

A INFLUÊNCIA FAMILIAR NAS ATIVIDADES DIGITAIS DE CRIANÇAS PORTUGUESAS DE 6-8 ANOS¹

Cristina Ponte, Teresa Sofia Castro e Susana Batista
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa

Resumo: As crianças portuguesas de 6-8 anos estão a crescer em lares apetrechados com múltiplos ecrãs individualizados, tácteis e com aplicações diversificadas. No entanto, no primeiro inquérito nacional sobre como as crianças estão a crescer entre ecrãs (N= 656), mais de um terço das crianças desta faixa etária não faz uso da internet e prevalece uma mediação centrada no controlo e na restrição. Quatro em cada cinco pais cujas crianças acedem à internet concordam com a afirmação de que o seu uso é bom para aprendizagens. No entanto, cerca de metade identifica riscos na internet e concorda que é preferível que a criança esteja ocupada com atividades que não envolvam ecrãs. Tendo em conta não só características da idade (6-8 anos) mas também a própria relação entre crianças e ecrãs, predominam as atividades de entretenimento. Segundo os pais, cerca de quatro em cinco crianças jogam e veem vídeos, e cerca de duas em três procuram músicas. No recorte de famílias com crianças entre os 6 e os 8 anos, os pais são os principais companheiros em todas as atividades dos filhos na internet, o que se relaciona não só com a faixa etária em análise mas também com as infâncias vividas no singular. A procura de conteúdos do interesse da criança claramente predomina sobre contactos com familiares e amigos e a criação ou produção. Porém, a socialização com pares através redes sociais emerge já nestas idades.

Palavras-Chave: Crianças, Família, Tecnologias Digitais, Mediação Parental

Abstract: Portuguese children aged 6-8 years old are growing in households equipped with numerous screens, individualized, tactile and with varied applications. However, in the first national survey on how children are growing between screens (N = 656), more than a third of children in this age group do not use the internet, and mediation focuses on control and restriction. Four out of five parents whose children access the internet agree with the statement that their use is good for learning. Nevertheless, about half identify risks on the internet and agree that it is preferable that the child is engaged in activities that do not involve screens. Taking into account not only characteristics of age (6-8 years) but also the relationship between children and screens, entertainment activities predominate. According to parents, about four in five children play and watch videos, and about two in three are looking for songs. In the families with children between 6 and 8 years old, parents are the main partners in all children's activities in the internet, which is related not only to the age group under analysis but also to the childhoods lived in the singular. The search for content of child's interest clearly predominates over contacts with family and friends and creation or production. However, socialization with peers through social networks already emerges at these ages.

Keywords: Children, Family, Digital Technology, Parental Mediation

1 Este artigo apresenta parte do capítulo «Mi hermano lo utiliza. Mis padres lo utilizan. Cualquiera de nosotros coge un Ipad y lo utiliza», La influencia familiar en las actividades digitales de niños portugueses de 6-8 años 62, que as autoras publicaram no livro Entre selfies y whatsapp: oportunidades y riesgos para la infancia y la adolescencia conectada, ed. Estefania Jimenez, Maialen Garmendia y Miguel Angel Casado, 62 - 86. Barcelona: Gedisa, 2018.

1

Introdução

A partir da segunda metade do século XX, os meios eletrónicos foram incorporados na vida familiar. De um ecrã visto por todos os membros da família passou-se para os múltiplos ecrãs e aos ecrãs pessoais para cada um. O lar é o espaço por excelência onde se inicia a socialização da criança para os velhos e os novos média. Porém, a sua presença na esfera doméstica revela-se uma ‘faca de dois gumes’: se, por um lado, o potencial educativo e de entretenimento seduz os pais, por outro, a portabilidade e as possibilidades aumentadas de participação e riscos que estes dispositivos acarretam, inquietam os adultos que se sentem desamparados em termos de exemplos do passado e com menos controlo sobre o que as crianças consomem (Willet, 2015).

Que experiência do digital têm as crianças portuguesas quando iniciam a sua vida escolar? A ideia do ‘nativo digital’ ressoada pelos média é representativa das suas vivências do digital? De que modo os ambientes familiares influenciam a sua socialização para o digital? Estas são as questões em foco neste artigo que esmiúça dados do recente estudo *Crescendo entre Ecrãs. Usos dos meios eletrónicos por crianças (3-8 anos)* (Ponte, Simões, Batista, Castro & Jorge, 2017), realizado por membros da equipa *EU Kids Online Portugal* para a Entidade Reguladora para a Comunicação Social.

Realizado em 2016, o estudo tem o seu relatório disponível online². O enquadramento do contexto português e a análise de resultados sobre várias perspetivas por especialistas nacionais e internacionais encontram-se igualmente disponíveis online, em formato de livro eletrónico³.

Focando-nos em particular no grupo de 263 crianças com idades compreendidas entre os seis e os oito anos, damos atenção neste artigo às atividades digitais que engendram situações de aprendizagem em sentido amplo e aos papéis que desempenham os seus pais enquanto figuras de referência e de orientação para essas atividades.

2

Metodologia

O estudo *Crescendo entre Ecrãs. Usos dos meios eletrónicos por crianças (3-8 anos)* combinou um inquérito nacional a 656 famílias com crianças dessas idades com pesquisa qualitativa realizada em vinte lares cujas crianças faziam uso da internet.

O inquérito, realizado face a face seguiu, inquéritos realizados noutros países europeus (Ofcom, 2015; Nikken e Schols, 2015). Envolveu uma amostra representativa de agregados familiares com crianças de idades entre os três e os oito anos, através de um procedimento de amostragem aleatório por *random route*. Foram aplicados dois questionários, um destinado aos pais ou representantes legais da criança, e outro preparado para ser respondido por crianças de seis a oito anos, sendo assim possível comparar respostas de pais e filhos nessa faixa etária.

² Acessível em <http://www.erc.pt/documentos/Crescendoentreecras/mobile/index.html#p=1>

³ Martins, Carla & Ponte, Cristina (org). *Boom Digital? Crianças de 3-8 anos e ecrãs*. Lisboa: ERC, 2018. Acessível em <http://www.erc.pt/documentos/Boomdigital/mobile/index.html#p=1>

O questionário destinado aos pais incluiu perguntas sobre ambiente com média e equipamentos digitais existentes em casa e seu acesso/posse pela criança; televisão (conteúdos e escolhas/ preferências, mediação e considerações parentais sobre o seu uso); jogos eletrónicos (frequência de uso, equipamentos, preferências e jogar em conjunto); e internet (usos e atividades pela criança, mediações e considerações parentais sobre o seu uso); incluiu ainda informação demográfica sobre os próprios usos dos pais e a sua experiência relativamente ao início do uso da internet. O questionário destinado a crianças (6-8 anos) compreendeu módulos simplificados de tópicos sobre acessos, usos e mediações (com pais, irmãos, amigos) da televisão, jogos digitais e internet, bem como perguntas abertas sobre programas de televisão e atividades digitais.

Esta recolha de informação foi complementada por entrevistas e observação em lares de 20 famílias cujas crianças faziam uso de meios digitais, seguindo um guião de questões semelhante ao do inquérito nacional. Esta metodologia privilegiou uma aproximação que permitisse identificar processos e dinâmicas familiares. O trabalho qualitativo seguiu os parâmetros éticos aplicados na pesquisa com crianças, de acordo com a prática corrente na investigação da rede *EU Kids Online*.

**O lar é
o espaço
por excelência
onde se inicia
a socialização
da criança
para os velhos
e os novos
mídia**

3 Apresentação e análise de resultados

Infâncias digitais em Portugal?

Começamos por ver cinco traços que marcam os ambientes familiares encontrados no inquérito nacional.

Em primeiro lugar, agregados familiares *reduzidos*. O declínio demográfico, uma marca da sociedade portuguesa das últimas décadas, traz consigo a realidade do filho único. De facto, entre as 263 crianças de 6-8 anos, perto de dois terços (63%) não vive com irmãos. Estes resultados estão em linha com os resultados globais do estudo, referentes a 656 famílias.

Em segundo lugar, a afirmação das *mães profissionalmente ativas*. Apenas 5% das mães se define como doméstica, para 83% que referem exercer uma atividade profissional e 12% que referem estarem desempregadas. A sua posição familiar de cuidadoras da criança é visível quando sete em cada dez respostas são dadas por mães, para uma em cada quatro dadas por pais. Nenhum pai se apresenta tendo como ocupação o trabalho doméstico e a percentagem de pais desempregados é metade da das mães.

Em terceiro lugar, a *mobilidade social*. Articulado escolaridade e condição profissional, quase metade das famílias pertence ao escalão médio do estatuto socioeconómico (47%); um terço está no nível baixo e um quinto está no nível alto.

O quarto aspeto prende-se com o *maior domínio digital em relação a gerações anteriores*. Este grupo de pais inclui a primeira geração que cresceu com a internet: 44% tinha menos de 20 anos quando a começou a usar. Quatro em cinco pais são utilizadores da internet e larga maioria usa-a numa base diária (74%).

Finalmente, estes lares são *tecnologicamente apetrechados*. Televisores e telemóveis existem em praticamente todos os lares e três quartos dispõem de computadores portáteis e *tablets*.

A televisão continua a ser o meio mais atribuído aos filhos. Segundo os pais, metade dos filhos com idades entre os seis e os oito anos tem um televisor para uso pessoal, à frente dos 40% que têm *tablet* pessoal. A posse de consolas de jogos vem atrás, apontada por cerca de um quarto dos pais; telemóveis, computadores portáteis e *smart TV* apresentam o mesmo valor (14%). Dispositivos móveis e com pequenos ecrãs, partilhados ou não, são os mais usados pela criança para ir à internet, em contraste com o computador de secretária, que está em desuso.

Mais de um terço das crianças desta faixa etária de 6-8 anos não faz uso da internet. Estes resultados fornecidos pelos pais - e confirmados pelos filhos que responderam a esta questão no questionário que lhes era dirigido - sugerem que lares tecnologicamente equipados não significam nestas idades um uso ou posse por parte das crianças: sem diferença entre meninos e meninas, 38% não faz uso da internet, o que contraria a ideia de que todas as crianças estão *online*.

Quatro em cada cinco pais cujas crianças acedem à internet concordam com a afirmação de que o seu uso é bom para aprendizagens, sendo residual o valor dos que discordam. Por sua vez, cerca de dois terços (68%) discordam da afirmação de que a criança tem dificuldade em deixar de usar a internet por sua livre vontade. Esse sentido positivo não é desprovido de preocupação: cerca de metade identifica riscos na internet e concorda que é preferível que a criança esteja ocupada com atividades que não envolvam ecrãs.

A consideração de que a internet pode ser um meio pacificador das relações familiares, o que permite aos pais terem um tempo de descanso (ou se ocuparem de outras tarefas, o que se coloca especialmente às mães no contexto de culturas latinas, onde são elas que asseguram a maioria das tarefas domésticas) e à criança estar calmamente ocupada suscita quase metade de concordâncias (45%), enquanto quase o mesmo número não toma posição. Estes valores sobre a internet divergem relativamente à televisão, que é um meio menos valorizado pelo seu potencial de aprendizagens e mais valorizado como pacificador (Ponte, Simões, Batista, Castro & Jorge, 2018).

Nos 263 lares deste estudo onde vivem crianças de 6-8 anos, se as respostas das crianças coincidem com as dos pais relativamente ao acesso à internet, registam-se dissonâncias nas respostas em vários pontos.

Segundo os pais, metade dos filhos com idades entre os seis e os oito anos tem um televisor para uso pessoal

Entre as crianças que acedem, quase metade dos pais (46%) refere que esse acesso é diário, enquanto pouco mais de um terço (35%) das crianças responde o mesmo. O acesso semanal ("pelo menos uma vez por semana") varia menos (pais: 38%; crianças: 43%). A maior diferença incide no acesso esporádico: 38% das crianças responde que acede "raramente", para 12% dos pais que refere o mesmo.

Se os espaços comuns da casa são referidos como local de acesso à internet por praticamente todos os pais e filhos, já quanto à escola há de novo dissonância: mais de um terço dos pais (37%) refere esse espaço como um local onde os filhos acedem à rede, praticamente duplicando as respostas dos filhos (18%). Tal como sobre o tempo de ecrã e frequência do uso, a auscultação das crianças relativamente a um espaço do qual os pais estão ausentes traz resultados que contrariam as respostas daqueles.

Atividades na internet e suas mediações

Tendo em conta não só características da idade (6-8 anos) mas também a própria relação entre crianças e ecrãs, predominam as atividades de entretenimento. Segundo os pais, cerca de quatro em cinco crianças jogam e veem vídeos, e cerca de duas em três procuram músicas (Figura 1). Estas atividades são também as mais referidas pelas crianças.

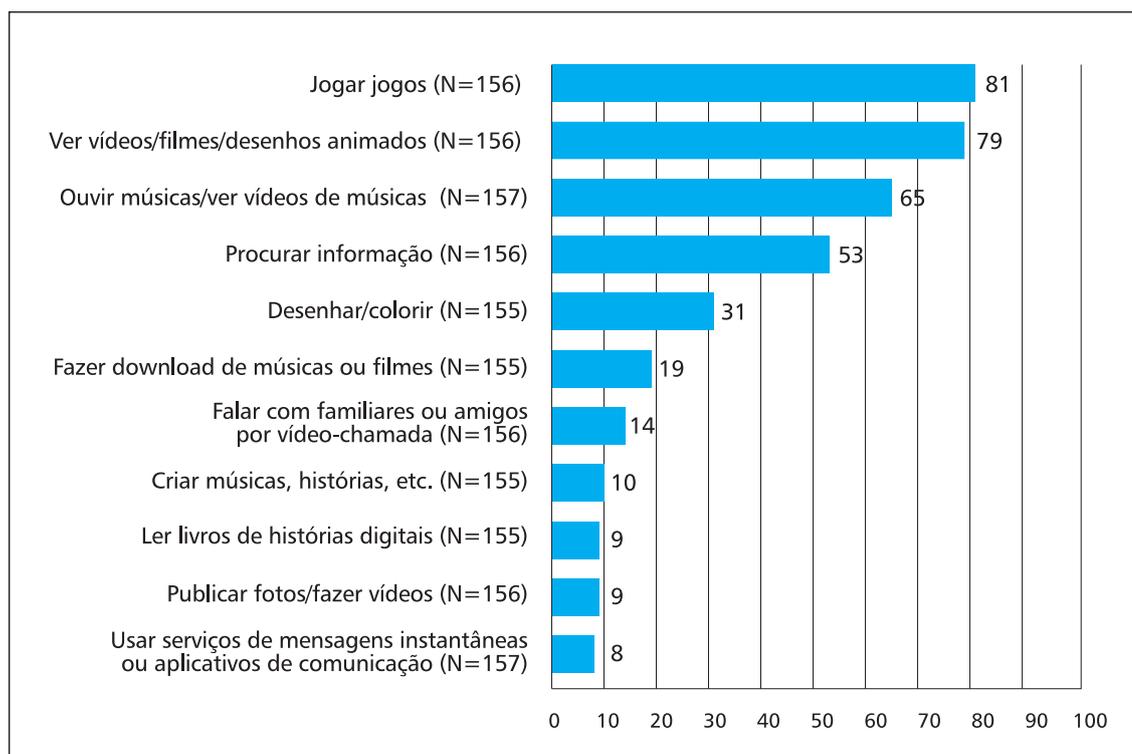


FIGURA 1 – Opinião dos educadores e professores sobre a importância da literacia científica e da literacia matemática para o desenvolvimento das aprendizagens dos alunos.

Um pouco mais de metade dos pais refere que a criança procura informação, uma prática que se relaciona com a vertente utilitária e educativa da internet que foi por eles destacada. Também as crianças apontam práticas afins, como “pesquisar para trabalhos escolares” (26%), “procurar e ver imagens” (21%), “ver vídeos que explicam como se fazem certas coisas” (14%). Depois do entretenimento, vem a internet como recurso para procura de conteúdos relacionados com interesses pessoais e tarefas do ‘ofício de criança’, na escola.

A atividade relaxante de *desenhar/colorir*, que implica destreza e motricidade fina e que pode envolver criatividade, é apontada por um quinto das crianças e por perto de um terço dos pais. Este valor mais que triplica a leitura de livros digitais.

Um em cada cinco pais refere que os filhos fazem *download* de músicas ou filmes, o que requer competências digitais mais técnicas centradas na procura e localização de conteúdos, bem como seu armazenamento.

Menos referidas estão atividades ligadas à comunicação com amigos e familiares e à criatividade, associadas a competências digitais culturais e críticas (Sefton-Green, Marsh, Erstad & Flewitt, 2016). A procura

de conteúdos do interesse da criança claramente predomina sobre contactos com familiares e amigos e a criação ou produção.

O tipo de atividades realizadas pela criança pouco varia por género, pelo facto de viver ou não com irmãos ou pelo estatuto socioeconómico dos pais. No entanto, desenhar e colorir são atividades mais apontadas

TABELA 1: Atividades das crianças (6-8 anos) referidas pelos pais segundo a sua escolaridade (%)

%	Jogar jogos	Ver vídeos/ filmes/ desenhos animados	Ouvir músicas/ ver vídeos de músicas	Procurar informação	Fazer <i>download</i> de músicas ou filmes	Ler livros de histórias digitais
Escolaridade						
Até 6.º ano	82	83*	68*	27*	32*	0
9.º ano	85	63*	45*	44*	5*	5
12.º ano	77	80*	70*	49*	12*	9
Médio/ superior	81	90*	75*	79*	33*	17

Legenda: valores estatisticamente significativos segundo o teste do Qui-Quadrado.

para raparigas do que para rapazes. A escolaridade dos pais parece interferir de forma mais vincada na referência às atividades *online* da criança, como se pode observar na Tabela 1.

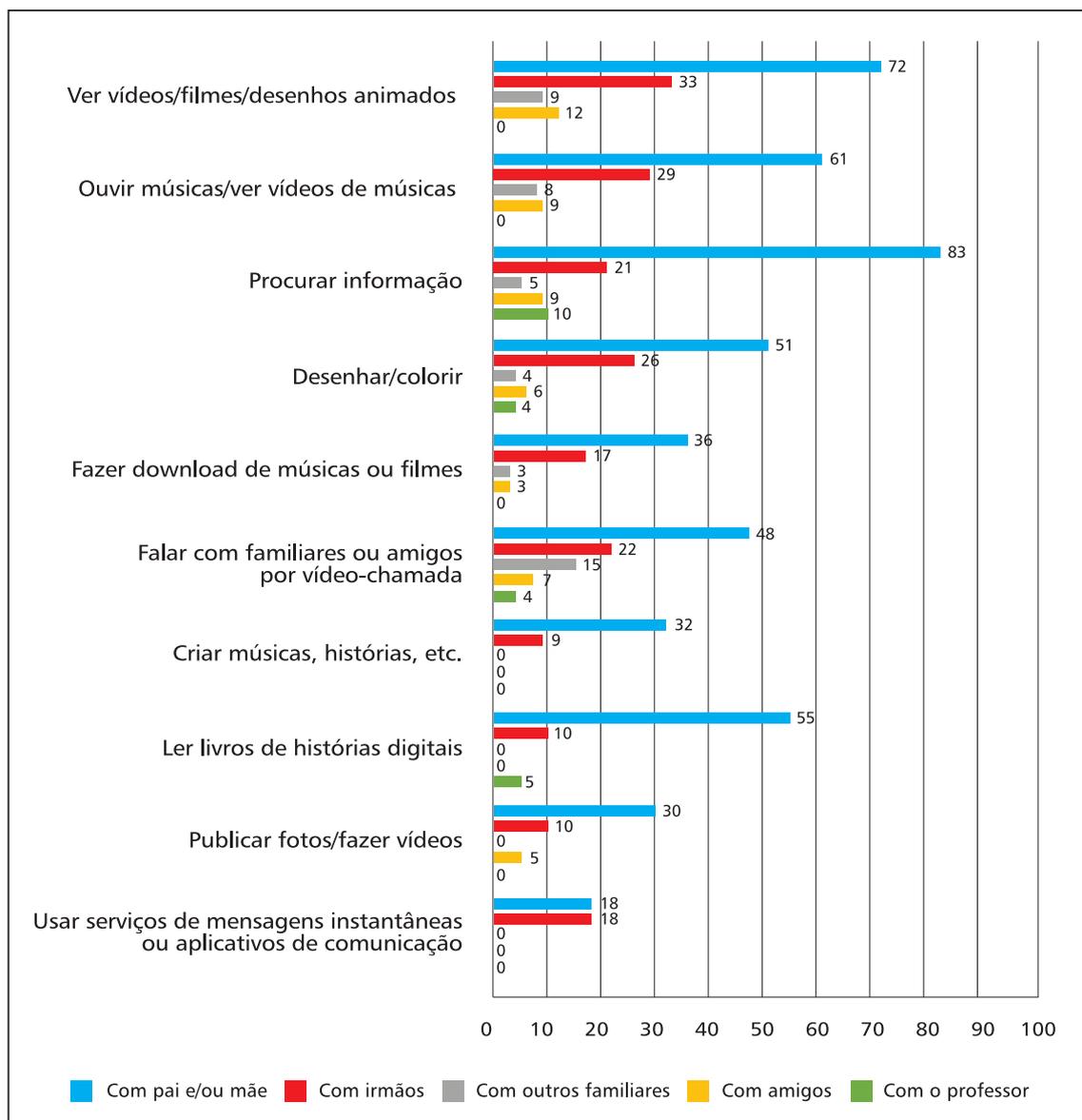
Enquanto os jogos são transversais, ver vídeos e ouvir música apresentam valores mais elevados referidos por parte de pais com mais escolaridade. Atividades relacionadas com procura de informação e associadas a competências como descarregar músicas ou filmes do seu interesse ou ler livros de histórias digitais acentuam as diferenças.

A procura de informação tem uma relação linear com a escolaridade dos pais: quanto mais elevados são os níveis escolares, mais referências são feitas a essa atividade. Ainda que a relação não seja estatisticamente significativa por serem poucos casos, os resultados da leitura de livros digitais apontam também a influência da escolaridade dos pais. A relação com a escolaridade não se verifica de forma linear na atividade de descarregar músicas ou filmes, referida por um terço de pais com mais e menos escolaridade.

Respostas sobre uso de redes sociais, colocada noutra questão, deu conta de nova dissonância entre pais e filhos. Dos 162 pais deste grupo, apenas seis indicaram que os filhos faziam uso de redes sociais para crianças e 15 indicaram outras redes sociais. As 67 respostas das crianças triplicam estes valores. As redes favoritas, Club Penguin e Facebook, recolhem 20 referências cada, Stardoll seis, Habbo duas e o conjunto de outras redes soma 19. Atividades ligadas a conteúdos audiovisuais do seu interesse e a jogos são a principal razão de uso dessas redes. Falar com amigos é mais referido do que falar com familiares (respetivamente 13 e três respostas). A socialização com pares através redes sociais emerge já nestas idades.

A Figura 2 também dá conta da hegemonia da relação entre gerações no espaço doméstico (pais e criança) e do relativo apagamento de outros membros da família, dos amigos e sobretudo dos professores, numa idade onde as crianças já frequentam a escola e estão integradas em turmas. Os pais parecem ter dificuldade em indicar atividades educativas e de aprendizagem realizadas na escola e apontadas atrás.

FIGURA 2: Com quem fazem as crianças (6-8 anos, 263 casos) atividades digitais, segundo os pais (%) Fonte: Ponte et al., 2017



No recorte de famílias com crianças entre os 6 e os 8 anos, os pais são os principais companheiros em todas as atividades dos filhos na internet, o que se relaciona não só com a faixa etária em análise mas também com as infâncias vividas no singular. Os irmãos, quando presentes, são também companheiros da criança como é sugerido pelos pais, ultrapassando de longe as referências a amigos.

A atividade que os pais mais mencionam fazerem em conjunto com os filhos - procurar informação - difere das que as crianças colocam em primeiro lugar. Nas atividades que as crianças referem mais gostar de fazer com os pais, os jogos e o visionamento de vídeos estão em primeiro lugar. Apenas doze crianças colocam "fazer pesquisas em conjunto com os pais" em primeiro lugar.

As dinâmicas de aprendizagem por detrás destes valores não são captáveis por questionários mas delas falaremos na parte seguinte deste artigo.

Observações e narrativas sobre dinâmicas do digital

Mais de metade dos pais das 14 crianças de 6-8 anos abrangidas na pesquisa qualitativa tinham formação superior e em nove lares as crianças viviam com irmãos, quase todos mais velhos, traços que divergem do padrão geral. Mesmo assim, vale a pena olhar o que as notas de observação das crianças e as conversas com os pais (muitas vezes com a presença daquelas) nos trazem sobre dinâmicas familiares nesta idade em relação com as atividades e os meios onde as realizam.

Em vários casos as conversas reuniram pai e mãe, sinalizando uma paternidade mais envolvida do que em gerações anteriores. Enquanto o supervisionamento técnico aparece mais associado aos pais, as mães concentram-se no acompanhamento diário. Várias mães exprimem um certo sentimento de culpa por se socorrerem dos ecrãs na gestão do seu quotidiano: *"Há coisas para fazer. Eles acabam por sofrer um bocado com isso"* (família Macedo).

Nestas famílias, todas com acesso à internet por Wi-Fi, as crianças usam dois ou mais dispositivos para aceder à rede, mas o tablet é o favorito. Segundo a Patrícia, de 8 anos, além de ser *"mais fácil"* de utilizar, tem um ecrã *"maior do que o telemóvel"* e pode levar consigo para onde quer (família Passos). O pai da Jade (6 anos), refere como vantagem o estímulo a uma exploração e aprendizagem por parte da criança onde esta *"se aventura mais"*. Nestes lares há mais tablets pessoais entre as crianças de oito anos e entre as que não têm irmãos.

O *YouTube* é a grande porta de entrada para a internet, com os jogos e os vídeos em destaque, em linha com os resultados captados no inquérito nacional. Contudo, essas atividades englobam dimensões que vão além das meras práticas de consumo de conteúdos de entretenimento que aqueles resultados poderiam sugerir.

O prazer da repetição, uma das marcas da cultura de infância, é destacado pelos pais, que referem como os filhos veem repetidas vezes, por sua iniciativa, os mesmos filmes e vídeos que lhes dão prazer e como eles próprios também já os viram mais do que uma vez, enquanto companheiros de visionamento: clássicos como *A Pantera Cor-de-Rosa* ou de aventura, como *As Tartarugas Ninja*, ambos com personagens que remetem para a infância da geração anterior; conteúdos de humor, como os da série britânica *Mr. Bean* ou conteúdos gerados por outros utilizadores no registo de fantasia e do cosplay (*"super-heróis"*, como referem pais; *"pessoas a fazerem coisas que fazem rir outras pessoas"*, como refere o Valentim, de oito anos); vídeos de música, nacional e estrangeira, de desporto, de natureza, numa lista cuja diversidade ressaltou nessas visitas.

O *YouTube* proporciona a crianças, ainda em fase de aquisição da leitura, "espaços de afinidade" (Gee, 2005) onde encontram conteúdos e tutoriais, que as orientam e que correspondem a interesses. A sua escolha revela como nestes anos se opera a construção da identidade de género: enquanto raparigas nos mostram tutoriais de maquilhagem, os rapazes referem tutoriais com estratégias para avançar níveis nos jogos ou para realizarem construções complexas. Esta é uma atividade que por promover aprendizagens é valorizada pelos pais.

Há pais que tendem a proteger e orientar os conteúdos a que a criança pode aceder, condicionando a sua pesquisa: *"Eu costumo pôr a minha playlist quando estou a passar a ferro. E ela depois vai à minha playlist e*

ela é que escolhe as músicas. Depois, há vídeos engraçados que eu gosto de partilhar com ela” (mãe da Jade, 6). A visualização conjunta com irmãos mais velhos estimula a partilha de interesses. A Lara (6) pesquisa sobre unicórnios com a irmã de 11; o Martim (6) é influenciado pela irmã (11) e *“acaba por gostar do que ela gosta”*, como nota a mãe; com a ajuda do irmão (10), a Rita (8) transfere o visionamento do YouTube do tablet para a televisão e assistem no grande ecrã às séries infanto-juvenis e ao canal sobre jogos, criado pelo irmão. Estes exemplos espelham o papel que também os irmãos mais velhos têm nos interesses, gostos e na aquisição precoce de competências digitais nestas idades.

Os interesses do Isaque (6 anos) no YouTube, para além dos tutoriais que o ajudam a montar Legos, das pesquisas de receitas de bolos para a mãe fazer no fim de semana, ou dos vídeos de *“super-heróis”* que desagradam aos pais, têm também a ver com a sua curiosidade e questões *“que nem sempre abordam na escola”*, como diz a mãe: *“Questões sociais ou questões mesmo até da natureza: como é que isto nasce? Como é que isto cresce? E o que é que acontece? Coisas que ele vê aqui [YouTube] e que depois nos pergunta.”*

Uma das pesquisas que inquietou a mãe foi sobre nascimentos, possivelmente motivada pelo seu desejo de ter um irmão. A mãe narra a sua preocupação e manejo da situação quando se deu conta das imagens que o filho estava a ver: *“Um dia fomos encontrá-lo a ver partos. Estávamos distraídos a conversar e ele estava a ver crianças a nascer... Só vi a parte em que a mãe tinha já o bebé ao colo, o cordão umbilical. E ele perguntou-me: “O que é isso?” Eu estive a explicar para que servia o cordão umbilical. Pronto, ficamos por aqui. Proibi-o completamente de ver esse tipo de imagens.”*

A ligação dos vídeos a publicidade (que os antecede), marcas e indústrias de brinquedos numa lógica de *merchandise* é reconhecida por muitos pais como inevitabilidade e onde se faz sentir a pressão das marcas e dos pares (Ponte et al., 2018). Foram poucos os que manifestaram preocupação ou reserva com a cultura de consumo associada. Os pais da Jade manifestaram vontade deliberada de que a criança veja produções para além do universo Disney, que ela tanto aprecia, pela associação que fazem a estereótipos de género nas personagens e brinquedos relacionados. A postura destes pais é proativa na criação de um *“gosto cultural”* crítico e diversificado:

*Mãe: “Evito ao máximo comprar coisas cor-de-rosa. Esse estigma. Ou que as meninas só podem ser algumas coisas. Tentamos incutir-lhe ao máximo que ela pode ser o que quiser.
Pai: E que tem que ver outras coisas”.*

O Tiago e a Sónia, ambos de oito anos, costumam começar a pesquisa pelo Google, por onde acedem aos vídeos do YouTube. Outras crianças começam as pesquisas pelo histórico dos últimos vídeos visionados, o que tendo em conta que o fazem nos seus próprios dispositivos, conduz, por um lado, a um reforço do que costumam ver e, por outro lado, a um sentimento de segurança por parte dos pais.

A ligação a jovens *vloggers* e *influencers*, com cujos vídeos se identificam, pode ser propiciadora de outras conexões. Utilizador ativo e diversificado da internet, Valentim fala com orgulho do autógrafa que recolheu na Feira do Livro do seu *youtuber* favorito.

Sem dúvida que este ambiente audiovisual dinâmico, estimulante e aparentemente acessível do YouTube pode despertar a criatividade dos mais novos e a sua vontade de também aí apresentarem as suas produções. Contudo, como vimos no inquérito nacional, práticas de expressão e de criação apresentam resultados quase residuais. Esta situação pode ser melhor entendida nos seus constrangimentos quando escutamos narrativas de desistência marcadas por pressões agressivas por parte de pares ou numa lógica de mediação parental ativa para a segurança precavendo riscos relacionados com a exposição pública da criança.

Os jogos são fonte de preocupação quando a criança procura e descarrega jogos pagos ou que os pais consideram não adequados à sua idade (o que acontece sobretudo com rapazes) mas é reconhecido o investimento, pelo seu potencial educativo (puzzles, sequências; vocabulário em Português e em Inglês; tocar ins-

trumentos musicais; conhecimentos informáticos...), sem distinção entre rapazes e raparigas. Sobressaem ainda aprendizagens como competências sociais, lidar com a frustração, e o 'desenrascar sozinho'.

Os pais da Zara, oito anos, notam que ela e o irmão mais velho desenvolveram conhecimentos de inglês através dos jogos. Da mesma idade, a Rita explica que no *Minecraft* exercita o inglês ao falar com outras pessoas. A família da Helena destaca o cálculo e o traçar de procedimentos para atingir objetivos.

As crianças saltitam dos jogos para outras atividades e a eles regressam. A Lara (6) aprendeu a ler com a ajuda de um puzzle da *Hello Kitty* no tablet, ecrã que também lhe serve para expressões mais criativas como as selfies:

Lara: "Eu tiro fotografias a mim, à minha irmã e a muitas coisas... Mas sabes qual é a parte mais engraçada de tirar selfies? Mas é assim, eu acho divertido que podemos pôr-nos em qualquer sítio... carregamos num botão e fica uma selfie com a pose e a paisagem. Essa é a parte mais gira de tirar selfies".

Além destas oportunidades, alguns pais referem a criatividade e habilidades artísticas através de aplicações e programas de desenho e pintura, onde a observação e a imitação terão tido importância. O caso da Patrícia ilustra como se interessou pela modelação 3D num contexto familiar onde ambos os pais são projetistas e trabalham bastante em casa:

"O programa é básico, é o SketchUp, mas ela consegue já modelar uma casa. Fazer uma fachada, com a porta, janelas e ter a noção da perspetiva, da relação, das alturas e como vai ser a porta e relação das janelas comparando com a porta..." (Mãe da Patrícia, 8 anos)

Há pais que estimulam as crianças para aplicações de desenho e pintura, colocando nas mãos da criança um modelo exigente e "utilitário" para o seu domínio da motricidade fina:

*Pai: "e tem as aplicaçãozinhas para pintar, para desenhar.
Mãe: E os de pintar é daquele género daqueles livros que há agora para os adultos pintarem.
Se ocupam o tempo, que seja com alguma coisa útil, não é?" (Família Junqueira)*

Os jogos com mais adrenalina aparecem fortemente marcados pelo masculino. O Martim, de seis anos, sabe que o pai não gosta que ele jogue jogos violentos, mas ele contorna as regras jogando GTA em casa do tio. Na família do Isaque, foi o pai que levou para casa a PlayStation e respetivos acessórios, também para ele mesmo jogar nela. O Isaque quase não liga à consola no dia a dia, mas aprecia jogar em grupo com os primos, nas férias.

"Há jogos que ele joga com os meus sobrinhos com vários comandos que o meu marido comprou para eles jogarem todos juntos. Corridas... eu nem sei o que ele tem práí. Eu não ligo muito..." (Mãe do Isaque, 6 anos)

As mães valorizam as tecnologias digitais pelo seu potencial comunicador que permite gerir e manter a família ligada, como o uso do Skype ou o envio de mensagens móveis. Nessa linha, tirando partido e aprendendo com as competências digitais da criança:

*"Foi ela que me ensinou como é que se põe os acentos [nas mensagens] que eu não sabia".
(Mãe da Sónia, 8 anos)*

O mesmo se verifica no que respeita a avarias técnicas: "tens que desligar tudo da corrente, mãe e esperar um bocadinho" ou "Tira o cabo" e "se calhar não é o cabo" ou "não é esse botão é o outro botão", quando falha a imagem". (Mãe da Helena, seis anos)

4

Considerações finais

O recorte de resultados deste primeiro estudo nacional no que se refere a crianças portuguesas de seis a oito anos - a crescerem maioritariamente em lares tecnologicamente equipados e com pais utilizadores da internet - contraria expectativas como a do *boom digital* nestas idades: mais de um terço destas não fará uso de meios digitais - numa resposta que coincide entre pais e crianças. Estaremos perante uma reconfiguração do digital divide? Isto é, crianças que têm acesso potencial, mas não efetivo? Ou será que o digital e o *online* se ajustaram de tal modo no quotidiano destas famílias, através de ecrãs tácteis e de aplicações que permitem um acesso impercetível e incorporado?

A articulação de questionários a pais e a filhos permitiu dar conta de dissonâncias no que se refere não só a tempos e a espaços como a escola, com esta a ser muito mais identificada como local de acesso por parte dos pais do que por parte das crianças. Permitiu também destacar diferenças nas atividades, de que o caso das redes sociais nestas idades é o mais desafiante.

Entre as crianças que fazem uso da internet, os resultados quantitativos destacam a importância de ambientes familiares e fazem sobressair pontos que indicam uma cultura comum em que crescem essas crianças. É uma cultura marcada pelo YouTube e pelos jogos como portas de entrada. A análise qualitativa permitiu ver que essa cultura é multifacetada nas suas possibilidades, e que a sua redução a uma etiqueta como entretenimento é manifestamente redutora das possibilidades de descoberta e aprendizagem que se abrem.

Neste estudo, as conversas com os pais em ambiente familiar – por vezes, com a participação ativa da própria criança e irmãos mais velhos – trouxeram densidade e sentidos a algumas das práticas observadas. A participação ativa de pais e filhos como um grupo revela a família como espaço de democratização (Oswell, 2013) onde todos os elementos têm a sua voz e refletem as dinâmicas familiares no que respeita ao digital. Três pilares se entrelaçam na socialização da criança para o digital: as expectativas com que os pais veem (ou são vistos) (n) o exercício de uma parentalidade competente, a nostalgia idealizada que imprimem à infância e aquilo que esperam em termos de futuro profissional para os seus filhos.

REFERÊNCIAS

- Gee, J. (2005). Semiotic social spaces and affinity spaces. From 'The age of mythology to today's schools'. In D. Barton & K. Tusting (Eds.), *Beyond communities of practice: Language, power and social context* (pp. 214-232).
- Nikken, P. and M. Schols (2015). "How and why parents guide the media use of young children." *Journal of Children and Family Studies* 24(11) pp. 3423-3435
- Ofcom (2015). *Children and parents : media use and attitudes report*. <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-parents-nov-15>
- Oswell, D. (2013). *The agency of childhood: from family to global human rights*. USA: Cambridge University Press.
- Ponte, C., Simões, J. A., Batista, S., Castro, T. S. & Jorge, A. (2017). *Crescendo entre ecrãs: uso de meios eletrónicos por crianças (3-8 anos)* (Públicos e Consumos de Media). Lisboa: Entidade Reguladora para a Comunicação Social. [eBook]. Retirado de: <http://www.erc.pt/documentos/Crescendoentreecras/files/downloads/crescendo-entre-ecras.pdf>.
- Ponte, C., Simões, J. A., Batista, S., Castro, T. S. & Jorge, A. (2018). Educando entre ecrãs. In Martins, C & Ponte, C. (org) *Boom digital? Crianças (3-8 anos) e ecrãs*. Lisboa: Entidade Reguladora para a Comunicação Social. [eBook]. Retirado de: <http://www.erc.pt/documentos/Boomdigital/mobile/index.html#p=1>
- Sefton-Green, J., Marsh, J., Erstad, O. e Flewitt, R. (2016). *Establishing a Research Agenda for the Digital Literacy Practices of Young Children: a White Paper for COST Action IS1410*. Retirado de <http://digilitey.eu>.
- Willett, R. J. (2015). The discursive construction of 'good parenting' and digital media - the case of children's virtual world games. *Media, Culture & Society*, 37(7), 1060-1075. doi:10.1177/0163443715591666