

# DESAFIOS E RECOMENDAÇÕES

## PAIS

Os formatos e funções das *apps* que os pais mais apreciam não correspondem às favoritas das crianças. Os pais desvalorizam *apps* como simuladores e jogos de *role-playing*, atividades que permitem aproveitar o potencial destas ferramentas digitais. Estas agradam mais às crianças e também desenvolvem competências como a resolução de problemas. É necessário encontrar elementos comuns que agradem a ambos para fomentar a co-utilização, a forma mais benéfica de mediação parental para toda a família.

## EDUCADORES DE INFÂNCIA, PROFESSORES E ESCOLAS

Os pais “olham” para a escola em busca de orientação. Os educadores de infância e professores tem um papel fundamental também como mediadores das tecnologias digitais, estimulando uma utilização correta, benéfica e segura na escola e em casa.

## INDÚSTRIA

A indústria deve procurar situações *win-win* entre as partes interessadas na criação de conteúdos *mobile* positivos, criando sinergias entre os objetivos das marcas, as preferências dos pais, e também as preferências das crianças. A indústria deve promover, junto dos pais, outros aspetos como o *interface*, a *user experience* ou o *design* e apostar numa atitude ética.

## POLICY-MAKERS E ACADEMIA

Os *policy-makers* devem garantir o respeito pelos direitos e segurança das crianças, investir na formação de educadores de infância, professores e pais. A academia tem a tarefa de aprofundar os estudos destas temáticas e de clarificar questões que ficam por responder neste trabalho

# HAPPY KIDS

APLICAÇÕES SEGURAS E BENÉFICAS  
PARA CRIANÇAS FELIZES

PERSPETIVAS DOS PAIS

**PATRICIA DIAS**

Centro de Estudos de Comunicação e Cultura,  
Universidade Católica Portuguesa

**RITA BRITO**

CRC-W, Católica Research Centre for Psychological,  
Family and Social Wellbeing, Universidade Católica  
Portuguesa  
CIED, Centro Interdisciplinar de Estudos Educacionais,  
Escola Superior de Educação de Lisboa

# OBJETIVO

## PROJETO HAPPY KIDS

Identificar critérios para avaliar até que ponto as apps podem ser benéficas e seguras para as crianças. Recolhemos 1968 questionários de famílias com crianças até 8 anos, focando-nos nas práticas digitais das crianças, as perceções e mediação digital das famílias, e os critérios para avaliação e escolha de apps.

## PRINCIPAIS RESULTADOS

### PRÁTICAS DIGITAIS NOS LARES

Foram 90% os lares da amostra que tinham tecnologias digitais - *smartphones*, computadores portáteis e ligação à *internet*.

A televisão e o *tablet* promovem atividades familiares conjuntas. Os *smartphones* e portáteis pertencem geralmente aos pais e são ocasionalmente usados pelas crianças, sendo o inverso para os *tablets* e as consolas.

Os pais usam frequentemente tecnologias digitais em casa para entretenimento e utilização profissional.

A mediação parental é maioritariamente restritiva e incide mais no tempo de utilização do que nos conteúdos e atividades.

Os pais dos mais jovens (0-5 anos) realizam uma mediação restritiva. Os pais dos mais velhos (6-8 anos) acompanham, participam e ajudam mais na utilização das tecnologias digitais.

Os pais apresentam perceções e atitudes mistas relativamente às tecnologias digitais e têm muitas dúvidas. Para se informarem, recorrem *online* a artigos jornalísticos e de especialistas e também aos seus círculos de relações mais próximas.

### UTILIZAÇÃO DE APPS

As crianças mais jovens (0-2 anos) são as que mais usam *apps*, principalmente para os pais as manterem entretidas em restaurantes ou para fazerem tarefas domésticas. As *apps* preferidas das crianças são jogos e o *YouTube*.

Os pais acreditam que as *apps* são benéficas para aprendizagens de matemática, de leitura, de linguagem, de criatividade e de concentração, mas consideram-nas prejudiciais para a atividade física, o sono, a sociabilidade e o comportamento.

Os pais nunca permitem a instalação de *apps* pagas.

### PERCEÇÕES DOS PAIS SOBRE APPS POSITIVAS

Para os pais, *apps* educativas são as que têm conteúdos e desenvolvem competências escolares. Alguns valorizam competências como a criatividade, competências artísticas e a programação. Consideram que os formatos mais adequados para *apps* educativas são puzzles, jogos de construção e jogos com atividades semelhantes às escolares.

Os pais valorizam *apps* que desenvolvam todas as dimensões dos conteúdos positivos teorizados por Livingstone (2008) - aprendizagem, participação, criatividade e identidade.

Reconhecem que as crianças devem ser ativas na utilização de *apps* educativas mas não valorizam a criação de conteúdo.

Quando escolhem uma *app* para os filhos, valorizam a segurança, que a *app* requeira autorização dos pais para compras *in-app* ou entrada em *chat in-app*, que as crianças não sejam expostas a publicidade, que não sejam direcionadas para fora da *app*, e que não sejam expostas à possibilidade de comunicar com outras pessoas.

Os pais apresentam conceptualizações e entendimentos diferentes do que é apropriado para cada idade.

O que mais desagrada aos pais nas *apps* é que estas não sejam apropriadas para a idade, que sejam viciantes, que sejam violentas, ou que contenham publicidade com *links* para outros conteúdos.