianças e as famílias têm acesso a uma panóplia de meios digitais, como computadores, consolas de jogos, tablets, smartphones, televisões e máquinas fotográficas, conforme se pode verificar na Tabela 17. Todas as famílias, independentemente do seu nível económico, têm acesso à Internet através de Wi-Fi em casa, têm pelo menos um smartphone e uma televisão. A maioria tem, pelo menos um tablet. A diferença dos dispositivos entre as famílias reflete-se mais na quantidade e qualidade dos meios digitais do que propriamente no seu acesso. Ou seja, enquanto as famílias de nível socioeconómico elevado têm, por exemplo, 4 televisores e dois tablets de uma marca mais dispendiosa, as famílias de nível socioeconómico baixo têm, por exemplo, duas televisões e um tablet de uma marca mais modesta.

Tabela 17

Dispositivos digitais que as famílias detêm

Famílias																
Tecnologias a que as crianças têm acesso (a azul as pessoais das crianças)	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
TV	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Desktop/Laptop	X	X	X	X	X	X	-	X	X	X	X	X	X	X	X	
Tablet	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	-	X	X	X	X	
Smartphone	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Consolas de jogos (PS, PSP, Wii...)	X	X	X	X	X	X	-	X	-	X	X	X	X	-	-	
Box TV por cabo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Wi-Fi	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	

As rotinas das famílias são também bastante semelhantes. Ao dia da semana, de **manhã**, as crianças acordam, vestem-se e tomam o pequeno almoço. Algumas veem televisão, mas a maioria diz não ter tempo para essa atividade porque têm de se apressar para a escola, “*é a despachar*” [Cm]. Por norma a criança“*acorda, vem tomar o pequeno almoço, lava os dentes, veste-se. De manhã não há tempo para grandes coisas sem ser as rotinas normais para chegar a horas à escola*” [Im]. Ao fim da **tarde**, por volta das 17h, os pais vão buscar as crianças à escola e algumas famílias vão com os filhos até ao parque brincar um pouco, “*vou buscá-los à tarde, depois vamos um pouco ao parque e depois vamos para casa*” [Em], ou “*normalmente ele vai andar de bicicleta ou fica a ver televisão ou a jogar, ele escolhe o que faz*” [Fm]. Em casa, as mães tratam das rotinas de higiene e de alimentação das crianças, “*é dar banhos, fazer o jantar*” [Am]. “*Eles ficam um bocadinho a ver televisão e o outro a jogar iPad, eu vou preparando o jantar e as coisas, chega mais ou menos a hora, eu chamo, vamos tomar banho, tomam banho, jantar, depois estão aqui [na sala] mais um bocadinho enquanto eu arrumo a cozinha*” [Lm].

Ao **fim de semana** a maioria das crianças acorda mais tarde e costuma ver televisão de manhã. “*Quando acordam vão para a sala ver televisão*” [Dm]. “*No fim de semana (...) ele vê um bocadinho de televisão de manhã, enquanto estamos a organizar as coisas para sair* [Im]. A maioria dos pais disse promover atividades lúdicas com os filhos fora de casa, “*Fim de semana (...) é muito rua*» [Im]. Também promovem atividades educativas, como idas a museus ou teatros. “*Vamos muito ao teatro, ele gosta imenso de ir ver peças de teatro*” [Im], “*Tentamos fazer sempre alguma coisa didática, vemos museus (...) exposições (...)*” [Jm]. No fim de semana as estadias em casa dos avós também são frequentes.

As condições meteorológicas influenciam bastante as atividades lúdicas das crianças ao dia de semana (após a escola) e ao fim de semana: durante a semana, se estiver a chover as crianças vão logo para casa: “*Quando está mau tempo ficamos dentro de casa, e elas chegam e ficam a ver bonecos e ela a fazer desenhos*” [Gm], “*Fica sempre aqui por casa, ou vamos ao parque ou à praia, depende do tempo*” [Fm]. “*No inverno (...) apostamos (...) em coisas mais fechadas, (...) ou mais pelos teatros ou pelos museus, visitar alguma coisa mais fechado*” [Im]. Caso esteja bom tempo, vão passear até ao parque depois da escola e no fim de semana realizam atividades exteriores.

De seguida irei referir-me a cada dispositivo digital que as famílias e crianças usam, como o tablet, o smartphone, as consolas de jogos, o computador e a televisão, centrando-me em questões como *de quem?*, *onde?*, *quando?*, *com quem?*, *o quê?* e *quais?*. A ordem de apresentação dos dispositivos não teve em conta a sua maior ou menor utilização, mas sim a frequência com que as crianças os mencionaram.

III.2.1 Tablet

O **tablet é o meio digital mais popular** entre as famílias, principalmente entre as crianças, tanto por rapazes como por raparigas (Tabela 18).

Tabela 18

Número de crianças que afirma que o tablet é o seu meio digital preferido

	Rapariga	Rapaz
Tablet	9	10

Segundo elas, preferem o tablet principalmente porque **“é grande e dá para ver melhor”**, porque **“tem mais jogos”** e por ser tátil, permitindo usar os dedos na sua utilização, ao invés do computador, onde é necessário utilizar o rato, periférico de difícil utilização pelas crianças, conforme referido por estas.

E: Gostas mais de usar o tablet ou o telemóvel ou computador?

Jb6: O tablet. (...) é maior do que o telefone, mas o computador só tem essa imagem e não podemos carregar com os dedos, podemos carregar no rato.

Agora o tablet já é a carregar com os dedos!

Para além disso, os sistemas operativos dos dispositivos móveis recorrem muito mais ao aspeto visual, como os ícones, do que os sistemas operativos dos computadores, que requerem competências de leitura.

Algumas famílias tinham acessórios para o tablet, como headphones, que as crianças manejavam com facilidade.

Fm: Às vezes cada um quer ouvir a sua coisa então anda tudo com os phones [em casa]! Eu a ouvir as gravações da sala, o pai, é ele [o Fb3]...

Jb6: Eu tenho um “phone”. Tenho ali. Um do meu pai e outro que é meu.

E: Tu usas?

Jb6: Sim, para pôr na tablet para ouvir os jogos, os vídeos.

As crianças utilizam o tablet como uma continuação das suas brincadeiras. Por exemplo, se gostam de brincar com o Batman, têm bonecos físicos do Batman, mascaram-se dessa personagem, no YouTube veem filmes do Batman, instalam e jogam o mesmo jogo da personagem no tablet; se gostam de brincar com Lego (físico), no tablet vão procurar a aplicação do Lego; se brincam com Barbies, no tablet vão procurar a aplicação da Barbie.

Das quinze famílias entrevistadas, treze tinham pelo menos um tablet. Apenas a família Charlie e a família Kilo não tinham tablet, ambas famílias de nível socioeconómico baixo. O pai e a mãe Charlie referem não ter tablet porque não necessitam, preferindo a utilização dos smartphones. Já o pai Kilo não tem um tablet por motivos económicos. O pai dizia que era “ *muito caro*” e não tinha tido ainda possibilidades de o comprar. Apesar disso a filha com sete anos, durante a minha estada na sua casa e enquanto eu conversava informalmente com o pai, solicitou-lhe inúmeras vezes a compra de um tablet, mostrando o entusiasmo que ela tinha por este meio digital, pedindo-me imediatamente para utilizar um pouco o meu. Já o irmão Kb5 não manifestou interesse na aquisição do aparelho, contudo esta criança também revelou ser muito tímida, inclusivamente a sua entrevista só foi possível com a presença do pai.

O tablet é um dispositivo frágil e por isso alguns deles apresentavam danos: o da família Alfa estava sem carregador e de momento não era possível utilizar; o tablet do Nb13 tinha o vidro rachado porque um dos irmãos sentou-se em cima dele, não obstante continuava a ser bastante utilizado pela Ng5; o tablet da família Oscar também se tinha estragado, mas já tinha sido arranjado, para contentamento dos irmãos. Estas três famílias que mencionaram avarias no dispositivo são famílias com vários filhos (2, 4 e 4 filhos, respetivamente) o que deve originar um elevado uso do dispositivo e por isso uma maior probabilidade deste se danificar. Possivelmente outras famílias já tiveram igualmente estragos no tablet, mas não foram manifestados, nem os tablets se apresentavam danificados. As três famílias referidas são de nível socioeconómico baixo e talvez não tenham possibilidade de arranjar o tablet tão rapidamente quanto as restantes. Apesar disso, caso o tablet se estragasse, os pais preocupavam-se em arranjá-lo o mais rapidamente possível, independentemente do seu nível económico.

De quem?

Foram treze as famílias que, independentemente o seu nível económico, tinham pelo menos, um tablet (Tabela 19).

Tabela 19

Familiar a quem pertence o tablet que a criança usa

A quem pertence o tablet	Nível socioeconómico da família			TOTAL
	Baixo	Médio	Elevado	
Avó	-	1	-	1
Mãe	-	2	-	2
De todos	-	2	-	2
Irmãos	3	-	1	4
Próprio	3	1	1	5

Segundo a Tabela 19, **várias crianças (5) tinham o seu próprio tablet**, inclusivamente uma criança de 3 anos já tinha o seu tablet pessoal, sendo as **famílias de nível socioeconómico baixo as que mais oferecem este aparelho aos seus filhos**. Em algumas famílias com dois filhos cada criança tinha o seu tablet pessoal. Os pais justificavam esta questão pelo facto de que se não houvesse um dispositivo para cada criança, estas discutiam uma com a outra e, para evitar essa situação, cada um tinha o seu dispositivo.

E: Há 2 tablets então.

Bf: Sim, é um branco e um preto, um é dela [Bg3] e um dele [Bb6], nós dizemos assim.

Bm: Pronto, porque tem de ser assim. (...) Para não haver briga...

Os tablets são oferecidos maioritariamente pelos pais, pelos avós ou então são “heranças” familiares, em que um dos pais compra um tablet novo e o antigo fica para o filho. Há famílias que optam por ter um tablet para todos os membros da família e outras em que as crianças usavam o tablet da mãe, da avó ou dos irmãos mais velhos que emprestavam aos mais novos.

As crianças adquirem algumas **competências operacionais** nesta utilização, pois conseguem perceber que os tablets dos pais, normalmente modelos mais recentes, com mais armazenamento de dados e capacidade de processamento, são mais rápidos a processar os jogos do que os seus próprios tablets e preferem-nos aos seus.

Im: No Natal o meu marido ofereceu-me um iPad, que tem uma capacidade diferente em termos de jogos, em termos gráficos, e ele [Ib5] prefere mil vezes jogar no meu [tablet] do que jogar no dele.

As crianças também sabiam quando o seu tablet ficava com o armazenamento de dados completo e por isso tinham de eliminar alguns jogos para poder instalar outros.

Onde?

O tablet é utilizado principalmente em **casa**. Os pais não permitem que os filhos o levem para o exterior mencionando que quando vão passear em família estão focados no passeio ou atividade que estão a realizar e não na utilização do tablet, ou então porque é um dispositivo frágil e caro e pode estragar-se.

Fm: Daí o tablet não sair de casa, porque quando saímos ele está focado no que vai fazer, não pensa no tablet. Ou vai para um parque ou vai para o shopping ou vai para qualquer sítio, mas ele não pensa no tablet.

E: Levas [Ob5] o tablet para a escola?

Todos os irmãos: Não, o pai não deixa!

Og10: Senão ainda o estragamos.

Ob5: Ainda partimos.

Em casa, o local preferido para a utilização deste dispositivo é na sala por ser o local onde a família está mais presente e por ser confortável.

Am: Ele [Ab5] às vezes gosta de ir para aquele sofá [sofá mais distante da televisão] e está entretido no mundinho dele.

Em tempos de espera o tablet também é utilizado para as crianças se distraírem, como no médico, mas principalmente em **restaurantes**, “**mais para entreter**” [Hm]. As filhas da família Oscar utilizam-no “*antes e depois da refeição, se não houver crianças para brincar*” [Of]. Já a família India proporciona apenas o tablet ao filho quando termina a refeição e enquanto não vem a conta.

E: Em tempos de espera, almoços em restaurantes ou médicos, ele utiliza o tablet?

Jm: Às vezes, mais quando acaba. Porque às vezes pedir a conta e não pedir... (...) Às vezes pergunta-me “trouxeste o teu tablet?”, eu digo “trouxe”, se eu lhe digo que sim, ele pede-me para jogar.

Alguns restaurantes McDonald's estão equipados com mesas interativas e tablets com aplicações de jogos infantis instaladas que o Kb5 e a Kg7 gostam muito de utilizar, pedindo várias vezes ao pai para se deslocarem ao restaurante nas refeições para poderem utilizar os dispositivos.

Kf: Nós fomos ao McDonald's e aquilo tem umas mesas com tablets para as crianças jogarem. Eu queria-me vir embora e eu tive de me chatear com eles porque eles não largavam aquilo! (...) Acabaram de comer e foram para lá [jogar nos tablets]. (...) Aquilo [o restaurante] começou a esvaziar e eu na mesa sozinho. Depois houve uma noite qualquer que jantámos e eu disse “Olha, querem ir comer um gelado ao McDonald's?”, “Sim, vamos àquele que tem os tablets!” (...) Pronto, e eu estive ali... “Filhos, vamos embora...”.

Conforme já referido, a família Kilo não tem um tablet por questões financeiras. Apesar do filho não ter manifestado muito interesse na aquisição do tablet aquando da entrevista, aparentemente gosta muito de ir ao restaurante utilizar este dispositivo.

Apenas uma criança estava autorizada pelos pais a levar o tablet para o jardim de infância, pois o irmão mais velho tem o horário de entrada na escola mais cedo que o irmão mais novo e este fica no chamado “tempo de acolhimento” até a Educadora de Infância chamar todo o grupo para a sala, normalmente às 9 da manhã. Assim, o Lb5 fica à volta de 45 minutos entre-tido a jogar no dispositivo. À entrada da sala, a Educadora guarda o tablet dentro do armário.

Nenhuma criança ou pai/mãe mencionou a utilização do tablet para qualquer tipo de atividade no jardim de infância. Na verdade, alguns desvalorizam até este dispositivo como relevante nas aprendizagens das crianças.

E: Encorajam-no a explorar algum jogo mais didático?

Jm: Não vejo assim algum jogo que lhe interesse. (...) Didático tem os livros.

Relativamente aos irmãos mais velhos, a Lm referiu que no ano letivo anterior o professor do Lb7 recomendava jogos didáticos para eles instalarem e ferramentas de edição de texto para poderem apresentar trabalhos na sala utilizando o tablet. Algumas destas aplicações eram pagas e a Lm não se opôs à sua compra. No entanto, há algum tempo que o professor já não fazia esse tipo de recomendação, originando numa desmotivação de instalação de aplicações mais didáticas.

Lm: (...) O ano passado havia certas aplicações que tinham a ver com matéria escolar: contas... (...) Jogava com o mais velho certos jogos que eram pedidos pela escola, para irmos treinando as contas e essas coisas. Mas depois também, vou ser sincera, na escola deixaram de pedir e o que estou com ele é para estudar, é para fazer trabalhos de casa.

E: Na escola aconselhavam algumas aplicações mais educativas.

Lm: Sim.

E: Essas aplicações eram pagas ou gratuitas?

Lm: Algumas eram pagas, outras gratuitas.

E: Achava bem estar a pagar pelas aplicações ou não?

Lm: (...) quando se pagava era daquelas de 80, 90 centimos. (...) A mais cara foi o Pages, mas isso é para trabalhos (...) não me importei de pagar.

Apesar de, segundo mãe, a escola já não recomendar jogos com conteúdos educativos, o Lb7 utiliza o seu tablet muitas vezes na escola, sendo o seu manual. Para além disso, faz também pesquisas e apresentações digitais no dispositivo quer para trabalhos da escola, quer em pesquisas pessoais.

Lm: Ele precisa dele [tablet] para a escola, é um manual, é mesmo necessário na escola. (...). Fazem muitas pesquisas. Ele, por exemplo... no domingo do jogo de futebol (...), nesse dia estávamos todos cá em casa, com avós, com amigos (...). Ele foi vendo o jogo de futebol mas teve na Internet a fazer uma pesquisa e fez um trabalho, apresentou o trabalho depois na escola (...). Acho que foi aqui no Keynote.

E: Foi a professora que pediu o trabalho sobre isso?

M: Não, isto suscitou-lhe interesse e vai fazendo... [a mãe pegou no tablet do filho e mostrou-me as apresentações digitais feitas anteriormente por ele relativas a trabalhos] Este é o “Terras de Portugal”... por exemplo, este foi o que ele fez nesse dia. Fez sozinho, escreveu sozinho. (...) Ou seja, ele foi tirar informação à Internet sozinho, colocou aqui, e esteve a fazer um trabalho sozinho. (...) Ele vai fazendo os trabalhos... é ele que escreve, é ele que faz os trabalhos.

De facto, o tablet pode ser uma ferramenta útil para a escola, o Lb7 acaba por utilizá-lo, estimulando a sua curiosidade e literacia digital, comportamento este por sua vez estimulado pela escola. Contudo, ao nível de jardim de infância não se verificou este alento.

Quando?

Por serem demasiado jovens, as crianças não conseguiram precisar o tempo que utilizam o tablet, assim como outras tecnologias. Apenas dois pais dizem que os filhos utilizam o tablet durante uma hora por dia, sendo que os restantes também não definem ao certo um tempo exato de utilização. Assim, a maioria das crianças não tem um horário estipulado para utilizar o tablet, usando-o **sempre que desejam**, maioritariamente em casa, ao final da tarde, quando chegam da escola ou então à noite.

E: Quando é que tu jogas no tablet? Sempre que te apetece?

Fb3: Sim.

E: Não perguntas à mãe e ao pai se podes? Jogas quando te apetece?

Fb3: Sim. Eu apetece-me e eu jogo sempre.

Quando estão no carro ou em viagens longas também os utilizam para irem distraídos.

Mf: Nós fomos para as Caraíbas e então a mãe esteve a ver [aplicações para instalar no tablet]... há umas quantas aplicações de pinturas e de jogos de puzzles e não sei o quê e nós acabámos por instalar nos iPads para os tentar

entreter durante a viagem e acabaram depois por ficar que eles utilizam hoje, mas foi com esse intuito, de os entreter um bocadinho na viagem e às vezes no carro.

E: E resultou?

Mf: Ajuda ajuda. Às vezes veem no próprio carro, também ajuda.

Apenas três crianças referiram utilizar o tablet num horário estipulado pelos pais, como ao “*fim de semana*” [Hb5], ou esporadicamente (“*de vez em quando*” [Jb5], “*à tarde e às vezes*” [Ib5], ou quando está doente. Analisando em pormenor estas situações, verifica-se que duas crianças que utilizam o tablet com estas restrições foram crianças que anteriormente o utilizavam sempre que desejavam, fazendo a sua auto-gestão, originando uma utilização excessiva e a consequente implementação de regras rígidas, como a utilização do dispositivo por curtos espaços de tempo e em dias específicos. Os pais da família Hotel argumentam que o filho utilizava o dispositivo durante muito tempo e que interagira pouco com a família e os pais da família Juliett referem que o filho ficava rabugento após a utilização. No presente momento utilizam o tablet em momentos específicos, como ao fim de semana ou em restaurantes.

Hm: (...) Achámos que quando [o Hb5] mexia no tablet ele só se focava naquilo e deixava tudo o resto e não podíamos permitir isso. Começámos a ver que ele ficava focadíssimo naquilo e não fazia mais nada. (...) Aplicámos essa regra para que nos dê atenção, para que nós lhe possamos dar atenção também, para que ele também se dedique a outras coisas. Porque às tantas os miúdos deixam de brincar (...). Se eu deixasse, ele abdicava de tudo o resto [para jogar no tablet]. Ele a esta hora [19h] não pode mexer no tablet, porque ele às vezes está tão cansado, ele chega a coçar os olhos. Foi naquela fase em que nós tivemos mesmo de dizer “Não, acabou, só mesmo ao fim de semana”.

Jm: Nós deixávamo-lo [Jb5] usar [o tablet] por inocência nossa. Somos de uma geração diferente e não víamos maldade nenhuma em ele começar a descobrir as tecnologias. A partir do momento em que começámos a perceber que isso controlava o nosso dia a dia, os quereres e não quereres dele e começou a abusar, foi aí que começámos a arranjar regras rígidas.

(...)

E: Porque é que não deixa pai [o Jb5 utilizar o tablet]?

Jf: Porque ele altera o comportamento dele. Às vezes quando pára de jogar fica alterado. Depois há a conjugação se está com sono, se está cansado e fica mais rabugento, respondão, violento.

(...)

Jm: (...) Fica agressivo, não fisicamente, mas verbalmente, grita. Não pode ser, por isso é que nós evitamos ao máximo. (...) Ele tem regras e hoje em dia são muito rígidas. (...) As nossas regras é em casa não há, só há nos restaurantes ou quando vai a festas de adultos.

Assim, o Jb5 só pode usar o tablet ao fim de semana e o Hb5 em restaurantes e esporadicamente, como por exemplo quando está doente. Perguntei às crianças qual a sua opinião sobre estas regras.

E: O tablet é de quem?

Jb5: É da mãe.

E: Tu pedes à mãe para jogar e ela empresta-te?

Jb5: De vez em quando!

E: Porque é só de vez em quando?

Jb5: Porque não se pode jogar muito porque se jogarmos muito não conseguimos dormir e a cabeça só pensa em jogos.

E: Quem disse isso?

Jb5: Fui eu que aprendi.

E: Onde aprendeste isso?

Jb5: Com a mãe e com o pai.

E: Então quando jogas no tablet?

Jb5: Só nos restaurantes, nos almoços fora.

E: E aqui em casa?

Jb5: De vez em quando a mãe deixa-me quando estou doente com alguma virose.

E: Gostavas de jogar mais vezes com o tablet?

Jb5: Sim.

E: Quando é que usas o tablet?

Hb5: No fim de semana.

E: Porque é que só usas o fim de semana?

Hb5: Porque eu amanhã vou para o 1º ano e vou andar muito cansado.

E: Quem disse que tinha de ser assim?

Hb5: Foi o pai.

E: Achas bem ou achas mal?

Hb5: Acho mal.

E: Querias usar mais?

Hb5: Sim.

Aparentemente ambos os pais justificaram aos filhos esta medida por motivos de saúde. Embora ambas as crianças tenham acatado a regra, referem que gostavam de utilizar mais o dispositivo.

Por outro lado, a terceira criança utiliza o tablet esporadicamente porque a mãe não autoriza o seu uso diário, manifestando a importância da existência de regras e da negociação da utilização do tablet com o filho.

E: Ele [Jb5] utiliza sempre o tablet quando lhe apetece? Ou há alguma regra?

Im: Tem de haver. Para já ele não joga todos os dias. (...) Tem de ser negociado também, umas vezes joga no meu, umas vezes joga no dele... tem muito a ver também com os comportamentos: ele porta-se bem e pode jogar (...).

Com quem

A maioria das crianças mencionou utilizar o tablet **sozinhas**. Alguns pais também assumiram que esta utilização era feita de modo solitário pelos seus filhos.

E: Quando jogas no tablet também jogas sozinho?

Jb5: Jogo sozinho.

Lm: Enquanto eu estou a fazer o comer e ando lá para dentro [na cozinha] eles [Lb5 e Lb7] fazem o que querem aqui.

Apenas três crianças mencionaram ter a companhia dos irmãos enquanto utilizam o dispositivo. Jogam jogos a pares com os irmãos, como o “Ninja Fruit” ou o “Logoquiz”, ou então acompanham os irmãos mais velhos na sua utilização, atividade que gostam muito, como na visualização de vídeos online. Apenas uma mãe referiu jogar com o filho no tablet, nomeadamente o “Ninja Fruit”.

O quê?

A principal atividade realizada (e praticamente exclusiva) no tablet pelas crianças são os **jogos** e os preferidos são os chamados *jogos casuais*¹. As meninas gostam mais de jogos onde podem adotar um animal virtual, vestir bonecos ou encontrar o par, enquanto que os rapazes preferem jogos de ação ou Role Playing Games² (RPG), como o “Grand Theft Auto” (GTA), jogos baseados em personagens masculinas de filmes de banda desenhada, como o “Homem Aranha” ou o “Batman”, ou de desportos, como o “FIFA”. Na Tabela 20 é possível ver uma descrição mais detalhada dos jogos que as crianças realizam no tablet, mencionados pelas crianças e pais.

1. Jogos casuais são jogos que, independentemente das suas características, são direcionados para jogadores (casuais) que não pretendem dedicar muito tempo e esforço ao dito jogo. Para progredir no jogo os requisitos são muito baixos, não obstante permitem ao jogador aumentar o desafio, realizando as tarefas mais rapidamente e com recompensas. Normalmente estes jogos caracterizam-se por serem coloridos, com gráficos e sons atrativos, sem conotações negativas, como violência ou confrontos, recompensando o jogador com pequenos e frequentes prémios, originando motivação constante. É possível o jogador desistir do jogo a qualquer momento.

2. Os Role Playing Games são jogos de ação envolvem coordenação óculo motora e competências motoras. Centram-se no jogador que está em controlo da maior parte da ação.

Tabela 20

Jogos realizados pelas crianças no tablet.

Tipo do jogo	Nome/conteúdo do jogo	Rapariga	Rapaz
<i>Ação/aventura</i>	“GTA”	-	2
	Zombies	-	3
<i>Casuais</i>	Encontrar o par	2	2
	Jogo do esquilo	-	1
	“Pou”	-	2
	“Minions”	-	1
	Jogos musicais	1	1
	Lança pinos	-	1
	“Tom o gato”	1	1
	Vestir bonecos	2	2
	Correspondência	1	1
	Desenhos	1	1
<i>Educativos^l</i>	Puzzles	1	3
	Inglês	2	-
<i>Desporto</i>	Carros	-	1
	Futebol	-	3
<i>Construção</i>	“Lego”	1	-
<i>Jogos de simulação</i>	“O meu pequeno pônei”	1	-

Nota: Em alguns momentos as crianças conseguiram identificar o jogo, em outros mencionaram apenas o seu conteúdo.

O Lb5 e Lb7 jogam “GTA”, embora a Lm já os tenha proibido, eliminando a aplicação do tablet sempre que a encontra, no entanto o Lb5 volta a instalá-lo. O Of revela também o seu desagrado por este tipo de jogos.

Lm: Quando eu me apercebi, com o mais velho, o que é que era e a violência que [o jogo] tem, tentei logo tirar. O mais velho já não tem e sabe que não pode pôr, mas volta e meia deve pôr, porque eu já estou farta de o apagar. É ele que lá vai com o dedinho e... (...) Eles gostam de lutas...

Of: (...) há jogos que são assim um bocadito... às vezes nem gosto de os ver jogar essas coisas, mas eles instalam, estão sempre a instalar.

O Lb5 também gosta de ver vídeos sobre o jogo “Five Nights at Freddy’s”, um jogo para crianças maiores de 12 anos, que o irmão de 7 anos e os amigos também veem e por isso a curiosidade do irmão mais novo.

Apenas duas crianças mencionaram ter uma aplicação de inglês, sendo no entanto pouco utilizada, dando preferência a jogos mais lúdicos. Embora os jogos educativos não fossem monótonos nem conotados como negativos pelas crianças, elas percebiam-nos como menos divertidos.

Para além de jogar jogos, o Jb6 consulta sites específicos no tablet, como o “Bigs.pt”, o “Panda TV” e “SicK.pt” para jogar. De referir que o Jb6 é um utilizador digital elevado e daí ter bastantes competências digitais, comparativamente com as outras crianças.

No tablet as crianças também gostam de ver vídeos no **YouTube**: ouvem músicas pop modernas e infantis e veem filmes das suas personagens preferidas, em que as meninas preferem filmes do “Pequeno Pónei” e os rapazes do “Homem Aranha” ou “Hulk”. As **crianças com menos de 3 anos** também gostam muito de ouvir música e ver desenhos animados no YouTube, selecionando-os aleatoriamente, seguindo as sugestões da aplicação.

Gm: Ela [Gg5] sabe ir ao YouTube... basta eu pôr um filme, a seguir vai vendo, ela já conhece os bonecos e vai clicando. Até ele [Gb1], se eu o deixar aqui a ver os bonequinhos depois ele vai carregando de lado [sugestões do YouTube]. Os miúdos hoje já nascem ensinados.

Algumas crianças acabam por ver **vídeos violentos** no YouTube. O Hb5 usa o YouTube com as configurações da conta do pai, que costuma ver vídeos sobre Artes Marciais Mistas (MMA)³.

3. Artes Marciais Mistas é um desporto de contacto entre duas pessoas, que inclui golpes de luta em pé e técnicas de luta de mão.

Hf: Já o apanhei a ver vídeos mais violentos, ou coisa assim. Porque o tablet está com as definições da minha conta de email, ou seja, tudo o que eu vejo depois fica pré-selecionado ou dão sugestões. Às vezes eu vejo algumas coisas de MMA ou coisa assim.

O Ob5 vê vídeos em que “(...) *querem matar o Homem Aranha. O Homem Aranha é que quer matá-los porque também estão a pôr-se contra o homem aranha*” [Ob5]. No tablet ele vê desenhos animados em que o “Homem Aranha” luta violentamente com outras personagens do filme.

Outra atividade preferida é tirar **fotografias**, vê-las no tablet e fazer vídeos, principalmente com os irmãos.

Exceto a família Lima, todas as famílias disseram que os filhos **apenas estavam autorizados a instalar aplicações gratuitas**. Como os filhos só instalam jogos, os pais são da opinião que não faz sentido pagar para os filhos jogarem. Assim, as crianças aprenderam forçosamente a diferenciar aplicações pagas de gratuitas na “Loja” de aplicações, mesmo sem saberem ler.

Df: [As apps instaladas] É tudo grátis (...).

Dm: Aliás, elas [Dg6 e Dg10] sabem. (...) elas explicaram-me (...) “*Estás a ver aqui, tu tens de ver se é free ou se não é free*”. Isto até a [Dg6] que supostamente não deveria saber ler, mas ela consegue identificar, de alguma forma. (...) Ela sabe que é free!

Df: Ela sabe que tem lá um valor e sabe o que é pago e o que não é pago.

Om: Tudo o que é a pagar está bloqueado.

Apesar disso, alguns pais não descartam o facto de poder pagar uma aplicação, mas apenas em caso de ser relevante para os estudos.

Bm: Não vamos pagar (...) por jogos (...). Se fosse uma coisa de grande valia, claro que acabamos por... mas, caso contrário, não. (...) Acho que não há necessidade, a não ser que fosse uma coisa realmente... Por exemplo, vamos supor que daqui a um tempo ele precise de um programa para estudar em casa e esse programa nos custe algum dinheiro, é diferente. Mas por um jogo, não.

Visto os pais não permitirem a instalação de aplicações pagas, algumas crianças desenvolvem estratégias e adquirem competências operacionais (conforme já referido) para poderem ter os jogos que desejam, como trocar de utilizador no dispositivo uns dos outros, atividade esta feita pelo Lb7 e os seus amigos.

III.2.2 Smartphone

O **segundo dispositivo preferido** das crianças é o smartphone e várias disseram que gostavam tanto de utilizar o smartphone como o tablet. As **crianças mais jovens, com menos de 3 anos**, tinham especialmente **preferência por este dispositivo**, talvez por ser mais fácil de manejar do que o tablet, pois é mais leve e mais pequeno.

E: Eles [Eb1 e Eg1] gostam mais do telemóvel ou do iPad?

Em: Do telemóvel.

Gm: (...) ele [Eb1] anda sempre com o nosso telemóvel.

Cm: No telemóvel (...) vai carregando, ainda é aleatório. (...) Ela sabe que ali é o “atô”, que é para falar, e então às vezes pega no telefone...

Cf: Tem os telemóveis todos antigos [para brincar] (...).

E: E ela gosta?

Cf: Gosta, aqui é só telemóveis espalhados!

Cm: Temos uma caixa só com telemóveis. (...) Aqueles que não têm teclas, que só têm o visor [tátil], ela está ali com o dedinho [mãe arrasta o dedo] porque é o que nos vê fazer (...). Depois meia volta vem para eu pôr a “coxa”, a música... [no YouTube, no smartphone].

E: Ela dá especial atenção a esses telemóveis, ou é um brinquedo que gosta tanto como os outros?

Cm: Ela gosta muito dos telemóveis!

De quem?

Nenhuma das crianças alvo do estudo tinha smartphone, não obstante todos os seus **pais** tinham e alguns dos seus **irmãos mais velhos**, independentemente do seu nível económico (Tabela 21).

Tabela 21
Número de smartphones que as famílias detêm

<i>Número de smartphones que as famílias possuem</i>	Familiares		
	Pai	Mãe	Irmãos mais velhos
	15	14	6

Os smartphones são considerados **dispositivos pessoais** pelos **pais** e por isso alguns, maioritariamente o pai, colocam restrições no seu uso pelas crianças. Apesar disso, segundo a Tabela 22, as crianças acabam por utilizar o smartphone de ambos, embora a mãe seja mais permissiva nesta utilização.

Tabela 22
Familiares a quem pertence o smartphone utilizado pelas crianças

	Familiares					
	Pai	Mãe	Ambos os pais	Irmãos mais velhos	Avós	Tios
A quem pertence o smartphone que as crianças usam?	5	6	6	3	3	1

Alguns pais não confiam o smartphone aos filhos mencionando algumas preocupações nesta utilização. A maior preocupação é que os filhos o estraguem.

Mf: Normalmente é o [smartphone] da mãe [que utilizam], o do pai tem algumas restrições.

E: Tem medo de alguma situação? Que eles estraguem...

Mf: Que eles me partam! A Mm já não sei quantos vidros já pôs no dela [risos]! Porque aquilo nas mãos deles é sempre arriscado. Eu empresto, eles também brincam, mas não é com a mesma facilidade que o da mãe, no meu há mais restrições.

Ff: Porque se deixar cair é um problema, não convém brincar com essas coisas.

Kf: (...) o telemóvel nas mãos deles, não. (...) Tenho receio que eles me partam o telemóvel.

Outras preocupações dos pais referem-se ao consumo da bateria, pois pode ser necessário utilizar o smartphone, também têm receio que os filhos acionem aplicações pagas, originando despesas, que eliminem dados do smartphone ou utilizem a totalidade dos dados móveis disponíveis.

Df: Muitas vezes digo que não [empresto o smartphone] porque não há Wi-Fi. Eu com os dados [móveis] não as deixo jogar no meu telemóvel, a mais nova [Dg6] não joga com os meus dados, eu desativo os dados e dou-lhe.

E: Porquê?

Df: Porque cobra-me! Há jogos que são online, que ela joga mas tem acesso online, precisa de ter dados ou precisa de ter net para jogar.

Kf: (...) eles às vezes podem carregar nalgum botão e isto ative qualquer aplicativo para pagar. (...) Uma vez eles carregaram num anúncio sem querer. Eu tinha um jogo no outro telemóvel, e agora já não tenho neste, que era um de carros. O carro só andava assim, virava para a esquerda e direita (...) e em baixo aparece aquelas publicidade e ele [Kb5] sem querer uma vez carregou. Por isso é que eu agora fico sempre ao pé deles para ver. “Oh pai, isto agora parou!”, era o anúncio, o anúncio aparecia e eles....

Dg6: Às vezes o papá diz para eu não gastar tanta bateria.

Algumas mães, embora em número reduzido, têm alguma renitência que os filhos usem o seu smartphone por motivos semelhantes aos mencionados pelos pais: utilizam-no para questões profissionais e têm receio que os filhos o estraguem ou eliminem dados.

Dg5: A mamã não deixa porque trabalha com o telemóvel.

Om: Eu não lhes deixo pegar no meu telefone, raramente, só a mais velha. Porque o outro, como é tátil, deixaram cair e partiram-me, então eu nunca mais deixei jogar. O pai ainda vai deixando!

Em: O pai tem uma coisa no telemóvel dele que é boa, tem uma aplicação, um bloqueio para crianças. Portanto, eles não saem dali [daquela aplicação]. Eu não tenho e depois, volta não volta, estão a apagar coisas, (...) desaparecem-me ícones [risos]! Por isso não gosto, ou fazer chamadas ou qualquer coisa, por isso não... Às vezes estamos juntos a ver fotografias, mas nunca “toma”.

Caso as crianças até 6 anos tivessem irmãos mais velhos estes emprestavam-lhes o smartphone. Utilizavam também os smartphones de outros membros da família, como avós ou tios.

Gm: [A dirigir-se à Gg5] *Quem tem mais jogos é a avó, não é?*

No caso da família Golf, a avó é quem utiliza mais as tecnologias, tendo inclusivamente oferecido um tablet à neta e tendo muitos jogos instalados no seu smartphone, que a Gg5 e o Gb1 gostam muito de jogar. Para as crianças pouco importa a quem pertence o smartphone, elas querem apenas entreter-se e brincar.

Onde?

Conforme referido no ponto anterior relativo ao tablet (*Onde?*), são poucas as crianças que estão autorizadas a levar o tablet para fora de casa. Assim, o smartphone, principalmente dos pais (pois nenhuma criança alvo do estudo

tem smartphone próprio), é visto como uma **alternativa ao tablet** e por isso utilizados pelas crianças maioritariamente fora de casa. É também utilizado para “**entreter**” em tempos de espera e para estarem mais “sossegadas”.

Mf: Quando estamos à espera de alguma coisa, normalmente aí é com os telefones, porque eles também sabem utilizar os telefones e os jogos e não sei o quê, eu passo-lhes o telefone para a mão para eles estarem mais sossegados. Também quando estão os dois ou três eles começam logo a implicar uns com os outros, então para os manter mais calmos...

Esta utilização é feita principalmente em **restaurantes** e alguns pais referem que o smartphone é útil para manter as crianças calmas e distraídas enquanto eles convivem com os amigos.

Jm: Quando íamos a um sítio mais público ou quando íamos a almoços com os amigos ou jantar e que é chato para eles, não têm nada para fazer, não têm conversa, por muito que tentemos que eles interajam, acaba por ser desinteressante para eles e aborrecem-se e para o podermos manter mais ou menos calmo ou connosco ali ao pé de nós acabamos por dar o telemóvel para ir jogando ou para ver algum vídeo ou assim.

Lm: Às vezes para nos darem um bocadinho de descanso no restaurante, sim.

Os pais da família Oscar, à semelhança do uso do tablet, não permitem que as filhas utilizem o smartphone durante toda a refeição, mas sim apenas antes de chegar a comida.

Df: No café, no restaurante, sim, um pouco (...). Normalmente é antes de chegar a comida e depois já não há mais. Depois vamos para o café e se houver crianças elas vão brincar, não há telefone.

Por um lado esta família afirma que utiliza as tecnologias para as filhas se entreterem às refeições, por outro lado dizem que “*nós não gostamos daquele tipo de família em que os miúdos estão o tempo todo na refeição a comer e a mexer [no tablet ou smartphone], e portanto isso não é autorizado*” [Om]. A família Charlie também utiliza o telemóvel para distrair a Cg1 nas refeições em casa, no entanto também afirmam que não gostam e utilizam-no apenas como último recurso.

E: Em tempos de espera, na hora do almoço, costumam usar o telemóvel?
Cf: Mais para ela comer. Ela come sopa, nós batemos palminhas “Muito bem! Comeu!”. Hoje por exemplo, (...) levei um coiso para a mesa com gelo e bati sem querer no púcaro e aquilo fez “píiiiiiiim”, e reparei que ela deu atenção a isso. Então eu bati e ela comia uma colher de sopa, voltei a bater e ela comeu outra colher. Mas quando chega ao ponto de tentar várias vezes outro tipo de sistema para ela comer e ela não come, é sempre a última estratégia que é onde está o “Avô cantigas e a “Joana come a papa” que ela adora e come (...).
Cm: Imagina se saímos e vamos para um sítio qualquer, vamos com o avô cantigas?

Ambas as famílias procuram dar uma boa imagem/aparência como família, não dando a entender que as crianças utilizam as tecnologias enquanto comem, condenando este comportamento, pois são da opinião que não representa uma boa parentalidade. No entanto os filhos acabam por utilizar as tecnologias às refeições.

Para além dos restaurantes, as crianças utilizam o smartphone no carro, em viagens longas, ou em casa dos avós.

Quando?

A maioria das crianças não mencionou locais específicos de utilização do smartphone, dando a entender uma utilização mais esporádica comparativamente ao tablet, que tem uma utilização mais prolongada, e por isso as crianças exploram mais o dispositivo. No smartphone dizem jogar “*sempre que apetece*”, nomeadamente da parte da tarde, em viagens extensas ou quando estão “*cansadas*”. Contudo, o Hb5 e o Kb5 disseram utilizar o smartphone “às vezes”. O Hb5 só pode utilizar meios digitais ao fim de semana, regra aplicada pelos pais. O pai da família Kilo não deixa o Kb5 utilizar o smartphone com medo que ele o estrague ou ative aplicações pagas, por isso o filho só pode usar “às vezes”, mas disse que gostaria de usa-lo mais.

Com quem?

À semelhança da auto-utilização que a maioria das crianças faz do tablet, o smartphone é também utilizado maioritariamente de modo **solitário**, sem o acompanhamento de familiares ou outras pessoas.

E: Costumas jogar com o mano ou jogas sozinha?

Bg3: Jogo sozinha.

Existem algumas exceções, como a Fm que referiu fazer supervisão da utilização do smartphone do seu filho com receio que ele o estragasse e a Im que empresta o smartphone ao filho, mas desliga o acesso à Internet.

O quê?

À semelhança do tablet, o smartphone é utilizado maioritariamente para jogar **jogos**. Vários foram os tipos de jogos referidos pelas crianças, principalmente jogos casuais. Na Tabela 23 é possível ver detalhadamente os jogos mencionados pelas crianças ou pais. Comparativamente ao tablet, no smartphone as crianças jogam mais jogos casuais, talvez por ele ser dos pais e a sua utilização ser mais esporádica do que a do tablet.

Tabela 23

Jogos realizados pelas crianças no smartphone

Tipo do jogo	Nome/conteúdo do jogo	Rapariga	Rapaz
Casual	“Angry Birds”	-	2
	“Cut the Roap”	1	1
	Jogo da formiga	1	1
	“Pou”	1	1
	“Tom o Gato”	6	5
	Jogo da memória	-	1
	Jogo das bolinhas	1	2
	Jogos de zombies	-	1
Construção	“Lego”	1	1
Música	Jogo de música	1	1
Jogos de simulação	“O meu pequeno pónei”	1	-

Nota: em alguns momentos as crianças conseguiram identificar o jogo, noutros mencionaram apenas o seu conteúdo.

A seguir aos jogos, outra das atividades preferidas é **tirar fotografias**, quer sejam aos próprios (“*Selfies a toda a hora e a toda a gente*” [Bm]) quer a outros, em casa ou na rua. Embora também seja uma atividade com bastante adesão no tablet, no smartphone tem ainda mais adesão possivelmente por este ser um dispositivo mais pequeno e portátil.

Fm: Eu às vezes acordo de manhã, vou ao telemóvel e tenho montes de fotografias minhas a dormir.

Já com menos adesão está a realização de pequenos filmes e a visualização de fotografias, a última preferida pelas crianças com menos de 3 anos.

Em: Eles gostam de ver a mãe, o pai, a avó... (...) ficam mais entretidos é com as fotografias.

Gm: (...) eu meto-lhe [Eb1] nas fotografias [smartphone na app de visualização de fotografias] e ele vai passando. Ele vai vendo e depois vai dizendo quem é.

As crianças com menos de 3 anos, como a Cg1, gostam de ver vídeos de músicas infantis no YouTube, como o “Avô Cantigas”, a “Joana come a papa” e o Gb1 gosta de ver o Ruca. As mães da família Epsilon e Golf, mães de crianças com menos de 3 anos, disseram que ambos os pais têm uma aplicação no smartphone que bloqueia o ecrã, permitindo assim que os filhos vejam vídeos ou ouçam música sem selecionar outras aplicações se tocarem no ecrã. Caso contrário, quando a mãe entrega o smartphone ao filho com o vídeo já selecionado, involuntariamente ele seleciona outras opções e o vídeo desaparece.

Em: O pai tem uma coisa no telemóvel dele que é boa, tem uma aplicação, um bloqueio para crianças. Portanto, eles não saem dali. Eu não tenho e depois, volta não volta, estão a apagar coisas.

Gm: O telemóvel do pai tem uma coisa maravilhosa: tem um bloqueio de ecrã, então ele pode mexer que não sai do filme. (...) No meu não fica tanto, porque ele mexe, e assim que mexe e isto sai, ele está logo a pedir-me para voltar a pôr os bonecos.

Apesar de ambas dizerem que esta aplicação é uma mais valia, não a tinham instalada no seu smartphone.

À semelhança do tablet, nenhuma das aplicações que as crianças instalam são pagas, pois os pais não o permitem.

III.2.3 Consolas de jogos

As consolas de jogos consistem em máquinas (praticamente) dedicadas a jogos. Possivelmente, devido à proliferação do tablet e smartphone, passaram a ser menos populares hoje em dia. No entanto, as crianças gostam de as usar, principalmente os rapazes.

Quais?

São várias as consolas de jogos que as crianças utilizam, umas portáteis e outras não. Começando pelas não portáteis, a mais popular é a **PlayStation** (independentemente do modelo), seguida da Wii e a Xbox. Relativamente às portáteis, as crianças, e inclusivamente alguns pais, possuem a PlayStation Portable, a Nintendo DS e a PlayStation Vita (Tabela 24).

Tabela 24
Consolas utilizadas pelas crianças (a azul as que pertencem às crianças)

	Não portátil	Portátil		
	PlayStation (modelo 2, 3 ou 4)	Wii	PlayStation Portable	PSVita
Rapariga	2	2	1	0
Rapaz	6	0	2	1

As **diferentes consolas** são vistas como tendo **diferentes papeis na família**: a PlayStation já pertencia aos pais antes dos seus filhos nascerem, ou seja, era uma tecnologia dos adultos, que mais tarde foi passada para as crianças quando elas cresceram. Já a PlayStation Portable é um dispositivo que pertence a um individuo, neste caso às crianças, e normalmente não é partilhada. A consola Wii é vista como um dispositivo familiar, adquirida como uma ferramenta de entretenimento para toda a família.

Algumas crianças que não têm consolas pedem aos pais para as comprarem, principalmente após jogarem em casa de amigos. A mãe Lima diz que o marido não é muito adepto de jogos e por isso nunca tiveram uma consola. Mas, após o filho ir a casa de um amigo e jogar na sua consola, pediu aos pais para comprarem uma, no entanto a mãe considerou que ele é ainda muito jovem e a consola é muito dispendiosa. A Dg5 também pediu aos pais uma consola portátil, mas a mãe é da opinião que as filhas já utilizam muito tempo as tecnologias e não queria estar a “*comprar mais uma tecnologia para jogarem jogos de sentar, de sedentarismo*”, dizendo-lhes que “*a única coisa que*

podia comprar era a Wii porque promove o movimento” [Dm]. A consola Wii da família Delta é utilizada principalmente quando recebem crianças em casa e nas festas de anos.

De quem?

A maioria das consolas, como a PlayStation, pertencem aos pais das crianças ou então a familiares com quem as crianças jogam. Apenas duas têm uma PlayStation Portable.

Com quem?

As crianças que utilizam **consolas não portáteis** jogam com **familiares ou amigos**. Jogam maioritariamente PlayStation com os primos ou amigos, desfrutando da sua companhia, e todos se divertem e jogam juntos. O Fb3, embora tenha uma PlayStation em casa, prefere jogar na casa dos primos, na sua companhia.

Fm: Ele sozinho por norma não [joga], chama-os [os primos]. Normalmente um ou dois primos estão cá sempre, normalmente, nos avós. Ele às vezes sai daqui a diz “vou ter com o meu primo para ir jogar”, e vai. (...) Se não fossem os primos ele nem sequer ia para a PlayStation. Começou a ligar por os ver a jogar, tanto que aqui em casa ele nem liga muito. Se o vi aqui a mexer na PlayStation foi duas ou três vezes.

Algumas crianças jogam PlayStation com a mãe ou com o pai. Outras jogam com os familiares, nomeadamente na consola Wii, tendo já sido comprada com esse intuito.

E: Nesta consola jogam jogos em conjunto?

Dm: Jogamos (...) e foi de propósito. (...) propositadamente não temos outro tipo de jogos.

Por vezes alguns jogos das consolas são difíceis de realizar, até mesmo pelos pais. Por exemplo, um pai diz que na consola Wii “*é um bocadinho complicado meter os jogos*” porque “*tem ali uma data de passos que eles não conseguem*

fazer muito bem e depois precisam da minha ajuda e eu nem sempre tenho paciência” [Mf], ou quando perdem o jogo ele *“volta ao início”* [Hf], tornando-se fastidioso.

O Jb6 diz que não joga na PlayStation porque o pai não deixa, *“aqueles jogos não são para a idade dos meninos, (...) só quando tiver 9 anos”* [Jb6]. O Bf também não deixa os filhos jogar na PlayStation porque tem apenas jogos de luta e guerra que são violentos e diz que eles só poderão jogar quando tiverem mais idade.

Por outro lado, as crianças que utilizam **consolas portáteis** preferem **jogar individualmente**.

Onde e quando?

Considero pertinente separar a utilização de consolas portáteis das não portáteis.

Conforme referido, a maioria das consolas utilizadas são as não portáteis, nomeadamente a PlayStation. Estas são utilizadas **em casa** das crianças ou de familiares, nomeadamente na sala. Ao contrário do tablet ou do smartphone, não foi mencionada uma utilização diária das consolas, por isso estou em crer que como as utilizam maioritariamente com familiares, esta utilização será mais esporádica do que o tablet ou mesmo as consolas portáteis, pois as crianças gostam de jogar acompanhadas e é necessário que se reúnam para o jogo. Excluindo o ambiente caseiro, apenas a Im disse que o filho utilizava uma consola em tempos de espera no hospital, onde existe uma ligada a uma televisão na pediatria. Encontrei também famílias que tinham a consola arrumada dentro da caixa, o que sugere a pouca utilização nos últimos tempos. O Ab5 tinha a PlayStation arrumada num armário da sala, pois também tem uma PlayStation Portable e acaba por preferir usá-la. Após eu conversar com ele sobre a sua utilização da PlayStation, ele partilhou com a mãe *“já há muito tempo que não jogo PlayStation”*. Quando eu saí de casa, a mãe, a seu pedido, tirou a PlayStation do armário para ele jogar. O Fb3 também tem a PlayStation arrumada na sala, preferindo a

utilização desta na casa dos primos. Já as consolas portáteis são utilizadas diariamente, quando as crianças chegam a casa ou no exterior, como em viagens extensas.

O quê?

Conforme já referido, as consolas de jogos são mais utilizadas pelos rapazes e por isso os jogos estão mais relacionados com desporto ou ação/aventura. Assim, na PlayStation gostam de jogar futebol, nomeadamente o FIFA, onde jogam com amigos ou familiares e *“fazem equipas, é sempre jogos a pares”* [Fm]. Algumas crianças jogam jogos violentos e impróprios para a sua idade, como o “GTA”, para maiores de 18 anos, ou outro tipo de jogos violentos e para crianças maiores de 12 anos, como os jogos do “Batman”, “Homem Aranha” ou “Batman” (Figura 9 e Figura 10).



Figura 9. Capa do jogo “Grand Theft Auto”



Figura 10. Capa do jogo Spiderman 2

Durante a entrevista a mãe Foxtrot partilhou que por vezes o Fb3 relata algumas atividades que realiza no jogo “GTA” com os primos.

Fm: Ele vinha para casa contar [o que tinha feito no jogo], “fui à discoteca, vi muitas armas e tinha um carro”, (...) ele diz tudo [relativo ao jogo], “tinha miúdas, tinha miúdas mãe”. Houve uma altura em que ele ia no carro, ia assim: punha o gorro, punha os óculos [escuros] e assim “pum pum pum” [a fingir disparar uma arma].

Fb3: Mãos ao ar todas! [dirigindo-se a mim e à mãe].

Apesar dos jogos do “Batman” ou do “Homem Aranha” estarem aconselhados para crianças com mais de 12 anos, os pais não manifestaram qualquer entrave na sua utilização pelos filhos, talvez por serem personagens de banda desenhada antigas, de quando os pais também eram jovens, e já quase tradicionais na infância. Contudo, os jogos evoluíram e estes estão classificados para crianças com mais de 12 anos. Relativamente ao “GTA”, os pais manifestam a sua opinião negativa, no entanto as crianças continuam a ter acesso ao jogo.

As meninas jogam com os irmãos ou primos, acabando por jogar os jogos que eles preferem.

III.2.4 Computador

O computador é também um **meio digital** cada vez mais **em desuso** pelas famílias, especialmente pelas crianças, principalmente devido à proliferação do tablet e smartphone. Este foi o meio digital menos mencionado. As crianças acabam por recorrer ao computador quando não têm acesso à Internet através de Wi-Fi e os jogos do tablet ou smartphone não funcionam na tua totalidade.

Têm, mas é pouco usado

Algumas famílias têm computador em casa, mas os pais afirmam que **desde que compraram o smartphone ou o tablet deixaram de o utilizar**, pois os últimos acabam por ser mais rápidos no processamento do que o computador, preferindo-os para aceder a redes sociais, ao correio eletrónico ou a informação do trabalho.

Im: Aquele desgraçado [computador] quase nem funciona, aquele já quase ninguém lhe pega!

Kf: Nós tínhamos um [computador] pequenino, mas eu depois comprei este telemóvel e nunca mais toquei no computador.

Em: (...) Faço tudo no iPad.

Jm: Antes de termos tudo [tecnologias] tivemos este [computador], foi a primeira tecnologia que tivemos cá em casa [risos] . (...) Eu agora acabo por não utilizar muito, (...) é mais o tablet (...).

As crianças também preferem o tablet ou o smartphone, conforme já referido, ao invés do computador.

Hm: Ele quando era pequenininho ia para o computador, carregava no YouTube, depois lá ia aos vídeos e ficava ali.

E: E agora já não?

Hm: Nada.

Hf: Desde que comprámos o tablet...

Para elas o computador torna-se de **difícil utilização** porque **necessitam da ajuda de um adulto** para o usar, principalmente para escrever ou para utilizar o rato, preferindo o tablet ou o smartphone, onde podem utilizar o dedo para interagirem com este, fazendo assim uma utilização mais autónoma.

Dm: No computador ela [Dg6] é menos autónoma do que no smartphone ou no tablet, pela questão de poder fazer pesquisa oral [utilização da funcionalidade de pesquisa por voz]. Então aí nós temos de introduzir as palavras porque ela ainda não consegue escrever.

Comparando os testemunhos das crianças até 6 anos com os dos seus irmãos mais velhos, que já sabem ler e escrever, poderemos pensar que existe mais probabilidade de utilização do computador, nomeadamente para atividades escolares. Alguns pais (de nível socioeconómico alto) referem ter inclusivamente comprado um computador para os filhos mais velhos (maiores de 6 anos) utilizarem para trabalhos de escola, no entanto eles não mostram motivação para o utilizar, preferindo os dispositivos móveis, principalmente o tablet, para realizar as suas atividades lúdicas e escolares.

Cm: O computador ele [Cb12] não usa porque tem tudo no telemóvel, tem Internet no telemóvel.

Cf: Inclusive comprámos uma impressora por causa disso. (...) Este computador [desktop] é antigo, é lento.... (...) para baixares um vídeo de 1 minuto ou 2 minutos é capaz de estar ali 10 minutos à espera, porque é antigo, (...). No telemóvel é muito mais rápido, também é wireless (...), para estar aqui no computador tem de estar sentado aqui, no telemóvel vai à cozinha, vem aqui, vai à sala...

Lm: Ele [Lb7] tem um computador no quarto por causa dos trabalhos de escola, (...). Não liga, nem vai para o computador, acaba por fazer os trabalhos todos no iPad dele. Mal empregado, comprámos e agora acaba por ser para descarregar fotografias... Hoje em dia faz-se tudo no tablet (...), chega à escola, apresenta com o projetor.

Mf: Eu comprei-lhe [à Mg9] um computador para ela começar a interagir. Não usa muito porque não é prático, porque eles estão muito habituados a este tipo de coisas (dispositivos móveis) e o computador, para eles, não é tão... os outros não usam.

A mãe Golf diz que não tem computador porque não tem possibilidades para o comprar. Mas conforme a maioria dos pais, pensa fazê-lo a curto prazo, pois é da opinião que a Gg5 *“quando for para a escola que vá fazer mais falta”*.

As crianças que acabam por fazer uma utilização diária do computador são crianças que são utilizadores digitais elevados, como a Dg10, que utiliza o computador com muita frequência para pesquisas, jogos ou trabalhos escolares, ou o Bb6, que utiliza maioritariamente o computador para jogar.

Alguns computadores estão estragados, como o computador da Dg6 ou o da família Oscar.

De quem e onde?

O Ab5 e o Ib5 utilizam o computador em casa, afirmando que é *“de todos”*. A mãe Alfa escreve no browser o jogo que o Ab5 quer jogar e o Ib5 joga os jogos da Aprendilândia, uma coletânea em CD de jogos educativos que a mãe tem em casa (de notar que a mãe é educadora de infância).

O computador é visto como uma **opção ao tablet e ao smartphone**, pois os últimos necessitam de acesso ao Wi-Fi para os jogos operarem. Assim, quando estão em casa de familiares, como na casa dos avós, recorrem ao computador (caso exista), como por exemplo o Jb6 que joga no computador dos avós, ou a Dg6 que, quando vai de férias para casa dos avós, utiliza o desktop destes. A Dg6 é a única criança alvo do estudo que tem um computador portátil próprio, tendo este sido uma *“herança”* do pai, *“nós vamos substituindo as nossas máquinas e as nossas máquinas passam para elas”* [Dm]. No momento da entrevista o computador estava estragado, no entanto ela não mostrou estar aborrecida por esse motivo, talvez por ter o tablet e o smartphone disponíveis.

Algumas crianças têm os chamados “computadores para crianças” e os pais dizem que elas utilizavam-nos bastante. No entanto, com a proliferação do tablet parece que estes perderam importância, sendo que durante as entrevistas quase todas as crianças referiam que não gostam desses computadores porque são para “bebés”.

Algumas usavam o computador dos irmãos mais velhos, no entanto com pouca assiduidade.

As crianças com menos de 3 anos não utilizam o computador.

Com quem?

Jogam maioritariamente no computador **sozinhas**, sem supervisão do adulto.

E: A mãe põe o jogo (...) [no computador] e tu ficas sozinho a jogar?

Ab5: Sim.

E: Ou jogas com a mãe?

Ab5: Eu fico sozinho a jogar.

E: Quando estás a jogar computador a avó fica ao pé de ti?

Jb6: Não, estou sozinho. (...) De vez em quando eu estou a explicar à avó [no computador] e depois ele vão-se logo embora.

Apenas uma criança com irmão mais velho referiu que utilizava o computador em conjunto com o irmão e outra jogava com os primos.

Quando?

Não foi referido nenhum período ou dia específico para a utilização do computador. As crianças utilizam-no esporadicamente ou como alternativa ao tablet ou smartphone. Apenas o Ab5 disse utilizar o computador ao fim de semana.

O quê?

Das famílias entrevistadas os rapazes são mais entusiastas da utilização do computador do que as raparigas, conforme se verifica na Tabela 25. Acedem à web para jogar **jogos** das suas personagens de filmes preferidas, como o “Batman” ou “Mac Steel”, jogos do “Lego” e plataformas com vários jogos, como o “Frive”.

Tabela 25

Jogos que as crianças realizam no computador

	Ação/aventura	Jogos casuais	Construção	Desporto	Plataformas com vários jogos
	Zombies	Jogos do Facebook	Legos	Corridas de carros	
Rapariga	0	0	0	0	1
Rapaz	1	1	1	1	1

Depois dos jogos, a utilização do **YouTube** é referida por várias crianças. Os pais mencionam que aqui elas também conseguem utilizar o YouTube de modo autónomo, seguindo as sugestões dos vídeos apresentados. Conforme nos outros dispositivos, no computador as crianças também gostam de ver vídeos de desenhos animados, como a “Branca de Neve”, o “Ruca” ou o “Noddy”, sendo a sua utilização feita de modo solitário.

O Hb5 e Ib5 também utilizam o computador nas aulas de informática, embora não tenham mostrado grande entusiasmo na partilha das atividades realizadas na informática.

Hm: [No editor de imagens] ele sabia ir às tintas, e o lápis desenhava e apagava... pronto, as coisas mais básicas. Também acaba por trabalhar a motricidade. Depois é os jogos interativos, (...) coisas assim simples, mas depois não mostrou assim interesse para fazer em casa. A Prof. Margarida perguntava “Ele não pediu para mexer no computador?”, “Não...”.

De referir que estas crianças utilizam o tablet com bastante à vontade, principalmente o Hb5, e de modo autónomo, daí talvez o pouco interesse em utilizar o computador.

III.2.5 Televisão

A televisão foi o meio digital menos referido pelas crianças e pelos pais durante as entrevistas, parecendo que seria algo que estaria em desuso ou pouco utilizado. No entanto, foi o único meio digital que esteve sempre ligado durante as entrevistas, provando assim ser **transversal** a todos os outros já mencionados.

Foram várias as vezes que entrei em casa das famílias quando estas chegavam, ao final da tarde, e reparei que a primeira coisa que os pais ou as crianças faziam era ligar a televisão num canal infantil. Caso eu chegasse e a família já estivesse em casa, a televisão da sala estava ligada num canal infantil. O canal nunca foi mudado, pelo menos durante a minha presença, para outro tipo de canal temático, “obrigando” os familiares, quer fossem os pais, avós, ou irmãos mais velhos, a assistirem a desenhos animados durante várias horas.

Mf: (...) Eu praticamente deixei de ver televisão porque isto só dá desenhos animados e eu não.... E a [Mm] também não vê, praticamente, portanto...

Todas as famílias tinham, pelo menos, uma televisão por subscrição e acesso a múltiplos canais infantis.

Com quem e onde?

Através das observações verifiquei que as crianças viam, principalmente, televisão na sala, enquanto as mães faziam a lida da casa, por isso acabavam por estar sozinhas. Menos de metade das crianças tinha televisão no quarto, principalmente as que tinham irmãos mais velhos, embora preferissem estar na sala, talvez por ser a divisão da casa onde toda a família, por norma, se concentra.

Quando?

As crianças, sempre que estão em casa, estão a ver televisão. Por isso, foram vários os horários referidos para esta atividade.

Durante a semana a visualização da televisão começa logo de manhã, sendo inclusivamente utilizada como despertador por uma família.

Lm: [A televisão] é o despertador, chego ao quarto e meto o som alto e venho preparar pequenos almoços.

A maioria das crianças afirma ver “*um bocadinho*” enquanto estão a vestir-se, antes de saírem para a escola, ou então da parte da tarde, quando chegam da escola. Já com menos frequência, mencionam que veem à noite em casa, antes e durante a hora do jantar, depois de jantar e antes de irem dormir. A televisão também é utilizada para ajudar a criança a acalmar-se para adormecer.

Fm: Ao final do dia, quando é para começar a acalmar, é sempre isso que ele faz: liga a televisão e vai para a caminha.

Os dias de fim de semana também foram referidos como dias de visualização de televisão, tanto de manhã como à hora de almoço, sendo esta visualização mais prolongada do que no dia de semana.

O quê?

Todas as crianças gostam muito de ver **desenhos animados**. Em Portugal vários são os canais disponíveis na televisão por subscrição, como o “Canal Panda”, o “Cartoon Network”, o “Nickelodeon”, o “Disney Channel”, entre outros. As crianças mais velhas (mais de 6 anos) gostam de ver séries juvenis, como a “Violeta” ou os “Morangos com Açúcar”, as mais jovens (menos de 6 anos) gostam de ver desenhos animados como “Os alunos da Mia” ou o “Ruca”. Muitas não conseguiram identificar os desenhos animados preferidos, identificando com mais facilidade o nome do canal de televisão e até mesmo o número que marcavam no comando, com dois algarismos. Algumas meninas gostam de ver a telenovela à noite. Os rapazes gostam de assistir a programas desportivos, principalmente jogos de futebol.

Como as crianças não estão em casa todo o dia, para verem desenhos animados passados em horas anteriores utilizam a box da televisão por subscrição, acedem ao menu através do comando, podendo assim ver a programação diária.

Df: Sabem gravar na box da tv, pôr o que ficou gravado, sabem recuar sete dias, andar para a frente sete dias. Só não metem no videoclube porque tem um código que eu não lhes dou.

Mf: (...) Também andam sempre para trás e para a frente a ver sempre os episódios que não podem ver durante o dia que estão na escola, passam o tempo todo aqui a ver.

As crianças utilizadores digitais elevados, para além da visualização dos programas que passam nos canais, exploram também outras potencialidades mais recentes das televisões, como a gravação de séries televisivas no serviço on demand. Depois dos pais Julieta proibirem o Jb5 de utilizar o tablet com tanta assiduidade, ele passou a explorar a televisão e descobriu que a box tinha jogos, como o “Jogo da Cobra”, enquanto que a Bg3 costuma ver vídeos no YouTube.

III.3 Como as tecnologias são entendidas pelos diferentes membros da família?

As crianças gostam muito de usar as tecnologias, percebendo-as como uma continuação das suas brincadeiras offline. Já os pais, embora as utilizem diariamente, tanto profissional como pessoalmente, preferem que os filhos brinquem no exterior.

Neste ponto apresentarei as perceções das crianças relativamente às tecnologias, nomeadamente quando as começaram a utilizar, quem as ensinou e costuma auxiliar quando têm dificuldades, quais as competências que adquiriram nesta utilização, a sua preferência por dispositivos e atividades “de crescidos”, a sua personalidade VS a utilização das tecnologias, entre outras questões. Relativamente aos pais, serão apresentadas as suas perceções sobre as tecnologias, as opiniões sobre os jogos que os filhos preferem, a sua relação pessoal com as tecnologias, entre outras questões.

III.3.1 Crianças

Conforme já referido, **as crianças gostam muito de usar as tecnologias porque percebem-nas como dispositivos que lhes oferecem uma panóplia de possibilidades.** Ver vídeos, ouvir música e jogar jogos estão entre as atividades preferidas. Estes dispositivos são, nomeadamente dos pais e, por isso,

elas também querem ter um dispositivo, de preferência moderno e parecido com os dos pais. Não obstante, também gostam de outras atividades, como andar de bicicleta, jogar à bola praticar desportos ou brincar em parques.

Todas as crianças entrevistadas utilizam algum ou mesmo vários dispositivos eletrônicos diariamente, dependendo da sua acessibilidade em casa. O dispositivo mais popular e utilizado é a televisão, que praticamente todas as crianças assistem diariamente. O tablet é o dispositivo preferido de todas as crianças, seguindo-se do smartphone. Poucas utilizam dispositivos para ouvir música, como o rádio ou o MP3.

“Com que idade ele começou a mexer nas tecnologias?”, “Desde que mexe os dedos!”: o início da exploração digital

As crianças estão expostas a ecrãs desde bebés e muito cedo começam a utilizá-los, inclusivamente com **meses de idade**, observando os pais na sua utilização e reproduzindo os mesmo movimentos. Metade dos pais disseram que os filhos começaram a utilizar as tecnologias quando ainda bebés.

Dm: Desde que nasceu que ela tem acesso. Elas [Dg6 e a Dg10] são nativas.

Em: Desde sempre, talvez 5 meses. E começaram logo assim, em todos os ecrãs fazem assim [movimento a arrastar o dedo no ecrã].

Mf: Ela [Mg4] sabia de cor, acho que sempre usou isso, desde que nasceu, com os irmãos e não sei quê vai apanhando.

Jm: Quando [o Jb6] começou a interagir mais e a gatinhar, (...) começou a perceber que se carregasse no botão ligava e desligava. Na televisão também, o comando, carregava nos botões e percebia que mudava de canal, aumentava o som e diminuía, desligava a box no comando.

As ações que as crianças fazem com estes dispositivos desde bebés são semelhantes às que fazem com outros brinquedos: por exemplo, quando aumentam e diminuem o volume, ou ligam e desligam a televisão, tratam-se de movimentos de ação-reação e que estimulam os seus sentidos.

A televisão, o seu comando e a box são os dispositivos mais mencionados nas interações tecnológicas iniciais das crianças. A partir dos 3 anos, mas principalmente nos 4/5 anos iniciam-se as interações com o tablet e o smartphone, contudo alguns pais referiram que os filhos começaram a explorar os dispositivos com 1 ou 2 anos.

Quem ensina a utilizar os meios digitais?

Quando questionadas sobre “*Quem é que te ensinou a usar o tablet?... o telemóvel?... a PlayStation?... é difícil usar?*” praticamente todas as crianças responderam “*Fui eu!*”, “*Eu já sabia!*” ou “*É muito fácil!*”, o que revela a sua motivação e facilidade em explorar estes dispositivos. No entanto, após refletirem um pouco na questão, mencionaram familiares ou amigos que as auxiliam nesta interação. Embora elas realmente aprendam a utilizar os dispositivos digitais através de exploração autónoma, inicialmente aprendem por observação, principalmente dos pais.

Df: A [Dg6] vê, não pergunta, vê. Vê e depois explora. Já no YouTube é a mesma coisa, ela chega às músicas... (...) não sei se ela tinha 3 ou 4 anos, ou com 2... Ela era muito pequenina e eu ensinei-lhe a escrever “Ruca”, porque ela queria o Ruca. E depois ensinei-lhe que quando ela punha o “R” e o “U”, já estava lá escrito “Ruca”. E ela depois já sabia que era aquele... Ela depois ia lá com o rato e já sabia. Depois navegava lá sempre a ver o Ruca e às vezes aparece outros bonecos por causa das recomendações.

São vários os fatores que afetam o modo como as crianças percebem e interagem com as tecnologias. O principal é a **influência da família nuclear** (pais e irmãos) mas também a família mais alargada, como primos, tios e amigos, assim como a escola, o bairro onde vivem, o nível académico e o rendimento dos pais. Por exemplo, o Ib5 tinha algumas restrições em casa na utilização das tecnologias, contudo, segundo a mãe, o tio e a tia influenciavam-no bastante.

Im: (...) Inicialmente os jogos que ele tinha ali eram mais jogos didáticos, de puzzles, de descobrir os iguais, e ele usava imenso. A partir do momento em que o tio lhe pôs ali um jogo de futebol, pronto... ardeu [deixou de jogar os jogos didáticos para preferir os lúdicos].

E: O tio costuma instalar aplicações?

Im: Sim, o tio é que é o tecnológico. (...) O ano passado ele [Ib5] esteve e passar uma semana com os meus cunhados no Algarve. Eles são muuuito das tecnologias: a minha cunhada está sempre no Facebook... e eles mandavam-me muita coisa para o email, fotografias dele (...) ela mandava muitas vezes e ele dizia “vais mandar para a minha mãe ver na net?”, ela dizia “vou mandar pela net para a tua mãe ver”, e acho que foi mais desde essa altura que ele começou a usar o termo net, “vou à net, a minha mãe vai à net, vou pesquisar à net”, e acho que foi mais por aí.

Os familiares mais próximos das crianças são de facto relevantes no que diz respeito à sua aprendizagem da utilização dos meios digitais. O familiar mais nomeado, por metade das crianças, foi o **irmão mais velho**.

E: Como é que eles aprendem a jogar?

Of: De uns para os outros.

Os irmãos mais velhos por vezes assumem o papel dos pais na familiarização das crianças mais jovens com tecnologias e atividades digitais, principalmente porque as mais jovens são curiosas sobre o uso das tecnologias pelos seus irmãos mais velhos e porque querem fazer tudo o que eles fazem, como no caso do Hb4 que só quer utilizar o tablet quando o irmão de 5 anos está a jogar ou o Lb4 que quer ver no seu tablet precisamente os mesmos conteúdos do irmão mais velho de 7 anos e caso isso não aconteça começa a chorar.

A seguir ao irmão mais velho surge o pai, a mãe e os amigos. Neste estudo, embora haja mais pais (masculino) utilizadores digitais elevados, não foi verificada preferência deste pelos filhos no que concerne a esclarecimentos tecnológicos.

O Ib6 e o Jb6 mencionaram que aprenderam a utilizar sozinhos as tecnologias. O Jb6, uma das poucas crianças que é utilizador digital elevado, referiu “*Ninguém me ensina, aprendi sozinho!*”, informação corroborada pela mãe que afirma “*Não me perguntes [como ele aprendeu a utilizar as tecnologias]... eu nunca lhe ensinei nada...*”. De facto esta criança dominava vários dispositivos digitais, como o tablet, o smartphone e a televisão, tendo a mãe inclusivamente de lhe colocar regras rígidas devido ao excesso de utilização. O Jb6 disse também ter aprendido a jogar jogos no computador da escola com amigos. Quando estava de férias na escola, nos meses de verão, as responsáveis juntavam crianças de várias idades numa sala, realizando várias atividades, e as que sabiam escrever colocavam jogos no computador para os mais jovens jogarem.

Os primos foram referidos no que concerne à aprendizagem da utilização da PlayStation, corroborando com as afirmações do ponto anterior em que referi que a PlayStation era um meio digital utilizado em grupo pelas crianças.

Os irmãos mais velhos dizem aprender com os amigos, principalmente na escola, pois têm meios digitais semelhantes, como o tablet ou consolas de jogos.

Bm: Ele diz que os amigos têm as consolas, a Xbox, a PlayStation.

Of: Na escola também há vários pais que deixam levar os tablets e assim para a escola e eles também iam vendo de jogos, dos outros jogar, depois também queriam vir para aqui experimentar.

Por vezes cada familiar está mais à vontade com uma tecnologia específica, ou a rotina da criança assim o justifica. Por exemplo, na família Alfa o Ab5 utiliza um meio digital diferente com cada familiar, pois cada um deles está mais à vontade com um meio digital distinto ou tem disponibilidade para ele: a mãe Alfa tem disponibilidade para jogar com o filho na PlayStation e por isso ensina-o a utilizá-la; tanto o pai como os primos têm PSP e por isso ajudam-no a jogar; a irmã Ag13 tem um smartphone e é muito proficiente a utilizá-lo, e o Ab5 aprende com ela.

E: No telemóvel é a mana, na PSP é o pai, é isso?

Ab5: Sim. Na PlayStation é a mãe, na PSP é o pai e no telemóvel é a mana.

E: E os primos?

Ab5: Os primos... esses é na PSP.

Em caso de dificuldades quem auxilia?

Para além de ensinarem as crianças a utilizarem os meios digitais, o **Pai e os irmãos mais velhos são quem auxiliam em caso de dificuldades.**

E: Ele [Lb7] já te pediu ajuda para jogar algum jogo?

Lb7: Muitas vezes.

E: Tu ajudas?

Lb7: Sim.

Dg6: O papá ajuda-me em tudinho!

Duas **avós** foram também mencionadas pelas crianças. A Mg4 jogava no computador de casa da avó, que lhe escrevia o nome dos vídeos no YouTube para ela ver. A avó da Gg5 ofereceu o tablet à neta e ajudava-a instalar aplicações, assim como ajudava o Gb1 também a jogar.

E: Quem é que instala os jogos no telemóvel da avó?

Gg5: É a avó, mas avó ajuda eu e o mano [Gb1] a fazer. (...) A avó joga, o mano [Gb1] joga e depois é que é a minha vez, mas a avó ajuda.

Competências adquiridas pelas crianças nesta utilização

Através da exploração dos dispositivos digitais as crianças adquirem **competências operacionais e educativas**. Relativamente às competências operacionais, a mais comum é a **procura, instalação e eliminação de jogos sozinhas**.

E: Instalas no tablet o jogo que tu queres?

Hb5: Sim.

E: Como é que sabes qual o jogo que queres instalar? (...) O do futebol.

Hb5: Fui eu. Eu é que fui buscar.

E: Como é que fizeste isso?

Hb5: Foi... (...)[Foi buscar o tablet para me mostrar e selecionou o icon da “loja”] Depois vejo aqui se é bom ou não.

E: Como é que dá para ver se é bom ou não?

Hb5: É um vídeo.

E: Como é que sabes que é um vídeo?

Hb5: Porque um dia eu experimentei e vi. (...) Este [jogo] não está comprado.

E: O que é comprar o jogo?

Hb5: É carregar aqui. Comprar é pôr o jogo.

E: Onde?

HB5: Aqui. Carregamos aqui e depois há aqui uma linha [que apresenta o download] e depois quando chegar aqui [final da barra de download] temos de esperar um bocadinho e depois fica aqui no tablet.

A funcionalidade da **pesquisa por voz** é um auxílio nesta tarefa, pois as crianças ainda não sabem ler nem escrever. Selecionam a pesquisa por voz, expõem o que pretendem e a ferramenta passa para texto o que foi dito, fazendo depois a pesquisa online. Esta funcionalidade é utilizada maioritariamente para procurar aplicações ou para procurar vídeos no YouTube. Algumas crianças descobriram-na com amigos, outras sozinhas.

E: Quem pôs esse jogo no telemóvel?

Dg6: Fui eu!

E: Como é que o descobriste?

Dg6: Descobrindo. Disse assim [selecionando a função do microfone], carreguei num sítio e disse “Jogos do My Little Ponny” e apareceu.

E: Depois carregaste no botão e ele fez o download?

Dg6: Eu carreguei num sitio que é “pôr jogo”, e depois outra vez “jogo”, e depois é que fez isso, apareceu o “My Little Ponny”.

As crianças conseguem perceber que os **tablets dos pais**, normalmente modelos mais recentes, com mais armazenamento de dados e capacidade de processamento, são mais rápidos a processar os jogos do que os seus próprios tablets e **preferem-nos aos seus**.

Im: No Natal o meu marido ofereceu-me um iPad, que tem uma capacidade diferente em termos de jogos, em termos gráficos, e ele [Ib5] prefere 1000 vezes jogar no meu [tablet] do que jogar no dele.

Também sabiam quando o seu tablet ficava com o armazenamento de dados completo e por isso tinham de eliminar alguns jogos para poder instalar outros.

E: Vocês instalam todos os jogos que querem?

Og10, Ob6 e Ob5: Sim.

Ob5: Mas não dá para instalar muitos senão fica a memória cheia.

Uma das regras de utilização dos dispositivos mais populares aplicadas pelos pais era a proibição de instalar aplicações pagas, pois os pais consideravam que não fazia sentido pagar para os filhos jogarem jogos, visto haver tantos gratuitos. No entanto, algumas crianças, principalmente as mais de velhas, de 6 e 7 anos, gostavam de jogos que eram pagos, como o “Minecraft” ou o “Grand Theft Auto”, mas visto a regra imposta pelos pais, não os podiam comprar. Assim, o Lb7 e os seus amigos descobriram que, ao **trocarem de utilizador entre os seus tablets**, cada um deles poderia instalar as aplicações que já tivessem comprado. Ou seja, bastava um dos amigos comprar a aplicação que os restantes já podiam instalar.

Lm: O Minecraft não é gratuito, mas foi através do ID de outra criança. Nós comprámos o FIFA e tirando coisas que eu comprei para mim, acho que para eles foi só o FIFA. Porque quando eles me pedem, eu por norma digo que não.

E: Porquê?

Lm: Porque não. Há tantos jogos engraçados de borla que eu não tenho de estar a pagar para eles estarem a jogar. Têm este do Minecraft porque foi outra criança, porque senão não tinha.

(...)

E: Eles trocam de contas nos tablets uns dos outros?

Lm: Trocam. E vão apanhando os jogos de uns e dos outros e chegam-me com jogos diferentes em casa.

Para além destas competências nos dispositivos móveis, **dominam** igualmente a **box da televisão por subscrição**. Quando chegam a casa, depois da escola, após colocarem as malas no chão a primeira coisa que as crianças fazem é ligar a televisão num canal infantil. Sentam-se no sofá e com o comando da box fazem uma pesquisa pelas gravações automáticas para verem os desenhos animados que estiveram a passar no canal durante o dia, ou mesmo em dias passados. Escolhem o que querem ver e colocam no “Play”.

No caso de terem acesso a dispositivos com diferentes sistemas operativos elas não têm problemas em utilizá-los, alternando com facilidade entre o OSX, o Android ou o Windows.

Dm: Elas usavam o meu iPad, e usavam o tablet e migravam de um para o outro tranquilamente.

Df: Elas mexiam no iPad à vontade.

Algumas competências educativas foram também adquiridas pelas crianças através da utilização dos dispositivos, como identificar algumas palavras e símbolos. Um pai relatou que o seu filho, **com 2 anos, aprendeu a escrever algumas palavras**, entre as quais “Faísca”, personagem de um filme de que ele gostava, de modo a poder fazer a pesquisa no YouTube.

Mf: O [Mb7] aprendeu as letras, decorou as letras do Faísca para poder escrever no iPad para aquilo aparecer os desenhos animados. Uma vez dou com ele, tinha 2 anos e pouco, a escrever no iPad “mas tu sabes escrever?”, “sei pai!”. Só sabe escrever aquilo, não é? Fazia o reconhecimento das letras e automaticamente ia buscá-los.

Algumas reconhecem a palavra “play” e o símbolo do triângulo relacionando-os com a visualização de filmes.

Fm: Sempre que aparece o símbolo do “play” ele sabe que aí tem... ou mesmo a palavra “play” já associa. E no símbolo também, sempre que vê sabe que a partir daí consegue entrar nas coisas.

Para verem os seus programas de televisão preferidos, as crianças decoram os números dos canais para os selecionarem nos comandos da televisão, estimulando assim o seu raciocínio matemático, nomeadamente o **reconhecimento de algarismos**.

Gg5: Eu gostava do Panda e depois no comando, quando estava na avó (...) eu pus “quatro” e depois aprendi isso.

E: Então na casa da avó o canal era o quatro quatro?

Gg5: Eu estava a ver o panda e depois eu estava assim “um um”, “dois dois”.

E: Estavas a fazer isso porquê?

Gg5: Não sei, era para ver. Depois “três três”.

A evolução das tecnologias e a sua utilização na (curta) vida das crianças

Os pais que têm, pelo menos, dois filhos, referem **diferenças de utilização de uns para outros devido à evolução das tecnologias**. Por exemplo, enquanto as crianças de 7 anos começaram a utilizar o tablet com 5 anos, as crianças de 4 anos começaram a utilizá-lo com 2. Ou enquanto o filho mais velho há uns anos atrás (4 ou 5 anos) via filmes em DVD, o mais novo já só vê filmes no YouTube. Esta evolução é vertiginosa e as crianças tendem também a adaptar-se rapidamente.

Elas têm dificuldade em reconhecer um telemóvel analógico com teclas como efetivamente um telemóvel, ou então que os pais já tivessem tido uma consola de jogos. É também natural que assim seja pois as crianças desta idade estão ainda no estágio pré-operatório, não conseguindo ainda coordenar as sucessões temporais (Piaget, 1946).

Para as crianças, todas as superfícies são táteis e os pais relatam que elas, por exemplo, vão ao computador portátil e começam a tocar no ecrã, pensando que este é tátil. Quando se apercebem que não o é, desistem da atividade.

Personalidade da criança VS utilização das tecnologias

Por norma, a personalidade das crianças está estreitamente relacionada com o modo como utilizam as tecnologias: **as crianças que são muito ativas**, embora gostem de tecnologias, tendem a **realizar mais brincadeiras físicas no exterior** do que as que são mais **recatadas e sossegadas**, que preferem ficar **no sofá a jogar no tablet ou no smartphone** dos pais. Por exemplo, o Lb5 é muito ativo e gosta muito de jogar futebol dentro de casa, enquanto o irmão Lb7 é mais sossegado e fica deitado no sofá a ver vídeos no YouTube sobre o “Minecraft” ou o “Five Nights at Freddy’s”; o Hb5, um rapaz calmo, gosta muito de jogar futebol no tablet, enquanto que o Hb4, um rapaz mais ativo, prefere brinquedos físicos. A mãe Delta corrobora esta questão:

Dm: Isso [atividades digitais escolhidas] também tem muito a ver com elas [Dg6 e Dg10], é engraçado. O tipo de utilização com as tecnologias está intimamente relacionado com a personalidade delas e portanto as tecnologias estão ao uso daquilo que elas gostam mais. Se elas gostam mais do contacto social, como a mais velha [Dg10], servem muito para o contacto social, para a comunicação. Se são mais cognitivas, como a [Dg6], então são mais usadas para aspetos cognitivos. A culpa não é das tecnologias, quer para o bem, quer para o mal, tem a ver com o perfil da pessoa e com a forma como ela interage com a tecnologia.

Preferência por dispositivos e atividades “de crescidos”

Durante o jogo de cartas (atividade inicial) algumas crianças disseram terem os chamados computadores ou tablets infantis e os pais disseram que elas já os tinham utilizado bastante e que, inclusivamente, tinham sido dispendiosos. À medida que as crianças crescem, parece que estes perdem importância para outros dispositivos, nomeadamente com aspeto de “adulto”, ou seja, iguais aos dos pais. Durante as entrevistas as crianças disseram não gostar dos computadores ou tablets infantis porque “são para bebés” [Fb3], preferindo dispositivos como os dos pais, “para crescidos” [Fb3], pois “eu sou mais grande”, dizia o Fb3. As crianças querem pertencer ao mundo dos adultos e ter dispositivos parecidos com os dos pais.

Fm: Este [tablet] é para 8 anos, o outro que ele tinha é que era para 3. O outro é que era mais adequado. Fomos trocar porque não tinha som, depois o senhor estava lá a mostrar e ele quis logo este, “Quero este porque é do Benfica e é como o dos crescidos” (...). Depois não fomos procurar em mais sitio nenhum porque ele quis foi este. Não valia a pena estar a comprar uma coisa que ele não queria.

À semelhança, alguns canais de televisão infantis estavam também conotados como sendo “para bebés” [Jb6], em que as crianças diziam que já não viam esse canal porque é para bebés, como o Canal Panda, “isso é para a idade do mano” [Jb6], preferindo outros para “mais crescidos” [Kb5], como o “Disney Channel” ou o “Disney Júnior”.

Dificuldade em partilhar

Foram relatados vários **desentendimentos entre irmãos** relativamente à partilha dos dispositivos, nomeadamente o tablet.

O Jb6 gosta muito de utilizar o tablet da mãe. Um dia o irmão mais novo também quis experimentar e o Jb6 não ficou muito agradado por ter de o partilhar. Outras situações semelhantes foram também relatadas.

E: O mano [Gb1] joga no tablet?

Jb6: Só de vez em quando (...). Um dia ele começou a perceber que existe jogos e depois ele não larga a tablet e pensa que é dele.

Ob5: Oh pai, ele [Ob6] não me deixa [jogar]...

Of: Já vai filho. Queres o telefone do pai?

Ob5: Mas eu quero o jogo... ele tirou-me...

Of: Ai... tu e o tablet...

A Em diz que caso algum dia compre tablets para os seus filhos gémeos (com 1 ano de idade ao momento) terá de ser um para cada um de modo a que não briguem um com o outro. Os pais que têm possibilidades financeiri-

ras comprem um tablet para cada filho. Apesar disso, os problemas não terminam, pois os irmãos mais novos querem sempre ter as mesmas aplicações instaladas nos seus dispositivos.

Bm: Todos os programas que um tem o outro também tem.

Lm: O irmão tem o FIFA, ele tem de ter o FIFA. O irmão tem o Minecraft... Este, como o irmão tem, também quer. Ainda ontem (...) ele chorava para um lado... queria ver exatamente o mesmo que o irmão estava a ver, o irmão não lhe punha no tablet... (...).

Deste modo, foram muito poucas, ou mesmo nenhuma, as atividades relacionadas realizadas em conjunto.

E: Eles jogam os dois alguma coisa em conjunto no tablet?

Gm: Não porque ele quer tudo só para ele e ela quer tudo só para ela. São capazes de estar um com o telemóvel e outro com o tablet, por exemplo ela está a fazer desenhos e ele a ver um filme, mas os dois com o mesmo é o mais difícil.

Caso os **irmãos mais velhos** tivessem mais de 6 anos (por exemplo: os irmãos Mg9 e Mg4, ou os irmãos Nb13 e Ng6), **emprestavam o tablet com facilidade aos irmãos mais novos**.

Mg9: O tablet é meu, mas eu depois empresto-lhe [à Mg4] porque tenho vários jogos e ela vê as imagens e... a partir das imagens vê os jogos e joga.

E: [A Ng5] usa [o tablet] quando o irmão [Nb13] deixa, não é?

Nm: Sim, desde que ele não esteja cá ou mesmo que ele cá esteja e lhe peça, pronto, ele nesse aspeto ele empresta.

Se os irmãos mais velhos tivessem menos de 6 anos (por exemplo, os irmãos Jb6 e JB2, Ob6 e Ob5, ou os irmãos Hb5 e Hb4) normalmente havia desentendimentos. Segundo Piaget (1999) é normal que assim seja, pois no estágio

pré-operatório as crianças caracterizam-se por serem egocêntricas, ou seja, centram-se em si mesmas, não se conseguindo colocar abstratamente no lugar do outro.

E: Ele [Jb2] também gosta de jogar?

Jb6: Bem... gosta e ele pensa que tudo [o tablet] é para ele!

[O Hb4 estava a jogar um jogo no tablet. O Hb5 tentava sempre tirar o tablet ao irmão mais novo e este reclamava]

Hm: [A mãe para o Hb6] Agora é o mano que está a jogar! [A mãe para mim] Porque quando o [Hb5] está a jogar não gosta que o irmão se intrometa nem o chateie, mas ele depois assim que alguém tem o tablet o [Hb5] está sempre com 4 olhos. Não é com 2 olhos, é com 4!

Hf: Sim, ninguém pode estar ao pé dele a mexer no tablet.

Visualizações que já os chocaram

As crianças mais jovens parecem ainda **não estar muito cientes**, talvez por ainda não terem sido confrontadas com potenciais **riscos** associados ao uso das tecnologias. Quando questionadas se já tinham experienciado algo menos agradável durante a utilização das tecnologias a maioria disse que não, no entanto, alguns pais e crianças, principalmente as mais velhas (com mais de 6 anos), mencionaram algumas ocasiões em que visualizaram conteúdos menos próprios para a idade. A Og10 já vivenciou algumas situações que a chocaram, como por exemplo a visualização de um filme de terror em “*que cortavam cabeças*” [Om], na biblioteca da escola, que uma amiga lhe mostrou. Também em casa, e após a instalação de um jogo no tablet com os irmãos, viu uma imagem de um adulto a consumir uma bebida alcoólica, algo que a desagradou.

Og10: No outro dia nós estivemos a instalar um jogo e depois apareceu lá um homem a beber cerveja, que tinha lá dentro do telemóvel. Ele bebeu assim com o telemóvel [imitou uma pessoa a beber, mostrando desgosto e incómodo com a situação através do seu tom de voz e expressão facial].

E: Apareceu no meio do jogo?

Og10: Sim, mas era feio.

E: O homem era feio?

Og10: Sim.

A Lm partilhou que um dia chegou a casa e o Lb5 estava assustado e com medo de se dirigir para as várias divisões da casa, descobrindo que tinha sido por visualizar imagens do jogo “Five Nights at Freddy’s” com o irmão mais velho.

Lm: O mais velho [Lb7] agora anda com um [jogo] que o mais novo [Lb5] já me pediu para instalar, eu disse logo que não instalava (...).

E: Qual é?

Lm: É um Freddy qualquer coisa...

Lb5: Freddy!!! Deixa ver no [tablet] do mano.

Lm: Mas o mano tem cá [a aplicação instalada no tablet]??? [Perguntou a mãe surpresa.]

Lb5: Sim!

[O Lb5 pegou no tablet do irmão e mostrou-nos a capa do jogo, onde apareceu a imagem de um urso.]

E: É um urso fofinho?

Lb5: Não, é um urso assustador. É este.

Lm: Ah, ok, é a capa [disse a mãe, com ar de alívio por o Lb7 não ter o jogo instalado].

E: E isto assusta?

Lm: O mais novo [Lb5] não gosta mas pede ao mano para ver.

Lb5: Mas eu já joguei!

E: Tu não tens medo?

Lb5: Eu não tenho medo nenhum! É um urso grande.

Lm: A primeira vez que viste este jogo do urso estavas em casa de quem?

Lb5: Do amigo do mano?

Lm: Estavas com meninos mais novos ou mais velhos que tu?

Lb5: Mais velhos. (...) E são muito velhos [A mãe olhou para mim com uma expressão de impotência perante as brincadeiras do filho mais novo com os amigos do irmão mais velho].

Lm: Eu só sei que cheguei a casa e o mais novo [Lb5] não ia para a casa de banho porque estava com medo, não ia para o quarto porque estava com medo. (...) Depois eu perguntei e perguntei, e até o irmão andava com medo, e descobri que era por causa disto. (...) Pelos vistos não tem o jogo mas tem imagens no computador porque ele tira. Vai ao YouTube, vai às fotografias, porque ele trabalha com o iPad na escola e ele sabe perfeitamente ir buscar à Internet imagens e vídeos.

De facto, o jogo “Five Nights at Freddy’s” é para maiores de 12 anos e segundo a Common Sense Media (n/d), este é um jogo de terror que, embora não apresente imagens com sangue, morte ou violência, tem momentos de tensão e suspense, o que o faz com que seja mais assustador do que outros jogos, tornando o jogo demasiado intenso para as crianças.

É assim possível perceber alguma da influência que os irmãos mais velhos e os seus amigos podem ter nas crianças mais jovens.

O Cb12, que gosta muito de ver vídeos de futebol no YouTube no smartphone, disse que por vezes os vídeos têm linguagem ou imagens inapropriadas para a sua idade, como pornografia. Ao pesquisar um vídeo de futebol no YouTube deparou-se com uma locução com linguagem e imagens inapropriadas sobre as mulheres de vários jogadores de futebol. Ou, como já referido, o Hb5 utiliza o tablet com as configurações da conta do YouTube do pai e por vezes vê vídeos de MMA com imagens de combate muito violentas.

Aquando das observações na casa da família Foxtrot, o Fb3 utilizava o smartphone da mãe, na aplicação do YouTube, escolhendo músicas do seu agrado. Uma das músicas tinha um vídeo com uma senhora aparentemente despida (Figura 11), ao que o Fb3 reagiu imediatamente:

Fb3: Oh! Estava ali uma nua! Olha ali uma nua! Este tem uma namorada!

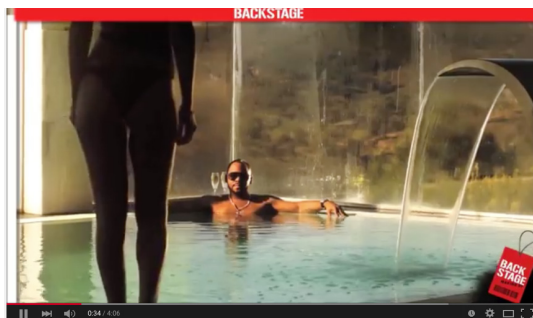


Figura 11. Imagem retirada de um videoclip visualizado pelo Fb3.

São várias as crianças que acompanham os pais e veem a telenovela à noite, ficando assustadas com algumas das cenas, como raptos e violência de crianças ou animais. Conforme se verifica na Figura 12, a telenovela é para maiores de 12 anos.



Figura 12. Imagem de telenovela do horário da noite num canal aberto da televisão.

Hf: Nós ao início, em relação à televisão, não tínhamos grandes restrições, víamos tudo e filmes, e eles pequeninos também viam. Mas depois começámos a perceber que havia coisas que já o começavam a incomodar.

Hm: Nós vimos... (...) ele viu e (...) até chorou e eu também fiquei emocionada, foi uma senhora a bater numa criança (...). Aquilo andou-lhe ali a remoer durante 3 dias, porque ele acordava sempre de manhã, “Oh mãe, porque é que aquela senhora fez mal àquele bebé?”.

Durante as entrevistas nenhuma criança se referiu às tecnologias como inseguras ou à possibilidade dos dispositivos ficarem infetados com malware ou vírus informático.

III.3.2 Pais

Os **pais** também **gostam de utilizar as tecnologias**, fazendo-o diariamente. Quando questionados sobre quem era o mais entendido em tecnologias em casa, se o pai ou a mãe, o pai foi o mais mencionado.

Hm: O pai é que é o informático cá de casa.

Bm: Essas coisas de tecnologia é o pai.

Preferência por dispositivos móveis ao computador

À semelhança dos filhos, os pais também optam por utilizar mais os dispositivos móveis do que o computador.

Kf: Assim coisas de internet mais pesadas consigo ver no trabalho. Facebook e não sei quê vejo tudo aqui [no smartphone].

E: O pai e a mãe têm computadores em casa?

Lm: Não. Ter temos, mas não utilizamos desde que temos os iPhones.

Jm: Eu agora acabo por não utilizar muito [o computador]. (...) Eu é mais o tablet porque é mais automático para o meu trabalho, para preparar os voos e tudo, vou logo ali e faço tudo o que tenho a fazer.

A maioria dos pais, embora tenha um tablet, têm **preferência pela utilização do smartphone**, pois este é tido como um dispositivo pessoal, deixando o tablet para a utilização dos filhos.

Fm: O telemóvel é sempre [utilizado pelos pais]! Vinte e quatro sobre 24 horas quase, exeto quando estamos a trabalhar, porque de resto é sempre com o telefone na mão.

Relação pessoal dos pais com as tecnologias

A utilização de tecnologias pelos pais em casa difere, tendo em conta a sua profissão: os pais que utilizam meios digitais durante o dia no trabalho (principalmente famílias de nível económico médio e elevado, como a família Mike, Lima ou Echo), acabam por utilizá-los pouco em casa; os que não utilizam tanto os meios digitais no trabalho (principalmente famílias de nível económico baixo, como a família Oscar, Foxtrot ou Charlie), acabam por utilizá-los mais em casa. Assim, os pais usam tecnologias em casa principalmente para **atividades lúdicas** e aqui também são visíveis algumas diferenças de géneros nas atividades realizadas: os pais (masculino) são utilizadores mais assíduos das tecnologias, jogam PlayStation, assistem a filmes no smartphone, veem televisão e consultam as redes sociais; as mães consultam também as redes sociais, a meteorologia e o email no smartphone.

Apesar dos pais (masculino) terem sido referenciados como experts em tecnologia, e embora possamos pensar que os pais ultrapassam largamente as mães em termos de utilizador digital, a diferença é muito pouca, sendo o pai um utilizador digital ligeiramente mais elevado do que a mãe. Ou seja, há pais (masculino) que usam muito as tecnologias, mas também há mães que as usam bastante. Estou em crer que as mães se dedicam mais às tarefas domésticas do que os pais e por isso os últimos acabam por ter mais tempo livre para as tecnologias, estando normalmente mais envolvidos nas últimas tendências tecnológicas. Nos excertos seguintes é possível verificar que tanto há pais como mães que usam muito as tecnologias e vice versa.

E: A mãe é mais tecnológica que o pai?

Mf: Eu acho que somos mais ou menos iguais, os dois com pouca capacidade de perceber aquilo.

Am: (...) eu não ligo nenhuma a isso [a dispositivos tecnológicos] (...). Às vezes a [Ag13] é que insiste muito “Oh mãe, vá lá, não queres aprender? Vá, agora vais ter de aprender!” (...) Acho que nunca comprei um telemó-

vel! (...) A minha mãe comprava um novo e eu ficava [com o antigo], um dos meus irmãos tinha um telemóvel a mais e eu acabava por ficar (...). Eu sou um bocadinho à moda antiga!

Lm: Todos os dias se vê a meteorologia, todos os dias se vai ao Facebook (...), faço tudo no iPhone enquanto estou em casa a preparar-me para o trabalho.

Dm: Ele [o pai] é tipo tecnólogo da família e de amigos.

Um fator que parece estar relacionado com a maior ou menor competência da utilização das tecnologias pelos pais é a sua profissão. Os pais que utilizam mais tecnologias a nível profissional, como a mãe Delta, a mãe Juliett ou a mãe Lima, têm tendência em ser utilizadores digitais mais competentes. Há exceções, como o pai Bravo, que embora não utilize diretamente as tecnologias na sua profissão (bombeiro), não obstante é um utilizador digital elevado. Por outro lado, a mãe Alfa, a mãe Hotel ou o pai November não utilizam as tecnologias no seu trabalho, por isso tendem a não utilizar as tecnologias nos seus tempos livres. Outro fator que parece estar relacionado com esta utilização são as perceções que os pais têm relativamente às tecnologias. Aqueles que têm perceções mais positivas em relação a estas acabam por ser utilizadores digitais mais elevados.

Os pais que usam o computador mais assiduamente em casa fazem-no porque estão a estudar, como a mãe Delta ou a mãe Foxtrot.

Opinião dos pais sobre os jogos que os filhos preferem

Poucos são os pais que consideram as atividades/jogos que os filhos realizam nos meios digitais como relevantes para as suas aprendizagens. O único meio digital referenciado como relevante neste aspeto foi a televisão, tendo o pai Kilo e a mãe Lima mencionado que consideram os desenhos animados “didáticos” [Kf] e “engraçados” [Lm] e a mãe Lima por vezes também assiste. O Lb5 também gosta muito de jogar “FIFA” na PlayStation e por isso conhece muitos jogadores e inclusivamente o nome dos países onde jogam.

Mas para a maioria dos pais, os jogos que os filhos gostam são mais para **“passar o tempo”** [Fm] do que propriamente benéficos às suas aprendizagens. Segundo os pais, alguns apresentam linguagem menos própria e são, principalmente, violentos e **pouco adequados às idades das crianças**. Para além disso, acham que as crianças acabam por gostar mais de jogos lúdicos, pois a oferta do mercado passa também muito por esse tipo de jogo. As mães de rapazes referem que eles gostam principalmente de jogos de cariz mais violento.

Jm: Acho que hoje em dia é muito difícil estar-lhe a dar a ele certos jogos e dizer “só podes jogar a estes porque são jogos didáticos” quando a oferta não é essa. Se reparares ele está a ver desenhos animados sobre o “Martin Mystery” que é sobre vampiros e coisas... ele só gosta é disto, de zombies, vampiros e fantasmas. Depois os jogos que ele mais gosta andam sempre no mesmo tema.

Fatores positivos e negativos das tecnologias

Apesar de considerarem que esta utilização seja pouco estimulante a nível educativo, os pais enumeraram uma série de fatores positivos para as crianças no que concerne à utilização das tecnologias, como o seu importante papel no futuro dos filhos, o facto da família poder estar sempre comunicável ou como sendo uma mais valia a nível do desenvolvimento das crianças. Referem também fatores negativos, como a pedofilia ou rapto. Na Tabela 26 é possível verificar os fatores positivos e negativos da utilização das tecnologias referidos pelos pais.

Tabela 26

Síntese de fatores positivos e negativos no âmbito da utilização de tecnologias

Fatores positivos
Evolução da sociedade e importância de consequente contacto das crianças com a tecnologia Importante para o futuro profissional das crianças Acesso facilitado à informação Benefícios a nível das aprendizagens Melhor qualidade de vida Facilidade na comunicação entre pares Benefícios a nível do desenvolvimento da crianças (raciocínio, motricidade, criatividade, concentração, autonomia)
Fatores negativos
Pedofilia Rapto Contacto com estranhos Dependência das tecnologias Isolamento VS convívio social Acesso a conteúdos impróprios (violência, linguagem e imagens inapropriadas) Acesso a demasiada informação sem saber diferenciar

Primeiro que tudo, assumem que **a sociedade evoluiu**, “as coisas mudaram, não é?” [Em], e por isso as crianças não podem ser alheadas das tecnologias, porque hoje “o mundo é tecnológico” [Bm] e as tecnologias “são a sua realidade” [Dm]. Elas terão um **papel importante no futuro das crianças**, principalmente a **nível profissional**, pois “o futuro há-de todo girar à volta destas coisas” [Hm]. As crianças irão necessitar de competências tecnológicas, terão de dominar o computador e o tablet e quem não o conseguir “*não faz nada na vida*” [Im]. O pai Mike acrescenta:

Mf: Eles estão a viver num mundo completamente diferente do meu, eles já não vão usar papel, embora os ensinam a escrever nos cadernos, mas eles já não vão usar papel, não tenho dúvida nenhuma disso. Nós aqui incentivamos muito em casa eles a lerem, a terem hábitos de leitura, a terem um bocadinho toda essa parte, mas acho que vai ser difícil no futuro eles manterem isso, porque a tendência é isso desaparecer.

Curioso que os mesmos pais que referem não estimular a utilização destes dispositivos, como o pai Mike e a mãe Alfa são os mesmos que referem que as tecnologias terão um papel primordial na vida profissional dos filhos.

Outro aspeto positivo referenciado pelos pais é que nos dias de hoje as tecnologias são relevantes no **acesso à informação**. Quando os pais eram jovens, a informação era escassa, “*no nosso tempo não havia*” [Kf], estando apenas acessível em bibliotecas e as famílias que tinham possibilidades financeiras compravam enciclopédias para ter em casa. O pai Charlie recorda, “*lembro-me perfeitamente de estar na escola, falarem uma palavra e os miúdos terem de se deslocar à biblioteca para verem... hoje em dia com a Wikipedia (...) é só inserires e já sabes o que é. Nisso eles são uns felizardos*”. A mãe Alfa aconselha a Ag13 a ir à biblioteca para fazer pesquisas, mas o pai diz que isso “*já não se usa*” e a Ag13 responde que “*se for à Internet também tenho livros*”. Assim, os pais são da opinião que a tecnologia “*nos liga a tudo, a todos e a todo o mundo*” [Im]. Reconhecem as tecnologias e a web como importantes meios de informação e estão convictos de que irão ser também úteis para os filhos na escola, nomeadamente para pesquisas, mas ressalvam que serão apenas úteis “*mais tarde*” [Im], “*quando [o filho] for para a escola*” [Nf]. Ou seja, até aos 6 anos não serão assim tão relevantes a nível de pesquisa de informação, apenas para “*diversão e distração*” [Bm].

Foram poucas as mães a identificarem benefícios das tecnologias a nível da **aprendizagem** das crianças. A mãe Golf focou este aspeto, pois teve a iniciativa de instalar aplicações que contemplam a aprendizagem de inglês e daí a perceção positiva neste sentido. A mãe Bravo diz que a Bg3 aprendeu a reconhecer os **algarismos** no smartphone e já consegue telefonar para familiares, marcando o número correto.

As tecnologias permitem também uma **melhor qualidade de vida** para todos. Na opinião do pai Mike, os seus filhos terão uma melhor qualidade de vida do que ele e a mãe Mike, pois já nasceram no mundo tecnológico. A nível da **comunicação**, as tecnologias são referidas como relevantes. Por exemplo, “*A Mg9 (...) sabe perfeitamente mandar emails, fala no Skype com os avós... para ela é tudo perfeitamente natural*” [Mf]. Para as famílias que têm familiares noutros países o Skype torna-se uma ferramenta essencial para manter o contacto. A mãe Bravo refere que “*o mundo hoje é tecnológico. Nós que moramos aqui e temos família lá [no Brasil], o que seria de nós se não tivés-*

semos Skype” [Bm]. Os pais Bravo falam também na hipótese de oferecerem um smartphone ao Bb6 para poderem falar com ele mais assiduamente e para ele se comunicar com os amigos. Aliás, esta é uma das vantagens das tecnologias referida pela família Delta, o facto de **estarem sempre comunicáveis** com a Dg10 desde que lhe ofereceram o smartphone. Podem ligar-lhe e saber se necessita de alguma coisa.

Vários foram os benefícios, a nível de **desenvolvimento da criança**, referidos pelos pais. As mais valias a nível de **raciocínio** foram mencionadas por metade dos pais, estimulado principalmente através de jogos como o jogo da memória e puzzles. Para além disso, as crianças também memorizam as ações que os pais realizam nos dispositivos, as opções escolhidas e as ações resultantes, repetindo-as depois elas próprias ao utilizá-los, mencionando os pais que elas só precisam de os ver a fazer uma vez e que posteriormente já não precisam de ajuda. A **motricidade** também foi muito referenciada como uma mais valia na utilização destes meios digitais, principalmente pela precisão manual necessária para interagir com os dispositivos táteis.

Já menos referenciados estão aspetos como a **criatividade**, em que alguns pais são da opinião que *“algumas atividades na web podem desenvolver a criatividade”* [Dm], como por exemplo os jogos, as pinturas ou as cores disponibilizadas, *“a relva não tem de ser sempre verde e ele gosta de fazer isso”* [Im]. As tecnologias foram tidas como relevantes a nível da **concentração** da criança e a nível da sua **autonomia**, principalmente para os irmãos mais velhos, como o Lb7 ou a Dg10, que através da realização de pesquisas online têm acesso a quaisquer assuntos do seu interesse. A mãe Lima revelou também uma utilidade a nível de **supervisão**, pois por uma ou duas vezes teve de ser deslocar ao supermercado e os filhos ficaram sozinhos em casa. Já no carro, fez uma videochamada para o tablet do Lb7 que durou enquanto fazia as compras e no percurso de volta a casa.

Aspetos **negativos** foram também mencionados pelos pais. O mais citado, por mais de metade dos pais, foi o receio do **contacto com estranhos, pedofilia e rapto de crianças**. Curiosamente as mães associaram mais esta

questão às redes sociais e aos filhos mais velhos, nomeadamente as meninas, desvalorizando nas crianças até 6 anos, possivelmente por estas ainda não saberem ler nem escrever.

Dm: Tenho medo que ela contacte com pessoas (...), que marque encontro, porque ela está com 10 anos (...). Já estou a prevenir a fase seguinte que é ela andar sozinha de escola para casa e de casa para a escola e eu perder o controlo dos movimentos dela na rua e ela, eventualmente, encontrar-se com alguém ou contactar alguém.

Lm: A pedofilia. Tenho muito receio. Por enquanto não têm acesso a nada disso, tão depressa não vão ter, mas há-de chegar a altura que ele me vai pedir e aí vou ter um certo receio.

Om: Eles vão para os Facebook's e mais não sei das quantas e a gente sabe os perigos que há, que a gente atrás de um Facebook não sabe de quem está do outro lado, não é?

E: Isso assusta-a?

Om: Por enquanto ainda não! Mas quando a... principalmente a Og10, não é? Porque as meninas... a Og10 e a Og2. Eles também mas pronto, os rapazes não têm tanto essa tendência que as meninas têm, por aquilo que a gente tem visto cada vez são mais as meninas a quem acontece essas coisas, infelizmente.

A mãe India confessa que fica admirada com a falta de cuidado dos pais ao publicarem fotografias dos seus filhos nas redes sociais, ou fotografias de locais onde estão no momento, dando aso a assaltos nas suas residências.

Existe também muito o receio que os filhos fiquem **dependentes das tecnologias**, “que fiquem muito tempo ali obcecados” [Mf], referido por quase metade dos pais. Cinco famílias que referiam este receio tinham filhos que utilizavam vários dispositivos digitais, como o Mb7, o Lb7, Dg10, Cb12 e a Ag13 (dois são utilizadores digitais médios e três são utilizadores digitais elevados), todos eles com mais de 6 anos. A mãe Delta preocupa-se que a

filha de 6 anos brinque ao “faz de conta” para que desenvolva competências como a criatividade. Por outro lado ela própria assume que na hora das refeições costuma estar ao telefone ou a consultar emails. A mãe Lima fica incomodada por os filhos estarem muito tempo a utilizar as tecnologias, reconhecendo que eles, atualmente, já passam bastante tempo a utilizá-las, mas que todos, inclusivamente os pais, já estão dependentes das tecnologias.

O receio do **isolamento** devido à utilização intensa das tecnologias é também referida. Os pais têm receio que elas se isolem, que **deixem de ter convívio social**, que *“fiquem demasiado tempo em casa e não brinquem umas com as outras crianças. (...) Aliás, isso já vem de trás, vem com a evolução, é que as crianças cada vez menos brincam na rua. (...) Hoje em dia é impensável os meus filhos andarem aqui [na rua] a brincar sem ninguém a ver, não consigo”* [Hm]. O pai Delta corrobora com esta ideia, quando tinha a idade das filhas brincava na rua, quer estivesse a chover ou a fazer sol, mas as filhas já não gostam tanto de brincar no exterior, preferindo estar em casa. A Dm diz que se *“não lhes der uma sacudidela”* [Dm] a vontade delas é estarem sempre a utilizar as tecnologias, *“temos mesmo de as sacudir dos computadores e da televisão para brincarem”* [Dm].

Alguns pais referem dar **mais valor a brincadeiras “tradicionais”**, como brincar na rua, do que à utilização das tecnológicas.

Mf: (...) O meu maior receio é ter um filho, como eu conheço alguns amigos meus que têm (...) que praticamente não têm amigos e que passam os dias agarrados às tecnologias, aos computadores, aos iPads e que os amigos deles são os do Facebook, não são amigos à séria como eu reconheço. O meu maior receio é que eles, quando crescerem, depois fiquem viciados, ganhem o vício daquilo e que depois não tenham um convívio fora disso.

Também têm receio que os filhos vejam **conteúdos impróprios**, como imagens pornográficas, violentas ou **linguagem inapropriada**. Alguns pais disseram que por vezes até eles ficam chocados, principalmente com programas da televisão, pois *“há N canais e N programas americanos (...) que aparentam ser uma coisa e depois são outra (...), como os concursos do par*

ideal e depois estão todos embrulhados uns nos quartos dos outros” [Am]. Ou então com pesquisas simples online, onde, por exemplo, o Ob5 estava a começar a ouvir a música da banda sonora dos desenhos animados do Ruca, no YouTube, quando de repente os pais se apercebem que a música estava repleta de palavras inapropriadas, ou a mãe Índia que pesquisava a palavra “coroa”, no âmbito de um trabalho para o Dia de Reis, tendo-lhe aparecido várias imagens pornográficas.

Im: O mal é tão simples quanto isto: há uns tempos precisava de uns moldes de coroas e pesquisei “coroas”. Para além de coroas de reis apareceram-me (...) homens mais velhos e nus. Nessa altura fez-me assim um clique! (...) Imagine que [o lb5] está a trabalhar a dinastia e ele quer ver que tipo de coroas existem. (...) “Ok, isto pode-lhe acontecer!”, e aí nessa altura, senão houver a tal segurança na net e que ele visualize esse tipo de coisas, vamos ter de explicar.

Segundo os pais, a **violência** também está muito presente na televisão e nos jogos que as crianças mais gostam.

Jm: (...) a violência gratuita que está em todo o lado, na televisão, no tablet e em todos os jogos. (...) E se os rapazes já por si já gostam de andar à tarefa e brincar àquelas coisas, hoje em dia então é o descabro. (...) Ele [Jb6] já fala muito na morte, já sabe o que é morrer, já tem muita consciência da coisa “E se eu for atropelado, vou morrer não é?”. (...) E isto é muita informação que lhe dão... é o que há. (...) Os jogos (...) é tudo monstros, lutas, quanto mais matares mais pontos ganhas, portanto és bom porque matas. (...) Esta ideia acaba por ser uma luta muito difícil, explicar-lhe que não é bom matar, que não é bom magoar os outros. É contraditório porque nos jogos é muito bom. Porque os bons matam os maus, esta é a nossa ideia, mas explicar-lhe a ele que matar é mau. “Ah, mas se ele for mau eu posso matar”, e eu disse-lhe assim “não, não é assim”, “Como é que não é assim se o Martin Mystery mata todos os maus?! É bom!”

A mãe Lima receia que os filhos não consigam distinguir a violência que veem nos jogos que jogam, com a realidade, e que tentem imitá-los.

Lm: Uma vez dei com o mais velho [Lb7] aos socos, sangue, facas, e assustei-me (...) Foi quando eu lhe tirei o GTA e disse que aquilo não era jogo para eles. Espero que num futuro não brinquem com situações porque jogaram em crianças. (...) Espero que isso não lhes vá criar ali uma interferência por estarem a jogar tão pequenos, que acham divertido e que vão para a rua fazer isso. Por enquanto eles ainda são muito pequeninos para eu estar a pensar a longo prazo. Mas eu também quando era nova também tive jogos e também joguei os jogos que eu sei que eram errados. Eu acho que no meio de isto tudo eles até podem mexer. Se a parte da educação for concisa, desde que eles saibam o que é certo e errado acho que não vai ser pelo jogo que estão a jogar que vão ser piores ou melhores.

Questões de **saúde** também foram mencionadas, como o sedentarismo na utilização das tecnologias ou problemas a nível da visão. Embora com menos incidência, o bullying também foi referido.

Os pais assumem que esta nova geração de crianças tem **acesso a muita informação** e que não a sabem bem analisar. É preciso conversar com as crianças e explicar-lhes o melhor possível, embora ainda sejam muito jovens. Para além disso assumem ter **dificuldade em controlar a utilização dos meios digitais**, pois “quando damos conta já está farto de jogar” [Jm].

Apesar de vários aspetos negativos e positivos mencionados, alguns pais ressaltam que as tecnologias “têm de ser **usadas de maneira sensata**” [Mf].

Para a família Delta as tecnologias **não têm aspetos negativos**. Consideram que se as crianças saírem à rua também correm perigo, por exemplo, de serem atropeladas [Df].

“Às vezes também nos dá jeito (...) ele estar um bocadinho entretido e estar mais sossegado”

Apesar dos aspetos negativos, para os pais, as tecnologias são úteis no sentido de entreterem as crianças para estarem sossegadas e darem-lhes um pouco de descanso.

Gm: Ele estava aqui mesmo irrequieto porque queria o tablet. Assim que eu lhe pus agora o vídeo já ficou mais sossegado.

Mf: Outras vezes estamos tão cansados que damos-lhes aquilo para a mão só para não chatearem que é um descanso [risos].

Hm: Andamos com o tablet sempre para trás e para a frente para as eventualidades ou para quando eles estão mais rabugentos ou mais aborrecidos.

Hf: às vezes também nos dá jeito, é mesmo assim, dá-nos jeito ele estar um bocadinho entretido e estar mais sossegado, em vez de andar aí a correr e a jogar à bola, ou se nós estivermos ocupados com alguma coisa, acabamos também por recorrer um bocadinho ao tablet nessas situações.

Como tem cinco filhos, o OF diz que o tablet é útil no sentido de ter as crianças mais sossegadas, principalmente o Ob5, um rapaz muito ativo que com o tablet acaba por ficar mais calmo.

Og10: Ele [Ob5] se não tiver qualquer coisa para brincar está sempre a fazer asneiras.

Om: Fica mais nervoso. Mas é mesmo!

Of: Mas principalmente (...) para ocupação. Para as famílias que têm um filho, não é tão difícil isso, mas para nós que temos cinco temos de dar atenção a todos, também é muito complicado e essa é uma maneira de eles estarem entretidos e não estarem a chocar uns com os outros.

Utilizam-nas nos restaurantes, em esperas do médico, ou no carro, para as crianças se entreterem, ou quando os pais estão a trabalhar em casa.

Fm: Quando vimos que eu estou ocupada, o pai está ocupado (...). Depois quando quer atenção... a mãe está a estudar e não pode dar atenção. (...) Quando precisamos de estar focados no computador, ele joga no tablet. É a única altura em que a casa fica em silêncio, é com o tablet e com a televisão.

III.4 Como é gerido o uso dos meios digitais?

De modo a fazerem a gestão dos meios digitais, alguns pais colocam regras de utilização destes meios, principalmente nos móveis. A maioria diz fazer mediação da utilização dos filhos, mas ainda não se mostram preocupados com a sua falta de segurança digital, justificando que os filhos ainda não sabem ler nem escrever e ainda não acedem às redes sociais, comportamentos associados à riscos online pelos pais. No entanto algumas crianças manifestaram já ter tido acesso a imagens e linguagem inapropriada.

Este ponto é dedicado a perceber a mediação feita pelos pais à utilização de tecnologias pelos filhos, passando pelas regras adotadas, a sua gestão, e a mediação feita pelos pais.

III.4.1 Regras e meios digitais

Praticamente todas as famílias tinham algum tipo de regras, todas relacionadas com as rotinas tecnológicas de cada família.

“Regras... quer dizer.....”

Durante as entrevistas, quando questionei os pais e as crianças se existiam algumas regras relativas à utilização de tecnologias, alguns pais ficaram um pouco constrangidos com a pergunta, pois naquele momento deram-se conta de que não tinham regras, o que poderia sugerir má parentalidade.

E: Existem algumas regras na utilização dos dispositivos?

Lm: [Mãe fica embaraçada] Hum.... regras... quer dizer, regra regra não existe. Eles têm acesso a eles quando querem.

No entanto, verifiquei que existia sempre alguma regra nesta utilização, principalmente nos dispositivos móveis como o smartphone e tablet.

Quais as regras adotadas?

Cada família tinha as suas próprias **regras, aplicadas mediante a utilização que os filhos faziam dos dispositivos**. De um modo geral, no início da utilização os pais começavam por disponibilizar os dispositivos aos filhos, como o tablet ou o smartphone, sem restrições. Após um certo tempo de uso, caso os pais verificassem algum comportamento considerado menos correto, como o excesso de utilização ou a instalação de jogos violentos, é que as regras surgiam e eram aplicadas, principalmente regras de controlo de tempo. Caso esta utilização não resultasse em problemas, normalmente não eram impostas regras restritivas, mas limites de tempo poderiam passar a existir.

As regras eram maioritariamente aplicadas às crianças de 5/6 anos.

Foram várias as categorias relativas a regras mencionadas por quase todas as famílias, como o controlo do tipo de aplicações instaladas ou o tempo de utilização (Tabela 27).

Tabela 27

Regras aplicadas na utilização dos dispositivos digitais (geral)

Controlo das apps instaladas
Proibição de instalar jogos violentos
Só podem instalar um certo número de apps
Têm de pedir aos pais para colocarem a password de modo a poderem instalar a app
Proibição de instalar apps pagas
Controlo do tempo de utilização dos dispositivos
Não podem usar de manhã
Não podem usar nas horas das refeições
Não podem usar depois de jantar
Não podem usar durante muito tempo
(Algumas) Só podem usar ao fim de semana

Outras (Com menos incidência)

Ter cuidado com os dispositivos pois são frágeis

Não pode usar smartphone no carro

Não pode usar smartphone e computador do pai

Para os pais é muito importante o **controlo das aplicações instaladas** pelos filhos, impondo uma série de regras relacionadas diretamente a estas, como a **proibição de instalarem jogos violentos**, regra essa mencionada por pais de crianças que jogam precisamente jogos violentos, como a mãe Juliett, que referiu que o Jb6 tem um enorme gosto por este tipo de jogos, a mãe Lima, que refere estar constantemente a apagar a aplicação do jogo “GTA” do tablet do Lb5 e o pai Oscar, que também proibiu os filhos de 5 e 6 anos de jogar o “GTA”, embora estes o continuem a jogar. Ou seja, apesar de ser uma regra a proibição de jogar jogos violentos, os filhos desafiam os pais, instalam-nos e jogam na mesma. Só podem **instalar apenas um certo número de aplicações**, como a Dg6 que só pode instalar uma aplicação no smartphone do pai ou a Mg4 que só pode ter 3 aplicações no tablet, que pertence aos dois irmãos. Têm de **pedir aos pais para colocarem a password para instalarem as aplicações**.

Jb6: Então vamos instalar este [jogo], já que aquele espera muito [download demorado]... este é giro. Mãe, podes pôr o código? Aquele jogo de zombies não espera mais, mas eu não tirei. Põe o código que este jogo é giro, é um jipe.

Jm: Não é a pagar?

Jb6: Não, não é.

Todos os pais referiram a **proibição de instalar aplicações pagas**, desvalorizando o facto de pagar para os filhos jogarem, pois eles apenas querem instalar aplicações que sejam jogos lúdicos.

Para além do controlo das aplicações instaladas, os pais controlam também o **tempo** de utilização, embora não o limitem a um período de tempo específico (exeto as crianças que só podem usar os dispositivos ao fim de semana). Apenas a mãe India **não permite** ao seu filho a **utilização diária** de meios

digitais (móveis), alegando que ele está cansado ao fim do dia e necessita de dormir, sendo que as restantes crianças utilizam-nos, praticamente, todos os dias (exceto as que apenas os utilizam no fim de semana). Esta mesma mãe também foi a única a colocar regras de utilização das tecnologias ao filho desde que este teve acesso a elas. Algumas das crianças **não podem utilizá-las de manhã** porque têm de se “*despachar para a escola*” [Mg9], nem na hora das **refeições**. O pai Oscar diz que os filhos **não podem usar o tablet depois de jantar**, prefere que eles tomem banho, deitem-se e fiquem a ver televisão até adormecerem. O pai Mike refere que, embora não tenha regras estabelecidas, “*quando percebemos que aquilo já está a ser demais* [utilização por demasiado tempo], *travamos e acabou-se*” [Df].

Conforme referido, duas crianças só podem utilizar o tablet e o smartphone no **fim de semana**, regra imposta porque os pais consideravam que elas faziam uma utilização excessiva das tecnologias. Ou seja, as regras mais “severas”, ou que dizem respeito a uma utilização muito controlada são apenas impostas após o excesso de uso de tecnologias (principalmente móveis).

Outras regras foram também referidas, como a necessidade de terem **cuidado com os dispositivos** por serem caros e poderem estragar-se, a **proibição de usar o smartphone no carro** por questões de saúde ou porque os pais podem necessitar dele, algumas crianças **não estão autorizadas a usar o smartphone do pai** ou **não podem usar o computador dos pais**, principalmente porque eles os utilizam para questões profissionais e têm medo que as crianças o estraguem.

Conforme já referido a maioria das PlayStation que as crianças utilizavam eram dos pais e os jogos eram comprados pelos pais, sendo para maiores de 18 anos. Por isso, alguns não permitem que os seus filhos joguem na consola, alegando que os jogos são muito violentos e que são para adultos.

Apenas a mãe India referiu ter regras relativamente à visualização da televisão pelo filho, não estando autorizado a ver de manhã nem antes de ir para a cama. Ao dia de semana vê um pouco quando termina a higiene pessoal

diária caso o seu comportamento tenha sido bom e ao fim de semana pode ver durante um pouco mais de tempo, situação também referida pela família Oscar.

Os **filhos mais velhos** têm outro tipo de regras, como a **proibição de instalar aplicações que permitam acesso redes sociais**, como o “Facebook” ou “Instagram”, não podem falar com desconhecidos online e não podem levar dispositivos móveis à noite para o quarto, evitando que fiquem a utilizá-los em vez de dormirem. Devem também partilhar com os pais todas as atividades que realizam com o smartphone e tablet, inclusivamente as suas passwords, e alguns pais assumem que de vez em quando fazem uma **“fiscalização”** [Df] ao telemóvel e tablet dos filhos.

Auto-gestão da criança

Embora todas as famílias tenham sempre, pelo menos, uma regra na utilização dos meios digitais, quase metade disse também deixar a utilização a cargo da auto-gestão da criança. A Am diz que não tem regras porque o Ab5 utiliza pouco tempo as tecnologias. No entanto, quando estive em casa da Família Alfa o filho esteve sempre a ver televisão e ao mesmo tempo jogava no smartphone da mãe e na PSP.

Am: Não, não tenho regras. (...) Ele joga uma vez ou outra... (...). Ele tem timings muito curtos porque depois também se chateia. Depois vai brincar, vai... ou vamos jogar à bola, vamos ao parque, ele não fica ali.... muito agarrado, não fica ali muito tempo.

Outros pais referem também permitir que as crianças instalem jogos e joguem à sua vontade, assim como as crianças.

E: Jogas sempre que queres?

Lb5: Sim.

Bf: Olha, nós nesse aspeto deixamos à vontade.

E: Vocês instalam todos os jogos que querem?

Og10, Ob6, Ob5: Sim.

Para além disso, muitas crianças acabavam por utilizar os dispositivos sozinhas, conforme já referido ao longo do item “*Quais as atividades de crianças, até 6 anos de idade, com as tecnologias digitais?*”.

A regra quebra-se?

Apesar da imposição das regras, **por vezes são quebradas pelos pais**. Por exemplo, a regra da instalação de apenas três aplicações foi quebrada pelos pais da família Mike, ao permitir a instalação de várias aplicações no tablet para as crianças jogarem durante uma viagem longa, aplicações essas que se mantêm instaladas. A regra da utilização apenas ao fim de semana de dispositivos móveis por vezes também é quebrada pelos pais da família Hotel, permitindo que o Hb5 o utilize ao dia de semana.

Hm: A regra do fim de semana não é rígida. De vez em quando, durante a semana, deixamos um bocadinho (...).

Inclusivamente assumem que às vezes o filho pede o tablet ao dia de semana, alegando que os pais já quebraram a regra anteriormente.

Im: (...) basta falhar uma vez [na imposição da regra].

If: Ele próprio já me chegou a dizer. Quando nós dizemos “Não Hb5, o tablet é só ao fim de semana”, “mas tu já me deixaste jogar no dia de escola” [responde o filho], “deixei mas não devia”.

Quem criou as regras?

Os pais disseram que as regras tinham sido criadas e discutidas entre todos (pais e filhos), mas pareceu-me que embora as regras possam até ter sido discutidas em família, acabavam por ser **impostas** aos filhos. O Hb5 disse que não podia jogar ao dia de semana porque vai começar a frequentar o 1º ano de escolaridade e “*vou andar muito cansado*” [Hb5] e o Jb6 disse não poder jogar durante a semana porque “*faz mal ao cérebro*” [Jb6], justificações claramente impostas pelos pais.

Embora metade das crianças **aceite bem as regras**, não as questionando nem mostrando frustração ou irritação, outras mencionam que, apesar das regras, gostariam de utilizar mais os dispositivos. Algumas chegam a ficar um pouco irritadas, principalmente ao fim do dia, quando já estão cansadas, porque os pais proíbem a utilização dos dispositivos e outras ficam mesmo muito zangadas.

Jm: Eu às vezes, quando a mãe pára [lhe tira o tablet], ele tem de ir para o quarto de castigo porque ele é mesmo... (...) Fica agressivo, não fisicamente, mas verbalmente, grita. Não pode ser, por isso é que nós evitamos ao máximo. (...) Agora já aceita melhor [as regras], no início foi complicado. Deixo jogar um bocadinho mas quando o proíbo, cai o Carmo e a Trindade.

Lm: Choram baba e ranho e todos os dias se for preciso [se proibir o Hb5 e o Hb7 de utilizar os tablets]. Se eu disse que são 4 dias [sem os tablets], durante os 4 dias fazem-me a vida negra.

“Para castigar, tira-lhe o tablet?”, “Quando é preciso...”

Apenas a mãe Golf não utiliza as tecnologias para castigar a filha, enquanto os restantes pais disseram que **quando querem punir os filhos utilizam as tecnologias**, independentemente do mau comportamento estar ou não relacionado com estas.

Hf: Quando temos de os castigar por alguma situação que correu menos bem, ou na escola, ou no futebol, ou seja onde for, tem de ser com as coisas que eles gostam, e o tablet é uma delas.

Hm: Os castigos para ele [Hb5] acabam por incidir sempre mais no tablet do que no resto. Porque para ele “Ah, não brincas com o Lego”, não liga. Com o tablet sente mais. (...) É o que ele mais gosta!

Of: o pior castigo que lhe podem dar [Ob5] é tirar o tablet e então quando se porta mal fica sem o tablet.

Este castigo aplica-se tanto aos filhos mais jovens como aos mais velhos.

Bm: O castigo aqui em casa (...) é ficar sem jogo e sem televisão (...).

E: Ao Bb6 ou à Bg3?

Bm: Aos dois. A ela é mais a televisão e ele são os jogos.

III.4.2 Que mediação é feita pelos pais?

“É natural que as crianças ainda sejam muito ingénuas e muito fáceis de manipular” [Hm], por isso alguns pais preocupam-se em fazer a mediação desta utilização, embora sejam poucos, menos de metade. O conceito de mediação aqui presente refere-se a “diversas práticas utilizadas pelos pais de modo a gerir e regular as experiências dos seus filhos com as tecnologias” (Livingstone et al., 2015, p. 7). Alguma desta mediação está relacionada com as regras referidas no ponto anterior.

A maior parte da mediação passa pelo **controlo da utilização dos dispositivos**. Este controlo é feito através de **vistorias aos dispositivos** móveis que as crianças usam, nomeadamente ao histórico de **sites consultados**, principalmente às crianças mais velhas, talvez por as mais novas ainda não saberem ler e escrever, e por isso as suas pesquisas online são ainda escassas, preferindo a instalação e exploração de aplicações.

Dm: Nós, de vez em quando, vamos fazer a vistoria (...).

Am: Controlo mais o que ela [Ag13] está a fazer, o que é que ela está a pesquisar... normalmente são sites de roupa, ou está a estudar (...)... vai ao mail dela porque a professora de Geografia manda fichas para o email da turma, ela tem outra idade e já vejo mais o que é que está a fazer.

Cm: (...) eu vou [ao smartphone] e cusco. Eu vejo sempre onde é que ele [Cb12] vai [online], o que é que ele vê. Para já ele agora tem estado no meu telemóvel, mas mesmo no dele, eu vou sempre pesquisar, ver o que é que ele andou a ver, o que é que ele deixou de ver, eu já lhe disse!

A mãe Lima, embora diga que também costuma ir ao histórico de consultas online dos filhos, assume que não o faz com muita frequência por não ter tempo e que tem poucos conhecimentos informáticos para o fazer.

Com bastante mais frequência do que a vistoria, os pais **controlam o tempo de utilização dos dispositivos**, não as deixando estar durante longos períodos a utilizar as tecnologias. Por vezes **verificam as aplicações instaladas**, não permitindo que sejam instalados jogos violentos e alguns pais colocam uma **password** no dispositivo para a instalação da aplicações. Apenas a Im disse que o seu filho utiliza o tablet com o **acesso à Internet desligado** e a mãe Charlie diz ter o **computador na sala** para poder ir acompanhando as pesquisas do Cb12 na Internet.

*Cm: (...) O computador eu não ponho no quarto dele. (...) Ele está na fase das descobertas. Eu sei lá o que é que ele... eu não tenho tempo para estar...
(...) Mesmo que tivesse um portátil ele não levava para o quarto. Fica na sala porque ali está sempre um de nós e nós vemos o que ele está a pesquisar.*

Para além do controlo dos dispositivos, os pais também são da opinião que **conversar com os filhos** é uma importante medida de mediação. Consideram que o diálogo relativo à segurança digital deve basear-se nas conversas anteriores acerca de **cuidados de segurança na rua**, como por exemplo não falar nem aceitar nada de estranhos, tendo intenções de transpor esses cuidados para a utilização das tecnologias. Também para os pais, mais importante do que proibir a utilização dos dispositivos é **explicar o porquê** de não se poderem realizar algumas ações de modo a que eles comecem a perceber os perigos a que possivelmente estão sujeitos.

Fm: (...) Normalmente quando dizemos “não” explicamos o porquê. (...) “(...), não podes jogar demasiada televisão porque faz mal” ou “não podes sempre jogar PlayStation porque há outras prioridades”.

Hf: Não é protegê-los e pô-los numa redoma de vidro, é alertá-los para que eles saibam lidar com as situações. (...) Há muita coisa na Internet, (...) há cada vez mais perigos, mas a perspectiva é alertá-los (...). Não vale a pena proibir porque vai ser pior. É alertar, acompanhar, aprender também com eles.

As conversas serão também relevantes no sentido de **ensinar** as crianças a utilizarem os dispositivos com segurança e **alertá-las** para os perigos, pois *“os pais conseguem defendê-los até uma determinada altura. Mas chegará o momento em que eles têm de se saber auto defender, como fomos nós na nossa altura, nos perigos que tínhamos”* [Mf].

Apesar de nenhuns pais terem conversado ainda com os seus filhos mais jovens (até 6 anos) sobre segurança digital, já abordaram algumas questões relativas a este tema com os filhos mais velhos. A mãe Delta mostrou um vídeo à Dg10 sobre uma menina que conversava no chat com um desconhecido, partilhando com ele informações pessoais suficientes para saber onde ela morava e qual a escola que frequentava, alertando a filha para não partilhar dados pessoais nem fotografias. Talvez os pais Delta tenham tido esta preocupação, pois a irmã mais velha de uma amiga da Dg10, que tinha perfil no Facebook, criou um para ela, sabendo a Dg10 que estava proibida pelos pais, *“nós não autorizámos e ela fez às escondidas”* [Dm], após ter passado a noite em casa da amiga. Com o seu perfil recentemente criado, a Dg10 pediu amizade à avó, esta aceitando mas, desconfiada, telefonou à mãe Delta e os pais descobriram o perfil, sendo a Dg10 depois castigada. O pai Hotel também relatou uma história relacionada com o Facebook e duas crianças. Um amigo com um filho de 10 anos com um perfil pessoal no Facebook utiliza-o com a regra de apenas “aceitar amizade” de pessoas após autorização dos pais. Esse menino recebeu um amigo que passou a noite na sua casa, amigo esse proibido pelos pais de ter um perfil no Facebook. Nessa noite ele criou um perfil de Facebook para o amigo que não tinha, acabando por “pedir amizade” aos pais e à professora. Segundo o pai Hotel, o mais grave é que o perfil do amigo foi criado no tablet utilizado pela família e por isso tinha, entre outros, vídeos do irmão mais novo a tomar banho que o amigo queria

publicar no Facebook e, segundo o Hf “o outro que já tinha [Facebook] é que teve um momento de discernimento ‘estás maluco? Não faças isso, não podes pôr!’”, estava informado pelos pais” [que não deveria colocar os vídeos na rede social] [Hf]. Depois os pais descobriram e cancelaram o perfil.

A mãe Alfa fala com a Ag13 sobre questões de segurança digital e diz que o Ab5 costuma estar presente, embora diretamente ainda não tivesse falado com ele. A mãe Charlie costuma falar com o Cb12, pois ele gosta ver vídeos de futebol no YouTube, no smartphone, e diz que há muitos que têm linguagem inapropriada ou nudez. No entanto, o Cb12 sente-se à vontade para falar com a mãe sobre estas questões, mais do que com o pai, e a mãe alerta-o para o que ele pode encontrar online.

E: Ele [Cb12] já teve alguma dúvida ou vocês já lhe disseram “Na Internet podes encontrar isto...”?

Cm: Já, já.

E: E quem esclareceu? Foi o pai ou a mãe?

Cf: Isso é mais com a mãe!

Cm: Ele fala sempre comigo. Às vezes, por exemplo, nos vídeos que ele vê lá do futebol surgem sempre asneiras. (...) Houve um vídeo que ele estava a ver e ele “Ai, oh mãe, este se calhar não é o melhor vídeo para eu ver!”, e fechou, e eu “Então mas não estavas a ver?”, e ele “Pois, mas aparecem mulheres nuas e acho que ainda não tenho idade para estas coisas.” E eu “Então passa à frente, acho muito bem, vê o futebol e o que é melhor para ti”.

Há pais que optam por **apresentar perigos ou algo inapropriado aos filhos mais velhos**, como o pai Oscar que após ter ouvido o filho de 6 anos comentar que tinha visto um vídeo de banda desenhada com linguagem inapropriada na escola, pediu ao filho para lhe mostrar o vídeo para verem em conjunto, conversou com ele sobre o porquê de ser inapropriado e o filho ficou de castigo por ter visto este tipo de filme.

Outro tipo de mediação é **filtrar o que se vê na televisão**, pois alguns pais referem que os conteúdos por vezes são inapropriados para crianças. Aliás, esta constatação foi também afirmada como um fator negativo pela Am

no ponto “Fatores positivos e negativos das tecnologias”. Contudo várias crianças e pais referiram imagens televisivas, principalmente da telenovela, como chocantes para os seus filhos, como a Hm que disse que o Hb5 viu uma senhora a bater numa criança e ficou assustado durante vários dias.

Nenhuma das famílias referiu utilizar o controlo parental dos dispositivos e alguns pais não tinham conhecimento dessa funcionalidade.

Fazem mediação, mas...

Apesar de alguns pais mencionarem a importância da mediação, verifica-se que a maioria das crianças utiliza estes dispositivos sobretudo sozinhas (como já referido no ponto III.2 *Atividades de crianças, até 6 anos de idade, com as tecnologias digitais*) e alguns pais não sabem bem que tipo de atividades elas realizam com os dispositivos, inclusivamente alguns que disseram fazer mediação aos seus filhos.

Fb3: Eu tenho uma coisa aqui no tablet, tenho um filme aqui.

Fm: Tens? Então mete lá.

Fb3: Isto é um filme. Olha aqui um filme, isto é um filme. É de crescidos.

Fm: É dos mais crescidos isso??? Vê lá o que é que tens para aí que eu não vi. Mete lá que eu quero ver.

E: Ela [Dg6] joga alguns jogos online?

Dm: Eu não sei responder a essa pergunta.

(...)

E: Ela [Dg6] usa o computador sozinha ou vocês costumam acompanhar?

Df: Muito raramente vejo.

Curiosamente o pai Delta disse fazer vistoria aos dispositivos da Dg10, mas parece que não fazem às atividades da Dg6.

A mãe Lima disse que o Lb5 jogava “Minecraft” e que o jogo era interessante e inofensivo, pois tratava-se apenas da construção de casas. Ele foi buscar o tablet e começou a jogar o jogo, quando a mãe deu conta ele estava a matar personagens que havia no jogo.

*Lm: (...) mostra lá o teu [tablet com a aplicação do “Minecraft” do Lb5].
 (...) Eles fazem as casas, depois fazem os animais, metem as flores. Mostra o interior da tua casa. Mas é giro! Eles metem camas e tudo! Eles fazem as casinhas deles em condições. Por acaso essa não sei o que ele lá tem dentro. Tem móveis... [aparece a personagem do zombie] isso é o quê??
 Lb5: É uma coisa vermelha, brilhantes, azul... ai um zombie!
 Lm: [A Lm fica constrangida] Pronto, e depois aqui é que pode...
 Lb5: [A personagem do Lb5 tinha uma espada na mão e ia dando golpes no zombie] Mata-os!
 E: O que é que tens de fazer ao zombie?
 Lb5: Matar. Não morreu!
 [O Lb5 continua a dar mais golpes no zombie]
 (...)
 Lb5: Morreu.*

Apensar de considerarem a mediação relevante e de terem intenções de conversar com os filhos sobre a utilização segura dos dispositivos, não houve pais a referir algum tipo de estratégias para controlar os conteúdos visualizados pelas crianças nos dispositivos, preocupando-se mais com o tempo que estas os utilizam. Também não foram mencionadas estratégias ativas de co-utilização dos dispositivos, onde os pais e filhos partilham os meios digitais realizando atividades conjuntas.

Os pais estão preparados para conversar com os filhos sobre segurança digital?

A grande maioria dos pais disse estar **preparado para conversar com os filhos** sobre segurança digital, não tendo dúvidas sobre esta utilização, inclusivamente pais que dizem utilizar pouco as tecnologias, como o pai Mike, ou pais que optam por nem sequer utilizar o tablet, deixando-os para os filhos, como o pai Oscar e a mãe Mike.

*E: Acha que tem conhecimentos suficientes para falar sobre segurança digital com os seus filhos?
 Of: Sim (...).*

E: Ou acha que precisava de se ir informar primeiro?

Of: Não.

Om: Eu também acho que não.

Foram apenas 3 os pais que mencionaram não se sentirem preparados para acompanhar os filhos em questões de segurança digital, como a mãe India, a única mãe que colocou regras na utilização dos dispositivos ao filho desde que ele os começou a utilizar. A mãe Julieta, embora seja utilizadora digital média e use o tablet de modo proficiente, assume igualmente que tem de “aprender” mais sobre este assunto, assim como a Lm, igualmente utilizadora digital média.

E: Acha que tem conhecimentos suficientes [para conversar com os filhos sobre segurança digital]?

Lm: Não tenho, tenho de ir à procura. (...) Não sei como é que vou abordar a situação, não sei como é que quando o meu filho chegar ao pé de mim e disser “quero o Facebook” e que quer meter fotografias e ou isto ou aquilo...

Jm: Temos que aprender.

Ainda não falaram com o filho/a sobre segurança digital, são muito jovens e por isso ainda estão protegidos

De todas as crianças alvo entrevistadas, nenhuma pareceu ter perceção de algum tipo de risco na utilização destes dispositivos, como o facto das redes sociais serem perigosas devido ao possível contacto com estranhos, a possibilidade de visualizar imagens ou linguagem imprópria ou os dispositivos poderem ficar infetados com malware ou vírus informático, confirmando possivelmente o facto de os pais ainda não terem conversado com elas acerca deste tema. Ou seja, apesar das crianças utilizarem variados dispositivos digitais (online), dos pais identificarem vários perigos nesta utilização e de assumirem que estão preparados e têm conhecimentos suficientes para conversarem com elas sobre segurança digital, a maioria ainda não o fez, referindo que ainda é muito cedo para ter esse tipo de conversa, **por**

as crianças serem ainda muito jovens. O pai Juliett diz que ainda não se justifica porque o filho “*não usa ‘Facebooks’, não usa Internet, acaba só por jogar*”. No entanto, já tiveram de aplicar regras severas ao filho devido ao excesso de utilização dos meios digitais. A mãe Foxtrot também refere que o Fb3 “***não usa a Internet, só para ver as músicas (...) no YouTube***”, mas na PlayStation joga “GTA” com os primos e em casa faz pesquisas no YouTube onde visualiza nudez explícita, conforme pude presenciar aquando da entrevista. A mãe Hotel, apesar de ter dito que estava preparada para falar com o filho, refere que “*não vale a pena falar ainda e faz muita confusão (...), depois eu também não sei como abordar para esta faixa etária*” [Hm]. O facto das crianças terem acesso a conteúdos menos próprios não pareceu estar relacionado com o nível socioeconómico das famílias, pois tanto crianças de nível socioeconómico baixo como elevado tinham acesso a estes e os pais tinham conhecimento, embora não concordassem. Aliás, apesar dos filhos realmente visualizarem conteúdos impróprios e dos pais terem conhecimento, continuam a preferir falar com eles de segurança digital quando tiverem mais idade. São da opinião que estes aspetos devem ser discutidos com os filhos quando eles forem mais crescidos, principalmente no 1º Ciclo, ou seja, a partir dos 6/7 anos, quando começarem a aprender a ler e a escrever, pois acreditam que os filhos apenas jogam jogos inofensivos.

Fm: Se calhar quando ele começar a perceber um bocadinho melhor e quando começar a escrever e assim, aí é que o vamos alertar mais. Agora é só mesmo na base dos jogos. (...) Neste momento, como ele ainda não sabe escrever nem nada, a questão dos encontros e isso... quanto a ele [Fb3] não me assusta. Mas assusta-me com os meus sobrinhos porque escrevem e já podem combinar esse tipo de coisas, na idade deles, sim. Na idade do meu filho isso ainda não porque ele ainda não escreve, lá está.

Jm: Ele também não precisa, ele ainda não sabe escrever.

O tipo de conversa que tiveram com os filhos limita-se à segurança na rua, nomeadamente não falar nem aceitar nada de estranhos e referem que a conversa que terão com os filhos sobre segurança digital vai partir deste assunto.

Fm: Vai ser fácil fazer a ponte para a Internet: se não conheces, não falas, não sabes quem é.

Os pais consideram ser muito cedo para este tipo de conversa porque o **uso das tecnologias pelos filhos é ainda inocente**, principalmente porque se limita a um certo número de atividades, como ver canais infantis de televisão, ver vídeos no YouTube que eles entendem como inofensivos. Para além disso as crianças não sabem ainda ler nem escrever, outra razão dada pelos pais para a justificação da desnecessária conversa para alertar os filhos sobre segurança digital, não tendo comportamentos de risco, associados às redes sociais e navegação online. Não obstante, os filhos realizam atividades recorrendo à web, como os jogos e a pesquisas no YouTube que podem desencadear imagens menos adequadas e publicidade. Durante as observações foi possível verificar que várias janelas de publicidade surgiam durante os jogos que as crianças jogavam, mas os pais não parecem conscientes nem preocupados com a exposição dos seus filhos a conteúdos comerciais. Apesar de tudo, pretendem falar sobre este assunto com os filhos mas alguns dizem que como o mundo está em constante evolução, e de momento não conseguem fazer planos a curto prazo sobre os tópicos a abordar.

Qual o papel da escola na formação de pais e crianças?

Na opinião dos pais, a escola poderia contribuir com formação, valorizando aspetos de segurança digital, tanto para pais como para crianças. Seria relevante tentar **antecipar situações**, como a visualização de conteúdos impróprios, linguagem inapropriada ou excesso de publicidade. Poucos são os pais que assumem ter escassos conhecimentos a nível de segurança digital ou de utilização segura de redes sociais.

Im: Acho que a formação seria muito útil, se fizer pode-me telefonar! (...)
Eu pesquisei coisas que sei que às vezes podem vir cookies atrás e sei que se calhar me vão causar vírus no computador, mas não sei como fazer para os eliminar, não sei se calhar o que é que não devo, que site não devo visitar, mesmo parecendo sites básicos que são de coisas até de educação, (...) se calhar vão-me instalar viroses no computador e que eu não tenho a mínima noção. Eu ando sempre a pesquisar mas em termos disso nunca tive formação nenhuma, percebo zero de segurança.

Alguns afirmam inclusivamente que têm colegas/amigos que têm poucas competências a nível de segurança digital e que, por exemplo, publicam fotografias nas redes sociais dos seus filhos.

Em: [Formação] mais para os pais, que continuam a colocar fotos dos filhos no “Facebook”. Percebe-se perfeitamente o estilo de vida e se uma pessoa quiser fazer mal é muito fácil. Não quer dizer que (...) sem aquilo não faça, mas que tem a vida facilitada, para mim tem, e qualquer pessoa consegue ter acesso depois às fotografias que a pessoa tirou. Consegue-se copiar do Facebook qualquer fotografia.

E: Achas que há muitos pais que fazem isso e são inconscientes?

Em: Para mim são. A única explicação para alguém fazer isso é que não saiba o que é que se pode fazer com aquilo, acho eu.

Df: Normalmente eles [amigos/colegas dos pais Delta] deixam-nos estar à vontade com o que têm [dispositivos]. Não viu? O Facebook foi parar às mãos da minha filha por uma mãe que deixou... deixa andar a filha no Facebook porque acha que é uma coisa normal.

A formação para os pais deve ser prática, baseada em exemplos de situações reais, “um debate para as pessoas falarem” [Hf], ao contrário de algo expositivo.

Lm: Possivelmente, estar frente a frente e conversar com as pessoas acho que era melhor. Um vídeo no YouTube não nos ia ajudar absolutamente em nada. Isso é como estar a dizer 1000 maravilhas mas depois como é que chegamos a essas 1000 maravilhas? Outra coisa se calhar possivelmente um debate na escola e tentar demonstrar estratégias.

Apesar de tudo, alguns também afirmam que há informação sobre este assunto online e que podem pesquisar de modo autónomo para se informarem.

Quando questionados se seria relevante haver também formação desta natureza para crianças até 6 anos, apenas três pais referiram que sim, pois *“se a família opta por fornecer à criança, desde os três anos, a utilização em momentos se calhar vigiados e outros não, com a Internet ligada, acho que sim, devíamos começar então no pré-escolar”* [Im]. O pai Hotel realçou também a importância da continuidade das aprendizagens de casa na escola e vice versa. De facto, verifiquei que, inclusivamente, crianças de 2 anos e até menos, utilizam dispositivos móveis com acesso à Internet, de um modo solitário.

A maioria dos pais **desvaloriza qualquer tipo de abordagem deste assunto na escola** por os filhos ainda serem muito jovens, conforme referido anteriormente em *“Ainda não falaram com o filho/a sobre segurança digital, são muito jovens e por isso ainda estão protegidos”*. Os pais consideram que ***“a partir do momento em que começam a escrever, acho que é a fase mais perigosa”***, ou seja, a partir do 1º Ciclo, refere a mãe Foxtrot. Apesar disso, a mãe diz que se o filho estiver na página da mãe do “Facebook” consegue falar, porque reconhece o ícone do microfone e da câmara, ou se estiver a jogar ele sabe onde tem de carregar para iniciar o jogo ou para iniciar um vídeo online, sem a ajuda de um adulto, pois reconhece o símbolo do triângulo como indicador de início de vídeo.

Para além disso, referem que será difícil os pais participarem em formação na escola, pois durante a semana é necessário cumprir as rotinas, para além do facto de chegarem cansados a casa.

Hf: É difícil chegar às famílias (...) porque as pessoas vêm cansadas e a disponibilidade já é pouca (...), a adesão ia ser pouca. As pessoas não têm paciência (...).

III.5 Situações individuais

Considereei relevante individualizar duas situações ocorridas em dois contextos semelhantes, relativamente ao excesso de utilização de tecnologias pelas crianças. Irei focar o comportamento das crianças que fez os pais tomarem uma atitude mais drástica e a situação atual.

O que se passava

Os pais Hotel têm um tablet que os filhos usam. Quando compraram o tablet, há mais ou menos 1 ano, permitiram que o Hb5 o explorasse. Passado algum tempo, os pais entenderam que o Hb5 começou a utilizar demais o dispositivo.

Hf: O [Hb5] está um bocado viciado, ele não pode ver ninguém a mexer no tablet.

Hm: Ele foca-se naquilo. Ele quando está com o tablet foca-se naquilo e não vê mais nada.

Quando os pais Hotel se apercebiam, o tablet estava sobrecarregado de aplicações, inclusivamente de jogos que não eram para a idade do filho, como um jogo de zombies em que as personagens jorravam sangue.

Situação semelhante se passou com a família Juliett. O Jb6 começou por utilizar excessivamente o smartphone, passando de seguida para o tablet. Os seus jogos preferidos eram jogos violentos para a sua idade e quando jogava alterava o seu comportamento.

Jm: É muito difícil controlar a coisa. Quando damos conta já está farto de jogar. (...) Ele é auto didata ao máximo, ao extremo. Ele sabe perfeitamente até como aprender a jogar jogos. Eu nunca lhe ensinei!

Jf: (...) Nós vamos controlando algumas coisas que ele vê e que às vezes descarrega, coisas mais violentas. Eu lembro-me daquele Wolfenstein... (...) Era um jogo em que um militar tinha de matar nazis então ele tinha sempre a mira com a pistola e metralhadora. (...) Ele altera o comportamento dele [quando joga]. Às vezes quando pára de jogar fica alterado. Depois há a conjugação se está com sono, se está cansado e fica mais rabugento, respondão, violento.

Jm: (...) Quando a mãe pára [lhe tira o tablet], ele tem de ir para o quarto de castigo (...). Fica agressivo, não fisicamente, mas verbalmente, grita.

Os pais Juliett assumem que deram o smartphone ao filho ingenuamente.

Jm: Era regular [a utilização do smartphone]. Nós deixávamo-lo usar por inocência nossa. Somos de uma geração diferente e não víamos maldade nenhuma em ele começar a descobrir as tecnologias. A partir do momento em que começámos a perceber que isso controlava o nosso dia a dia, os quereres e não quereres dele e começou a abusar, foi aí que começámos a arranjar regras rígidas. Mas isto já há alguns anos! Ele tem 6 anos, ele tem as regras do telemóvel desde os 5 anos. (...). O “encanto” começou mesmo cedo e nós deixámos, na inocência a pensar que não fazia mal, mas começámos a perceber que aquilo é viciante e que poderia ser perigoso. Mas sim, ele tem regras e hoje em dia são muito rígidas.

Atitude tomada

Assim, os pais Juliett criaram a regra de que o Jb6 apenas pode utilizar as tecnologias em restaurantes.

Jm: As nossas regras é em casa não há, só há nos restaurantes ou quando vai a festas de adultos.

Já os pais do Hb5 implementaram a regra da utilização das tecnologias apenas ao fim de semana.

Hm: nós evitamos [a utilização do tablet] e há uma regra, e aplicámos essa regra para que nos dê atenção, para que nós lhe possamos dar atenção também, para que ele também se dedique a outras coisas.

Segundo os pais do Hb5, esta regra foi criada pelos pais e com ele. Quando questionei o Hb5 sobre o porquê de só poder utilizar as tecnologias ao fim de semana ele deu uma resposta que parece ter sido imposta pelos pais. No entanto, apesar da regra, ele gostava de poder utilizar mais o tablet.

E: Porque é que só usas [as tecnologias] ao fim de semana?

Hb5: Porque eu amanhã vou para o 1º ano e vou andar muito cansado.

E: Quem disse que tinha de ser assim?

Hb5: Foi o pai

E: Achas bem ou achas mal?

Hb5: Acho mal.

E: Querias usar mais?

Hb5: Sim.

Os pais Julieta assumem que a regra não foi discutida entre família, mas sim imposta ao filho.

E: Porque não podes utilizar tablet em casa?

Jb6: Porque não se pode jogar muito porque se jogarmos muito não conseguimos dormir e a cabeça só pensa em jogos. Faz mal.

E: Faz mal a quê?

Jb6: Hummm.... às coisas, faz mal ao cérebro.

E: Quem disse isso?

Jb6: Fui eu que aprendi.

E: Onde aprendeste isso?

Jb6: Com a mãe e com o pai.

E: Gostavas de jogar mais vezes com o tablet?

Jb6: sim.

Atualmente

Assim, o Hb5 utiliza apenas as tecnologias ao fim de semana, nos restaurantes quando os pais vão jantar com amigos, atividade que fazem com frequência, e “quando eles estão mais rabugentos ou aborrecidos” [Hf]. Os pais são da opinião que é importante utilizar tecnologias e não querem privar o filho disso. Ao mesmo tempo não querem que ele fique demasiado tempo a utilizar as tecnologias e para eles a utilização apenas ao fim de semana é razoável.

Hm: Ele acaba por manipular o tablet ou outra tecnologia naquele tempo que nós achamos que é o suficiente. Não podemos restringir disso, não podemos retirar a tecnologia porque tudo é tecnologia e os miúdos têm que... e aprendem.

Por essa utilização ter sido reduzida, a mãe Hotel diz que quando o filho utiliza as tecnologias, principalmente o tablet, fá-lo com muita vontade.

Hm: Ele é proibido, durante X tempo, de jogar. O tempo que tem vai com muita vontade e muito entusiasmado e só vê é isto depois. Acho que se ele jogasse diariamente acho que ele acabava por querer diversificar mais um bocadinho as tecnologias.

Aquando da minha observação, perguntei à mãe Hotel se o filho poderia utilizar o tablet, de modo a que eu pudesse perceber as suas competências de utilização, ao que ela acedeu. Ele desbloqueou o tablet sem dificuldades e mostrou-me como se instalavam os jogos, revelando muita prática e rapidez na escolha do jogo. Depois selecionou uma aplicação que consistia num jogo de futebol e começou a jogar autonomamente e muito animado. A partir desse momento foi difícil conversar mais com ele, pois ficou completamente imerso no jogo. Quando o irmão de 4 anos também pediu para jogar, o Hb5 começou a ficar nervoso e não lhe emprestou o tablet. O irmão começou a chorar e a dizer aos pais que também queria o tablet e, forçado por estes, ele partilhou o tablet com o irmão, que continuou o jogo de futebol, carregando aleatoriamente nos comandos, mal sabendo manejar o dispositivo. O Hb5 começou a ficar nervoso e ansioso ao ver o irmão a jogar, dizendo-lhe que estava a jogar mal e que tinha de passar a bola aos jogadores da sua equipa

e não aos da equipa adversária, que entretanto marcavam golos e o Hb4 celebrava como se fossem golos marcados por si. A mãe chamou o Hb4 para jantar e o Hb5 ficou de novo com o tablet. Passado um pouco, a muito custo, os pais tiraram o tablet ao Hb5, lembrando a regra.

Apesar da regra, os pais assumem que por vezes quebram-na e deixam o Hb5 utilizar o tablet, pois sabem que ele gosta e também que “dá jeito” [Hf] que ele esteja sossegado.

Hf: A regra do fim de semana não é rígida. Ele, de vez em quando, durante a semana, deixamos um bocadinho, ele está com aquela sofreguidão toda... e também nós sabemos que ele gosta.

A mãe Juliett às vezes também deixa o Jb6 jogar um pouco durante a semana, mas depois quando lhe tira o tablet ele fica bastante zangado. No entanto ultimamente o Jb6 já tolera melhor a regra.

E: Ele aceita bem as regras?

Jm: (...) No início foi complicado. Deixo jogar um bocadinho mas quando o proíbo, cai o Carmo e a Trindade.

Jb6: De vez em quando a mãe deixa-me [usar o tablet] quando estou doente com alguma virose.

De facto, pude presenciar esse comportamento do Jb6. Depois de o entrevistar e de ele ter ficado um pouco a jogar no tablet a meu pedido, iniciei a entrevista à mãe. Nesse momento, ele, sorrateiramente, esgueirou-se para o seu quarto com o tablet e a mãe disse que ia ao quarto tirar-lho. Passado um pouco comecei a ouvir o Jb6 a chorar bem alto.

Jm: Se fores ao quarto, eu tirei-lhe o iPad e ele está a chorar. É como tu vês, ele fica mesmo alterado. Isto não lhe faz bem!

Embora não tenha dito explicitamente, o pai pareceu não concordar com a regra da utilização de dispositivos no restaurante, pois diz que agora o Jb6 está sempre ansioso por ir a um restaurante.

Jf: Para mim, o problema de dizer “Olha, só jogas ao fim de semana”, neste caso é só quando vamos jantar, sair, ele agora está sempre a perguntar quando é que vamos jantar, pede-me muitas vezes. Nós gostamos de sair quando podemos, ir a alguns sítios diferentes comer e passear, mas ele vê isso como um motivo para jogar. Se lhe formos dizer que ele só joga ao fim de semana ele é capaz de querer ficar em casa o fim de semana todo à espera para jogar e assim prefiro que quando vamos fora...

Para além disso, o Jb6 descobriu recentemente que a televisão também tinha jogos, entretendo-se agora a jogar estes, como o “Tetris”.

Jm: Uma vez eu cheguei aqui e ele estava a jogar. “O que é que estás a fazer??”, “Estou a jogar na televisão, não me proibiste de jogar na televisão!”

Reflexão

Jm: Se eu deixasse ele [Jb6] ficava o dia inteiro, é preciso ter muito controlo porque ele é... e quando ele começa a jogar, já não levas nada dele agora, já não vais conseguir. E daqui a um bocadinho eu tenho de lhe tirar [o tablet] e ele fica mesmo zangado. Mesmo ao ponto que ele grita, às vezes tenho de o pôr de castigo porque ele é mal educado e grita e tudo. É preciso ter muita atenção, eu não o deixo quase jogar. Ele próprio te diz.

Os meios digitais (móveis) foram providenciados inicialmente a estas duas crianças sem qualquer tipo de regras (aspeto verificado também na maioria das famílias entrevistadas). Por sua vez, as crianças, como seres exploradores que são, utilizaram-nas ao máximo, descobrindo as suas potencialidades e divertindo-se no processo. Quando os pais consideraram que elas estavam a fazer uma utilização abusiva do dispositivo, principalmente devido ao tempo excessivo de utilização, aplicaram regras severas, como a permissão de usar as tecnologias apenas em certos momentos, ao fim de semana ou apenas em restaurantes. Esta atitude originou a que as crianças ficassem confusas com a decisão dos pais, zangadas e ansiosas por utilizar as tecnologias.

Conforme a mãe Juliett disse, providenciaram ingenuamente as tecnologias ao filho sem regras, pois são algo recente também para os pais. Através das entrevistas verifiquei igualmente que a maioria das crianças utilizava as tecnologias de forma autônoma e com pouca supervisão. É necessário alertar os pais que as tecnologias não são um brinquedo, são um dispositivo com grandes potencialidades lúdicas e educativas e que necessita de orientação de modo a obter o máximo de proveito destas. A formação pode ser uma mais valia.

Atrevo-me a dizer que à custa da frustração dos filhos estes pais aprenderam que esta utilização tem de ser moderada. O passo seguinte é verem estes dispositivos como uma valiosa ferramenta para a aprendizagem.

Hm: Ele era capaz de estar horas e horas infinitas no tablet. Isto tem de ser controlado. Têm de brincar com isso controladamente.

CONCLUSÕES

De seguida serão apresentadas as conclusões deste estudo, seguidas de perspetivas de evolução da investigação. Por fim encontram-se as referências bibliográficas.

IV.1 Conclusões do estudo

Esta investigação teve como objetivo dar resposta a três questões de partida: (i) quais as atividades de crianças, até 6 anos de idade, com as tecnologias digitais, (ii) como as tecnologias são entendidas pelos diferentes membros da família e (iii) como é gerido o uso de meios digitais. Para tal foram entrevistadas 15 famílias nas suas habitações, tendo dado a conhecer os dispositivos eletrónicos que possuem, as atividades que todos realizam com as tecnologias, as suas perceções sobre estas e a gestão familiar dos dispositivos. Recordo que este é um estudo exploratório, não se pretendendo a generalização dos dados.

A conclusão está dividida tendo em conta as tendências encontradas na análise dos dados.

As crianças vivem com as tecnologias e gostam de as usar.

As crianças, desde muito jovens, vivem rodeadas de tecnologias digitais, tanto nas suas casas (Marsh et al., 2005; Plowman, 2014) como nas casas dos familiares mais próximos. Inclusivamente crianças com menos de 1 ano estão expostas a ecrãs, vivendo num ambiente “digitalmente fluente” (Palaiologou, 2014). Iniciam esta exploração pelo comando da televisão, com meses de idade, passando depois para o tablet e smartphone, iniciando assim o seu “caminho tecnológico”. Não é de admirar que assim seja, pois a quantidade de tecnolo-

gias utilizadas nos lares Portugueses tem aumentado bastante nos últimos anos. Em 2002, 15,1% de agregados domésticos tinham ligação à Internet, número que passa para 70,2% em 2015 (INE, Pordata, 2015a); em 2002 havia 9.202.232 assinantes/equipamentos de utilizadores do serviço móvel, que em 2014 passa para 18.973.597 (INE, Pordata, 2015b). Deste modo, é natural que as crianças se apropriem das tecnologias, pois são influenciadas pelo ambiente ecológico, como a sociedade e a família (Bronfenbrenner, 1977).

Os dados apresentados neste estudo sobre o tipo de tecnologias que estão disponíveis às crianças são consistentes com outros estudos já publicados (Funk et al., 2009; Atkins & Xiaoming, 2004; Hamel & Rideout, 2006; European Commission, 2006, 2008; Rideout, 2011).

As crianças gostam muito de usar as tecnologias, principalmente o tablet, o smartphone e a televisão, utilizando-os com diferentes intensidades, mas também apreciam e mencionam realizar outro tipo de atividades, como jogar à bola ou andar de bicicleta.

Rotinas e acompanhamento familiar marcam atividades dentro e fora de casa.

Poderíamos supor que as famílias que vivem numa zona residencial calma, com pouco trânsito e com um jardim em casa, tivessem mais tendência para brincar no exterior. No entanto, tal não se verificou. **As atividades no interior/exterior da habitação dependem das rotinas e do acompanhamento da família e não do tipo de habitação/local em si.**

Posse de dispositivos é transversal às famílias e distingue-se pela sua qualidade.

Independentemente do nível socioeconómico, as famílias têm acesso, sensivelmente, aos mesmos meios digitais: todas têm televisão por cabo, acesso à Internet através de Wi-Fi e pelo menos uma televisão, um tablet e um smartphone. A diferença está na qualidade das tecnologias, em que as famílias de nível socioeconómico alto têm dispositivos mais dispendiosos e em mais quantidade que as de nível baixo.

Preferência das crianças por dispositivos móveis, nomeadamente o tablet.

As crianças têm uma certa ordem de preferência/utilização destes meios digitais. Primeiro procuram o tablet. Caso tenham acesso a ele ficam satisfeitas, pois é o dispositivo preferido da maioria. Se não o tiverem por perto, optam pelo smartphone dos pais. Se não estão com os pais ou não têm acesso à Internet através de Wi-Fi, procuram um computador que esteja ligado à Internet, que acontece principalmente em casa dos avós. Caso as crianças não tivessem o seu tablet ou outro dispositivo pessoal, partilham os da família, embora por vezes esta partilha costume ser alvo de disputa pelos irmãos.

As tecnologias como continuação da brincadeira.

De um modo geral, **as crianças veem as tecnologias com um único objetivo: divertimento.** Assim, as tecnologias são utilizadas como um brinquedo, para as crianças se entreterem e enriquecerem as brincadeiras que já realizam com jogos físicos. Deste modo, os principais usos de meios digitais centram-se em jogar jogos, ver vídeos e desenhos animados no YouTube. **O importante é a atividade em si, a tecnologia é apenas um meio para a realizar. Para as crianças a tecnologia não é uma atividade independente por si só,** fazendo esta parte do seu mundo. Por norma, elas não brincam simultaneamente com brinquedos tradicionais e meios digitais. No entanto, elas inspiram-se nos brinquedos tradicionais para as brincadeiras nos dispositivos digitais.

Crianças como não produtoras de conteúdos.

As crianças até 6 anos são consumidoras e não produtoras de conteúdos. Os seus irmãos mais velhos também são, na sua maioria, consumidores. Isto pode dever-se ao facto da falta de acompanhamento e de experiência na criação de conteúdos, tanto da família como da escola, pois a maioria possui tecnologias relativamente recentes e aptas para essa conceção.

Irmãos mais velhos apresentam atividades novas e pais auxiliam aquando de dificuldades.

O conhecimento detido pelas crianças relativo à utilização dos dispositivos digitais vem, principalmente, de casa, pois aqui existem vários meios digitais e estão sempre disponíveis. As crianças aprendem a utilizar as tecnologias inicialmente através da observação de familiares mais próximos, nomeadamente os irmãos mais velhos e os pais: enquanto **os irmãos mais velhos lhes apresentam novas aplicações ou vídeos, os pais ajudam-nas quando têm dificuldades**, como passar de nível. **As crianças** são seres exploradores e, ao contrário do adulto, **não têm receio de experimentar todas as opções dos aparelhos, aprendendo por tentativa e erro**. Após observarem, selecionam todas as opções da aplicação e memorizam as ações destas. Alguns pais afirmam mesmo que nunca ensinaram os filhos e que estes aprenderam a usar os dispositivos sozinhos. Estes conhecimentos são aprofundados através da prática e da utilização de vários dispositivos, até se tornarem independentes.

O tablet como melting pot.

Têm **preferência pelo tablet** porque é o dispositivo “melting pot”, pois nele é possível jogar, ouvir música e ver vídeos. Para além disso tem um ecrã grande e podem utilizá-lo com o dedo, o que significa uma utilização mais facilitada e autónoma, ao contrário do computador, onde têm de utilizar o rato, hardware que elas não apreciam e têm dificuldade em manejar. Quanto mais idade têm, mais probabilidade há de terem tecnologias pessoais e variadas, como consolas portáteis e computador.

A idade não é importante nas preferências.

A idade não parece ser um fator importante no que se refere às preferências de dispositivos, pois a maioria prefere o tablet e o smartphone, independentemente da idade. As atividades e perceções é que diferem um pouco. As crianças com mais de 6 anos têm algumas noções da utilização das tecnologias para outros fins, como usar as redes sociais ou a web para pesquisar

informações, para o trabalho dos pais ou envio de correio eletrónico. Apenas uma das crianças até 6 anos mencionou que as tecnologias eram úteis para o trabalho dos pais e outra família referiu utilizar o “Skype” para falar com familiares distantes, revelando a pouca perceção que as crianças têm das tecnologias sem ser para entretenimento.

Jogos como atividade preferida.

A principal atividade em todos os dispositivos são os jogos. Através das observações parece-me que os tablets são utilizados como consolas de jogos, embora tenham imensas outras potencialidades.

Diferenças de género e atividades escolhidas.

Foram encontradas **diferenças de género** no tipo de atividades escolhidas: **as meninas preferem jogos mais casuais e os meninos jogos de desportos ou de ação/aventura**. Alguns destes jogos preferidos pelos meninos são para maiores de 12 ou 18 anos, comprados inclusivamente pelos pais para as consolas de jogos. Desengane-se quem pensa que os jogos do “Homem Aranha” ou do “Batman” são inocentes, sendo que os mais recentes estão carregados de violência. Várias vezes foram mencionadas palavras como “sangue”, “matar” ou “bater”, no entanto continuavam a jogá-los diariamente, mesmo contra vontade explícita dos pais, que por vezes os eliminavam dos dispositivos, mas eles voltavam a instalá-los. Os rapazes também são os que mais utilizam o computador, assim como as consolas de jogos. Dados do INE e Pordata (2015c) corroboram com as diferenças de género, sendo que em 2015 havia 72,7% rapazes e 55% de raparigas a fazer esta utilização tecnológica, estando visível uma preferência das tecnologias pelos rapazes.

Depois dos jogos, o YouTube é o eleito.

Para além dos jogos, a visualização de vídeos no YouTube é também uma das atividades preferidas das crianças, fazendo-o maioritariamente sozinhas.

Pais descansados sobre a visualização de conteúdos online.

Apesar destas atividades requererem ligação à web num ambiente menos controlado, **a maioria dos pais acredita que os seus filhos mais jovens não irão deparar-se com conteúdo inapropriado** ou outro tipo de riscos. Isto acontece porque os pais consideram que os seus filhos ainda não têm competências suficientes para explorar o mundo digital – particularmente a Internet – de modo autónomo.

Atividades escolhidas VS personalidade das crianças.

As atividades realizadas nestes dispositivos estão diretamente relacionadas com a personalidade das crianças, sendo que as mais ativas preferem atividades digitais relacionadas com desportos e as crianças mais recatadas preferem jogos casuais.

Crianças com menos de 3 anos expostas a ecrãs.

As crianças com menos de 3 anos, inclusivamente crianças de 1 ano, estão também expostas a vários ecrãs. Preferem utilizar o smartphone por este ser mais pequeno, logo mais fácil de manejar que o tablet. Gostam muito de ver fotografias dos familiares e de ver vídeos e ouvir músicas no YouTube e algumas são já relativamente autónomas na utilização desta aplicação. No entanto, é pouco o tempo que conseguem ficar com o smartphone nas mãos, pois enquanto veem desenhos animados têm tendência em carregar no ecrã e automaticamente selecionam um conteúdo não desejado, pedindo imediatamente a ajuda dos pais.

A televisão é o meio transversal.

Tendo em conta o desuso do computador e das consolas de jogos para a utilização mais assídua do tablet, seria de calcular que a televisão também tivesse um decréscimo de audiência, mas é um meio digital ainda muito utilizado e transversal a todos os outros: as crianças utilizam o tablet, o

smartphone ou o computador enquanto a televisão está ligada num canal infantil. **A televisão continua assim a dominar a utilização das tecnológicas das crianças.**

Pais preferem que crianças brinquem no exterior.

Os pais preferem que as crianças realizem atividades no exterior do que utilizem as tecnologias e esforçam-se por proporcionar essas atividades, principalmente ao fim de semana, quando têm mais tempo livre. Alguns referem conseguir balançar as atividades ao ar livre com as digitais, no entanto outros pais, nomeadamente os de nível socioeconómico elevado e com uma carga de trabalho maior, preocupam-se que os filhos passem demasiado tempo em casa a utilizar as tecnologias.

Crianças que brincam mais no exterior usam menos as tecnologias.

As crianças que realizam mais atividades exteriores (como a família Alfa e a família Golf, famílias de nível socioeconómico baixo) tendem a utilizar menos os meios digitais. *Crianças cujos pais trabalham mais horas tendem a usar mais tecnologias.*

Por outro lado, as crianças cujos pais têm de trabalhar mais horas (em casa ou no trabalho) (como a família Delta, a família Lima ou a família Bravo, famílias de nível socioeconómico médio ou alto) tendem a utilizar mais os meios digitais. Consequentemente, tornam-se mais competentes e hábeis do que outras, da mesma idade, nesta utilização.

Pais usam tecnologias para entreter filhos.

Apesar de tudo, os pais admitem que as tecnologias também são úteis para “entretêr” as crianças, dando-lhes assim a possibilidade de poderem realizar tarefas domésticas, trabalhar em casa ou para as sossegar quando estão agitadas, nomeadamente em restaurantes. Para isso, em casa utilizam o tablet e no exterior o smartphone, não obstante de alguns pais condenarem essa utilização, referindo que não gostam quando veem outras famílias com este tipo de comportamento.

Tecnologias relevantes para o futuro dos filhos.

Reconhecem que as tecnologias são relevantes para o futuro das crianças e por isso elas têm de estar em contacto com elas. São também importantes a nível de desenvolvimento das crianças, como no raciocínio, criatividade, motricidade e autonomia e também no acesso à informação.

Principais receios dos pais: redes sociais e pedofilia.

Por outro lado, a **pedofilia** e o **rapto dos filhos**, aspetos maioritariamente **ligados a redes sociais**, são tidos como os maiores receios dos pais. Têm medo que os filhos fiquem dependentes das tecnologias, mas muitos dão-lhas para as mãos sem qualquer tipo de regras e confiam à criança a sua auto-gestão, sendo que alguns dos pais que afirmaram este receio os filhos são utilizadores digitais elevados.

Crianças de 3 anos autónomas no uso de tecnologias e a autonomia aumenta com a idade.

Com 3 anos de idade as crianças são capazes de utilizar os dispositivos de modo relativamente autónomo, escolhendo sozinhas as aplicações que querem instalar e desinstalando-as para dar lugar a outras. **Quanto mais idade têm, mais autónomas** e diferentes atividades realizam.

As competências de utilização aumentam igualmente com a idade das crianças.

As competências da utilização das tecnologias pelas crianças estão relacionadas com fatores como a **idade**, a sua **maturidade**, o **tempo de utilização**, a sua **personalidade** e o **género**. Quanto mais *idade*, mais maturidade têm e melhor conseguem utilizar os dispositivos (e.g., Cviko, McKenney, & Voogt, 2012; Korat & Shamir, 2012). O *tempo de utilização* influencia bastante as competências das crianças, pois quanto mais usam um dispositivo, mais o exploram e consequentemente mais autónomas se tornam na sua utilização (Lonigan et al., 2003; Segers & Verhoeven, 2005). A sua *personalidade* influi igualmente nas suas competências. As crianças que gostam mais de estar em casa e são mais recatadas têm tendência para usar mais as tecnologias e

por isso serem mais autónomas nesta utilização. As crianças que são mais ativas passam mais tempo no exterior ou a brincar com brinquedos. Embora gostem de tecnologias não as utilizam tanto e por vezes necessitam de alguma ajuda. Por fim, o *género* revelou ser diferenciador neste aspeto, pelo facto de os rapazes passarem mais tempo a utilizar as tecnologias que as raparigas e, conseqüentemente, adquiriam mais competências na utilização dos dispositivos (Sackes, Trunde & Bell, 2011).

A utilização inicial das tecnologias é feita sem regras. Estas são impostas após excessos de uso.

Quando as crianças começam a ter acesso às tecnologias, elas utilizam-nas sem regras, fazendo a sua auto-gestão (algumas continuam até a fazer a sua auto-gestão muito depois disso). À medida que crescem, ganham mais maturidade e capacidade de exploração dos dispositivos, passando a utilizá-los durante mais tempo, a instalar aplicações ou ver vídeos online. **Quando os pais consideram que a utilização está a ser excessiva**, normalmente por volta dos 5/6 anos de idade, **tendem** nesse momento **a aplicar regras**, ao invés de serem aplicadas aquando do início da utilização. **As crianças, ao verem-se privadas da utilização dos dispositivos**, sendo-lhes diminuído drasticamente o tempo de utilização, **ficam confusas e** algumas até **zangadas** com os pais. As regras baseiam-se principalmente no controlo do tempo de utilização de dispositivos e no tipo de aplicações instaladas nos dispositivos, como a proibição de jogar jogos violentos (nomeadamente os rapazes) e a instalação de aplicações pagas. Os pais desculpam-se com a **falta de tempo** para acompanhar os filhos nesta utilização: para ver que tipo de aplicações instalam, para sugerir aplicações de âmbito mais educativo ou verificar se os filhos não se deparam com imagens ou vídeos com conteúdos impróprios. Já as regras das crianças mais velhas (mais de 6 anos) passam principalmente pela proibição de instalação de redes sociais (como “Facebook” ou o “Instagram”), tendo os pais receio que eles entrem em contacto com desconhecidos.

Não parece haver relação entre crenças dos pais sobre tecnologias e regras.

Não foram verificadas relações entre as crenças dos pais relativamente às tecnologias e às regras aplicadas. Ou seja, os pais que referiram ter receio que os seus filhos ficassem dependentes das tecnologias não tinham regras relativas ao tempo de utilização dos meios digitais pelos filhos, usando-os estes sempre que o desejavam; ou os pais que mencionaram receio dos filhos visualizarem conteúdos impróprios também não referiram acompanhar as crianças na utilização das tecnologias, fazendo-as estas de modo autónomo, estando proibidas de instalar aplicações pagas, esquecendo-se da publicidade que vem aliada às aplicações gratuitas. Por vezes as regras mais rígidas são quebradas por iniciativa dos pais, abrindo um precedente para que elas as queiram quebrar novamente, e quando os pais não o fazem, as crianças acusam-nos de que a regra já foi quebrada uma vez e ficam confusas porque não percebem porque os pais não abrem de novo exceção.

Relação entre uso digital dos pais e regras.

No entanto, verificou-se relação entre o nível de utilizador digital dos pais e as regras de utilização das tecnologias: os pais que são utilizadores digitais mais baixos dão mais importância à utilização das tecnologias pelos filhos e tendem a não impor tantas regras.

Escassa mediação parental.

A maior parte dos pais não realiza mediação na utilização das tecnologias pelas crianças, referindo também que **não têm tempo**. A pouca mediação feita passa por **situações pontuais**, controlando a utilização dos dispositivos através de vistorias a estes e ao histórico da web, mas principalmente dos filhos com mais de 6 anos. Poucos são os que utilizam estratégias para controlar os conteúdos a que os seus filhos são expostos, preocupando-se mais com o tempo de utilização. Referem que geralmente dão “um olho” enquanto eles usam os dispositivos. Estratégias mais ativas de mediação parental como a co-utilização, em que os pais partilham o dispositivo com a

criança, ou estratégias de mediação ativas e construtivas de modo a educar as crianças a utilizar os dispositivos e a explicar os conteúdos (e.g. Koolstra & Lucassen, 2004; Nikken & Jansz, 2011), não foram verificadas.

Preocupação em dar imagem de “bons pais”.

Os pais querem dar imagem de serem bons pais. Por exemplo, quando questionei se havia regras e apercebiam-se que não tinham, ficavam envergonhados. Diziam também rapidamente que as regras foram criadas entre todos, no entanto foi claro que as regras foram criadas pelos pais e impostas aos filhos. Desaprovam o facto dos filhos gostarem de jogos violentos, no entanto deixam-nos jogar. Censuram as famílias que utilizam smartphones e tablets à refeição, em locais públicos, no entanto também o fazem em locais públicos e em casa.

Os filhos estão protegidos de riscos porque são muito jovens. Perigo espreita depois dos 6 anos.

Acreditam que os filhos estão protegidos de riscos online porque ainda são jovens e **o seu uso é ainda limitado a um número de atividades consideradas como seguras, como jogos e vídeos no YouTube**. Achem que os filhos ainda não chegaram a uma idade em que são atraídos e capazes de desenvolver comportamentos de risco associados a redes sociais e contactos com estranhos, que estão apenas a brincar, sendo que o perigo “espreita” a partir dos 6 anos, quando começarem a aprender a ler e a crescer. Por estes motivos ainda não falaram com eles relativamente a questões de segurança digital, mas sim apenas com os filhos mais velhos (a partir de 6 anos).

Crianças têm mais capacidades tecnológicas do que os pais pensam.

No entanto, as crianças passam uma parte considerável de tempo em aplicações online, como jogos ou YouTube que, por vezes, podem levar a experiências de risco. Para além disso, elas **fazem mais atividades nos dispositivos do que os pais julgam**, sendo autónomas na sua utilização: mudam facilmente de ecrã nos dispositivos, tiram fotografias, fazem vídeos, pesquisam vídeos no YouTube, fazem download de jogos e descobrem sozinhas

como jogá-los. Os pais são um pouco inocentes nesta utilização, deixando-as com o tablet ou o smartphone solitárias a visualizar o que desejam, aproveitando as sugestões da aplicação, sobrestimando o risco já presente nestas atividades, sendo aqui que elas estão mais expostas. Algumas têm acesso a conteúdos menos próprios para a idade, pois o YouTube tem as configurações dos pais ou porque selecionam conteúdos desconhecidos. **Os pais desconhecem as competências das crianças na utilização destes meios, e estas sabem utilizá-los melhor do que eles pensam**, deixando-as entregues à auto gestão da criança. Sentem-se bastante confiantes de que os filhos não vão deparar-se com conteúdos inapropriados e que são bem sucedidos na mediação das atividades digitais dos filhos. Por outro lado, expressam receio nos futuros hábitos digitais dos filhos, especialmente quando se tornarem adolescentes e começarem a utilizar as redes sociais, o grande receio dos pais. Adquirem inclusivamente algumas **competências operacionais**, como a instalação e desinstalação de aplicações e a gestão da memória do dispositivo. Algumas crianças, apesar de não terem acesso regular a dispositivos móveis, nomeadamente o tablet, revelam também competências nesta utilização.

Escassa utilização de tecnologias no jardim de infância.

A utilização das tecnologias para atividades educativas ou no jardim de infância foi pouco referenciada. Algumas crianças mencionaram que jogavam jogos educativos no computador em casa, no tablet e duas disseram fazer pesquisas no computador no jardim de infância. Através do discurso das crianças e dos pais, estou em crer que **as educadoras de infância que acompanham estas crianças utilizam metodologias de âmbito construtivista**, mais propícios para a utilização das tecnologias com as crianças, centrando a aprendizagem no aluno (Cuban, 1986; Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010). Apenas a Lm disse que o Lb7 utiliza o tablet na escola com bastante assiduidade, utilizando também em casa de forma muito autónoma, onde pesquisa assuntos do seu interesse e faz os trabalhos de casa. A professora

sugeria aplicações educativas para a mãe instalar no tablet e utilizar com o filho, mas ultimamente deixou de sugerir e a mãe não fez mais essa exploração com o filho.

É possível a escola motivar os pais na utilização das tecnologias para questões educativas.

Verifica-se o **importante papel da escola ao influenciar a família na iniciativa de uma utilização educativa das tecnologias por crianças, com o apoio dos pais**. Para além disso, foram vários os pais que disseram não se importar de pagar por aplicações que fossem benéficas para os filhos a nível educativo. No entanto, alguns jogos, mesmo que o seu principal objetivo não fosse educativo, tinham algumas características educativas, como por exemplo puzzles ou jogos de memória.

Para os pais as tecnologias serão relevantes na educação dos filhos apenas a partir do 1º Ano.

Os pais são da opinião que será mais importante para os seus filhos utilizarem as tecnologias de modo mais educativo quando frequentarem o 1º Ano, e alguns pensam em comprar-lhes um computador com a ideia de que lhes será útil para os trabalhos da escola. No entanto, **até os filhos entrarem no 1º Ciclo, as tecnologias são apenas úteis para apenas para atividades lúdicas**.

Formação para pais sobre uso de tecnologias não é relevante por agora.

A escola como entidade formadora de pais relativamente à utilização das tecnologias também **não suscitou muito entusiasmo**. Para além da maioria dizer que tem conhecimentos suficientes e está preparada para conversar com os filhos sobre segurança digital, mencionaram a falta de tempo para se dirigirem à escola para qualquer tipo de eventos, desvalorizando novamente este tema relacionado com crianças com menos de 6 anos e de algum interesse com crianças a partir dos 6 anos, após entrada para o 1º Ciclo.

Em suma, embora as crianças, nas suas casas, tenham acesso a uma ampla gama de tecnologias e sendo relativamente autónomas nessa utilização, a escola não capitaliza essas competências. Para as tecnologias serem mais potencializadas em contexto formal, seria necessário incidir em dois eixos, de modo interligado: na escola e na família.

As tecnologias são referidas em vários apontamentos nas áreas de conteúdo das Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar¹ (Silva, Marques, Mata, & Rosa, 2016), pretendendo-se que sejam utilizadas em “articulação com outras áreas de conteúdo” (p. 93). Por exemplo, na Área de Formação Pessoal e Social, onde refere que a criança poderá “utiliza[r] diferentes recursos tecnológicos, enquanto meios de conhecimento, de expressão e comunicação e conhece os cuidados a ter” (p. 41), ou na Área de Expressão e Comunicação, mencionando que “a utilização de meios tecnológicos que permitem registar e reproduzir vários tipos de sons e músicas poderá ser um suporte importante na abordagem ao subdomínio da música” (p. 55). Onde há de facto uma maior expressividade das tecnologias é na Área do Conhecimento do Mundo, onde o “Mundo Tecnológico e Utilização das Tecnologias” se apresentam como uma componente organizadora desta área. Aqui refere que “os recursos tecnológicos fazem parte da vida de todas as crianças” e enaltece o computador como um recurso importante na “recolha de informação, na comunicação, na organização, no tratamento de dados, etc”, possibilitando aprendizagens relativas ao “conhecimento do mundo, como também nas linguagens artísticas, na linguagem escrita, na matemática, etc.”, considerando-se como “um recurso de aprendizagem” (Silva et al., 2016, p. 93). De facto, as tecnologias têm um enorme potencial se utilizadas adequadamente, para pesquisas de informação e comunicação. Podemos visitar vários países, conhecer a sua cultura, museus, ou contactar e enviar desenhos para familiares e amigos. Silva et al. (2016) ressaltam também a importância das crianças não serem apenas consumidoras de conteúdos, mas também produtoras. Não obstante esta informação, a sua

1. As orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar têm como objetivo o apoio da construção e gestão do currículo no jardim de infância, não sendo por isso obrigatórias.

utilização por educadores de infância parece ser ainda bastante tímida. É necessário repensar o ensino nesta era digital, reconceptualizando as escolas e salas de aulas. Em vez de um ensino centralizado e diretivo, onde o professor apresenta a informação para uma sala repleta de alunos, opte-se por um ensino construtivista², reavaliando as abordagens e metodologias dos professores e o currículo, elegendo um ambiente onde a aprendizagem aconteça (Resnick, 2006; Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010). As tecnologias são uma fonte inesgotável de informação, que permitem às crianças criarem e aprenderem, através da colaboração (Lim, 2015), partilhando o seu conhecimento com os outros, sendo por isso relevante a sua incorporação na educação.

Apesar de existirem vários websites com recomendações sobre como utilizar a web de forma segura (Federal Bureau of Investigation, n/d; Safe Search Kids, n/d; Safekids, 2013; Stay Safe Online, n/d; Seguranet, n/d; Wise Kids, 2013), estes não são dirigidos a crianças até 6 anos, focando-se principalmente em cuidados a ter na utilização de redes sociais, partilha de dados pessoais ou encontros com desconhecidos. Deste modo existe ainda uma lacuna no que se refere a recomendações para pais de crianças até 6 anos.

Os pais são ingênuos, pois concedem às crianças dispositivos ligados à Internet, julgando que, por estas ainda não serem proficientes na leitura e escrita, estão salvaguardadas (Palaiologou, 2014; Takeuchi, 2011). No entanto, algumas crianças visualizaram conteúdos impróprios para a sua idade. Elas exploram os dispositivos avidamente, adquirindo mais conhecimentos sobre o dispositivo do que os pais julgam, apesar de não saberem ler, escrever ou saberem inglês. Esta utilização tem de ser mediada, pois as crianças nesta idade são ainda muito ingênuas e estão vulneráveis aos perigos da web (Ey & Cupit, 2011).

2. O SOLE (Self Organized Learning Environment) é uma metodologia que se centra na aprendizagem dos alunos (construtivismo), dando-lhes liberdade para aprenderem colaborativamente, através da utilização da Internet. As sessões SOLE partem de uma Big Question, uma questão norteadora de pesquisa, que pode ser colocada por professores ou alunos. O objetivo não se centra tanto na resposta, mas sim nas reflexões e pesquisas que os alunos vão fazendo ao longo do percurso para tentar encontrar uma resposta para a questão. Outras informações sobre esta metodologia podem ser encontradas em <https://www.theschoolinthecloud.org>

As vantagens da utilização das tecnologias para as aprendizagens das crianças são desconsideradas pelos pais, pois para eles servem apenas de entretenimento (Stephen, McPake, Plowman, & Berch-Heyman, 2008). Segundo Vygotsky, as crianças estão aqui na zona de desenvolvimento atual, ou seja, já consolidaram algumas aprendizagens e utilizam-nas de forma autónoma. Necessitam do auxílio de um adulto ou colaboração com os pares para, através de problem-solving, evoluir para um nível de potencial desenvolvimento, a zona de desenvolvimento proximal (Vygotsky, 1978).

Nestes dispositivos digitais existem oportunidades educacionais que podem estar embebidas no sistema operativo ou podem ser providenciadas por pais, irmãos ou outros familiares. Como McManis e Guennewig (2012) referem, “experiências com tecnologias podem abrir o caminho para oportunidades de aprendizagem sem precedentes. Mas sem uma componente educacional, a tecnologia pode não atingir o seu pleno potencial de apoio à aprendizagem e desenvolvimento das crianças” (p.14). Devem ser cultivados ambientes que incentivem a partilha e a comunicação de ideias através da utilização de tecnologias digitais na escola, equilibrando-as com experiências digitais de crianças em casa.

Ao estudar as atividades das crianças mais jovens com as tecnologias (online) e o seu ambiente familiar, é possível obter uma melhor compreensão do papel da tecnologia na formação de experiências das crianças estas idades e das suas famílias. Este estudo apresenta precisamente um ponto de vista sobre as utilizações de tecnologias por crianças e as suas famílias. O alcance e profundidade de uso da tecnologia relatados aqui podem ter implicações em espaços de educação informal, como a biblioteca, ambiente familiar e pais, assim como em espaços de educação formal, como o jardim de infância e outros níveis de ensino. Por exemplo, as bibliotecas públicas e escolares podem considerar disponibilizar meios digitais para crianças e suas famílias, para fins de empréstimo e/ou como parte de programas de bibliotecas. Da mesma forma, sessões de informação para os pais poderiam explorar os tipos de aplicações e plataformas online destinadas a crianças mais jovens, com foco em vários tipos de programas educativos, informativos e focados

no entretenimento, assim como questões de segurança online. Se providenciarmos às crianças uma série de oportunidades para se envolverem com vários tipos de tecnologias e experiências, não só irão melhorar as suas competências operacionais, como também se irão envolver em brincadeiras imaginativas de novas e inovadoras maneiras.

IV.2 Perspetivas de evolução da investigação

Para além de estudar o uso de tecnologias por crianças e das suas perceções sobre tecnologias digitais, este estudo piloto pretende também refletir sobre a metodologia utilizada e inspirar futuras investigações.

Todos os casos são únicos. De facto, foi utilizada uma amostra estratificada de modo a que participassem no estudo famílias com certos critérios (ver ponto referente a “metodologia”). Após ter recolhido as entrevistas das 15 famílias questionei-me se teria sido relevante ter aplicado também o critério de “utilização de tecnologias” pelas crianças, de modo a poder entrevistar famílias que utilizassem uma maior panóplia de tecnologias. No entanto, foi também muito interessante perceber que há famílias que têm poucas tecnologias e o porquê. Por isso, neste tipo de estudos exploratórios todos os casos são interessantes de conhecer.

Dois investigadores de modo a realizar entrevistas simultâneas. Seria relevante que um investigador entrevistasse os pais enquanto outro, simultaneamente, entrevistava as crianças. O processo das entrevistas seria mais facilitado para os investigadores.

Maior heterogeneidade da amostra. Embora eu tenha tentado obter a maior heterogeneidade possível relativamente à amostra, seria relevante tentar obter uma amostra ainda mais heterogénea: envolver famílias que não possuam tecnologias; famílias de áreas rurais (aldeias); famílias de outras etnias ou minorias; ou famílias que tenham filhos com necessidades educativas especiais (deficientes ou sobredotados).

Entrevistar crianças tão jovens por vezes não é fácil. As crianças destas idades (até 6 anos) por vezes precisam de ganhar confiança para partilharem connosco dados pessoais da sua vida. Claro que isto também dependerá da personalidade de cada uma, pois algumas crianças de 3 anos, muito extrovertidas, assim que eu me sentava ao seu lado começavam imediatamente a conversar comigo e mostrar-me as suas aplicações preferidas. No entanto, algumas de 6 anos mostravam-se muito tímidas, mesmo depois de eu ter estado uma hora a jogar com eles jogos de tabuleiro, com bonecas ou outros. Temos de ser pacientes e compreender que algumas são mais recatadas que outras.

Aumentar as atividades de quebra gelo das crianças. O jogo de cartas usado inicialmente com as crianças foi extremamente relevante para ganhar a sua confiança e iniciar a conversa sobre a utilização das tecnologias. Assim que eu perguntava “Queres fazer um jogo?” elas davam-me imediata atenção. Resultou maioritariamente com todas as crianças e de uma forma rápida. Esta certa rapidez foi importante, de modo a não causar demasiado transtorno às rotinas diárias familiares. Penso que seria relevante aumentar as atividades de quebra gelo inicial, um outro jogo, uma outra atividade de complemento relacionada com o uso de tecnologias e que pudesse servir igualmente para recolha de dados.

Algumas crianças sentem-se mais à vontade a serem entrevistadas na presença dos pais. A maioria das crianças foi entrevistada numa divisão em separado dos pais. Esta questão foi relevante pois notei que elas eram mais genuínas e diziam coisas como “eu venho aqui a esta parte do tablet mas a minha mãe não deixa!” [Hb5]. Possivelmente se a mãe estivesse presente ele **não teria partilhado este pensamento.** No entanto, notei que **algumas crianças**, e mesmo os pais, preferiam estar presentes nas entrevistas e, de modo a criar uma atmosfera de confiança e evitar constrangimentos, **não me opus** a que estivessem juntos.

Sempre que possível, é relevante entrevistar tanto o pai como a mãe. Foi muito interessante perceber as percepções da mãe como do pai das várias famílias, pois por vezes são diferentes e condicionam as utilizações e percepções da família.

As observações são extremamente relevantes e complementam a informação dada pelas crianças. Elas forneceram dados extremamente relevantes, indo além dos jogos que elas gostavam, partilhando estratégias de aprendizagem e as suas competências na utilização de cada dispositivo. No entanto, estas observações tinham um lado positivo e outro menos positivo: por um lado, foram úteis no sentido em que ajudaram a perceber como as crianças se envolvem e interagem com as tecnologias; por outro lado, quando as crianças iniciavam a utilização dos dispositivos, dificilmente se voltavam a concentrar para responder às minhas questões, focando-se na atividade digital. Optei por colocar primeiro todas as questões e depois então as crianças pegavam nos dispositivos e utilizavam-nos.

Utilizar métodos quantitativos de modo a cruzar dados de uma amostra representativa da população. Através de um questionário distribuído a uma amostra significativa da população seria possível e também muito interessante cruzar os dados deste estudo.

Realizar um estudo longitudinal. Caso haja oportunidade de visitar as famílias duas ou mais vezes, seria relevante comparar a informação obtida entre as entrevistas, principalmente as mudanças de uso de dispositivos, regras e o porquê dessas alterações.

**Referências
bibliográficas**

- Aidman, A., Heintz, K., Mazzarella, S., & Wartella, E. (1990). Television and Beyond: Children's video media in one community. *Communication Research*, 1, 46-69.
- Allen, K., & Rainie, L. (2002). Parents online. *Pew Internet and American Life Project*. Retrieved from http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2002/PIP_Parents_Report.pdf.pdf
- American Academy of Pediatrics (2016). *Media and Young Minds*. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. doi: 10.1542/peds.2016-2591.
- Apple, M. (2004) Are we wasting money on computers in schools? *Educational Policy*, 18, 513–522.
- Atkins, M. S., & Xiaoming, L. (2004). Early Childhood Computer Experience and Cognitive and Motor Development. *Pediatrics*, 113(6), 1715-1722.
- Aubrey, C., & Dahl, S. (2008). *A Review of the Evidence on the use of ICT in the Early Years Foundation Stage*. Becta: Coventry.
- Australian Bureau of Statistics. (2012). Children's internet access and mobile phone ownership, Selected characteristics. *Children's Participation in Cultural and Leisure Activities*. Retrieved from <http://www.abs.gov.au/websitedbs/D3310114.nsf/home/home?opendocument>
- Aziz, N. A. (2013). Children's Interaction with Tablet Applications: Gestures and Interface Design. *International Journal of Computer and Information Technology*, 2(3), 447-450.
- Barna Group (2011). *The Family & Technology Report*. Retrieved from <https://www.barna.org/component/virtuemart/faith-spirituality/the-family-technology-report-detail?Itemid=0>

- Barone, D. (2012). Exploring home and school involvement of young children with Web 2.0 and social media. *Research in the Schools*, 19(1), 1-11.
- 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.
- Bebell, D., Dorris, S., & Muir, M. (2012). *Emerging results from the Nation's first kindergarten implementation of iPads*. Retrieved from https://s3.amazonaws.com/hackedu/Adv2014_ResearchSum120216.pdf.
- Becta (2010). *I'm Stuck Can You Help Me? A Report into Parents' Involvement in Schoolwork at Home*. Becta, Coventry. Retrieved from <http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20101102103654/publications.becta.org.uk/display.cfm?resID=42205> (last accessed 14 June 2011).
- Blishen, B. R., & Carroll, W. K. (1982). Socioeconomic measures from Canadian census data. In: Powers, M. G. (ed.). *Measures of socioeconomic status: current issues* (pp. 43-54). Boulder, Westview Press Inc.
- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação Qualitativa em Educação – uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora.
- Brito, R. (2014). O Facebook tem assim um quadradinho e está ali um “f”: Representações de crianças de 4 e 5 anos sobre esta rede social. *Revista tecnologias na educação*, 6(11). Retrieved from <http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/wp-content/uploads/2014/12/O-Facebook-tem-assim-um-quadradinho-e-está-ali-um-F-Representações-de-crianças-de-4-e-5-anos-sobre-esta-rede-social.pdf>.
- Bronfenbrenner, U. (1977). Toward an experimental ecology of human development. *American Psychologist*, 32, 513-531. Washington, DC: American Psychological Association.
- Brouwer, C., Duimel, M., Jansen, S., Nikken, P., Pardoën, J., & Pijpers, R. (2011). *App Noot Muis. Peuters en kleuters op het Internet: Buurtboek: Leiden*. Retrieved from <http://www.appnootmuis.nl/>
- Burns, R. (2000). *Introduction to research methods* (4 ed.). Frenchs Forest: Longman.

- Cardoso, H. (2005). A quantificação do estatuto socioeconómico em populações contemporâneas e históricas: dificuldades, algumas orientações e importância na investigação orientada para a saúde. *Antropologia Portuguesa*, 22/23, 247-272.
- Cavanaugh, C., Gillan, K. G., Kromrey, J., Hess, M., & Blomeyer, R. (2004). *The effects of distance education on K-12 student outcomes: A meta-analysis*. Naperville, Ill: Learning Point Associates. Retrieved May 05, 2005 from <http://www.unf.edu/~ccavanau/EffectsDLonK-12Students1.pdf>
- Charmaz, K. (2000). Grounded theory: Objectivist and constructivist methods. In N. Denzin & Y. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 509-537). Thousand Oaks: Sage.
- Charmaz, K. (2004). Grounded theory. In S. N. Hesse-Biber & P. Leavy (Eds.), *Approaches to qualitative research: A reader on theory and practice* (pp. 496-518). New York: Oxford University Press.
- Charmaz, K. (2009). Shifting the Grounds: Constructivist Grounded Theory Methods for the Twenty-first Century, in J. Morse, P. Stern, J. Corbin, B. Bowers, K. Charmaz, & A. Clarke, *Developing Grounded Theory: The Second Generation* (pp. 125-140). Walnut Creek, CA: Left Coast Press.
- Chaudron, S., Plowman, L., Beutel, M. E., Černikova, M., Donoso Navarette, V., Dreier, M., & Wölfling, K. (2015). *Young children (0-8) and digital technology - EU report*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Chiong, C., & Shuler, C. (2010). *Learning: Is there an app for that?* New York. Retrieved from http://www-tc.pbskids.org/read/files/cooney_learning_apps.pdf.
- Clark, L. S. (2013) *The parent app: Understanding families in the digital age*. Oxford: Oxford University Press.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2007). Early childhood mathematics learning. In F. K. Lester (Ed.), *Second handbook of research on mathematics teaching and learning* (pp. 461-555). Charlotte, NC: Information Age.

- Common Sense Media. (2013). *Zero to eight: Children's media use in America 2013*. Retrieved from <https://www.commonsensemedia.org/research/zero-to-eight-childrens-media-use-in-america-2013>
- Common Sense Media (n/d). *Five Nights at Freddy's*. Retrieved from <https://www.commonsensemedia.org/app-reviews/five-nights-at-freddys#>.
- Connell, S., Lauricella, A. R., & Wartella, E. (2015). Parental co-use of media technology with their young children in the USA. *Journal of Children and Media*, 9(1), 5-21, doi:10.1080/17482798.2015.997440
- Corbin, J., & Strauss, A. (2008). *Basics Of Qualitative Research: Techniques And Procedures For Developing Grounded Theory*. Third edition. Sage Publications, Thousand Oaks CA.
- Couse, L., & Chen, D. (2010). A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education. *Journal of Research on Technology in Education*, 43(1), 75-96.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Traditions*, 2nd edition. Sage, Thousand Oaks, CA.
- Cruz, E., & Brito, R. (2012). “Quando o computador trabalha pensa-se na cabeça”. Representações de crianças em idade pré-escolar. In J. Matos (Org.), *Atas das II Congresso Internacional TIC e Educação, ticEDUCA2012*. Lisboa: Instituto da Educação da Universidade de Lisboa, 1850-1865.
- Cuban, L. (1986). *Teachers and machines: The classroom use of technology since 1920*. New York: Teachers College Press.
- Cuban L. (2001). *Oversold and Under-Used: Computers in the Classroom*. Harvard University Press, Cambridge, MA.
- Cviko, A., McKenney, S., & Voogt, J. (2012). Teachers enacting a technology-rich curriculum for emergent literacy. *Educational Technology Research and Development*, 60, 31-54. doi:10.1007/s11423-011-9208-3
- Dale, R., Robertson, S., & Shortis, T. (2004). You can't not go with the technological flow, can you? *Journal of Computer Assisted Learning*, 20, 456-470.

- Daly, M. C., Duncan, G. J., Donough, P., & Williams, D. (2002). *Optimal indicators of socio-economic status for health research*. Retrieved from <http://www.frbsf.org/econr-srch/workingp/wp99-03.pdf>.
- Delen, E., Kaya, F., Ritter, N., & Sahin, A. (2015). Understanding Parents' Perceptions of Communication Technology Use. *International Online Journal of Educational Sciences*, 7(4), 22 – 36.
- Denscombe, M. (2007). *The good research guide: for small-scale social research projects*. Maidenhead, England; New York: Open University Press.
- Dodge, A. M., Husain, N., & Kuke, N. K. (2011). Connected kids?: K-2 children's use and understanding of the Internet. *Language Arts*, 89, 86-98.
- Downes, T. (1999). Playing with computing technologies in the home. *Education and Information Technologies*, 4, 65–79.
- Dworkin, J., Connell, J. H., & Doty, J. L. (2013). A literature review of parents' online behaviors. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 7(2), article 2. doi: 10.5817/CP2013-2-2
- Elliott, A., & Hall, N. (1997). The Impact of Self-regulatory Teaching Strategies on 'At- risk' Preschoolers' Mathematical Learning in a Computer-mediated Environment, *Journal of Computing in Childhood Education*, 8, 187-198.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255-284. Retrieved from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ882506.pdf>.
- European Commission (2006). *Special Eurobarometer 250 Safer Internet*. Retrieved from http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/eurobarometer/eurobarometer_2005_25_ms.pdf
- European Commission (2008). *Towards a safer use of the Internet for children in the EU - a parents' perspective*. Retrieved from http://ec.europa.eu/public_opinion/flash/fl_248_en.pdf.

- Ey, L. A., & Cupit, C. G. (2011). Exploring young children's understanding of risks associated with Internet usage and their concepts of management strategies. *Journal of Early Childhood Research*, 9(1), 53-65.
- Facer, K., Furlong, J., Furlong, R., & Sutherland, R. (2003). *Screen-play: Children and Computing in the Home*. Routledge, London.
- Federal Bureau of Investigation (FBI) (n/d). *A Parent's Guide to Internet Safety*. Retrieved from <https://www.fbi.gov/stats-services/publications/parent-guide>.
- Findahl, O. (2013). *Swedes and the Internet 2013*. Stockholm: The Internet Infrastructure Foundation.
- Franzen, A. (2000). Does the Internet make us lonely? *European Sociological Review*, 16(4), 427-438.
- Funk, J., Brouwer, J., Curtiss, K., & McBroom, E. (2009). Parents of preschoolers: expert media recommendations and ratings knowledge, media-effects beliefs, and monitoring practices. *Pediatrics*, 123(3), 981-988.
- Geyer, S., & Peter, R. (2000). Income, occupational position, qualification and health inequalities – competing risks? (comparing indicators of social status). *Journal of Epidemiology and Community Health*, 54(4), 299-305.
- Given, L., Winkler, D., Willson, R., Davidson, C., Danby, S., & Thorpe, K. (2014). *Documenting Young Children's Technology Use: Observations in the Home*. Paper presented at the 77th AIS&T Annual Meeting, Seattle, WA, USA, 1-9. Retrieved from <https://www.asis.org/asist2014/proceedings/submissions/papers/36paper.pdf>
- Glaser, B. G. (1978). *Theoretical Sensitivity: Advances in the Methodology of Grounded Theory*. Mill Valley, California: Sociology Press.
- Glaser, B. G. (1992). *Emergence vs. forcing: Basics of grounded theory analysis*. Mill Valley, CA: Sociology Press.
- Glaser, B., & Strauss, A. (2006). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. New Brunswick and London: Aldine Transaction.

- Glesne, C. (1999). *Becoming qualitative researchers: An introduction*. New York: Longman.
- Goodwin, W., & Goodwin, L. (1996). *Understanding quantitative and qualitative research in early childhood education*. New York: Teachers College Press.
- Goulding, C. (2002). *Grounded theory: a practical guide for management, business and market researchers*. UK: Sage Publications.
- Guðmundsdóttir, G. B., & Hardersen, B. (2011). *Toddlers' Digital Universe: 0-6-year-olds access to and use of digital devices in your spare time*. Retrieved from <https://iktsenteret.no/ressurser/smabarns-digitale-univers>
- Gutnick, A. L., Bernstein, L., & Levine, M. H. (2011). *Always connected: The new digital media habits of young children*. Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. Retrieved from <http://www.joanganzcooneycenter.org/publication/always-connected-the-new-digital-media-habits-of-young-children/>
- Haug, M. R. (1977). Measurement in social stratification. *Annual Review of Sociology*, 3, 51-77.
- Hague, C., & Payton, S. (2010). *Digital literacy across the curriculum*. Bristol, UK: Futurelab.
- Hamel, E., & Rideout, V. (2006). *The Media Family: Electronic Media in the Lives of Infants, Toddlers, Preschoolers and their Parents*. Kaiser Family Foundation, Menlo Park, CA.
- Hampton, K., & Wellman, B. (2003). Neighboring in Netville: How the Internet supports community and social capital in a wired suburb. *City & Community*, 2(4), 277-311.
- Hao, L., & Bonstead-Bruns, M. (1998). Parent-child differences in educational expectations and the academic achievement of immigrant and native students. *Sociology of Education*, 71(3), 175-19.
- Harris A., & Goodall, J. (2008). Do parents know they matter? Engaging all parents in learning. *Educational Research*, 50, 277-289.
- Hertlein, K. M., & Blumer, M. L. C. (2014). *The couple and technology framework: Intimate relationships in a digital age*. New York: Routledge.

- Hill, A., & Hill, M. (2008). *Investigação por questionário*. Lisboa: Edições Sílabo.
- Holloway, D., Green, L., & Livingstone, S. (2013). *Zero to eight. Young children and their internet use*. LSE, London: EU Kids Online.
- Hoover-Dempsey, K. V., & Sandler, H. M. (1995). Parent involvement in children's education: Why does it make a difference. *Teachers College Record*, 97(2), 310-331.
- Howard, J. R., Watson, J. A., Brinkley, V. M., & Ingels-Young, G. (1994). Comprehension monitoring, stylistic differences, pre-math knowledge, and transfer: A comprehensive pre-math/spatial development computer- assisted instruction (CAI) and LOGO curriculum designed to test their effects. *Journal of Educational Computing Research*, 11(2), 91-105.
- INE/PORDATA (2015a). *Agregados domésticos privados com computador, com ligação à Internet e com ligação à Internet através de banda larga (%) em Portugal*. Retrieved from [http://www.pordata.pt/Portugal/Agregados+domésticos+privados+com+computador++com+ligação+à+Internet+e+com+ligação+à+Internet+através+de+banda+larga+\(percentagem\)-1158](http://www.pordata.pt/Portugal/Agregados+domésticos+privados+com+computador++com+ligação+à+Internet+e+com+ligação+à+Internet+através+de+banda+larga+(percentagem)-1158).
- INE/PORDATA (2015b). *Assinantes/equipamentos de utilizadores do serviço móvel em Portugal*. Retrieved from <http://www.pordata.pt/Portugal/Assinantes+++equipamentos+de+utilizadores+do+serviço+móvel-1180>.
- INE/PORTADA(2015c). *Indivíduos com 16 e mais anos que utilizam computador e Internet em % do total de indivíduos: por sexo – Portugal*. Retrieved from <http://www.pordata.pt/Portugal/Indiv%C3%ADduos+com+16+e+mais+anos+que+utilizam+computador+e+Internet+em+percentagem+do+total+de+indiv%C3%ADduos+por+sexo-1142>.
- Jie, S.H. (2012). ICT use statistics of households and individuals in Korea. *10th World Telecommunication/ICT Indicators Meeting (WTIM-12)* Retrieved from http://www.itu.int/ITU-D/ict/wtim12/documents/cont/029_E_doc.pdf.

- Johnson, G. M. (2010). Internet Use and Child Development: Validation of the Ecological Techno-Subsystem. *Educational Technology & Society*, 13(1), 176–185.
- Judge, S., Puckett, K., & Bell, S. M. (2006). Closing the digital divide: Update from the early childhood longitudinal study. *Journal of Educational Research*, 100(1), 52-60. 10.3200/JOER.100.1.52-60
- Jungwirth, B. (2013). *Safer Internet Day 2013: EU-Initiative Saferinternet.at unterstützt Eltern und Pädagogen bei der Interneterziehung*. Wein: Österreichische Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT). Retrieved from http://www.oiat.at/fileadmin/downloads/Praesentation_PK_Safer_Internet_Day_2013.pdf.
- Kerawalla, L., & Crook, C. (2002). Children's computer use at home and at school: context and continuity. *British Educational Research Journal*, 28, 751–771.
- Koolstra, C.M. & Lucassen, N. (2004) Viewing behavior of children and TV guidance by parents: A comparison of parent and child reports, *Communications*, 29(2), pp. 179-198.
- Korat, O., Shamir, A., & Arbiv, L. (2011). E-books as support for emergent writing with and without adult assistance. *Education and Information Technologies*, 16(3), 301-318. doi: 10.1007/s10639-010-9127-7.
- Krieger, N., Williams, D. R., Moss, N. E. (1997). Measuring social class in U.S. public health research: Concepts, methodologies, and guidelines. *Annu Rev Public Health*, 18, 341-378.
- Kupiainen, R., Suoninen, A., & Nikunen, K. (2011). Online Habits of Finnish Children: Use, Risks and Data Misuse. *Nordicom-Information*, 33(4), 51-57.
- Lampard A. M., Jurkowski J. M., & Davison K. K. (2013). Social-cognitive predictors of low-income parents' restriction of screen time among preschool-aged children. *Health Education & Behavior*, 40, 526–530.
- Lauri, M. A., Borg, J., & Farrugia, L. (2015). *Children's Internet use and Parents' perceptions of their children's online experience*. A study commissioned by the Malta Communications Authority. Malta: Universidade de Malta. Retrieved from <http://www.mca.org>.

mt/sites/default/files/attachments/notices/2015/CHILDRENS%20INTERNET%20USE%20AND%20PARENTS%20PERCEPTIONS%20OF%20THEIR%20CHILDRENS%20ONLINE%20EXPERIENCE.pdf.

- Lauricella, A., Wartella, E., & Rideout, V. (2016). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11-17.
- Li, X., & Atkins, M. S. (2004). Early childhood computer experience and cognitive and motor development. *Pediatrics*, 113, 1715-1722.
- Liberatos, P., Link, B. G., & Kelsey, L. L. (1988). The measurement of social class in epidemiology. *Epidemiologic Reviews*, 10, 87-121.
- Lim, E. M. (2015). The factors influencing young children's social interaction in technology integration. *European Early Childhood Education Research Journal*, 23(4), p545-562.
- Lindahl, M. G., & Folkesson, A. M. (2012). ICT in Preschool: Friend or Foe? The Significance of Norms in a Changing Practice. *International Journal of Early Years Education*, 20(4), 422-436.
- Livingstone, S. (2004). Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies. *Communication Review*, 7(1), 3-14.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2010). Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: The role of online skills and internet self-efficacy. *New Media & Society*, 12(2), 309-329.
- Livingstone, S. M. & Haddon, L. (2009). *Kids online: opportunities and risks for children*. Eds. Livingstone, S.M. and Haddon, L. The Policy Press: Portland.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011) *Risks and safety on the internet: the perspective of European children: full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries*. EU Kids Online, Deliverable D4. EU Kids Online Network, London, UK.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S. and Lagae, K. (2015). *How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style*. London: EU Kids Online, LSE.

- Lonigan, C. J., Driscoll, K., Phillips, B. M., Cantor, B. G., Anthony, J. L., & Goldstein, H. (2003). A computer-assisted instruction phonological sensitivity program for preschool children at-risk for reading problems. *Journal of Early Intervention*, 25(4), 248-262. doi: 10.1177/105381510302500402
- Looi, C., Lim, K., Pang, J., Koh, A., Seow, P., Sun, D., Boticki, I., Norris, C., & Soloway, E. (2016). Bridging Formal and Informal Learning with the Use of Mobile Technology. In Chai, Lim & Tan (Eds.), *Future learning in primary school* (pp. 79-86). Singapore: Springer.
- Lynch, J., & Redpath, T. (2012). "Smart" technologies in early years literacy education: A meta-narrative of paradigmatic tensions in iPad use in an Australian preparatory classroom. *Journal of Early Childhood Literacy*, 14(2), 147-174.
- Marsh J. (2010). Young children's play in online virtual worlds. *Journal of Early Childhood Research*, 8(1), 23-39.
- Marsh, J., Brooks, G., Hughes, J., Ritchie, L., & Roberts, S. (2005). *Digital beginnings: Young children's use of popular culture, media and new technologies*. Sheffield, U.K.: University of Sheffield. Retrieved from <http://www.digitalbeginnings.shef.ac.uk/>.
- Mascheroni, G., & Cuman, A. (2014) *Net Children Go Mobile: Final report*. Deliverables D6.4 & D5.2. Milano: Educatt. Retrieved from <http://eprints.lse.ac.uk/60231/>.
- Mascheroni, G., & Ólafsson, K. (2014). *Net children go mobile: Risks and opportunities*. Milano: Educatt.
- Mawson, W. B. (2013). Emergent technological literacy: what do children bring to school?. *International Journal of Technology & Design Education*, 23, 443–453. doi 10.1007/s10798-011-9188-y
- McClanahan, B., Williams, K., Kennedy, E., & Tate, S. (2012). *TechTrends: Linking Research and Practice to Improve Learning*, 56(3), 20-28.
- McManis, L. D., & Gunnewig, S. B. (2012). Finding the education in educational technology with early learners. *Young Children*, 67(3), 14-24.

- McPake, J., Plowman, L., & Stephen, C. (2013). Pre-school children creating and communicating with digital technologies in the home. *British Journal of Educational Technology*, 44(3), 421–431. doi:10.1111/bjet.2013.44.issue-3
- McTavish, M. (2009). “I get my facts from the Internet”: A case study of the teaching and learning of information literacy in in-school and out-of-school contexts. *Journal of Early Childhood Literacy*, 9(1), 3–28. doi:10.1177/1468798408101104
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2012). *FIM 2011: Familie, Interaktion & Medien: Untersuchung zur Kommunikation und Mediennutzung in Familien*. Retrieved from <http://www.mpfs.de/fileadmin/FIM/FIM2011.pdf>.
- Mukherji, P., & Albon, D. (2010). *Research methods in early childhood: an introductory guide*. Sage, California.
- NAEYC and Fred Rogers Center for Early Learning and Children’s Media as Saint Vincent College (2012). *Principles to Guide the Appropriate Use of Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*. Retrieved from http://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/PS_technology_WEB2.pdf.
- Nam, C. B., Terrie, & E. W. (1982). Measurement of socioeconomic status from United States census data. In: Powers, M. G. (ed.). *Measures of socioeconomic status: current issues*, 29–42. Boulder, Westview Press Inc.
- Netmums (2013). *Our kids in the digital age*. Retrived from <http://www.netmums.com/home/netmums-in-the-media/our-children-in-the-digital-age>.
- Neuman, M. (2016). Young children’s use of touch screen tablets for writing and reading at home: Relationships with emergent literacy. *Computers & Education*, 97, 61–68.
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of child and family studies*, 24(11), 3423–3435.

- Nikken, P., & Jansz, J. (2011). *Parental mediation of young children's Internet use*. Paper presented at the EU Kids Online Conference, London. Retrieved from <http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Conference%202011/Nikken.pdf>.
- Njoroge, W. F. M., Elenbaas, L. M., Garrison, M. M., Myaing, M., & Christakis, D. A. (2013). Parental cultural attitudes and beliefs regarding young children and television. *JAMA Pediatrics*, 167, 739–745. doi:10.1001/jamapediatrics.2013.75
- Norris, P. (2001). *Digital Divide? Civic Engagement, Information Poverty and the Internet in Democratic Societies*. UK: Cambridge Press.
- Ofcom. (2013). *Children and parents: media use and attitudes report*. Retrieved from <http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/oct2012/main.pdf>.
- Ólafsson, K., Livingstone, S., & 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/60221/1/EU_Kids_Online_Children'sUseofOnlineTechnologiesinEurope_ReviewofEuropeanEvidenceBase_Revised_2014.pdf.
- Ortiz, R. W., Green, T., & Lim, H. J. (2011). Families and home computer use: Exploring parent perceptions of the importance of current technology. *Urban Education*, 46(2), 202-215.
- Pääjärvi, S. (2011). *Children's Media Barometer 2011*. Retrieved from <http://www.mediakasvatus.fi/sites/default/files/ISBN978-952-67693-2-5.pdf>.
- Padilla-Walker, L. M. (2006). "Peers I can monitor, it's media that really worries me!": Parental cognitions as predictors of proactive parental strategy choice. *Journal of Adolescent Research*, 21(1), 56–82. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1177/0743558405282723>.
- Palaiologou, I. (2014). Children under five and digital technologies: Implications for early years pedagogy. *European Early Childhood Education Research Journal*, 1–20. doi:10.1080/1350293X.2014.929876

- Pange, J. (2003). Teaching probabilities and statistics to preschool children. *Information Technology in Childhood Education Annual*, 2003(1), pp. 163–172.
- Parette, H. P., Hourcade, J. J., Dinelli, J. M., & Boeckmann, N. M. (2009). Using *Clicker 5* to enhance emergent literacy in young learners. *Early Childhood Education Journal*, 36, 355–363.
- Paul, A., & Attewel P. A. (2003). Computers and Young children: Social benefit or Social problem. *Social forces*, 82(1), 277-296. Retrieved from: <http://muse.jhu.edu.edu/login?Uri=journalsso>.
- Pauwels, C., Bauwens, J., & Vleugels, C. (2008). *Cyberteens: de betekenis van ICT in het dagelijkse leven van Belgische tieners* [Cyberteens: the relevance of ICT in daily life of Belgian teenagers]. Retrieved on October 12, 2008 from <http://www.eprivacy.be/SID-TIRO-PERSMAP-samenvatting-SMIT-VUB-120208.pdf>.
- Pegrum, M., Howitt, C., & Striepe, M. (2012). Learning to take the tablet: How pre-service teachers use iPads to facilitate their learning. *Australasian Journal of Educational Technology*, 29(4), 464-479.
- Piaget, J. (1946). *Le developpement de la notion du temps chez le enfant*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Piaget, J. (1999). *O pensamento e a linguagem na criança*. São Paulo: Martins Fontes.
- Plowman, L. (2014). Researching Young Children's Everyday Uses of Technology in the Family Home. *Interacting with Computers*, 27(1), 36-46. doi: 10.1093/iwc/iwu031
- Plowman, L., & Stephen, C. (2005). Children, play, and computers in pre-school education. *British Journal of Educational Technology*, 36(2), 145–157. doi:10.1111/bjet.2005.36.issue-2
- Plowman, L., McPake, J., & Stephen, C. (2008). Just picking it up? Young children learning with technology at home. *Cambridge Journal of Education*, 38(3), 303–319. doi:10.1080/03057640802287564
- Plowman, L., Stephen, C., & McPake, J. (2010). Supporting young children's learning with technology at home and in preschool. *Research Papers in Education*, 25(1), 93–113. doi:10.1080/02671520802584061

- 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.2011.11.01
- Powers, M. G. (1982). Measures of socioeconomic status: an introduction. In: Powers, M. G. (ed.). *Measures of socioeconomic status: current issues*, 1-28. Boulder: Westview Press Inc.
- Radesky, J. S., Silverstein, M., Zuckerman, B., & Christakis, D. A. (2014). Infant self-regulation and early childhood media exposure. *Pediatrics*, 133, e1172. doi:10.1542/peds.2013-2367
- Ramos, A. (2005). *Crianças, tecnologia e aprendizagem: contributo para uma teoria substantiva*. Dissertação de doutoramento apresentada à Universidade do Minho. Braga: Universidade do Minho. Retrieved from <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/6914>.
- Resnick, M. (2006). Computer as paint brush: Technology, play, and the creative society. In D. Singer, R. M. Golinkoff, & K. Hirsh-Pasek (Eds.), *Play = learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth* (pp. 192–206). New York, NY: Oxford University Press.
- Rideout, V. (2011). *Zero to Eight: Children's Media Use in America*. San Francisco: Common Sense Media.
- Romer, D., Bagdasarov, Z., & More, E. (2013). Older versus newer media and the well-being of united states youth: results from a national longitudinal panel. *Journal of Adolescent Health*, 52(5), 613–619.
- Ryan, G. W., & Bernard, H. R. (2000). Data management and analysis methods. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of Qualitative research* (2nd ed.) (pp. 769–802). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Sackes M., Trundle K. C., Bell R. L., O'Connell A. A. (2011). The influence of early science experience in kindergarten on children's immediate and later science achievement: Evidence from the Early Childhood Longitudinal Study. *Journal of Research in Science Teaching*, 48, 217–235. doi:10.1002/tea.20395
- Safe Search Kids(n/d). *Internet safety tips for kids*. Retrieved from <http://www.safesearchkids.com/internet-safety-tips-for-kids/#.VvWdu2Mu9-w>.

- Safekids (2013). *Kids rules for online safety*. Retrieved from <http://www.safekids.com/kids-rules-for-online-safety/>.
- Sailor, D. H. (2004). *Supporting children in their home, school, and community*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Sakr, M., Connelly, V., & Wild, M. (2016). “Evil Cats” and “Jelly Floods”: Young Children’s Collective Constructions of Digital Art Making in the Early Years Classroom. *Journal of Research in Childhood Education*, 3(1), 128-141.
- Schofield, J. (1995). *Computers and Classroom Culture*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Segers, E., & Verhoeven, L. (2005). Long-term effects of computer training of phonological awareness in kindergarten. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21, 17–27.
- Seguranet (s/d). *Crianças e jovens*. Retrieved from <http://www.seguranet.pt/pt/criancas-e-jovens>.
- Simões, J. A., Ponte, C., Ferreira, E., Doretto, J., & Azevedo, C. (2014). *Crianças e meios digitais móveis em Portugal: resultados nacionais do projeto net children go mobile*. CESNOVA e FCT. Retrieved from https://netchildrengomobile.files.wordpress.com/2015/02/ncgm_pt_relatorio1.pdf.
- Silva, I., Marques, L., Mata, L., & Rosa, M. (2016). *Orientações curriculares para a educação pré-escolar*. Lisboa, Ministério da Educação/Direção Geral da Educação.
- Spink, A., Danby, S., Mallan, K., & Butler, C. (2010). Exploring young children’s web searching and technoliteracy. *Journal of Documentation*, 66(2), 191 – 206.
- Stay Safe Online (n/d). *I want to teach online safety*. Retrieved from <https://staysafeonline.org/teach-online-safety/grades-k-2>.
- Stephen, C., McPake, J., Plowman, L., & Berch-Heyman, S. (2008). Learning from the children: Exploring preschool children’s encounters with ICT at home. *Journal of Early Childhood Research*, 6(2), 99–117. doi:10.1177/ 1476718X08088673

- Strauss, A., & Corbin, J. (1994). Grounded Theory Methodology. In NK Denzin & YS Lincoln (Eds.) *Handbook of Qualitative Research* (pp. 217-285). Thousand Oaks, Sage Publications.
- Strauss, A. L. (1987). *Qualitative analysis for social scientists*. New York: Cambridge University Press.
- Strauss, A. L., & Corbin, J. A. (1996). *Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques*. Newbury Park, CA: Sage.
- Strauss, A. L., & Corbin, J. A. (1998). *Basics of qualitative research. Techniques and procedures for developing grounded theory (2nd edition)*. Sage Publications: London.
- Sugimoto, Y., Horita, T., Ishihara, K., Toda, T., Nasu, H., Fujiwara, R., Wada, T., & Sueyoshi, E. (2009). Survey of School Children, Parents/Guardians, and Teachers Regarding the Possession and Usage of Mobile Telephones by School Children. In G. Siemens & C. Fulford (Eds.), *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2009* (pp. 113-130). Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Takeuchi, L. M. (2011). *Families matter: Designing media for a digital age*. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Teuwen, J., De Groff, D., & Zaman, B. (2012). *Flemish Preschoolers Online: A mixed-method approach to explore online use, preferences and the role of parents and siblings*. Paper presented at the Etmaal van de Communicatiewetenschap, Leuven, Belgium. Retrieved from https://lirias.kuleuven.be/bitstream/123456789/350708/1/Flemish+Preschoolers+Online_English+version.pdf.
- Theobald, M., Danby, S., Davidson, C., Houen, S., Scriven, B., & Thorpe, K.J. (2016) How talk and interaction unfold in a digitally enabled preschool classroom. *Australian Journal of Linguistics*, 36(2), 189-204.
- Traxler, J. (2010). Will Student Devices Deliver Innovation, Inclusion and Transformation?. *Journal of the Research Centre for Educational Technology*, 6(1), 3-15.

- Wartella, E., Rideout, V., Lauricella, A., & Connell, S. (2014). *Revised Parenting in the Age of Digital Technology: A National Survey*. Report of the Center on Media and Human Development, School of Communication, Northwestern University.
- Vaterlaus, J. M., Beckert, T., Tulane, S., & Bird, C. V. (2014). "They always ask what I'm doing and who I'm talking to": parental mediation of adolescent interactive technology use. *Marriage and Family Review*, 50, 8, 691-713.
- Vittrup, B., Snider, S., Rose, K. K., & Rippey, J. (2014). Parental perceptions of the role of media and technology in their young children's lives. *Journal of Early Childhood Research*, 1476718X14523749.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Walrave, M., Lenaerts, S., & De Moor, S. (2008). *Cyberteens @ risk: Tieners verknocht aan het Internet, maar ook waakzaam voor risico's?* [Cyberteens @ risk: Teenagers addicted to the Internet, but aware of the risks ??]. Antwerp: Antwerp University, TIRO Teens and ICT : Risks and Opportunities.
- Wang, R., Bianchi, S., & Raley, S. (2005). Teenagers' Internet use and family rules: a research note. *Journal of Marriage and Family*, 67, 1249-1258.
- Wellman, B., Smith, A., Wells, A., & Kennedy, T. (2008). Networked families. *Pew Research Center, Internet, Science & Tech*. Retrieved from <http://www.pewinternet.org/2008/10/19/networked-families/>.
- WGBH Educational Foundation (2009). *Martha speaks: Dog party* (mobile application software). Retrieved from <http://itunes.apple.com>.
- Wise Kids (2013). *WISE KIDS Online Safety Tips for Children and Young People*. Retrieved from http://www.wisekids.org.uk/online_safety_tips_kids.htm.
- Yelland, N. J., & Olgun, P. (2002). A Study of preschool Teachers thoughts about computer assisted instruction. *Contemporary issues in Early Childhood*, 3(2), 298-303.

APÊNDICE 1: PROTOCOLO DE OBSERVAÇÃO PARA 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:

· 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;

· 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*. 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:
 - Fala um de cada vez.
 - Primeiro ouvimos o que os outros têm para dizer e depois podemos dar a nossa opinião.
 - Não é necessário concordarmos em tudo. Se tens uma opinião diferente podes dizê-lo.
- Vamos agora falar um pouco sobre as tuas experiências com meios digitais (tablet, smartphone...) ...

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*). 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.

· **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 podes 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.

Possíveis questões relacionadas com o uso das tecnologias

- 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? 1b o. Como o utilizas/ jogas? 1a o Porque gostas dele/a)? 1b o 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? 3d
- 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 “Algum 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, videos em dispositivos específicos, navegar em diferentes ecrãs, escolher jogos específicos, apps, fazer download, identificar certos icons (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 video, 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 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 quiseres?
- Caso haja regras, quem as criou?
- Discutiste essas regras, negoceaste-as? Cumpres as regras? O que acontece se não cumprires as regras?
- As regras são as mesmas para o [dispositivo X] e [dispositivo Y], para os diferentes elementos da família (por exemplo, o teu irmão/irmã mais novo pode brincar com os mesmo jogos que tu? Podes aceder aos mesmos sites que o teu irmão/irmã mais velho?

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 tivéssmos falado?

Após ter colocado esta questão, pais, crianças e investigadores juntar-se-ão. Agradecemos aos participantes.

APÊNDICE 2: PROTOCOLO DE OBSERVAÇÃO PARA PAIS

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.);

- 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/agridáveis e os negativos;
- Garantimos a confidencialidade de cada individuo, não apresentando o nome da instituiçāo nem dos participantes. “Se nāo deseja que apareça alguma informaçaō especifca no relatōrio, por favor diga”, etc.
- Perguntar se tēm dūvidas e questōes;
- Verificar o aparelho de gravaçaō;
- Verificar a autorizaçaō assinada de todos os pais para a participaçaō e gravaçaō das entrevistas.

Quebra-gelo (todos) (15 to 30 min.)

- Apōs esta pequena introduçaō as crianas e os pais ficarāo juntos de modo a fazer uma pequena atividade “quebra-gelo”, da pāgina 10 do *Livro de Atividades – Brincar e Aprender: Being online*. Esta atividade e os autocolantes foi escolhida como modo da famēlia apresentar as suas atividades realizadas em conjunto num dia tēpico, sendo necessārio colocar os autocolantes das atividades nos locais adequados ās horas, utilizando os autocolantes do livro. Esta atividade estā definida para o inēcio de todas as entrevistas
- Apōs esta atividade explique que a partir de agora os pais vāo para uma divisāo com o observador 1 e as crianas permanecem na sala (ou vice versa) com o observador 2, se os pais e as crianas estiverem de acordo.

Entrevista (1 hr.)

- Explique o que vai acontecer com os dados recolhidos e que esses dados sāo tratados anonimamente e confidencialmente.
- Comece a entrevista com uma frase como: “Vamos agora falar das experiēncias dos vossos filhos com as novas tecnologias e dispositivos como computadores portāteis, 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.)? 1a/ 3a

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 TC, 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.? 3d

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? 1a
- 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 ensina?
- 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 audio com os dispositivos? Eles 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 vêem 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 brincadeira 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? 1a/ 1b/ 1c/ 2a (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?
- 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 interferem, de algum modo (positivo/negativo) na vida da família? (E.g. descréscimo 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 tivessmos falado? (agradecimento aos participantes.)

ANEXO 1: FORMULÁRIO DE CONSENTIMENTO INFORMADO PARA PARTICIPAÇÃO NA INVESTIGAÇÃO

Título do estudo: Práticas com tecnologias de famílias e crianças até 6 anos de idade
Investigadores: (nome dos autores retirados para avaliação cega)

Este documento é um termo de consentimento para a participação na investigação.
Contém informações importantes sobre a investigação e sobre os resultados esperados no caso de decidir participar.

A sua participação é voluntária.

Por favor, leia esta informação com atenção. Sinta-se à vontade para discutir o estudo com os seus amigos e familiares e fazer perguntas antes de tomar a sua decisão sobre a sua participação ou não. Se decidir participar, será solicitado a assinar este formulário e receberá uma cópia deste.

Propósito:

Este estudo realiza-se no âmbito do pós-doutoramento da (nome dos autores retirados para avaliação cega), e tem o intuito de verificar as experiências com tecnologias digitais de crianças e das suas famílias. Nomeadamente, pretende-se verificar as vossas atividades com tecnologias.

O ambiente para esta investigação restringe-se ao lar e ao contexto familiar. Foca-se em entrevistas a crianças, bem como às suas famílias (pelo menos a um dos pais); as crianças devem ter até 5 anos de idade (tendo, preferencialmente, um irmão mais velho).

Procedimentos/Tarefas:

Será contactado pela (nome dos autores retirados para avaliação cega), que irá entrevistar a sua família, na sua casa. A duração das entrevistas (no total) pode variar de acordo com a disponibilidade da família e o ritmo da entrevista, mas não será menos de uma hora e não será mais do que duas horas.

As entrevistas à família serão gravadas em áudio.

A entrevista será dividida em três partes. Uma curta introdução irá juntar a família no início, em que as crianças e os pais participarão em conjunto numa conversa. Depois, serão entrevistadas as crianças ou os pais, consoante a disponibilidade inicial de cada um. Aos pais serão colocadas questões sobre as atividades dos outros membros da família relativamente às tecnologias digitais; e às criança ou crianças serão colocadas questões sobre as suas utilizações dos dispositivos eletrónicos. Estas duas atividades podem ser realizadas em espaços contíguos ou no mesmo espaço.

Riscos e benefícios:

Não há potenciais danos físicos, sociais, económicos, psicológicos, ou legais previstos no presente estudo. As famílias irão beneficiar da discussão com a investigadora, numa reflexão mais aprofundada sobre o seu próprio uso das tecnologias digitais. No final do estudo, um pequeno relatório será providenciado a cada família.

Confidencialidade:

As suas informações relacionadas com o estudo serão mantidas em sigilo e utilizadas apenas para fins de pesquisa e publicações científicas. O anonimato é um processo que remove ou substitui as informações de identidade a partir de uma

comunicação ou de registo. As comunicações e registos podem ser feitas sob pseudónimo, em que o mesmo sujeito terá sempre a mesma identidade de substituição, mas não pode ser identificado como um indivíduo.

Todos os ficheiros de áudio realizados serão armazenados em dois discos rígidos externos durante o tempo necessário para produzir uma versão e transcrição anónima com as observações mais relevantes. Assim que a transcrição esteja concluída, o ficheiro de áudio será excluído permanentemente.

Os seus registos anónimos pessoais poderão ser vistos apenas pelos autores desta investigação.

Direitos dos participantes:

É possível cancelar a sua participação nesta investigação a qualquer momento. Ao assinar este formulário, não está a desistir de quaisquer direitos legais e pessoais que possa ter como participante neste estudo.

Contactos e Questões:

Este formulário constitui-se como uma carta de consentimento informado, mas também um pedido de colaboração e desenvolvimento colaborativo de conhecimento nesta área. Caso tenha quaisquer questões, comentários, preocupações ou reclamações sobre o estudo, por favor, não hesite em contactar (nome dos autores retirados para avaliação cega).

Assinar o formulário de consentimento informado

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

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

_____ Nome legível	_____ Assinatura
_____	_____ Data e hora

Investigator

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

_____ Nome legível da pessoa de quem se obteve o consentimento	_____ Assinatura da pessoa de quem se obteve o consentimento
_____	_____ Data e hora

