



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE
Campus A. C. Simões

MARIA HELOISE SIVA DOS SANTOS

**“TEMPO DE TELA”, EDUCAÇÃO MUDIÁTICA E
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:** possibilidades
didático-pedagógicas com as Práticas Corporais de Aventura
na Natureza

MACEIÓ-AL
2025

MARIA HELOISE SILVA DOS SANTOS

“TEMPO DE TELA”, EDUCAÇÃO MIDIÁTICA E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: possibilidades didático-pedagógicas com as Práticas Corporais de Aventura na Natureza

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional PROEF - Educação Física em Rede Nacional da Universidade Federal de Alagoas, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física.

Área de Concentração: Educação Física Escolar.

Orientador: Prof. Dr. Silvan Menezes dos Santos

MACEIÓ-AL
2025



Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecária: Helena Cristina Pimentel do Vale CRB4/661

- S237t Santos, Maria Heloise Silva dos.
“Tempo de tela”, educação midiática e educação física escolar : possibilidades didático-pedagógicas com as práticas corporais de aventura na natureza / Maria Heloise Silva dos Santos. – 2025.
112 f. : il.
- Orientador: Silvan Menezes dos Santos.
Dissertação (mestrado Profissional em Educação Física) – Universidade Federal de Alagoas, Instituto de Educação Física e Esporte. Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional. Maceió, 2025.
- Inclui um produto educacional - em separado: Baú da reconexão com a natureza.
- Bibliografia: f. 81-90.
Apêndices: f. 91-112.
1. Educação Física escolar. 2. Ensino fundamental. 3. Tempo de tela. 4. Educação midiática. 5. Práticas corporais de aventura na natureza. I. Título.

CDU: 796:37.046.14



Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional

Ata de sessão de defesa de dissertação de mestrado e recurso educacional

Ata nº 2, ProEF/UFAL

Aos nove dias do mês de maio do ano de dois mil e vinte e cinco, às 14 horas, na sala 1 do Instituto de Educação Física e Esporte da Universidade Federal de Alagoas, realizou-se a defesa de dissertação de mestrado e recurso educacional, intitulada “Tempo de tela e Educação Física escolar: possibilidades didático-pedagógicas”, de autoria da candidata Maria Heloíse Silva dos Santos, como requisito parcial para o título de Mestre em Educação Física, na área de concentração Educação Física escolar. A banca examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Prof. Dr. Silvan Menezes dos Santos (Orientador ProEF/IEFE/UFAL), Profa. Dra. Miráira Noal Manfroi (Examinadora Interna ProEF/IEFE/UFAL) e Prof. Dr. Cristiano Mezzaroba (Examinador Externo). Após o encerramento da defesa às 16 horas e 30 minutos, a banca examinadora, com base no regimento interno do ProEF e nos pareceres em anexo a esta ata, decidiu que a candidata foi:

(X) Aprovada;

() Reprovada.

As atividades descritas nesta ata são requisitos parciais para a obtenção do título de Mestre em Educação Física. Uma vez aprovada, a discente deverá entregar a versão definitiva do seu trabalho, devidamente corrigida e com o aval do Docente Orientador, no prazo máximo de 90 (noventa) dias para a secretaria do programa.

E, para constar, foi lavrada a presente ata, que vai assinada pelos membros da banca examinadora:

Prof. Dr. Silvan Menezes dos Santos (Orientador ProEF/IEFE/UFAL)

CPF: 030.189.695-02



Documento assinado digitalmente
SILVAN MENEZES DOS SANTOS
Data: 10/05/2025 12:20:53-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Miráira Noal Manfroi (Examinadora Interna - ProEF/IEFE/UFAL)

CPF: 025.254.521-43



Documento assinado digitalmente
MIRAIRA NOAL MANFROI
Data: 10/05/2025 13:27:35-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Cristiano Mezzaroba (Examinador Externo à Instituição - UFS)

CPF: 743.436.450-53



Documento assinado digitalmente
CRISTIANO MEZZAROBA
Data: 11/05/2025 19:46:08-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>



AGRADECIMENTOS

À Deus, por ter operado tanto no querer como no efetuar do mestrado e dessa dissertação, segundo a sua boa vontade.

À Capes/PROEB – Programa de Educação Básica pelo oferecimento do Programa de Pós-Graduação em Educação Física em Rede Nacional – ProEF.

Ao meu esposo, Jonathan Santos, pelo companheirismo e suporte técnico e afetivo durante toda a trajetória do mestrado.

Aos meus pais, Hernande Santos e M^a Betania Santos, por todo amor e incentivo aos meus estudos. À toda minha família e familiares pelo apoio, compreensão das minhas ausências e por partilharem comigo dos momentos de anseios e conquistas.

Ao meu orientador, Silvan Menezes dos Santos, por ter aceitado seguir comigo nessa aventura explorando o fenômeno “tempo de tela”. Agradeço por toda a maestria na condução da pesquisa e pela empatia e acolhimento nos momentos de angústias e incertezas, tornando o percurso mais leve.

À toda equipe profissional da Escola Estadual Dr. José Maria de Melo, pertencente à Secretaria de Estado da Educação de Alagoas, pelo apoio institucional e colaboração direta e indiretamente na realização da pesquisa.

Aos meus queridos estudantes, parte primordial na pesquisa, por me permitirem adentar e conhecer mais do seu universo digital, compartilhando momentos e conhecimentos indispensáveis para a existência dessa dissertação.

Aos profissionais do Instituto do Meio Ambiente de Alagoas, nas pessoas de Meraldo, Ayana, Aline e José, pelo comprometimento e excelência nas ações do plantio de mudas nativas no ambiente escolar.

Aos estagiários de Educação Física Licenciatura da Universidade Federal de Alagoas, nas pessoas de Vinícius, Rayana, Aline e Richard, por toda a dedicação e colaboração durante o desenvolvimento das atividades.

Aos professores do ProEF e demais professores do Instituto de Educação Física e Esportes da Universidade Federal de Alagoas, pelos ensinamentos e contribuição na minha formação.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte dessa trajetória, muito obrigada.

*“O tempo nos aproxima
cada vez mais, nos reduz
a um só verso e uma rima
de mãos e olhos, na luz”.*

Carlos Drummond de Andrade (2018, p.18)

SANTOS, Maria Heloíse Silva dos. **“TEMPO DE TELA”, EDUCAÇÃO MIDIÁTICA E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:** possibilidades didático-pedagógicas com as Práticas Corporais de Aventura na Natureza. Orientador: Silvan Menezes dos Santos. 2025. 112 p. Dissertação (Mestrado Profissional PROEF - Educação Física em Rede Nacional) – Instituto de Educação Física e Esporte, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2025.

RESUMO

O presente estudo buscou compreender como as Práticas Corporais de Aventura na Natureza e a Educação Midiática na Educação Física escolar podem contribuir na relação entre o “tempo de tela” e estudantes do 5º ano do ensino fundamental de uma escola da rede pública estadual de Maceió/AL. Trata-se de uma pesquisa com abordagem qualitativa do tipo exploratória e descritiva, utilizando a metodologia da pesquisa-ação. Os participantes da pesquisa foram 97 estudantes do 5º ano do ensino fundamental, de ambos os sexos, com média de idade de $11,13 \pm 0,9$ anos, da Escola Estadual Dr. José Maria de Melo, localizada no bairro Benedito Bentes em Maceió/AL. Para o tratamento do “tempo de tela” nas aulas de Educação Física, foi aplicada uma proposta didático-pedagógica tendo como suporte teórico e intervencional as dimensões da educação midiática e as práticas corporais de aventuras na natureza, que aconteceu em 8 encontros. As técnicas investigativas empregadas para a coleta dos dados foram a observação participante, com registros no diário de campo; entrevista semiestruturada; avaliação diagnóstica aplicada no início da sequência didática e questionário *feedback* respondido ao seu final. Para a análise dos dados foram realizadas a análise de conteúdo utilizando como procedimento metodológico a categorização, organizando e classificando os dados de acordo com as características comuns em seus elementos, agrupando-os em categorias levantadas a posteriori; o programa IBM SPSS Statistics 20 para a análise dos dados numéricos e categóricos e a ferramenta *online* TagCrowd, que permite a construção de nuvens de textos enfatizando as palavras mais frequentes. A maioria dos estudantes (74,4%) possui celular próprio e excede o tempo recomendado pelos órgãos de saúde para o uso das telas (40% utilizam até 10h de telas por dia), os aparelhos digitais mais presentes em suas residências são a televisão (90,8%) e o celular (97,7%) e dentre os conteúdos mais acessados estão os jogos eletrônicos, redes sociais e plataformas de streaming. O acompanhamento e monitoramento do uso das telas digitais mostrou-se inconsistente por parte dos pais ou responsáveis. A escola tem adotado medidas de proibição ao uso não pedagógico de aparelhos eletrônicos, de acordo com a Lei nº 15.100, e pouco mais da metade dos participantes concordaram com a proibição do celular na escola. A proposta didático-pedagógica utilizando as dimensões da Educação Midiática em atividades de práticas de aventura na natureza permitiu fazer associações e reflexões críticas acerca do uso das telas digitais e pode ser considerada como estratégia para transversalizar esse fenômeno contemporâneo na vida dos estudantes.

Palavras-chave: Tempo de tela. Educação física escolar. Educação midiática. Práticas corporais de aventura na natureza.

SANTOS, Maria Heloíse Silva dos. **"SCREEN TIME", MEDIA EDUCATION AND SCHOOL PHYSICAL EDUCATION:** didactic-pedagogical possibilities with Outdoor Adventure Physical Practices. Advisor: Silvan Menezes dos Santos. 2025. 112 p. Dissertation (Professional Master's Degree PROEF - Physical Education in National Network) – Institute of Physical Education and Sport, Federal University of Alagoas, Maceió, 2025.

ABSTRACT

The present study aimed to understand how Adventure Physical Practices in Nature and Media Education in physical education can contribute to the relationship between 'screen time' and fifth-grade students in a public state school in Maceió/AL. This is a research with a qualitative exploratory and descriptive approach, using action-research methodology. The participants of the research were 97 5th grade elementary school students, of both sexes, with an average age of 11.13 ± 0.9 years, from the Dr. José Maria de Melo State School, located in the Benedito Bentes neighborhood in Maceió/AL. For the treatment of "screen time" in Physical Education classes, a didactic-pedagogical proposal was applied, supported by the theoretical and interventionist dimensions of media education and body practices in nature, which took place over 8 sessions. The investigative techniques used for data collection were participant observation, with records in a field diary; semi-structured interviews; a diagnostic assessment applied at the beginning of the didactic sequence; and a feedback questionnaire answered at the end. For the data analysis, content analysis was conducted using categorization as a methodological procedure, organizing and classifying the data according to common characteristics in their elements, grouping them into categories raised a posteriori; the IBM SPSS Statistics 20 program was used for the analysis of numerical data, and the online tool TagCrowd, which allows for the construction of word clouds emphasizing the most frequent words. Most students (74.4%) own a cell phone and exceed the recommended time by health authorities for screen use (40% use screens for up to 10 hours a day); the most common digital devices in their homes are televisions (90.8%) and cell phones (97.7%), and among the most accessed content are electronic games, social networks, and streaming platforms. The monitoring and oversight of the use of digital screens has proven to be inconsistent on the part of parents or guardians. The school has adopted measures to prohibit the non-pedagogical use of electronic devices, in accordance with Law No. 15,100, and just over half of the participants agreed with the ban on cell phones in school. The didactic-pedagogical proposal using the dimensions of Media Education in adventure activities in nature allowed for associations and critical reflections on the use of digital screens and can be considered a strategy to transversalize this contemporary phenomenon in the lives of students.

Keywords: Screen time. School physical education. Media education. Body practices of adventure in nature.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1. Reproduções de aparelhos eletrônicos feitas pelos estudantes durante a oficina de brinquedos	23
Figura 2. Mapas do Brasil, Alagoas, Maceió e bairro Benedito Bentes.....	31
Figura 3. Vista de cima da Escola Estadual Dr. José Maria de Melo, Maceió/AL	32
Figura 4. Vista externa e interna da quadra esportiva interditada	32
Figura 5: Dimensões da taxonomia para classificação das atividades físicas de aventura na natureza.....	35
Figura 6: Organizador curricular das práticas corporais de aventura na natureza	36
Figura 7: Dimensões do conhecimento de acordo com a BNCC.....	38
Figura 8: Tempo diário do uso de aparelhos eletrônicos pelos participantes do estudo, Maceió/AL (2025) (n = 87)	44
Figura 9: Aparelhos eletrônicos disponíveis nas residências dos participantes do estudo, Maceió/AL (2025) (n = 87)	46
Figura 10 – Conteúdos mais acessados pelos participantes da pesquisa, Maceió/AL (2025) (n = 85).....	51
Figura 11 – Exibição do <i>slide</i> e diálogo sobre o “tempo de tela”	54
Figura 12 – Momento de “curtir” a imagem com mais afinidade	55
Figura 13 – Construção coletiva dos <i>feeds</i> do Instagram	56
Figura 14 – Apresentação dos <i>feeds</i> construídos pelos grupos	57
Figura 15 – Organização do espaço e entrega da argila	59
Figura 16 – Manuseio da argila pelos estudantes	61
Figura 17 – Atividade “Como caminham os macacos”	61
Figura 18 – Brincadeira “passeio no tapete (sentado)”	62
Figura 19 – Momento de apresentação e contato com sementes e mudas de plantas	63
Figura 20 – Estudantes emanando sentimentos positivos às mudas de árvores e a carta de uma das turmas	64
Figura 21 – Plantio de mudas com os estudantes	65
Figura 22 – Confecção das mini pipas e aviões de papel	66

Figura 23 – Momento brincando com a pipa e o avião	67
Figura 24 – Estudante vivenciando o deslize aéreo se pendurando na árvore	67
Figura 25 – Estudantes fazendo bolhas de sabão	69
Figura 26 – Brincadeira “revezamento da esponja”	70
Figura 27 – Desenhos produzidos pelos estudantes	71
Figura 28 – Entrega do “Baú da reconexão com a natureza”	75

QUADROS

Quadro 1. Habilidades para a abordagem do “tempo de tela” construídas <i>a priori</i>	37
Quadro 2. Quadro síntese da estrutura didático-pedagógica para abordagem do “tempo de tela”.....	39
Quadro 3. Motivos pelos quais os participantes concordam ou discordam da proibição do uso de aparelhos eletrônicos nas escolas, Maceió/AL (2025).....	49
Quadro 4. Sentidos de aprendizagens dos estudantes sobre o “tempo de tela” e as práticas corporais de aventura na natureza, Maceió/AL (2025)	73

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Posse, conectividade, mediação parental e opinião dos participantes sobre a proibição do celular na escola, Maceió/AL (2025)	47
Tabela 2: Considerações dos estudantes sobre os conteúdos abordados na sequência didático-pedagógica, Maceió/AL (2025).....	72

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

SBP	Sociedade Brasileira de Pediatria
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
EBEM	Estratégia Brasileira de Educação Midiática
PROEF	Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional
TIC	Tecnologias da Informação e Comunicação
CICT	Conselho Internacional do Cinema e da Televisão
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura
CBCE	Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte
INTERCOM	Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
PCA	Práticas Corporais de Aventura
ReCAL	Referencial Curricular de Alagoas
FGVcia	Pesquisa Anual do Centro de Tecnologia de Informação Aplicada
MEC	Ministério da Educação
BTS	<i>Bangtan Sonyeondan</i>
IMA	Instituto do Meio Ambiente de Alagoas

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	18
1.1 Educação Midiática e o “tempo de tela”: contextualização, contemporaneidade e possibilidades	24
1.2 Para além do espaço virtual: a re(conexão) com a natureza possibilitando reflexões sobre o “tempo de tela” nas aulas de Educação Física.....	27
1.3 Objetivos.....	30
2 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA	31
2.1 Universo da pesquisa	31
2.2 Campo de pesquisa e participantes	31
2.3 Materiais e métodos.....	33
2.4 Procedimentos para coleta de dados.....	41
2.5 Procedimentos para análise de dados	42
2.6 Aspectos éticos	43
3 RESULTADOS E DISCUSSÕES	44
3.1 A relação dos estudantes com as telas dentro e fora da escola: diagnóstico dos dispositivos, conteúdos, formas de acesso, mediação parental e posicionamento escolar.....	44
3.2 Experiência Didático-pedagógica: a Educação Física mediando a relação entre as infâncias e as telas digitais	53
3.2.1 Educação midiática em ação na busca por reflexões sobre as telas digitais.....	53
3.2.2 Brincadeiras na natureza: elemento terra.....	59
3.2.3 Brincadeiras na natureza: elemento ar	66
3.2.4 Brincadeiras na natureza: elemento água	69
3.2.5 O encerramento da sequência didático-pedagógica: reflexões e manifestações de aprendizagem sobre a vivência.....	71
3.3 Recurso educacional.....	76
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	78
REFERÊNCIAS	81
APÊNDICE A – Planos de aula.....	91
APÊNDICE B – Atividade “Trilha do tempo de tela”	106

APÊNDICE C – Questionário <i>Feedback</i>	107
APÊNDICE D – Carta de anuência da escola.....	108
APÊNDICE E – Registro de Assentimento Livre e Esclarecido	109
APÊNDICE F – Registro de Consentimento Livre e Esclarecido.....	111

MEMORIAL

O meu trabalho reflete quem eu sou! Aquela criança que viveu sua infância rodeada do verde, do barro, de outras crianças (irmão, primos e amigos), de sinceras gargalhadas e principalmente imergida nas brincadeiras. Filha de pai rodoviário e de mãe professora (magistério) nasci em 1993. Vivendo em um bairro periférico da cidade de Maceió-AL, pude desfrutar da liberdade de ser criança. Pular, dançar, correr, rolar, dar cambalhotas na cama, cair, chorar, ser consolada, sorrir; sempre acompanhada do meu principal companheiro de aventuras, meu único irmão Hernande Jr. (mais velho). Havia uma infinidade de brincadeiras que aconteciam principalmente em casa, no imenso quintal preenchido com muitas árvores frutíferas e na rua.

Os brinquedos e as brincadeiras: os brinquedos nunca foram dificuldade, sempre houveram, comprados, presenteados, herdados dos primos e principalmente confeccionados (com galhos, pedaços de pedras, tijolos, caixas de papelão, entre outros), mobiliava a “casinha” inteira com pedaços de bloco de areia. Brincar de casinha era uma das minhas brincadeiras favoritas, passava muito tempo envolvida naquele mundinho, inventando, idealizando e (re)significando a minha realidade; ali eu era mãe, professora, vizinha e tantas outras personagens. O tempo passava e as características das brincadeiras eram modificadas, a cada época surgiam brinquedos e brincadeiras diferentes, e por vezes até mais complexos; rodar pião, soltar pipa, jogar cinco Marias, Yoyo, chimbra, rouba bandeiras, sete pedras, escorregar em ladeiras sentados em garrafas PETs e pular corda, amarelinha e elástico, essas eram algumas delas.

Os companheiros: sempre tive grandes cúmplices de aventura, em sua maioria pertencentes à vizinhança, todos os dias nos reuníamos para brincar e um dos pontos de encontro era o nosso “clubinho”, que ficava em cima do pé manga do meu quintal. Lá, conversávamos de tudo um pouco, ríamos, contávamos histórias e nos desafiávamos em subir até os galhos mais extremos. Quando a noite caía, o encontro era na esquina mais próxima de nossas casas, a brincadeira da vez era o “chuta pote”, que é uma adaptação do esconde-esconde. Mais à frente, com mais idade, partilhávamos de muitas risadas ao jogar queimado, sete cortes e futebol (sempre fui dramática ao receber uma “bolada” forte). O tempo foi passando, e a maturidade foi deixando o brincar com um caráter menos lúdico, mas sempre presente. Os encontros ficaram menos frequentes, as prioridades mudaram, os compromissos com os estudos ficaram maiores e aos poucos, sem nos darmos conta, já não éramos mais os mesmos brincantes.

A infância brincante teve grande influência na construção de quem sou, minha identidade, personalidade e cultura. A brincadeira nunca saiu de mim (apesar das ressignificações), e acredito que tudo que vivi brincando me inspirou e encaminhou para a escolha profissional. Na escola, gostava de ser participativa nas aulas de Educação Física, pois me possibilitava a relação corpo-movimento e viver alegrias (inclusive nostálgicas), isso, somado à inspiração por professores que me influenciaram, fez com que optasse por cursar Educação Física Licenciatura na Universidade Federal de Alagoas (UFAL).

O campo acadêmico: em 2011 minha trajetória acadêmica inicia, foi então que aprendi que brincadeira é coisa séria e fundamental para a formação e desenvolvimento do sujeito, tive muitas experiências e participações em projetos de extensões, cursos, grupo de pesquisa, estágios e eventos científicos, todas essas vivências me proporcionaram a construção e o desenvolvimento da minha prática pedagógica e científica. No ano de 2016, reingressei na UFAL para cursar Educação Física Bacharelado, concomitante a isso, cursei a Especialização em Treinamento Desportivo para Crianças e Jovens, na mesma instituição. Nesse período, já atuando como professora de natação em uma escola da rede privada e como estagiária em uma academia de atividades aquáticas, pude pôr em prática os ensinamentos e métodos aprendidos, e a vivência do fazer profissional foram sendo aperfeiçoadas. Em ambos os vínculos tive como público-alvo principal crianças e adolescentes, fato que me oportunizou revitalizar o meu “eu” brincante. Me jogava na folia, me redescobria, ria, suspirava a velha infância.

Em 2020, ingressei na Residência Multiprofissional em Saúde da Família pela Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas (UNCISAL), com dedicação exclusiva. Nela pude enveredar pelos caminhos da saúde, conhecendo a atuação do Profissional de Educação Física no cuidado integral da saúde das pessoas, principalmente no Sistema Único de Saúde (SUS). Atuando como residente em uma Unidade de Saúde da Família no bairro do Pontal da Barra, pude me aproximar do fascinante artesanato alagoano, passado entre gerações, percebia a liberdade e satisfação que os artesãos tinham em suas produções; as cores do Filé (renda típica do litoral do estado), o sorriso largo no rosto, o cantarolar, a delicadeza nos gestos, era evidente que aquele trabalho na verdade era um grande ato de brincar.

Desde 2022, estou professora do quadro efetivo da Secretaria de Estado da Educação de Alagoas, onde atuo em turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Na docência, principalmente na rede pública, me deparei com diferentes problemáticas da área, e consequentemente com a necessidade de buscar subsídios para o enfrentamento e compreensão

delas, foi então que surgiu a oportunidade de ingressar no Mestrado profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF), nele pude ampliar os olhares para atuação docente, com flexibilidade, criticidade e criatividade, contribuindo para um ensino de qualidade; não deixando de externar em minha prática o meu “eu” brincante, pois o meu trabalho reflete quem eu sou.

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia pode ser considerada um processo contínuo que transforma e gere a qualidade de vida da humanidade, passando a contribuir não somente com a manutenção e sobrevivência da espécie, mas, também, para determinar transformações morais, sociais e econômicas. A tecnologia vai além de um objeto ou artefato, ela é uma construção social, não pelo fato de ser usada pelo homem, mas porque o constitui, sendo assim, ela não deve ser entendida de forma isolada e dissociável dele, pois mobiliza modos de existir e formas de agir que manifestam soluções particulares de uma coletividade. O avanço tecnológico tem contribuído para a inserção direta dos meios digitais nas diferentes gerações e estamos presenciando sua expansão com uma intensa influência nas culturas contemporâneas (Santos *et al.*, 2022; Lemos, 2021; Nozaki *et al.*, 2023).

As tecnologias digitais estão cada vez mais presentes na vida cotidiana. O aumento de dispositivos eletrônicos, como *smartphones*, *tablets* e computador possibilita uma vasta quantidade de informações e serviços que promovem um maior nível de conectividade global, eficiência e produtividade em todos os domínios profissionais e contribuem para a saúde e bem-estar. Dados do relatório global sobre tendências digitais realizado pela plataforma *Eletronics Hub* em 2023 revelaram que residentes de 45 nações usam cerca de 40% do seu dia (6 horas e 37 minutos) em telas de computador ou dispositivo móvel, a pesquisa aponta que os brasileiros passam 56,6% do tempo acordado olhando para telas digitais, levando o Brasil ao segundo lugar no *ranking* de países com maior tempo de tela, ficando atrás apenas da África do Sul (Mendonça *et al.*, 2021; Escobar, 2024; Navarro, 2023).

O uso das telas digitais por crianças e adolescentes aumentou exponencialmente nos últimos anos. A infância está mudando e fatores como as transformações no cotidiano das cidades, das famílias e das formas de interação com as tecnologias móveis; a relação entre os tradicionais e novos modos de brincar e se divertir; e a atração pelos jogos eletrônicos e redes sociais digitais, modificam modos de vida e apontam a necessidade de mudança nas formas de entender a infância e o lugar que a criança ocupa nesse contexto. Apesar de o lúdico receber influência das tecnologias, isso não representa o desaparecimento das brincadeiras tradicionais, mas revela que as reconfigurações apresentam outras formas de brincar, levando ao surgimento de novos sentidos e significados à ludicidade. Dessa forma, a infância e a tecnologia ocupam um lugar de coexistência e o tocar em telas e brincar são modos de viver e produzir a cultura digital infantil (Sandes; Guedes; Meneses, 2022; Couto, 2013; Quatrin; Cassel, 2020).

A pandemia da COVID-19, decretada pela Organização Mundial da Saúde em março de 2020, promoveu uma alteração no cenário mundial. Dentre as diretrizes estabelecidas para o seu combate estava o isolamento e distanciamento social, fazendo com que atividades da escola, trabalho e momentos de lazer fossem transferidos para dentro de casa e ambientes virtuais, isso provocou mudanças na relação com as telas digitais e contribuiu para o aumento do tempo dedicado a elas; crianças que não faziam uso das telas passaram a usar, e as que usavam, passaram a usá-las ainda mais. Uma das formas encontrada pelas crianças para se divertir e manter a interação com os amigos e familiares foi o brincar com as telas digitais (com jogos individuais ou brincadeiras inventadas *online* com os amigos), isso reforça que na cultura digital infantil as brincadeiras se mantêm, mas agora integradas ou vivenciadas por meio das telas (Sandes; Guedes; Meneses, 2022; Trott *et al.*, 2022; Albuquerque *et al.*, 2023).

A conexão e informação contribuem para que as crianças moldem seus interesses e se posicionem de forma ativa no mundo, como seres capazes de opinar, discutir e tomar decisões. Essa realidade não acontece sem conflitos, a velocidade dessas mudanças redefine importantes domínios da vida social e cultural e tem causado grandes preocupações e problematizações na busca de entender melhor essas dinâmicas que caracterizam e definem a nova cultura infantil. A presença crescente das telas digitais desde os primeiros anos de vida tem provocado inquietações quanto aos impactos relacionados ao excesso do “tempo de tela” (tempo total no qual o indivíduo é exposto à aparelhos eletrônicos). A literatura tem apontado efeitos negativos desse uso prolongado no desenvolvimento de crianças e adolescentes, como a má qualidade do sono, o desenvolvimento de obesidade, sintomas depressivos, menor qualidade de vida relacionada à saúde, comprometimento da saúde mental, desenvolvimento de doenças cardiovasculares, níveis insuficientes de atividade física e alterações no desenvolvimento cognitivo e psicossocial (Couto, 2013; Albuquerque *et al.*, 2023; Sandes; Guedes; Meneses, 2022; Silva *et al.*, 2022; Stiglic; Viner, 2019; Santos *et al.*, 2023; Canabrava *et al.*, 2019; Trott *et al.*, 2022; Sousa; Carvalho, 2023).

Em razão da preocupação com os fatores danosos presentes no uso excessivo de telas, foram levantadas recomendações sobre a quantidade de horas de exposição de acordo com a faixa etária. Diretrizes semelhantes foram emitidas pela Academia Americana de Pediatria (2016) e Sociedade Brasileira de Pediatria - SBP (2019) que orienta evitar o uso de mídia digital em crianças menores de 2 anos; limitar o “tempo de telas” ao máximo de uma hora por dia para crianças com idade entre 2 e 5 anos, e o máximo de 1-2 horas por dia para aquelas entre 6 e 10

anos (sempre com a supervisão de pais ou responsáveis); para os adolescentes com idade entre 11 e 18 anos a SBP indica limitar o “tempo de telas” a 2-3 horas por dia.

De acordo com a literatura, essas recomendações não vêm sendo seguidas. É importante considerar que o cumprimento das diretrizes está relacionado com diferentes aspectos, como fatores socioeconômicos, demográficos e a mediação parental. Para muitas famílias pode ser difícil implementá-las sem uma abordagem de apoio. Isso evidencia a necessidade de uma atuação ampla que envolva diferentes setores da sociedade para uma melhor compreensão dos impactos do uso das telas digitais e a implementação de abordagens efetivas para um uso saudável e que otimizem o desenvolvimento das crianças e adolescentes, considerando a relação com as telas indissociável da infância contemporânea (Silva *et al.*, 2015; Lucena *et al.*, 2015; Moura *et al.*, 2021; Nobre *et al.*, 2021; Fitzpatrick *et al.*, 2023; Madigan; Racine; Tough, 2020; McArthur *et al.*, 2022).

No Brasil, tem havido debates sobre o uso de telas na infância e adolescência, e em outubro de 2023, o Governo Federal em parceria com a academia e representantes da sociedade civil lançou uma consulta pública para reunir contribuições informativas para a elaboração de um guia orientativo para o uso consciente de telas e dispositivos digitais voltados a esse público¹. Esse documento tem o intuito de ajudar familiares, educadores, profissionais da saúde e a sociedade em geral na mediação das relações com o mundo digital (Brasil, 2023a).

A preocupação em relação aos impactos das tecnologias digitais e das telas na infância é algo que perdura desde a popularização da televisão, que de um lado, era vista com um enorme potencial positivo para o desenvolvimento emocional e educacional das crianças, e do outro lado, era considerada prejudicial, sendo condenada por afastá-las de atividades mais saudáveis e valiosas, o que para muitos representava o “fim da infância”. As reações contemporâneas à tecnologia digital também apresentam essa ambivalência, que se baseia em noções fundamentais da infância e da tecnologia, porém a relação das crianças com as telas se dá dentro de um contexto social amplo, no qual a tecnologia é moldada por atores sociais e se constitui na própria sociedade, sendo assim, as formas de “ser criança” mudam de acordo com as circunstâncias sociais em que elas estão inseridas, e a tecnologia, ao invés de ser vista de forma

¹ No momento da conclusão desse trabalho tomamos conhecimento da publicação do Guia, porém não foi possível analisá-lo e nos debruçarmos sobre todos os elementos contidos nele. Salientamos que este é um marco importante para o momento do país em torno dessa discussão e reconhecemos sua relevância e necessidade de um estudo aprofundado das informações que foram inseridas ali. O Guia está disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas_sobre-usos-de-dispositivos-digitais_versaoweb.pdf. Acesso em: 12 mar. 2025.

negativa, é mais um fator que irá influenciar sua vivência (Albuquerque *et al.*, 2023; Buckingham, 2006).

Para compreendermos como as crianças se relacionam com as telas é necessário pensar a infância em um processo de constante interação e participação na cultura digital (Couto, 2013). À nível educacional, tem se falado das possibilidades e impactos das tecnologias digitais; a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (Brasil, 1996) garante aos estudantes o direito à educação digital como componente curricular do ensino fundamental e médio, com o foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais. A Base Nacional Comum Curricular -BNCC (Brasil, 2018) traz como uma das suas competências gerais a compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, possibilitando a construção de conhecimentos, o desenvolvimento de habilidades e a formação de atitudes e valores (Brasil, 2018).

A BNCC aponta para a cultura digital, que envolve aprendizagens relacionadas a uma participação mais consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, e destaca que os estudantes estão ativamente inseridos nessa cultura, envolvendo-se em interações multimidiáticas, multimodais e atuação social em rede. Porém, afirma que essa cultura também apresenta forte apelo emocional, levando ao imediatismo de respostas e à efemeridade das informações, possibilitando análises superficiais e formas de expressão mais sintéticas, divergentes das características da vida escolar (Brasil, 2018; Fernandes Júnior; Almeida; Almeida, 2022).

Diante disso, a escola é imposta à desafios na formação das novas gerações, e se faz necessário que ela promova o desenvolvimento de uma atitude crítica em relação ao uso, ao conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, apropriando-se das novas linguagens e seus modos de funcionamento, educando para uma participação mais consciente na cultura digital, ao invés de adotar um caráter apenas proibitivo²; dessa forma, contribuirá na relação entre as infâncias e as telas digitais (Brasil, 2018). Também devemos considerar que Políticas de Educação Digital e Midiática são relevantes para fomentar essa mediação entre escola e cultura digital, como a Estratégia Brasileira de Educação Midiática (EBEM), que traz

² Em 13 de janeiro de 2025 foi sancionada a Lei nº 15.100, que dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais, proibindo o uso não pedagógico nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/15100.htm. Acesso em: 03 fev. 2025.

como um dos seus eixos de atuação a promoção do uso consciente de telas e dispositivos digitais por crianças e adolescentes; objetivando o desenvolvimento de um conjunto de habilidades que possibilitam o acesso, análise e produção de conteúdo midiáticos, que permitam a participação no ambiente digital de forma crítica, reflexiva e saudável (Brasil, 2023b).

A Educação Física (Componente Curricular da área de Linguagens na Educação Básica) tem se envolvido nas relações tecnológicas e midiáticas. Em uma revisão sistemática complementar ao presente estudo (Santos; Santos, 2024), objetivando compreender como o campo científico da Educação Física tem se relacionado com o fenômeno “tempo de tela”, foram encontradas 50 produções científicas brasileiras sobre o tema, as investigações iniciaram no ano de 2013 alcançando um maior volume em 2022, em sua maioria com ênfase na perspectiva da saúde, sobretudo no aspecto comportamental e sanitário, com foco principal no público dos adolescentes, seguido pelo de crianças. O tema tem sido estudado numa abordagem quantitativa, sem levar em consideração os determinantes sociais, culturais e políticos envolvidos, e a escola e educação aparecem como preocupação periférica do campo no conteúdo associado ao “tempo de tela”.

Os resultados da revisão sistemática apontaram desafios da área no tratamento do “tempo de tela” como fenômeno da contemporaneidade, como a necessidade de: a) ampliar o volume de produções científicas sobre o tema, considerando-o uma emergência global e por se configurar como uma prática corporal, e assim, um objeto de estudo da área; b) diversificar a regionalidade das produções, tendo em vista que 68% dos estudos se concentraram nas regiões Sul e Sudeste do país, e assim, as demais regiões apresentam possibilidades limitadas de pensar, analisar e propor fundamentos técnico-científicos de acordo com suas características socioculturais; c) abordagem do tema considerando suas múltiplas dimensões (política, técnica e socioantropológica) para que se possa alcançar os nexos simbólicos do uso das telas digitais, para isso, é fundamental a promoção de estudos com abordagens qualitativas, críticas e que tragam proposições e experiências para a educação sobre o uso de tecnologias nos diferentes contextos; e d) mobilizar os princípios da Educação Midiática para o desenvolvimento científico, formativo e pedagógico da Educação Física na relação com o “tempo de tela”, promovendo uma problematização contextualizada, propositiva e dialógica desse fenômeno (Santos; Santos, 2024). Esses desafios enfatizam a relevância e necessidade de um aprofundamento empírico na busca de compreender as possibilidades e limitações da Educação Física escolar na relação com o fenômeno “tempo de tela”.

O panorama apresentado se reflete no meu fazer pedagógico como professora de Educação Física em uma escola pública da rede estadual de Maceió/AL. Ministrando aulas para crianças e adolescente dos anos iniciais do ensino fundamental desde 2022 sempre foi notória a presença das telas digitais no cotidiano escolar dos estudantes. Essa relação com as telas se manifestava durante as aulas por meio do uso do celular como distração (afastando a atenção durante explicações e atividades), como recurso de pesquisas, como meio para socialização dos estudantes para com seus pares (por meio de redes sociais e jogos eletrônicos) e divulgação de informes escolares. Somado a isso, quando durante os diálogos nas abordagens sobre a cultura corporal³ e temas da saúde pude identificar que práticas de atividade física insuficientes e uma baixa quantidade de horas dormindo, estavam ligados ao uso desequilibrado das telas digitais, provocando impactos na qualidade de vida dos estudantes.

A relação indissociável entre os estudantes e as telas digitais também se externava durante as atividades propostas, demonstrando as influências da tecnologia e da mídia nos padrões de movimentos (principalmente nas aulas da unidade temática Dança), nos tipos de brincadeiras e adaptações sugeridas por eles e na representação material das telas (demonstrada em uma oficina de brinquedos com materiais recicláveis trabalhada no início do ano letivo de 2024 com as turmas do 5º ano, onde foi percebida uma grande quantidade de reproduções de aparelhos eletrônicos como sendo seus brinquedos, como pode ser visto na figura 1). Diante desse cenário, passei a ter um olhar mais voltado à relação dos estudantes com esse fenômeno da cultura contemporânea, somado à isso, a participação no Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) contribuiu para ampliar meu olhar para a atuação docente e exercitar o papel de professor-pesquisador, visto a necessidade de um fazer pedagógico reflexivo, com criticidade e criatividade.

Figura 1. Reproduções de aparelhos eletrônicos feitas pelos estudantes durante a oficina de brinquedos.

³ Atividades expressivas corporais produzidas historicamente e desenvolvidas culturalmente pelo homem como forma de representação simbólica de sua realidade, como o jogo, o esporte, a dança e a ginástica (COLETIVO DE AUTORES, 2013).



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma *Canva*, 2024.

Diante do exposto, faz-se necessário que a Educação Física se aproprie de discussões acerca desse fenômeno enquanto objeto de pesquisa e intervenção, buscando entender os aspectos que envolvem o tempo dedicado às telas nos diferentes contextos para que assim tenha subsídios para o desenvolvimento de propostas pedagógicas que contribuam para a relação com as infâncias, de acordo com a realidade dos sujeitos.

1.1 Educação Midiática e o “tempo de tela”: contextualização, contemporaneidade e possibilidades

As fortes relações cotidianas das pessoas com as mídias, tecnologias e seus dispositivos contemporâneos organizam as formas de informar e conhecer o mundo; essas práticas se apresentam também nos espaços escolares e demandam estratégias pedagógicas que promovam sua problematização nos processos educativos, considerando a necessidade de analisar como esses usos e conteúdos influenciam as formas de viver dos escolares. As discussões em torno do que os meios e dispositivos midiáticos e tecnológicos constituem como saberes e fazeres no cotidiano dos estudantes direcionam para uma pedagogia da mídia e da tecnologia na escola, que se torna possível de ser trabalhada por meio da mídia-educação (Oliveira; Hack, 2020).

A mídia-educação está situada na união entre os campos da educação e da comunicação, tendo como área de estudo e intervenção as mesmas características que constituem esses dois campos nos seus aspectos teóricos e práticos, sendo necessário para sua compreensão abordagens interdisciplinares. Seus objetivos estão relacionados à formação de um usuário ativo, crítico e criativo das tecnologias da informação e comunicação (TIC) e de todas as mídias;

para a integração desses objetivos na escola é importante considerar a mídia-educação em suas duas dimensões inseparáveis: objeto de estudo (que permite uma leitura crítica das mídias) e ferramenta pedagógica (que inclui as mídias aos processos educacionais). Dessa forma a mídia-educação será trabalhada nas perspectivas: crítica (educando sobre e para os meios); instrumental (educando com os meios); e expressiva-produtiva (ensinando através dos meios). Assim, a escola poderá ensinar aos estudantes a serem cidadãos que se apropriam das TIC, participando e expressando suas opiniões, saberes e criatividade (Bévort; Belloni, 2009; Fantin, 2011).

O interesse pela mídia-educação apareceu nos anos de 1950/1960 na Europa, Estados Unidos da América e Canadá, decorrente da preocupação com aspectos políticos e ideológicos das mídias na vida cotidiana. Com o tempo, outros tipos dos conteúdos midiáticos, relacionados à ficção e entretenimento, revelaram sua eficácia comunicacional levando à inquietude de jornalistas e educadores quanto à formação de crianças e jovens para uma leitura crítica dos meios de comunicação de massa; a mídia-educação era considerada um instrumento para proteger os usuários das mídias, defendendo a alta cultura (Bévort; Belloni, 2009; Fantin, 2011).

A primeira definição oficial de mídia-educação foi apresentada na França pelo Conselho Internacional do Cinema e da Televisão (CICT), ligado à Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) em 1973, considerando-a como o estudo, o ensino e a aprendizagem dos meios de comunicação modernos, sendo uma disciplina autônoma no âmbito da teoria e prática pedagógica e tendo a escola como lugar específico para sua realização. A segunda definição foi apresentada em 1979 pelo mesmo Conselho, que ampliou o campo de intervenção da mídia-educação em duas direções: uma relacionada aos aspectos históricos, valorativos e criativo, tendo as mídias como produtos e processos culturais e sociais; e a outra relacionada à ampliação da disciplina escolar Mídia-Educação para diferentes faixas etárias (Bévort; Belloni, 2009; Fantin, 2011).

Em 1982, com a Declaração de Grunwald o termo “Mídia-Educação” foi consagrado e sua necessidade reafirmada, evidenciando a importância das mídias e a obrigação dos sistemas educacionais ajudarem os cidadãos a compreenderem melhor esses fenômenos. Em 2007 foi realizado em Paris o encontro comemorativo dos 25 anos da Declaração de Grunwald; com base nas quatro principais orientações da declaração e em debates sobre novas perspectivas foi constituída a Agenda de Paris, contendo 12 recomendações de ações prioritárias para promoção da mídia-educação e para a mobilização dos atores responsáveis. As recomendações da agenda estão organizadas em quatro eixos temáticos (o desenvolvimento de programas integrados em

todos os níveis de ensino; a formação de professores e a sensibilização dos diferentes atores da esfera social; a pesquisa e suas redes de difusão; e a cooperação internacional em ações) e ratifica a participação da mídia-educação na formação para a cidadania, contribuindo para uma sociedade da informação inclusiva, plural e participativa (Bévort; Belloni, 2009).

As concepções mais atuais da mídia-educação, para além das dimensões “objeto de estudo” e “ferramenta pedagógica” se integra também à “inclusão digital”, que permite a apropriação dos modos de operar as TIC e mídias, permitindo que todos possam participar, se expressar e se tornar produtores de mensagens midiáticas. Também é dado uma concepção ecológica à mídia-educação, direcionada ao fazer educação utilizando todas as mídias e tecnologias disponíveis, integrando-os com a dimensão da corporeidade, expressividade e o contato com a natureza. Considerando o caráter dinâmico da mídia-educação, vale salientar que seu conceito vai estar sempre em movimento (Bévort; Belloni, 2009; Fantin, 2011).

Dentro do campo científico da Educação Física Brasileira, o tratamento da mídia-educação, compreendida no subcampo das mídias e tecnologias, iniciou no ensino e na pesquisa em 1991, com a criação de uma subárea denominada “Comunicação, Movimento e Mídia na Educação Física”, do Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano da Universidade Federal de Santa Maria. Em seguida, houve a criação do grupo de trabalho temático “Comunicação e Mídia” no Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE) e concomitantemente, a formação do grupo de temático “Comunicação e Esporte” pela Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM), esses grupos contribuíram para impulsionar a produção na área (Mezzaroba, 2020; Mezzaroba; Bassani, 2023; Santos; Sanfelice; Mezzaroba, 2023).

Desde então, foi evidente o aumento do interesse e do número de estudos a esse respeito, o que contribuiu substancialmente para a consolidação da mídia-educação e tecnologias como pesquisa e intervenção na Educação Física. Compreendendo a existência de diferentes terminologias referentes ao trabalho com as mídias e tecnologias na educação de uma forma geral e no campo da Educação Física (educação para as mídias; educação com as mídias; educação dos meios; pedagogia dos meios; educomunicação; mídia-educação; mídia-Educação Física; mídia EF; mídia-educação na EF, entre outros), como forma de acompanhar um movimento contemporâneo e governamental, no presente estudo optou-se por utilizar o termo Educação Midiática (Mezzaroba, 2020; Mezzaroba; Bassani, 2023; Santos; Sanfelice; Mezzaroba, 2023).

De acordo com David Buckingham (2022), um dos maiores especialistas na relação de crianças e adolescentes com as mídias, há a necessidade de os professores levarem os estudantes a debaterem abertamente como e por que eles utilizam as diferentes mídias, aparelhos e plataformas, ao invés de determinar apenas uma interpretação como sendo a correta ou querer impor normas de comportamento saudável. Abordagens pedagógicas das mídias e tecnologias nas aulas de Educação Física escolar sob perspectivas da educação midiática têm sido presente na literatura, como nos estudos de Sousa (2016)⁴, Oliveira (2016)⁵, Santos (2023)⁶, Chaves *et al.* (2015)⁷ e Tinôco (2016)⁸. Isso possibilita uma crescente aproximação com a cultura digital, na medida em que é considerado imprescindível o seu entendimento, tematização e problematização na aprendizagem humana, e que os contextos e influências dessa cultura são indissociáveis da Educação Física escolar, podendo estar presente no plano de ensino do professor (Santos; Sanfelice; Mezzaroba, 2023). Nesse sentido, o trabalho com os aspectos envolvidos no fenômeno “tempo de tela” por meio das dimensões da educação midiática pode contribuir para reflexões sobre a relação dos estudantes com as telas digitais.

1.2 Para além do espaço virtual: a re(conexão) com a natureza possibilitando reflexões sobre o “tempo de tela” nas aulas de Educação Física

O brincar é uma dimensão importante da infância, se tornando um direito de todas as crianças. Na legislação brasileira esse direito é garantido, podendo ser identificado em alguns marcos políticos, como no art. 16, inciso IV da Lei nº 8.069, de 1990 que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente; no art. 5º da Lei nº 13.257, de 2016, que trata sobre políticas públicas para a primeira infância; e no art. 2º da Lei nº 14.826, de 2024, que institui a parentalidade positiva e o direito ao brincar como estratégias intersetoriais de prevenção à violência contra crianças (Brasil, 1990; Brasil, 2016; Brasil, 2024a; Brasil, 2024b).

A infância contemporânea apresenta uma nova relação com o brincar, com a brincadeira e com o brinquedo; os espaços para as crianças brincarem se tornaram mais restritos e o lugar ocupado pelos brinquedos digitais foi ampliado em relação às brincadeiras tradicionais, diante

⁴ Estudo que buscou compreender como o esporte de aventura pode se materializar no âmbito da Educação Física a partir da mídia-educação como metodologia de ensino.

⁵ O estudo trata de questões que relacionam o uso de fotografias na Educação Física escolar e sua divulgação nas redes sociais e aplicativo de compartilhamento de imagens.

⁶ O estudo objetivou analisar como as práticas corporais de aventura, por meio do cinema, potencializam a Educação Física escolar.

⁷ Estudo que relatou uma experiência pedagógica da Educação Física escolar com estudantes do ensino médio sobre a influência da mídia na construção do imaginário dos alunos sobre o corpo belo.

⁸ O estudo abordou a utilização da mídia, em especial o cinema, dentro do contexto das aulas de Educação Física de uma forma crítica para além da simples apreciação fílmica.

disso, se faz necessária a garantia de oportunidades de brincar de forma segura, ética, inclusiva e com qualidade tanto no contexto *online* quanto no *offline*. Considerando os impactos anteriormente relatados do uso excessivo de telas digitais na saúde e bem-estar de crianças e adolescentes, é fundamental que se busque um equilíbrio desse “tempo de tela” com atividades externas; e o aumento do tempo na natureza se apresenta como uma estratégia relevante, podendo funcionar como uma intervenção atenuante e de promoção do bem-estar psicológico em uma era altamente tecnológica (Brasil, 2024b; Quatrin; Cassel, 2020; Oswald *et al.*, 2020).

A natureza é uma condição essencial da existência humana e vem sendo redescoberta como protagonista no reequilíbrio das emoções e cognições do homem que dela tem se distanciado em razão do modo de vida urbano industrial. Nos espaços urbanos, a natureza vem aos poucos sendo substituída pelas moradias e vias de acesso, fazendo com que pouco espaço verde seja reservado. Somando a isso, a vida agitada dos pais e o medo da violência urbana (que motiva cada vez mais a procura por moradias mais seguras, como condomínios fechados), distanciam as crianças de ambientes mais naturais. Vale destacar que a influência das tecnologias digitais como alternativa de lazer e do brincar, quando usada em excesso, contribui ainda mais para o confinamento urbano dos pequenos, limitando as possibilidades de brincadeiras diversificadas que estimulem o movimento corporal, as habilidades motoras e a criatividade (Brito, 2018; Macena, 2022).

As experiências das crianças na natureza têm se tornado cada vez mais raras, o que pode trazer consequências adversas para o seu desenvolvimento, como a diminuição do uso dos sentidos, dificuldade de atenção e índices mais altos de doenças físicas e emocionais, chegando ao que Louv (2016) denomina de “transtorno do déficit de natureza”. Sem pretensão de que esse termo represente um diagnóstico médico, o autor aponta que esse transtorno pode ser reconhecido e revertido individual e culturalmente, na medida em que seja reforçada a abundância da natureza.

Ao analisar as consequências do transtorno, nos tornamos mais conscientes de quão abençoadas nossas crianças podem ser – biológica, cognitiva e espiritualmente – por meio de uma conexão física positiva com a natureza (Louv, 2016, p. 58).

A integração da natureza no dia a dia da criança, seja em ambientes residenciais, sociais e escolares, pode contribuir positivamente no seu desenvolvimento, favorecendo a aprendizagem, a sociabilidade e influenciando na sua saúde física e bem-estar. Entretanto, a formação das crianças está sendo marcada pelo isolamento, de maneira que as paredes permitem espaços cada vez menores de relações, muitas vezes apenas virtual: “Transforma-se a criança e

as infâncias nessa realidade de territórios fechados, onde o mundo só se vê por um buraco, que não é mais da fechadura, mas de telas de tevê, computador, celular ou *tablet*” (Brito, 2018, p.31).

No entanto, não podemos desconsiderar o movimento contínuo entre a vida *online* e *offline* que marcam as infâncias contemporâneas e que gere o modo de ser, brincar e viver; nesse contexto, o estreitamento dos laços afetivos com a natureza no âmbito escolar, onde as crianças passam boa parte do seu dia, pode ser uma estratégia importante para promover uma reconexão entre as infâncias e a natureza e para abordar o fenômeno “tempo de tela”, promovendo reflexões acerca das relações cotidianas com as telas digitais (Couto, 2013). Na Educação Física escolar essa vivência pode ser materializada ao tematizar o fenômeno “tempo de tela” utilizando os aspectos da educação midiática em aulas de práticas corporais de aventura na natureza.

As Práticas Corporais de Aventura (PCA) estão inseridas na Base Nacional Comum Curricular, sendo uma unidade temática que permite explorar experimentações corporais centradas nas perícias e proezas provocadas por situações de imprevisibilidade que se manifestam quando o praticante interage com um ambiente desafiador. O documento optou por classificar essas práticas de acordo com o ambiente de que necessitam para serem realizadas, ou seja, PCA na natureza e PCA urbanas. As PCA na natureza são caracterizadas pela exploração das incertezas que o ambiente físico proporciona para o praticante fornecendo a vertigem e o risco controlado, como na corrida orientada e no arborismo (Brasil, 2018).

Na organização proposta pela BNCC, a abordagem das PCA na natureza está prevista somente para o 8º e 9º ano do ensino fundamental, porém o documento deixa claro que todas as práticas corporais podem ser objeto pedagógico em qualquer etapa e modalidade de ensino, para isto, se faz necessário atender a alguns critérios de progressão do conhecimento, como os elementos específicos das diferentes práticas corporais, as características dos sujeitos e os contextos de atuação. Destaca-se ainda que as práticas corporais devem ser reconstruídas de acordo com sua função social e suas possibilidades materiais, podendo ser transformadas no interior da escola (Brasil, 2018). Levando em consideração o que é apresentado pela BNCC e considerando a real necessidade da reconexão das crianças com a natureza, é imprescindível a abordagem dessa unidade temática desde os anos iniciais.

A BNCC ressalta que a organização das unidades temáticas compreende que o caráter lúdico está presente em todas as práticas corporais. Ao praticar atividades de aventura na natureza os estudantes, para além da ludicidade, apropriam-se das lógicas inerentes a essas manifestações, bem como compartilham as representações e os significados a elas atribuídos. Dessa forma, é importante que a abordagem da unidade temática de PCA na natureza tenha um caráter lúdico, que promova um processo de ensino-aprendizagem crítico e autônomo, com adaptações às condições da escola, buscando reflexões e decisões coletivas sobre a temática, ao invés de apenas reproduzir a mesma sistemática das práticas corporais de aventura na natureza realizadas no contexto do lazer ou esporte; concordando com Inácio (2021, p. 7) quando afirma que “[...] iniciar o ensino deste conteúdo partindo de PCAs tradicionais pode gerar uma expectativa irrefletida de que alunas e alunos realizem as PCAs seguindo a mesma lógica destas atividades quando se dão fora da escola”. Diante do que foi apresentado, é importante fazer das aulas de Educação Física um espaço para reconexão com a natureza, dialogando com o fenômeno “tempo de tela”.

Os apontamentos pela literatura para a abordagem do “tempo de tela” e a necessidade encontrada em sala de aula para a problematização desse tema motivaram o surgimento da pergunta problema do presente estudo: como a Educação Física escolar, por meio das Práticas Corporais de Aventura na Natureza, pode contribuir na relação das infâncias com o “tempo de tela”?

1.3 Objetivos

Geral: Compreender como as Práticas Corporais de Aventura na Natureza e a Educação Midiática na Educação Física escolar podem contribuir na relação entre o “tempo de tela” e estudantes do 5º ano do ensino fundamental de uma escola da rede pública estadual de Maceió/AL.

Específicos:

- Identificar a relação dos estudantes com as telas digitais dentro e fora da escola (dispositivos e formas de acesso);
- Identificar como a escola lida (se posiciona) com as tecnologias;
- Propor um tratamento pedagógico (sequência didática) para mediação da relação entre as telas digitais e as infâncias utilizando elementos da Educação Midiática nas aulas de Práticas Corporais de Aventura na Natureza.

2 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

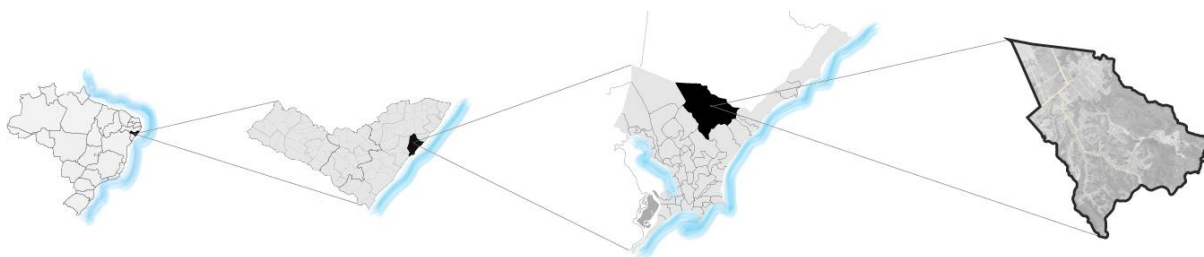
2.1 Universo da Pesquisa

A pesquisa é de abordagem qualitativa, que trabalha com o universo dos significados, valores, atitudes e demais fenômenos humanos, considerando-os parte da realidade social. Algumas das características desse tipo de abordagem são: particularidade descritiva, com tendência de análise de dados indutiva; sua fonte de dados é o ambiente natural; tem como principal foco o significado das observações, considerando que sua fonte de evidências está centrada no processo e não somente nos resultados; e o pesquisador também é reconhecido como objeto de observação e análise. Apesar de gerar informações de natureza diferente da pesquisa quantitativa, por adotar medidas não mensuráveis, não significa que seus dados sejam apresentados exclusivamente em formato textual, existem técnicas de análise de dados qualitativos que permitem a criação de informações visuais e infográficos que contribuem para a divulgação do conhecimento produzido, fazendo o uso de proporções e predominância para a identificação de percepções, emoções e seus significados (Minayo, 2010a; Martins, 2022a).

2.2 Campo de pesquisa e participantes

O estudo foi realizado no ano de 2024 na Escola Estadual Dr. José Maria de Melo, pertencente à rede pública estadual de Alagoas (espaço no qual a professora pesquisadora cursou seu 1º e 2º ano do ensino fundamental e atualmente atua ministrando aulas de Educação Física). A escola está localizada no bairro Benedito Bentes (figura 2), que é o segundo bairro mais populoso de Maceió, chegando a 110.746 habitantes em 2022 e apresentando uma área territorial total de 24,62 Km² (IBGE, 2023).

Figura 2. Mapas do Brasil, Alagoas, Maceió e bairro Benedito Bentes.



Fonte: Magalhães (2022).

De acordo com o Projeto Político Pedagógico da escola, seu funcionamento se dá nos turnos matutino e vespertino, atendendo turmas do 1º ao 8º ano do ensino fundamental, com

um total de 698 estudantes (em sua maioria filhos de pais analfabetos, alguns desempregados e outros profissionais autônomos com renda familiar muitas vezes inferior a um salário mínimo). A cultura do público atendido é bem diversificada, pois são oriundos de conjuntos e condomínios residenciais, grotas e favelas do próprio bairro, bem como de bairros adjacentes.

Figura 3. Vista de cima da Escola Estadual Dr. José Maria de Melo, Maceió/AL.



Fonte: Imagem extraída do Software Google Earth®. Acesso em 18 jul. 2024.

A estrutura física da escola atualmente não está compatível com o desenvolvimento das aulas de Educação Física, pois a quadra de esportes encontra-se interditada desde 2010 (figura 4), aguardando o atendimento a um processo de reforma. Sendo assim, as aulas são realizadas na sala de aula, auditório, sala de vídeo e no espaço aberto ao lado da quadra.

Figura 4. Vista externa e interna da quadra esportiva interditada.



Fonte: Autores (2024).

Os participantes incluídos na pesquisa foram estudantes do 5º ano do ensino fundamental, com faixa etária entre 10 e 15 anos de idade (considerando aqueles que estão fora da faixa determinada para o ciclo de ensino), de ambos os sexos. No período de realização da pesquisa a escola possuía cinco turmas de 5º ano com um total de 106 estudantes matriculados (5º A = 20; 5º B = 20; 5º C = 23; 5º D = 24; 5º E = 19) e apenas no turno vespertino. O motivo para a escolha das turmas foi devido ao fato de estar sob minha responsabilidade lecionar para todos os 5º anos, além disso, eram turmas cuja influência tecnológica e midiática se revelava veemente durante as aulas. Utilizou-se como critério de exclusão, para fins de análise de dados, a recusa da assinatura do Registro de Anuência Livre e Esclarecida (RALE) pelo estudante, e do Registro de Consentimento Livre e Esclarecido (RCLE) pelo seu responsável.

2.3 Materiais e Métodos

No que tange ao delineamento do estudo, foi utilizada a metodologia da pesquisa participante, que pressupõe a participação ativa do pesquisador no contexto investigado articulando-se com os sujeitos envolvidos. Esse tipo de pesquisa tem um caráter de aplicação, pois acontece no campo e aborda problemas reais a serem superados ao longo dela. As pesquisas participantes têm ganhado notoriedade no campo da Educação Física escolar, pois considera os professores como sujeitos com autonomia para produção de conhecimento em seu cotidiano, a partir do “chão da escola”. Quando inspiradas em intervenções didático-pedagógicas elas possibilitam que o professor pesquisador se torne responsável tanto pelas intervenções pedagógicas propostas como pela construção das informações, que levam a uma produção científica da sua realidade e promove transformações no ambiente escolar (Martins, 2022b; Velloso *et al.* 2022).

O planejamento de uma pesquisa participante tende a ser muito flexível, sendo assim, torna-se difícil apontar com precisão os passos a serem seguidos. Com isso, sem a pretensão de torná-lo único, Gil (2002) apresenta um modelo que indica quatro fases a serem adotadas nesse tipo de investigação: a) montagem institucional e metodológica (que engloba tarefas como: a determinação de bases teóricas; definição de técnicas de coleta de dados; delimitação da região a ser estudada; organização do processo de pesquisa; e elaboração do cronograma de atividades); b) estudo preliminar e provisório da região e da população pesquisada (que compreende as partes: identificação da estrutura social da população, descoberta do universo vivido pela população e recenseamento dos dados socioeconômicos e tecnológicos); c) análise crítica dos problemas (que promove uma análise crítica pelos participantes e um conhecimento mais objetivo sobre

problema em estudo); e d) programa-ação e aplicação de um plano de ação (que está relacionado à elaboração e o desenvolvimento de ações que possibilitam a análise e melhoria mais adequada do problema). No presente estudo as etapas sugeridas pelo autor foram consideradas.

A primeira fase, “montagem institucional e metodológica”, foi realizada (partindo de uma demanda identificada no cotidiano escolar relacionada ao fenômeno “tempo de tela”) em conjunto com o orientador da pesquisa durante as reuniões de orientação e em momentos de apresentação e diálogos com professores e mestrandos do PROEF ao longo das atividades da disciplina Seminários de Pesquisa em Educação Física. Vale salientar que os apontamentos realizados pela banca de qualificação contribuíram para o fechamento desta etapa. Considerando a flexibilidade da pesquisa participante, as fases de “estudo preliminar e provisório da região e da população pesquisada”, “análise crítica dos problemas” e “programa-ação e aplicação de um plano de ação” aconteceram durante o desenvolvimento de uma sequência didático-pedagógica para a abordagem do “tempo de tela”, que foi construída na primeira fase e moldada no decorrer do estudo considerando os diálogos e apontamentos ocorridos nas interações com os estudantes em sala de aula.

A estruturação da sequência didático-pedagógica teve como suporte teórico e intervencional: 1) as dimensões crítica, instrumental e criativa da Educação Midiática, buscando refletir sobre as relações dos estudantes com as telas digitais; e 2) as práticas corporais de aventuras na natureza, para a promoção da (re)conexão dos estudantes com a natureza fazendo analogias e associações ao “tempo de tela”. As intervenções foram organizadas em dez encontros, previstos para acontecerem uma vez por semana ao longo do terceiro e quarto bimestre letivo de 2024, no turno vespertino, durante as aulas de Educação Física (cada turma possuía uma jornada de duas horas de aulas semanais, que aconteciam de forma consecutiva, perfazendo um total de 120 minutos).

A realização da pesquisa aconteceu entre os meses de setembro e dezembro de 2024, a princípio foi realizada a apresentação do projeto de pesquisa aos gestores da escola, que concederam a carta de anuência para sua aplicação (apêndice D). Em seguida, durante a aula de Educação Física que antecedeu as intervenções da sequência didático-pedagógica, foi feita uma breve apresentação da pesquisa e a entrega do Registro de Consentimento Livre e Esclarecido (apêndice F) para que os estudantes pudessem levar para casa e colher a assinatura do seu responsável. Para otimizar essa ação, foi produzido e enviado para os grupos de *whatsapp* (cada turma possuía um grupo com os pais e responsáveis, que era administrado por sua professora pedagoga) um cartão digital, feito na plataforma *Canva*, com as principais informações da

pesquisa; além disso, foi enviado um áudio com as devidas explicações, para facilitar o entendimento para aqueles que não eram alfabetizados. O Registro de Anuência Livre e Esclarecido (apêndice E) foi entregue na primeira aula da proposta pedagógica, para a assinatura dos estudantes.

No início da sequência didático-pedagógica foi contemplada a fase “estudo preliminar e provisório da região e da população pesquisada”. Para uma maior compreensão da relação dos estudantes com as telas digitais, foi aplicada uma avaliação diagnóstica contendo perguntas a respeito da relação dos estudantes com as telas digitais (posse, acesso à internet, conteúdos consumidos e quantidade de horas utilizando as telas), disponível no apêndice B. Vale salientar que a minha inserção natural dentro daquele ambiente escolar e a aproximação com os sujeitos participantes (a maioria foram meus alunos desde quando fui lotada na unidade de ensino, em 2022), bem como as informações presentes no Projeto Político Pedagógico e no sistema de gestão da escola contribuíram para uma identificação mais clara dos estudantes e do objeto de estudo dentro daquele contexto. As fases “análise crítica dos problemas” e “programa-ação e aplicação de um plano de ação” aconteceram concomitantemente no decorrer da sequência didático-pedagógica. O processo de ensino-aprendizagem foi estruturado de forma sequencial e gradativa, permitindo a progressão do conhecimento a respeito do “tempo de tela” e das PCA na natureza, considerando as peculiaridades da escola.

A proposta de construção e experimentação das Práticas Corporais de Aventura na Naturezas deu ênfase aos princípios que a constituem, utilizando como referência as dimensões da taxonomia proposta por Betrán e Betrán (2016), que classifica as atividades físicas de aventura na natureza de acordo com o entorno físico (meio, plano e incerteza); entorno pessoal (dimensão emocional, sensação, recursos biotecnológicos e tipo de deslizamento); ambiente social (implicação prática e modelo de participação) e valorização eticoambiental (baixo, médio e alto impacto ecológico) (figura 5). Para isso, fizemos o uso de jogos e brincadeiras, trabalhando as dimensões de forma transversal.

Figura 5: Dimensões da taxonomia para classificação das atividades físicas de aventura na natureza.

Entorno Físico	Entorno Pessoal	Ambiente Social	Valorização Eticoambiental
MEIO Lugar ou espaço no qual se desenvolve a prática de aventura na natureza: AR; TERRA; ÁGUA E FOGO. PLANO Distingue o plano que condiciona a ação de cada prática de aventura na natureza: HORIZONTAL E VERTICAL. GRAU DE INCERTEZA Capacidade que o praticante tem de prevê as respostas que o meio de comunicação oferece durante o desenvolvimento da atividade): • Estável (meio controlado); • Instável (meio imprevisível)	DIMENSÃO EMOCIONAL: - HEDONISTAS (atividades com baixo ou médio consumo de energia); - ASCÉTICAS (atividades que exigem um maior consumo de energia). SENSAÇÃO (grau de intensidade emocional): - Prazer/relaxamento: permite desfrutar da atividade de forma prolongada e relaxada; - Risco/vertigem: atividade marcadas por estresse inerente. RECURSOS BIOTECNOLÓGICOS: São os aparelhos, utensílios, vestírios, equipamentos, o próprio corpo ou o de um animal, que permite a realização da atividade. TIPOS DE DESLIZAMENTO (condiciona o desenvolvimento e a evolução da atividade em função do meio onde é realizada): - Aéreos (plano/queda); - Terrestres (gírar, caminhar, saltar, escalar, entre outros); - Aquáticos (imersão/salto, deslizamento aquático, entre outros); - Atividades no fogo (propulsão a motor água/ar, entre outros).	IMPLICAÇÃO PRÁTICA: - Individual (podem ser realizadas sem a necessidade de outras pessoas para interagir); - Grupo sem colaboração (podem ser realizadas em companhia, mas sua presença não é necessária); - Grupo com colaboração (é necessário a interação de um grupo de pessoas para realização e sucesso da atividade). MODELO DE PARTICIPAÇÃO (determina a motivação, orientação e finalidade da atividade): - Formativo (atividades com características educativas, com valores pedagógicos intrínsecos); - Recreativa turística (se centra em desfrutar de tudo aquilo que a atividade oferece); - Aventura extrema (práticas, que leva ao limite as experiências vividas com emoções máximas e risco extremo).	Trata-se do impacto ecológico que cada atividade, devido às suas características intrínsecas, provoca no meio em que é realizada BAIXO impacto ecológico MÉDIO impacto ecológico ALTO impacto ecológico

Fonte: Adaptado da taxionomia das atividades físicas de aventura na natureza (Betrán; Betrán, 2016).

As aulas foram fundamentadas nas três habilidades preconizadas pela BNCC para o objeto de conhecimento de PCA na natureza, levando em consideração os desdobramentos didáticos pedagógicos apresentados no Referencial Curricular de Alagoas (ReCAL), que propõem formas de inserir as peculiaridades do nosso estado no trabalhar de cada habilidade (figura 6).

Figura 6: Organizador curricular das práticas corporais de aventura na natureza.

Unidades Temáticas	Objeto de Conhecimento	Habilidades	Desdobramentos Didático-Pedagógicos DesDP
Práticas corporais de aventura	Práticas corporais de aventura na natureza	(EF89EF19) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, respeitando o patrimônio natural e minimizando os impactos de degradação ambiental.	Propomos o desenvolvimento de temas como: habilidades motoras, capacidades físicas, estruturas corporais, o ambiente físico, motivar os estudantes para criar novas práticas valorizando o patrimônio ambiental (oportunizar realização de trilhas nos parques municipais, corridas de orientação nas diversas praias alagoanas) Adotar essas práticas como uma opção a mais de lazer em suas comunidades.
		(EF89EF20) Identificar riscos, formular estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza.	Integrar ações com demais componentes curriculares do contexto escolar para apropriação dos sujeitos na realização das práticas corporais de aventura, mapeando possíveis locais (parques municipais, trilhas/praias) para as devidas atividades. Recomenda-se iniciar com investigação do risco e a proposição de estratégias de segurança e modalidade de pouca solicitação técnica como trekking.
		(EF89EF21) identificar as características (equipamentos de segurança, instrumentos, indumentária, organização) das práticas corporais de aventura na natureza, bem como suas transformações históricas.	Podem-se propor pesquisas sobre as transformações históricas de esportes de aventura (no ar, terra e por fim, água); que façam visitas ou convidem praticantes ou entidades que desenvolvem as modalidades, estabelecendo discussões e experimentações alternativas de acordo com o acesso dos estudantes aos espaços naturais próximos a escola.

Fonte: Alagoas, 2019.

Lançando mão das dimensões crítica, criativa e instrumental da Educação Midiática, o fenômeno “tempo de tela” foi trabalhado por meio da análise, discussão e reprodução de situações corriqueiras envolvendo as mídias e tecnologias, dando ênfase nas estratégias utilizadas pelas plataformas digitais para prender nossa atenção às telas, como é o caso da rolagem infinita, ferramentas de engajamento e algoritmo de recomendação. O tema também esteve inserido de forma transversal nas atividades com os elementos da natureza, buscando fazer analogias e aprofundar discussões a seu respeito.

Considerando a inexistência de habilidades que contemplem o “tempo de tela” na BNCC, como forma de atender aos objetivos propostos pelo presente estudo, optamos por criá-las *a priori*, estando dispostos a sinalizar possíveis adaptações e construções de novas habilidades *a posteriori* que tenham emergido a partir da dinâmica com os estudantes. As novas habilidades para a abordagem do “tempo de tela” foram construídas seguindo a estrutura apresentada pela BNCC, que consiste em: verbos (que explicitam os processos cognitivos envolvidos); complemento dos verbos (que apontam os objetos de conhecimento mobilizados); e modificadores dos verbos ou dos complementos (que indicam o contexto e/ou maior especificação da aprendizagem esperada) (Brasil, 2018). Optamos por nomeá-las com um número ordinal seguido das palavras “habilidade nova” (quadro 1).

Quadro 1. Habilidades para a abordagem do “tempo de tela” construídas *a priori*.

CÓDIGO	DESCRIÇÃO DA HABILIDADE
1ª Habilidade Nova	Identificar as características do fenômeno “tempo de tela” e refletir sobre seus impactos na infância e adolescência.
2ª Habilidade Nova	Identificar e comparar de forma crítica as diferentes estratégias utilizadas para induzir o consumo de telas digitais por um maior período de tempo.
3ª Habilidade Nova	Formular e utilizar estratégias para um consumo mais equilibrado e responsável de telas digitais no cotidiano.
4ª Habilidade Nova	Participar de forma autônoma e crítica de análises e diálogos sobre o “tempo de tela” dentro e fora do âmbito escolar.

Fonte: Autores (2024).

Para o desenvolvimento das habilidades, os conteúdos foram trabalhados utilizando de forma integrada as oito dimensões do conhecimento trazidas na BNCC, a saber: experimentação; uso e apropriação; fruição; reflexão sobre a ação; construção de valores; análise; compreensão; e protagonismo comunitário (figura 7).

Figura 7: Dimensões do conhecimento de acordo com a BNCC.



Fonte: Adaptado da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018, p. 222-224).

O processo avaliativo do ensino e aprendizagem dos estudantes se deu em todos os momentos da proposta pedagógica, sem a pretensão de apenas atribuir notas, considerando que avaliar consiste em possibilitar ao estudante a identificação dos seus progressos para que tenha condições de continuar avançando. Por questões didáticas, foram contempladas as avaliações

diagnóstica, formativa e somativa. A avaliação diagnóstica foi realizada no início do processo de ensino-aprendizagem, permitindo conhecer melhor as experiências e relações dos estudantes com o tema a ser ensinado; a formativa foi feita durante todas as aulas, identificando se os objetivos propostos estavam sendo alcançados para efetuar mudanças necessárias; e a avaliação somativa aconteceu ao final do processo, levando em consideração tudo o que foi desenvolvido desde o início (Darido, 2012).

A seguir, será apresentado um quadro descritivo da organização pedagógica proposta. Para fins didáticos, os encontros estão apresentados de forma detalhada nos planos de aula presentes no apêndice A.

Quadro 2. Quadro síntese da estrutura didático-pedagógica para abordagem do “tempo de tela”.

UNIDADE TEMÁTICA: práticas corporais de aventura				
OBJETO DE CONHECIMENTO: práticas corporais de aventura na natureza				
SEQUÊNCIA DOS ENCONTROS	OBJETIVOS	HABILIDADES	CONTEÚDOS	PROCEDIMENTOS AVALIATIVOS
1º	Conhecer e compreender o fenômeno “tempo de tela” de forma crítica, identificando os aspectos envolvidos.	HABILIDADE NOVA 1ª HABILIDADE NOVA 2ª	Problematização do “tempo de tela” por meio da análise de vídeo e exposição de slides, buscando fazer conexões com a realidade da turma.	- Avaliação diagnóstica; - Observação e registro.
2º	Compreender e identificar as diferentes estratégias utilizadas para prender nossa atenção às telas digitais.	HABILIDADE NOVA 1ª HABILIDADE NOVA 2ª HABILIDADE NOVA 3ª HABILIDADE NOVA 4ª	Explanação de estratégias que promovem um maior “tempo de tela”: rolagem infinita; ferramentas de engajamento, algoritmos e autoplay.	- Observação e registro; - Análise dos registros de aprendizagem e da confecção dos <i>feeds</i> .
3º	Refletir e elaborar propostas para promover o equilíbrio do uso das telas, reconhecendo a reconexão com a natureza por meio das Práticas Corporais de Aventura na Natureza como uma das possibilidades.	HABILIDADE NOVA 3ª HABILIDADE NOVA 4ª EF89EF19 EF89EF20 EF89EF21	- Promoção da reconexão com a natureza por meio das Práticas Corporais de Aventura na Natureza , apresentando seus elementos constituintes. - Contato e manuseio do elemento TERRA .	- Avaliação diagnóstica sobre as PCA na natureza; - Observação e registro; - Análise dos registros de aprendizagem e das produções feitas com a argila.
4º	Reconhecer os elementos constituintes das PCA na natureza e vivenciar a reaproximação com o elemento Terra e demais dimensões taxionômicas.	3ª HABILIDADE NOVA 4ª HABILIDADE NOVA EF89EF19 EF89EF20	Estreitamento da relação com o elemento TERRA por meio do plantio coletivo de mudas de plantas e da experimentação de jogos e brincadeiras que contemplam os elementos constituintes das PCA na natureza.	- Observação e registro; - Análise dos registros de aprendizagem e do desempenho no plantio mudas de plantas.

5º	Compreender e experimentar a reconexão com o elemento Ar.	3ª HABILIDADE NOVA 4ª HABILIDADE NOVA EF89EF19 EF89EF20	Estreitamento da relação com o elemento AR por meio da confecção e experimentação de brinquedos leves (mini pipas, mini paraquedas, avião de papel e pirocôptero) possíveis de voar.	- Observação e registro; - Análise dos registros de aprendizagem e da confecção e interatividade com os brinquedos.
6º	Ampliar os conhecimentos e vivenciar a relação do elemento Ar com os demais componentes das demais dimensões taxionômicas.	3ª HABILIDADE NOVA 4ª HABILIDADE NOVA EF89EF19 EF89EF20	Estreitamento da relação com o elemento AR por meio da experimentação de jogos e brincadeiras que contemplam os elementos constituintes das PCA na natureza.	- Observação e registro; - Análise dos registros de aprendizagem e da produção e interatividade com as bolhas de sabão.
7º	Compreender e vivenciar a relação do elemento Fogo com os demais componentes das demais dimensões taxionômicas.	3ª HABILIDADE NOVA 4ª HABILIDADE NOVA EF89EF19 EF89EF20	Estreitamento da relação com o elemento FOGO por meio de jogos e brincadeiras que proporcionam o contato com seu calor e luz e que contemplam os elementos constituintes das PCA na natureza.	- Observação e registro; - Análise dos registros de aprendizagem e da construção e interatividade com os elementos produzidos a partir dos pingos de velas e das folhas desenhadas.
8º	Analisar e experimentar a reconexão com o elemento Água.	3ª HABILIDADE NOVA 4ª HABILIDADE NOVA EF89EF19 EF89EF20	Estreitamento da relação com o elemento ÁGUA em seu estado sólido e líquido, por meio da confecção e experimentação de brinquedos flutuantes e congelados.	- Observação e registro; - Análise dos registros de aprendizagem e da confecção e interatividade com os brinquedos flutuantes.
9º	Identificar e experimentar a interação do elemento Água, com as demais dimensões taxionômicas.	3ª HABILIDADE NOVA 4ª HABILIDADE NOVA EF89EF19 EF89EF20	Estreitamento da relação com o elemento ÁGUA por meio da experimentação de jogos e brincadeiras que contemplam os elementos constituintes das PCA na natureza.	- Observação e registro; - Análise dos registros de aprendizagem dos estudantes.
10º	Refletir e compartilhar os saberes construídos durante o processo de ensino-aprendizagem, identificando as contribuições da reconexão com a natureza como forma de desconexão com as telas digitais.	4ª HABILIDADE NOVA	Encerramento da unidade didática com a organização do “baú” contendo as produções dos estudantes e o compartilhamento das percepções vividas.	- Questionário de <i>feedback</i> ; - Observação e registro; - Análise dos registros de aprendizagem e do recurso educacional materializado por meio do “BAÚ”.

Fonte: Autores (2024).

O quadro acima apresenta a organização dos 10 encontros da proposta didático-pedagógica, evidenciando o que foi previsto para ser trabalhado em cada um deles. Na segunda coluna estão descritos os objetivos que norteiam as demais etapas envolvidas nas aulas. As habilidades estão apontadas na terceira coluna, identificando as que são voltadas às PCA na

natureza pelo código alfanumérico presente na BNCC, e as relacionadas ao “tempo de tela” de acordo com a nomenclatura apresentada no quadro 1. Na quarta coluna estão apresentados os conteúdos referentes ao “tempo de tela” e das PCA na natureza, que foram trabalhados em conjunto, nela é possível identificar em quais momentos foram abordados os elementos constituintes das temáticas pertinentes. Por fim, na quinta coluna estão presentes as estratégias de registros que foram utilizadas para avaliação da aprendizagem dos estudantes.

Na proposta pedagógica esteve prevista a criação de um recurso educacional denominado previamente por “baú da reconexão com a natureza” que consiste em uma caixa de papelão contendo um compilado das produções dos estudantes durante as aulas. Vale ressaltar, que durante o período de desenvolvimento da pesquisa, em decorrência da tramitação do projeto de lei que tratava da proibição do uso não autorizado de aparelhos eletrônicos portáteis pelos estudantes dentro da escola, foi considerado necessário e oportuno inserir essa temática dentre as discussões e abordagens da sequência didática, para compreender melhor a visão deles enquanto público-alvo dessa proposta política. Sendo assim, foi inserido no decorrer das duas últimas aulas um momento de reflexão e entrevistas sobre o assunto.

2.4 Procedimentos para a Coleta de Dados

A técnica investigativa empregada para a coleta dos dados foi a observação participante; diário de campo; entrevista semiestruturada; avaliação diagnóstica; e questionário *feedback*. Na observação participante o pesquisador se coloca como observador de uma situação social, tendo uma relação direta com seus interlocutores no ambiente social da pesquisa, a fim de colher dados e compreender aquele contexto. Foi utilizado o diário de campo (preenchido ao final de cada turno de aula pela professora pesquisadora e enriquecido pelas gravações de áudios feitos por meio de um microfone de lapela e fotografias de algumas aulas), contendo os registros das observações, comentários e reflexões (Minayo, 2010b; Campos; Silva; Albuquerque, 2021). Para identificar as opiniões dos participantes a respeito da possibilidade de proibição dos celulares nas escolas foi utilizada a entrevista semiestruturada, que é conduzida por questões norteadoras, mas permite um espaço para o diálogo entre a pesquisadora e os participantes, havendo a possibilidade de inserir novas questões para uma melhor compreensão do objeto de estudo (Martins, 2022c). As entrevistas aconteceram na penúltima e última aula da sequência pedagógica proposta e foram gravadas por meio de um aparelho celular e posteriormente

digitadas em um documento *Microsoft Word*, tendo como pergunta de partida: o que você pensa sobre a proibição dos celulares nas escolas?

Foi realizada uma avaliação diagnóstica (respondida na primeira aula da sequência pedagógica proposta) contendo seis perguntas sobre os dispositivos eletrônicos presentes nas residências dos estudantes, as formas de acesso à internet, os conteúdos mais acessados, o monitoramento dos pais ou responsáveis nos usos das telas digitais e um jogo de percurso desenvolvido na plataforma *Canva* para identificar o tempo em que os participantes utilizavam as telas durante um dia típico (apêndice B). O questionário *feedback* (respondido na última aula da sequência pedagógica proposta) continha dez questões abertas que permitiram identificar as considerações dos estudantes a respeito das vivências nas aulas (apêndice C).

2.5 Procedimentos para a Análise de Dados

Para a análise dos dados foi utilizada a análise de conteúdo, que se trata de um conjunto de técnicas de análise das comunicações utilizando procedimentos sistemáticos para descrever o conteúdo das mensagens. O compilado de registros da professora pesquisadora advindos das entrevistas semiestruturadas, observação participante e diário de campo, foram organizados em torno de três polos cronológicos: a pré-análise; a exploração do material; e o tratamento dos resultados (considerando a inferência e a interpretação). Na fase da pré-análise, que objetiva a organização do material, foi feita uma leitura flutuante para estabelecer um primeiro contato com os dados a serem analisados; em seguida foi realizada a escolha dos documentos que iriam compor o *corpus* (conjunto de documentos submetidos a análise), que se deu pelo critério da exaustividade, no qual foram selecionados todos os documentos que estavam contidos dentro do que está definido no objetivo do estudo. Para o fechamento da pré-análise foi feita a preparação do material de acordo com sua especificidade, os que estavam no formato de texto e de áudio foram transcritos em documentos *Microsoft Word*. Todos os arquivos foram numerados e separados por turmas, garantindo o anonimato dos participantes (Bardin, 2016).

Foi realizada uma análise exploratória do material, extraíndo as informações fornecidas para a compreensão da relação do fenômeno “tempo de tela” com os sujeitos da pesquisa nas aulas de Educação Física. O critério para a seleção das unidades de registro foi a nível semântico por meio de recortes temáticos, que consiste em uma regra de recortes dos sentidos encontrados. Para o tratamento dos resultados, inferência e interpretação utilizamos a categorização, que são rubricas ou classes que reúnem um grupo de unidades de registros. O processo de levantamento

das categorias foi a *posteriori*, com base nos dados encontrados e considerando as unidades de registros temáticas, de acordo com as características comuns em seus elementos (Bardin, 2016).

Para a identificação dos conteúdos mais acessados pelos estudantes foi utilizada a ferramenta *online* TagCrowd que permite a construção de nuvens de marcadores de textos demonstrando os principais termos de forma mais visual e em ordem alfabética, enfatizando as palavras mais frequentes (Klemann; Reategui; Rapkiewicz, 2011). O programa IBM SPSS Statistics 20 foi empregado para a descrição das variáveis quantificáveis, para aquelas mensuradas em escala nominal e ordinal foi utilizada a distribuição de frequência relativa e absoluta; e para as variáveis mensuradas em escala numérica, foram utilizadas as medidas de tendência central (média) e de dispersão (desvio padrão).

2.6 Aspectos Éticos

O presente estudo faz parte do Projeto de Pesquisa intitulado como “Observatório de mídias, tecnologias digitais e práticas corporais”, submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul e cadastrado na Plataforma Brasil sob o nº 26617619.1.0000.0021, cujo parecer de aprovação é de nº 3.831.278. Para a realização da pesquisa no ambiente escolar tivemos anuência da escola (apêndice D). A participação dos estudantes se deu mediante a sua assinatura no Registro de Anuência Livre e Esclarecido (apêndice E), bem como do Registro de Consentimento Livre e Esclarecido assinado pelos seus responsáveis (apêndice F).

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

As aulas foram planejadas para 10 encontros, porém, devido às demandas do calendário letivo, jogos internos e culminância de projetos da escola, só foram possíveis a vivência de 8 deles, isso destaca como a dinâmica escolar influencia no planejamento, fazendo necessária a previsão de possíveis flexibilidades nas datas e atividades. Dessa forma, foi disponibilizado menor tempo para algumas atividades e outras precisaram ser suprimidas (como foi o caso das atividades com o elemento fogo). Apesar desses desafios, consideramos que os objetivos da proposta didático-pedagógica foram alcançados.

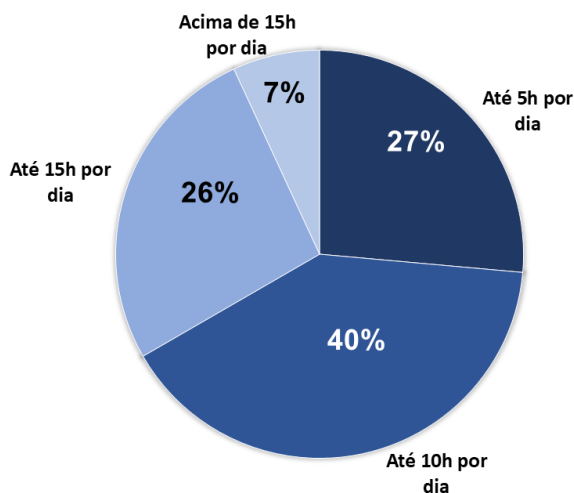
Participaram do estudo 97 estudantes pertencentes às cinco turmas de 5º ano do ensino fundamental da escola (considerando que o somatório no início da pesquisa foi de 106 matriculados, houve a perda de 9 estudantes nesse quantitativo, que está relacionada às transferências para outras escolas e a infrequência nos dias das aulas de Educação Física). 50,5% dos participantes eram do sexo masculino e 49,5% do sexo feminino, com média de idade de $11,13 \pm 0,9$ anos.

Apresentaremos uma análise descritiva dos usos de telas digitais pelos estudantes e do posicionamento da escola com as tecnologias, e em seguida a análise da experiência didático-pedagógica sobre o “tempo de tela” proposta neste estudo.

3.1 A relação dos estudantes com as telas dentro e fora da escola: diagnóstico dos dispositivos, conteúdos, formas de acesso, mediação parental e posicionamento escolar

Para um maior conhecimento a respeito da relação dos estudantes com as telas digitais e a compreensão do posicionamento sobre a proibição dos celulares na escola, nos apropriamos das respostas apresentadas na avaliação diagnóstica realizada no primeiro encontro e na entrevista semiestruturada, que nos apresentou os seguintes dados:

Figura 8: Tempo diário do uso de aparelhos eletrônicos pelos participantes do estudo, Maceió/AL (2025) (n = 87).



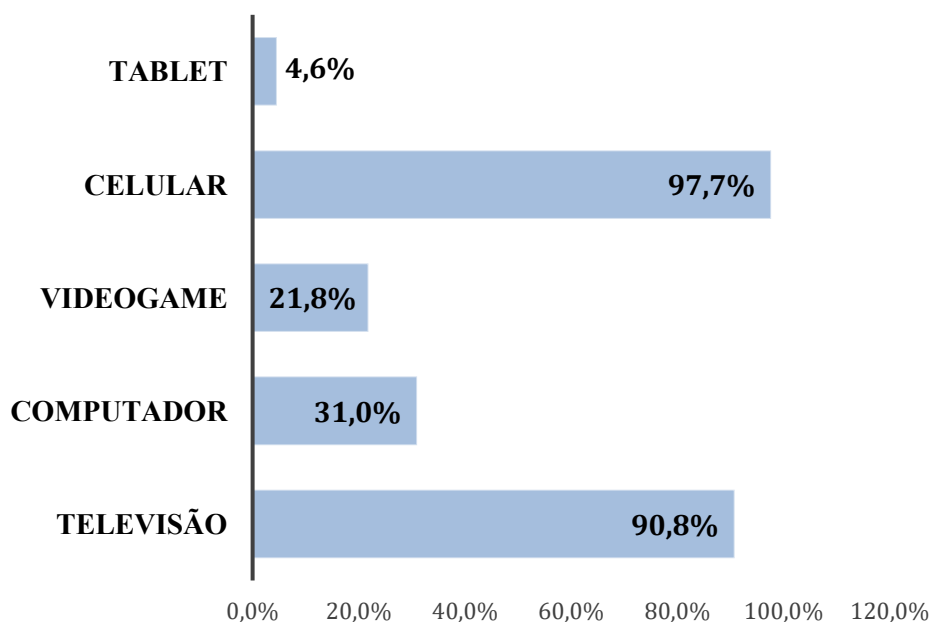
Fonte: Autores (2025).

A figura 8 apresenta o quantitativo de horas em que os estudantes passam expostos às telas digitais em um dia típico da semana (dia em que vão à escola), evidenciando que quase metade dos participantes utilizam as telas por até 10h diárias. Foi identificada uma média de uso de $8,7 \pm 4,3$ horas, o que nos leva a considerar que o público estudado excede a quantidade de horas recomendadas pelos órgãos de saúde. Os resultados se aproximam do que tem sido apresentado na literatura. Na revisão sistemática de Schaan *et al.* (2019) foi identificada uma alta prevalência (70,9%) do tempo excessivo de tela e TV entre adolescentes brasileiros, que excedem duas horas por dia. No estudo de Lucena *et al.* (2015) a prevalência foi de 79,5% em adolescentes. Esse uso prolongado também tem sido evidenciado na primeira infância, como é destacado nos estudos de Madigan, Racine e Tough (2020), Nobre *et al.* (2021) e na revisão sistemática de McArthur *et al.* (2022), em que apenas uma minoria de crianças de até 5 anos de idade atendeu às diretrizes do “tempo de tela”. Vale lembrar que o limite de “tempo de tela” recomendado pelos órgãos de saúde é de no máximo uma hora por dia para crianças com idade entre 2 e 5 anos, 1-2 horas para o público entre 6 e 10 anos e 2-3 horas por dia para os adolescentes com idade entre 11 e 18 anos (Academia Americana de Pediatria, 2016; Sociedade Brasileira de Pediatria, 2019).

Para compreendermos melhor essa relação se faz necessário considerar que o uso das telas digitais na infância e adolescência varia de acordo com as realidades culturais, territoriais, econômicas, sociais e de saúde de cada família. Somado a isso, a disponibilidade, portabilidade e interfaces desenvolvidas por muitas plataformas digitais para o uso dos dispositivos eletrônicos (com um *design* manipulativo e disponibilização dos conteúdos de forma vinculada aos algoritmos de recomendação) contribuem para a adoção de padrões de uso prolongado ou

excessivo. Sendo assim, muitos fatores precisam ser considerados para o cumprimento das diretrizes e para delimitações mais assertivas das recomendações de quantidade de tempo de tela para esse público, levando em conta que houveram mudanças nos estilos de vida e avanços tecnológicos desde as publicações das diretrizes pela Academia Americana de Pediatria e Sociedade Brasileira de Pediatria; sendo, em muitos casos, impossível o atendimento dos limites diários preestabelecidos. Um caminho para que isso seja alcançado de forma satisfatória pode ser o de diferenciar contextos e tipos de uso de telas associados às experiências das crianças e dos adolescentes (Brasil, 2024b; Albuquerque *et al.*, 2023; Castro; Ponte, 2019).

Figura 9: Aparelhos eletrônicos disponíveis nas residências dos participantes do estudo, Maceió/AL (2025) (n = 87).



Fonte: Autores (2025).

A figura 9 apresenta os dispositivos eletrônicos utilizados pelos estudantes, os mais presentes em suas residências foram a televisão (90,8%) e o celular (97,7%). A presença de aparelhos digitais no cotidiano das famílias está aumentando, conforme a 35ª edição da Pesquisa Anual do Centro de Tecnologia de Informação Aplicada (FGVcia) 480 milhões de dispositivos digitais (dentre eles o computador, *notebook*, *tablet* e *smartphone*) estavam em uso corporativo e doméstico no Brasil em maio de 2024, desse valor, especificamente 258 milhões são de *smartphones*, o que representa 1,2 celulares por habitante (Meirelles, 2024).

Os resultados do presente estudo se assemelham aos dados da pesquisa TIC Domicílios Brasil, realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (2024a), que identificou que os equipamentos de TIC mais presentes nos domicílios brasileiros são o telefone celular (95%) e

a televisão (94%). Com isso, podemos identificar um uso crescente principalmente dos aparelhos celulares. Vale destacar que nem toda tela é igual e os usos podem variar em função dos tipos de telas e das tecnologias que elas dispõem, os dispositivos de pequeno porte, como celulares, contribuem para maiores usos individuais por crianças e adolescentes, quando comparado à televisão (Brasil, 2024b).

Tabela 1: Posse, conectividade, mediação parental e opinião dos participantes sobre a proibição do celular na escola, Maceió/AL (2025).

Variável	n (%)
Uso do celular, n = 86	
Próprio	64 (74,4)
Do responsável	16 (18,6)
Celular próprio e do responsável	6 (7,0)
Acesso à internet em casa, n = 97	
Sim	87 (89,7)
Não	10 (10,3)
Formas de acesso à internet em casa*, n = 85	
Dados móveis	24 (28,2)
Wi-fi (roteador próprio)	78 (91,8)
Wi-fi (roteador compartilhado com vizinhos)	24 (28,2)
Uso do celular na escola, n = 86	
Sim	49 (57,0)
Não	37 (43,0)
Formas de acesso à internet na escola*, n = 47	
Dados móveis	14 (29,8)
Wi-fi	14 (29,8)
Não acessa internet	22 (46,8)
Opinião sobre a proibição do celular na escola, n = 55	
Concordo	30 (54,5)
Discordo	25 (45,5)

Mediação parental, n = 87

Sim	15 (17,2)
Não	23 (26,4)
Às vezes	49 (56,3)

* Questão passível de seleção de mais de uma opção de resposta, devido a isso, a soma dos resultados pode não totalizar 100%.

Fonte: Autores (2025).

De acordo o panorama apresentado na tabela 1 sobre as formas de acesso à internet e uso das telas digitais, a maioria dos estudantes (74,4%) possui celular próprio e acesso à internet em sua residência (89,7%), que se dá em grande parte (91,8%) por conexão via Wi-fi (roteador próprio). Segundo dados da pesquisa TIC Kids Online Brasil e TIC Domicílios Brasil, ambas feitas pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (2024a; 2024b), houve um crescimento no número de domicílios conectados, alcançando 84%; além disso, 93% da população brasileira de 9 a 17 anos de idade é usuária de internet e seu acesso se dá, na maioria das vezes, em suas residências.

Levando em conta as pesquisas citadas podemos considerar que os participantes do presente estudo estão imersos nesse contexto, tendo uma participação ativa na cultura digital, porém não podemos desconsiderar a pequena parcela que não tem acesso à internet em casa (10,3%) ou que a utiliza de forma compartilhada com domicílios vizinhos (28,2%). Fatores socioeconômicos podem influenciar essa realidade; mesmo que o acesso à internet esteja presente na grande maioria dos domicílios brasileiros, o custo da conexão ainda é uma barreira relevante para a universalização da conectividade. Foi identificada pela TIC Domicílios Brasil, que em 16% dos domicílios havia a prática de compartilhamento da conexão com domicílios vizinhos, sendo mais comum nas áreas rurais (27%), na região Nordeste (24%) e entre domicílios das classes D e E (25%), frente aos domicílios de áreas urbanas (15%), das classes A (1%), B (9%) e C (15%) e das demais regiões do país, principalmente o Sul (10%) (Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2024a).

A Lei 12.965, de 2014 (que estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil), reconhece que a internet é essencial ao exercício da cidadania e prevê iniciativas públicas de fomento à cultura digital e de promoção da internet como ferramenta social, cabendo ao poder público: 1) promover a inclusão digital; 2) buscar reduzir as desigualdades, sobretudo entre as diferentes regiões do País, no acesso às tecnologias da informação e comunicação e no seu uso; e 3) fomentar a produção e circulação de conteúdo

nacional. Dessa forma, fica cada vez mais evidente a importância de promover a universalização da conectividade com qualidade, considerando sua influência na experiência e participação dos usuários no ambiente digital (Brasil, 2014; Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2024a).

Os resultados do presente estudo mostram que mais da metade dos participantes (57,0%) faziam o uso do celular na escola, conectando-se à internet por dados móveis e Wi-fi. A escola está contemplada pelo Programa de Inovação Educação Conectada do Ministério da Educação (MEC) que se tornou uma política pública com a Lei nº 14.180 de 2021 (Brasil, 2021) e visa apoiar a universalização do acesso à internet de alta velocidade e fomentar o uso de tecnologia digital na Educação Básica.

Os incentivos dessa política contribuem para a contratação de serviço de acesso à internet e a aquisição de dispositivos eletrônicos. A distribuição do sinal de internet tem um alcance na maioria dos espaços da escola, porém com menos qualidade em alguns deles (como é o caso das salas de aula); além disso, a escola possui uma sala informatizada com 11 computadores, no entanto, apenas 5 estão em condições de uso; como parte da informatização, a escola também possui uma Smart TV 50”, dois projetores de vídeo, cinco impressoras e um *notebook*. Apesar de o acesso à internet com qualidade e velocidade compatíveis com as necessidades de uso pedagógico dos professores e dos alunos fazerem parte dos princípios dessa política, percebe-se na realidade da escola limitações quanto ao alcance dos estudantes, que em alguns casos se conectam de forma “clandestina”, o que pode justificar a porcentagem de 29,8% de acesso via Wi-fi encontrada no presente estudo.

Com a tramitação do projeto de lei que previa a proibição da utilização não autorizada de aparelhos eletrônicos portáteis pelos estudantes e seguindo o exemplo de instituições de ensino que já estavam adotando tais medidas, no ano de realização da pesquisa a escola implantou a regra de proibição do uso de celulares, porém a presença dos aparelhos ainda era notória, principalmente nos momentos de intervalo e aulas vagas. Buscando compreender a visão dos estudantes em relação a essa proibição, que em breve poderia se tornar lei, foi realizada uma entrevista que identificou que 54,5% deles concordavam com a proposta (ressaltamos que devido aos contratempos escolares e aos muitos ruídos na gravação de algumas entrevistas, só foi possível realizar a análise com pouco mais da metade dos estudantes). Dentre os principais motivos destacamos os seguintes:

Quadro 3. Motivos pelos quais os participantes concordam ou discordam da proibição do uso de aparelhos eletrônicos nas escolas, Maceió/AL (2025).

Motivos dos que concordaram	Motivos dos que discordaram
-----------------------------	-----------------------------

“[...] por causa que mexendo no celular você não vai se importar com a aula e vai acabar perdendo assuntos importantes” (Masculino, 15h de tela por dia).	“[...] porque a pessoa tem que também se divertir com o celular, né? Jogar um pouquinho de Free Fire, só um pouquinho, uns 10 minutos” (Masculino, 10h de tela por dia).
“[...] porque tem hora que todo mundo pega o celular pra mexer sem o professor autorizar” (Masculino, 9h de tela por dia).	“[...] porque às vezes a pessoa quer mexer aqui na sala pra fazer alguma atividade, pesquisar e conversar” (Feminino, 7h30 de tela por dia).
“[...] porque um dia desses tinha uma pessoa jogando na sala e não fez atividade nenhuma, chegou a hora de ir embora e a tia fez ele ficar até ele escrever, então o celular tira a atenção das pessoas” (Feminino, 2h30 de tela por dia).	“[...] tem que deixar trazer mesmo o celular pra escola, porque se precisar fazer alguma coisa, né? Se a pessoa passar mal aí já liga pros pais, né tia? E também pra olhar as mensagens que chegam de vez em quando” (Feminino, 15h de tela por dia).
“[...] porque a maioria dos alunos não prestam atenção na aula e muitas vezes eles olham pelo telefone e não estudam” (Feminino, 6h de tela por dia).	“[...] porque nós fazemos dancinhas e pra estudar também, né? Fazer algumas atividades, tirar foto do quadro” (Feminino, 12h30 de tela por dia).
“[...] todo mundo merece ficar sem celular, porque todo mundo é viciado, fica o dia todinho que Deus deu. Um menino aqui dessa sala disse que fica até 4 da manhã no celular” (Feminino, 16h30 de tela por dia).	“[...] se for um momento que eu esteja sem fazer nada aí nós podia mexer, agora, tipo, se for qualquer coisa diferente, uma aula com coisa de natureza aí sim pode substituir o celular” (Feminino, 5h30 de tela por dia).

Fonte: Autores (2025).

A Lei nº 15.100, de 2025 que proíbe o uso, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais durante a aula, o recreio ou intervalos entre as aulas (salvo para fins estritamente pedagógicos ou didáticos e conforme orientação dos profissionais de educação), tem como objetivo salvaguardar a saúde mental, física e psíquica das crianças e adolescentes. É sabido que o uso da tecnologia tem o potencial significativo de transformar a educação, as políticas educacionais brasileiras fomentam a inclusão dos estudantes na cultura digital, no entanto a tecnologia também pode ter um impacto negativo na aprendizagem se for inadequada ou excessiva.

Em meio a essas controvérsias é importante considerar que o uso da tecnologia na educação deve ser propício a cada contexto, colocando a aprendizagem e o bem-estar dos estudantes no centro. Sendo assim, é necessária a elaboração e efetivação de políticas de educação digital que garantam o acesso de forma inclusiva e equitativa à tecnologia e que proponham conteúdos e metodologias pedagógicas relevante e apropriados para os diferentes contextos; para isso é fundamental uma maior participação da comunidade educativa na definição de aspectos que guiarão o uso da tecnologia na educação (Brasil, 2025; UNESCO, 2023; Dellagnelo, 2023).

Diante disso, podemos destacar a importância de envolver os estudantes na construção de estratégias para a implementação da lei sancionada, levando em consideração seus pontos de vista e promovendo um uso da tecnologia que atenda melhor aos seus interesses e necessidades educacionais no desenvolvimento de competências e habilidades digitais e tecnológicas (UNESCO, 2023).

Considerando o que está disposto na Lei nº 15.100, de 2025, recomenda-se que as escolas construam políticas internas para organizar e estipular as restrições no cotidiano escolar, elaborando estratégias para trabalhar essa temática de modo a evitar o sofrimento psicológico dos envolvidos. Além disso, é sugerida a implementação de capacitações periódicas para o aperfeiçoamento de professores, coordenadores e técnicos, e a promoção de espaços de escuta e acolhimento para aqueles estejam em sofrimento psíquico e mental decorrentes principalmente do uso imoderado de telas (Sena; Cruvinel, 2025; Brasil, 2025).

O acompanhamento e monitoramento do uso das telas digitais, apontado na tabela 1, mostrou-se inconsistente por parte dos pais ou responsáveis. Os resultados do estudo de Castro e Ponte (2019) revelaram que o uso das telas digitais pode ser diferente de acordo com os contextos, as idades das crianças e as percepções dos pais; Coyne *et al.* (2017) apresentam posicionamentos parecidos, afirmando que a mediação parental pode mudar ao longo do tempo, sendo mais ativa com crianças pequenas e vai diminuindo durante a adolescência.

No estudo de Fitzpatrick *et al.* (2023) foi descoberto que a mediação restritiva parental (envolvendo estabelecimento de horários específicos ou restringindo o “tempo de tela”) está associada a uma chance quatro vezes maior de respeitar as recomendações diárias para o uso de telas digitais. Entretanto, a simples proibição e restrição intensa direcionada apenas ao “tempo de tela” parece não ser uma estratégia eficaz; assim, mais do que contabilizar o tempo de uso é importante considerar os conteúdos, as interações e a qualidade do tipo de uso da tela, promovendo uma mediação instrutiva, que estimule o pensamento crítico (Brasil, 2024b; Castro; Ponte, 2019; Fitzpatrick *et al.*, 2023).

Figura 10 – Conteúdos mais acessados pelos participantes da pesquisa, Maceió/AL (2025) (n = 85).

estratégias para um uso crítico-reflexivo deles, considerando o uso excessivo como algo que não está relacionado apenas ao tempo que a tela é utilizada, mas ao modo como eles navegam na rede e aos impactos advindos dessa navegação (Albuquerque *et al.*, 2023; Brasil, 2024b).

3.2 Experiência Didático-pedagógica: a Educação Física mediando a relação entre as infâncias e as telas digitais

As atividades contaram com a colaboração de acadêmicos de Educação Física da Universidade Federal de Alagoas que estavam em período de estágio supervisionado. A análise dos momentos vividos durante a aplicação da sequência didático-pedagógica (considerando os registros do diário de campo, observação participante, entrevista semiestruturada, avaliação diagnóstica e questionário *feedback*), permitiu o levantamento de 5 categorias temáticas, reunindo aqueles com características comuns em seus elementos, a constar: Educação midiática em ação na busca por reflexões sobre as telas digitais; Brincadeiras na natureza: elemento terra; Brincadeiras na natureza: elemento ar; Brincadeiras na natureza: elemento água; e O encerramento da sequência didático-pedagógica: reflexões e manifestações de aprendizagem sobre a vivência.

3.2.1 Educação midiática em ação na busca por reflexões sobre as telas digitais

Nos dois primeiros encontros foram promovidos debates e apresentações acerca do “tempo de tela”, fazendo o uso de estratégias sustentadas nas dimensões da Educação Midiática. De início (1º encontro) foi feita a análise crítica de um vídeo mostrando a dependência ao celular⁹, após a exibição os estudantes manifestaram suas interpretações, algumas delas foram destacadas:

Eu entendi que o celular controla a gente, que tira a gente do foco, fica controlando a mente da pessoa (Feminino, 8h40 de tela por dia).

O mundo estava querendo tirar ele do celular e não conseguia, por que o celular estava controlando ele. O celular tira a gente do estudo, do foco, a gente perde a infância (Masculino, 10h de tela por dia).

Quando a gente está no celular, com um certo tempo a gente fica viciado e não tempo pra brincar, pra fazer as coisas, aí depois a gente não quer saber mais de nada da vida, só quer ficar no celular (Feminino, 8h30 de tela por dia).

Eu entendi que ele ficava muito distraído no celular e estava perdendo a infância dele, não tinha tempo pra brincar, não tinha tempo pra fazer nada, aí ele só ficava no celular e foi crescendo aos poucos e perdeu a infância dele [...] aí quando ele crescer, ele vai

⁹ Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uuDbHj1P8dU>. Acesso em: 16 ago. 2024.

sentir falta de não ter aproveitado a infância e vai querer aproveitar quando tiver velho, sendo que não vai dar mais (Feminino, 8h30 de tela por dia).

Ao serem indagados por mim se aquela situação também acontece com eles, houveram muitas afirmações seguidas de comentários como: “o único momento que eu desligo é quando ele está descarregado” (Feminino, 9h30 de tela por dia). Em contraponto, tiveram estudantes que não se identificaram com o personagem do vídeo, pois consideravam não fazer o uso descontrolado das telas, podemos perceber isso na fala de um deles:

Tia, eu não sou muito viciado, sabe por quê? Ontem eu ia lá na obra entregar a chave pro meu pai, aí quando eu tava voltando vi os meus amigos jogando bola, aí eu ia ficar no celular? Não! Eu desliguei o celular e fiquei lá jogando bola (Masculino, 7h de tela por dia).

Após o vídeo foi feita a apresentação de um slide contendo as definições, impactos positivos e negativos e as recomendações de tempo de uso das telas digitais. Ao longo do processo foram feitas interações buscando envolvê-los na construção daquele conhecimento. Os estudantes falaram suas considerações a respeito das recomendações do “tempo de tela”, afirmando não estarem cumprindo e dando exemplos do dia a dia. Ao serem indagados do que poderia ser feito para que pudessem usufruir dos benefícios dos aparelhos eletrônicos sem sofrer os riscos do uso excessivo de telas digitais, surgiram respostas como: “brincar mais”, “usar o celular só às vezes” e “sair pra rua”.

Figura 11 – Exibição do slide e diálogo sobre o “tempo de tela”.



Fonte: Autores (2024).

Grande parte do ecossistema digital está baseado em um modelo de negócios que coleta, analisa, utiliza e compartilha a maioria das informações sobre os usuários, sendo assim, ao consumirem e produzirem os conteúdos nas plataformas digitais, as crianças e adolescentes não estão apenas acessando um ambiente *online*, mas estão se inserindo em uma série de realidades sociais, econômicas, políticas e culturais. Geralmente esses ambientes são controlados por empresas e pautados em interesses privados revelando modelos de negócios que trazem vários

avanços e inovações que beneficiam a sociedade, mas, por outro lado, apresentam consequências negativas que trazem riscos aos direitos à privacidade, segurança e proteção. O tempo dedicado às telas digitais tem valor econômico, é o que vem sendo chamado de “economia da atenção”, quanto mais tempo o usuário passa conectado mais informações ele transfere sobre si e fica exposto a anúncios publicitários (Brasil, 2024b).

Para o aprofundamento do diálogo sobre o uso das telas digitais envolvendo a economia da atenção, no 2º encontro foram propostas algumas atividades de reprodução de situações corriqueiras com algumas das estratégias utilizadas para prender nossa atenção às telas (rolagem infinita, ferramentas de engajamento e algoritmo de recomendação), possibilitando aos estudantes a construção do conhecimento de forma crítica e criativa. Após a explicação sobre algoritmo de recomendação¹⁰ os estudantes relataram situações no dia a dia associadas a essa estratégia, como podemos identificar nas seguintes falas: “Quando eu fico curtindo coisa de terror, aparece mais” (Masculino, 12h de tela por dia); “Minha mãe curte coisa de novela do México, aí aparece um monte de novela pra ela” (Masculino, 5h de tela por dia).

Na abordagem das ferramentas de engajamento e algoritmo de recomendação os estudantes construíram um *feed* do Instagram (uma das redes sociais mais utilizada por eles, de acordo com a avaliação diagnóstica). A fim de promover uma reflexão sobre como os botões de engajamento (*like*, compartilhar, salvar, entre outros) podem gerar reações cognitivas de recompensa, trazendo-nos sensação de prazer e felicidade, foram apresentadas 3 imagens de diferentes assuntos (Futebol, jogo Free Fire e banda BTS). Cada estudante de posse de uma plaquinha com o símbolo de coração vermelho (que representa a ação de curtir a publicação), “curtiu” a imagem que mais teve afinidade. Nesse momento foi notório o quanto eles ficaram empolgados e se identificaram com os temas das imagens, como podemos ver na figura 12.

Figura 12 – Momento de “curtir” a imagem com mais afinidade.

¹⁰ “Os algoritmos de recomendação são construídos para sugerir itens ou conteúdos para os usuários, baseando-se no tratamento de seus dados pessoais. São usados em redes sociais, serviços de streaming (plataformas para ver filmes e séries, por exemplo) e sites de comércio digital, entre outros, e servem para adaptar o conteúdo apresentado ou os produtos apresentados aos interesses e comportamentos específicos de cada usuário, aumentar seu engajamento nas plataformas e/ou sugerir anúncios de produtos e serviços que os usuários estão mais propensos a comprar” (BRASIL, 2024b, p. 33).



Fonte: Autores (2024).

Em seguida, para refletirem sobre a ação dos algoritmos de recomendação, foram formados 3 grupos (cada um representando uma imagem/tema, compostos por aqueles que a “curtiram”), que fizeram o trabalho de selecionar quais os conteúdos eram mais propícios a estarem presente no *feed* da sua temática. A interação dos grupos na construção dos *feeds* foi muito positiva, aqueles que conheciam mais sobre o assunto, prontificavam-se na organização das imagens e explicavam os detalhes aos outros colegas (figura 13). Vale ressaltar a importância da contribuição dos estagiários de Educação Física durante as aulas, enriquecendo os diálogos e auxiliando na execução das atividades.

Figura 13 – Construção coletiva dos *feeds* do Instagram.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma *Canva*, 2025.

Após a construção, os grupos apresentaram suas produções (figura 14), sendo questionados quanto às escolhas das imagens e das propagandas inseridas no *feed*, mostrando

a relação delas com o tema. Ao final, os estudantes relataram o que haviam aprendido durante as aulas já ministradas da sequência didática.

Seguem alguns recortes das falas: “[...] que o tempo de tela é importante, mas que não pode ser usado por muito tempo, por causa do vício” (Masculino, 10h de tela por dia); “Aprendi pra nunca mais deixar o celular ativado para os outros não assistir ou vê o que eu tô fazendo (os algoritmos de recomendação)” (Feminino, 2h de tela por dia); “Aprendi que a gente não pode ficar muito tempo no celular ou em outras telas digitais, porque eles ficam botando mais coisas pra gente ficar mais tempo no telefone e a gente acaba se prejudicando” (Feminino, 6h de tela por dia).

Figura 14 – Apresentação dos *feeds* construídos pelos grupos.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma *Canva*, 2025.

As atividades realizadas nessas duas primeiras aulas da sequência didático-pedagógica trabalharam especificamente o desenvolvimento das habilidades para a abordagem do “tempo de tela” propostas no presente estudo (quadro 1), os diálogos e práticas dos estudantes dão indícios positivos da contribuição das intervenções para o alcance dessas habilidades e demonstram que as dimensões da Educação Midiática puderam ser contempladas a partir da realidade dos escolares. Para Batista *et al.* (2016), quando problematizamos novas formas de construir conhecimento na escola, entendemos os sujeitos não somente como consumidores, mas como agentes produtores de cultura; dessa forma, o estudante assume o papel de protagonista social, participando de forma efetiva no consumo midiático e tecnológico.

A utilização das tecnologias e o consumo dos discursos midiáticos carecem serem analisados e consumidos de forma crítica, inclusive nas aulas de Educação Física escolar. Isso evidencia a necessidade de investimentos na formação e qualificação continuada dos professores para a promoção um pensamento crítico e reflexivo diante das tecnologias e mídias. O tema da tecnologia tem sido recorrente nas reformulações dos currículos dos cursos de educação superior em Educação Física, apesar disso, tem havido a demora na adesão de abordagens que incluam a tecnologia. Vale salientar que os professores precisam estar preparados para acompanhar a celeridade das transformações provocadas pela tecnologia; como contributo a isso Estratégia Brasileira de Educação Midiática apresenta iniciativas previstas para o fomento e articulação com Instituições de Ensino Superior para projetos de extensão voltados à formação de docentes do ensino básico e a criação de disciplinas e/ou qualificação do ensino de educação midiática em cursos de Licenciaturas e demais áreas afins, incorporando-a aos currículos (Batista *et al.*, 2016; Araújo *et al.*, 2021; Brasil, 2023b).

Apesar do convívio diário com as telas digitais, foi possível identificar que a reflexão dos estudantes a respeito do uso desse elemento da cultura digital era incipiente. As interações aqui descritas nos aproximam da compreensão de como o fenômeno “tempo de tela” está vinculado aos modos de vida dos participantes, identificando a necessidade de haver um espaço/momento para problematizá-lo. Buckingham (2022) defende que há a necessidade de os professores incentivarem os estudantes à questionarem os conhecimentos preexistentes e debaterem sobre as formas e objetivos de uso das diferentes mídias, plataformas e aparelhos digitais, e entendemos que as aulas vivenciadas utilizando atributos da Educação Midiática, demonstraram as possibilidades de contribuição da Educação Física na relação dos estudantes com as telas digitais, fortalecendo os aspectos crítico, criativo e instrumental.

O debate em torno do fenômeno “tempo de tela” por meio da análise e (re)construção de conteúdos midiáticos condizentes com a realidade dos estudantes se mostrou um instrumento pedagógico significativo, se aproximando de experiências como as de Sousa (2016) (que propôs uma prática pedagógica materializando o esporte de aventura nas aulas de Educação Física mediado pela mídia-educação e identificou, pelos diálogos e demonstrações dos conteúdos midiáticos construídos e apresentados pelos estudantes, que houve a ampliação do conhecimento sobre o objeto de estudo) e Santos (2023) (que abordou as práticas corporais de aventura, por meio da exposição e diálogos reflexivos de filmes, fortalecendo o processo de ensino-aprendizagem na Educação Física escolar). Isso demonstra as potencialidades do uso da

Educação Midiática em aulas de Educação Física, ampliando as possibilidades didático-pedagógicas.

3.2.2 Brincadeiras na natureza: elemento terra

Em busca de elucidar a relação entre as telas e as infâncias contemporâneas e promover a criação de estratégias para uma convivência equilibrada, foram propostas brincadeiras que possibilitassem o contato com elementos da natureza, fazendo, em alguns momentos, analogias com as telas digitais. A sistematização dos planos de aula está melhor detalhada no apêndice A. As atividades foram desenvolvidas seguindo as novas habilidades propostas no quadro 1 e o objeto de conhecimento “Práticas corporais de aventura na natureza” da BNCC, promovendo experiências com a terra, o ar e a água. A princípio, na sala de vídeo, foi feita uma roda de conversa com o intuito de refletir sobre o que fora aprendido a respeito do “tempo de tela” e elaborar propostas para promover um uso equilibrado, reconhecendo a reconexão com a natureza como uma das possibilidades.

Logo após foi realizada uma explanação, com o auxílio de um slide sobre os conceitos das práticas corporais de aventura na natureza, enfatizando os elementos que a compõem com base na taxionomia de Betrán e Betrán (2016). Durante os diálogos alguns estudantes afirmaram ter contato com a natureza em casa (por meio de vasos de plantas e árvores no quintal). Quando indagados sobre as práticas de aventura na natureza, poucos haviam tido esse tipo de experiência; em umas das respostas foi possível identificar como os aparelhos digitais estão presentes inclusive nas suas representações de interação com a natureza, reforçando a presença indissociável das telas na vida dos estudantes, como na fala a seguir:

As práticas na natureza é tipo, você vai acampar na praia de madrugada e quando você não conseguir dormir e ficar no tédio, aí você pega a lanterna do celular e sai pra procurar coisas, explorar a floresta, o mar, aí pega fruta e um monte de coisa e vê os animais lá (Masculino, 10h de tela por dia).

Após o momento de diálogo estava previsto um passeio pelos espaços da escola com o intuito de levá-los a refletirem sobre a presença ou não de árvores e plantas, porém, em decorrência do tempo disponível, o passeio foi suspenso e os estudantes foram encaminhados para o espaço aberto em frente à quadra, lá estavam dispostos materiais para a modelagem de argila. Ao chegarem no local a felicidade das turmas foi notável, cada um foi se apropriando de um espaço para sentar, aguardando ansiosamente pelo pedaço da argila que seria moldada (figura 15).

Figura 15 – Organização do espaço e entrega da argila.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma *Canva*, 2025.

Ao manusearem livremente a argila (elemento terra) alguns deles idealizaram modelar aparelhos celulares, como uma participante (Feminino, 8h30 de tela por dia) que quis fazer um *Iphone 15* e despertou o interesse de outros colegas em fazer o mesmo. Durante o envolvimento com a argila foram indagados sobre a relação que havia entre aquela atividade e o uso do celular e demais aparelhos eletrônicos. Algumas respostas foram: “serve pra se distrair das telas” (Feminino, 8h de tela por dia); “pra soltar as telas e ficar mais tempo na natureza” (Feminino, 5h30 de tela por dia); “Pra se distrair mais, ficar mais tempo com a natureza” (Feminino, 8h30 de tela por dia). Para Macena (2022): “Ao contrário dos brinquedos prontos, ou da televisão, os elementos da natureza são um convite para que a criança tome atitudes de forma ativa no mundo, transformando a matéria a partir de sua imaginação e ação”, isso esteve evidente durante a modelagem da argila, mobilizando aspectos cognitivos, afetivos e experienciais que, segundo o autor citado, são dimensões da conexão com a natureza.

Em determinado momento a sirene do intervalo tocou e muitos ficaram preocupados, pois não haviam finalizado a arte: “Ô tia, eu não vou agora não!” (Masculino, 10h de tela por dia); “Eu não terminei nem a tampa da panela” (Masculino, 8h de tela por dia). “Ô tia, deixa nós acabar, pedi para o professor vir ficar olhando a gente” (Masculino, 10h de tela por dia). Nesse momento percebi o quanto eles se envolveram com a atividade, interagindo com o elemento, compartilhando com os colegas as ideias e mostrando (orgulhosos) sua criação. Vale o apontamento de que alguns estudantes, que finalizaram rápido a modelagem da argila, ficaram um pouco dispersos e dois deles pediram para usarem o celular, a partir disso, deleguei a função

de registrarem aqueles momentos da aula por meio de fotografias com seus aparelhos (posteriormente tentei ter acesso aos registros feitos por eles, porém afirmaram que já haviam excluído).

Figura 16 – Manuseio da argila pelos estudantes.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma *Canva*, 2025.

Dando continuidade às atividades para o estreitamento da relação com o elemento terra, no encontro seguinte houve a vivência com os demais elementos taxionômicos que estão presentes nas práticas corporais de aventura na natureza, como o equilíbrio, movimentos no plano horizontal e vertical, com médio-alto consumo de energia e diferentes tipos de deslizamentos terrestres.

A primeira atividade experimentada foi “COMO CAMINHAM OS MACACOS” baseada na proposta pedagógica de Silva (2020) que consiste em movimentos utilizando os quatro apoios no chão para a travessia de um lado para o outro de um determinado espaço, com a ideia de simular a prática da escalada. Foram feitas marcações no chão (com giz) simulando as ranhuras e agarras, nas quais serviram de único apoio para os pés e mãos. Ao longo da atividade, esses pontos de apoio tomaram uma distância maior, levando aos estudantes a necessidade de criar estratégias corporais e flexibilidade para alcançar a próxima ranhura e agarrar (figura 17). Não houve uma adesão total das turmas à proposta, muitos se sentiram incomodados com a posição em quatro apoios e afirmaram que o chão estava machucando suas mãos, diante disso, foi dado pouco tempo a essa vivência.

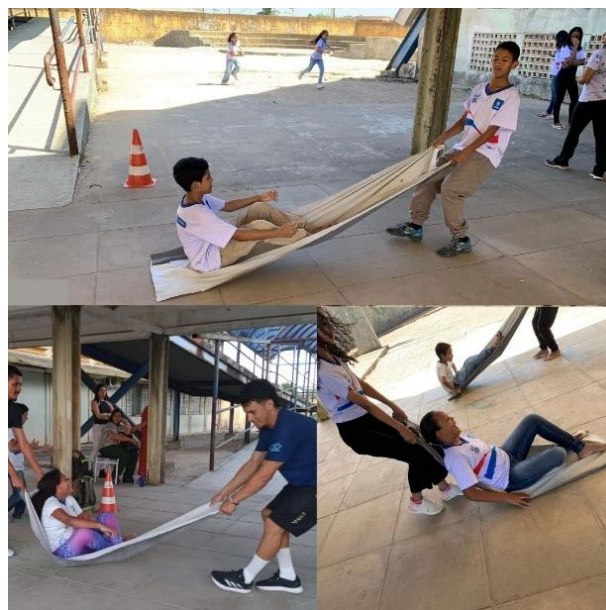
Figura 17 – Atividade “Como caminham os macacos”.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma *Canva*, 2025.

A segunda atividade desse encontro denominou-se “passeio no tapete (sentado)”, baseada na proposta pedagógica de Moraes (2020), foram utilizados tapetes grandes para simular práticas de deslizamento. Os estudantes foram estimulados a fazerem manobras sentados no tapete, tendo a ajuda de um ou mais colegas puxando ou empurrando. Todos participaram vivenciando ambas as funções (puxar e deslizar), demonstrando estarem se divertindo, de tal forma que não concordaram com a ideia de finalizá-la, e assim, a brincadeira os envolveu a ponto de extrapolar o tempo previsto a ela (figura 18).

Figura 18 – Brincadeira “passeio no tapete (sentado)”.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma *Canva*, 2025.

Os estudos de Silva (2020), Inácio *et al.* (2015) e Andretta e Borges (2018), que promoveram experiências com as práticas corporais de aventura na natureza em aulas de Educação Física, identificaram uma boa aceitação e envolvimento dos estudantes, apontando que a inserção de aulas desse objeto de conhecimento abre um leque de diversidade de práticas e movimentos que contribuem para construção de habilidades e saberes que os acompanham para além dos muros escolares, em suas brincadeiras e momentos de lazer. Além disso, é uma oportunidade para os professores saírem das amarras dos conteúdos tradicionais, criando experiências de acordo com a realidade da escola e dos estudantes, dando ênfase às sensações, emoções e sentimentos ao invés de somente às técnicas de execuções.

O momento do plantio coletivo, programado para acontecer na quarta aula da proposta pedagógica, precisou ser adiado para o mês de dezembro, por questões de logística. Por meio do orientador do presente estudo foi possível construir uma parceria com o Instituto do Meio Ambiente de Alagoas (IMA); após o requerimento foi feita uma visita dos profissionais à escola para identificar os locais propícios para receberem as mudas e articularmos a organização das atividades de acordo com a proposta da pesquisa. No dia 12 de dezembro de 2024 a equipe do IMA realizou a ação, que contou com um momento em sala de aula, a fim de promover a sensibilização sobre a preservação dos recursos naturais e sobre a importância das espécies arbóreas dos biomas presentes em Alagoas (Mata Atlântica e Caatinga) e possibilitar que os estudantes tivessem contato com as sementes e mudas, estimulando os sentidos olfativo, visual e tátil (figura 19). Nesse momento, eles faziam comentários associando a textura e cheiro das sementes com algo que gostavam e conheciam: “Tem o cheiro de uva passa, eu amo uva passa!” (Feminino, 6h de tela por dia); “Parece pelo de coelho (a paina, fibra da paineira)” (Feminino, 8h de tela por dia); “Parece cereal”; “Tia, onde eu moro tem isso aqui (paina), vou trazer pra Senhora” (Masculino, 10h de tela por dia).

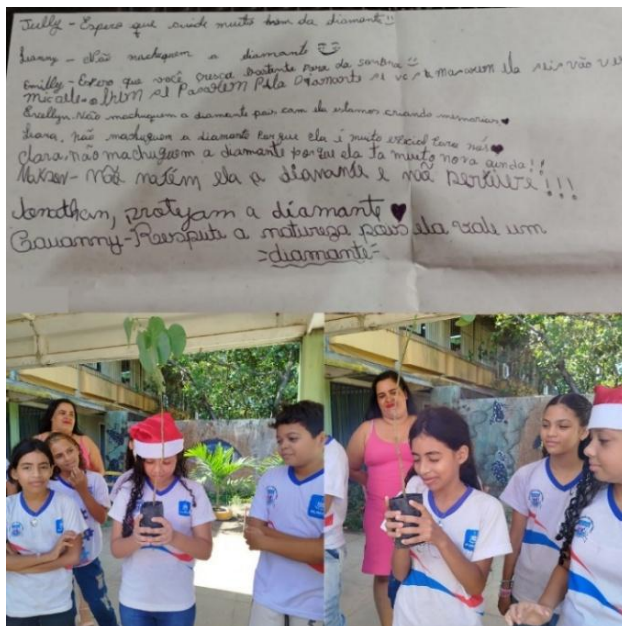
Figura 19 – Momento de apresentação e contato com sementes e mudas de plantas.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma Canva, 2025.

Posteriormente foi realizado o momento do plantio de mudas nativas no ambiente escolar, cada turma plantou uma muda de árvore. Antes do plantio, os estudantes foram estimulados a emanarem pensamentos positivos à planta, nomeá-la (os nomes escolhidos por cada turma foram: Esmeralda; Violeta; Diamante; Florida e Diamante negro) e a escreverem uma carta para ela (figura 20). As mudas de árvores plantadas ficaram sendo cuidadas pelo funcionário responsável pela capinação da escola.

Figura 20 – Estudantes emanando sentimentos positivos às mudas de árvores e a carta de uma das turmas.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma Canva, 2025.

Os estudantes foram instruídos quanto ao manejo e plantio da muda e se prontificaram alegremente a fazê-lo, o sentimento de coletividade foi despertado naquela ação e foi notório o quanto eles se entregaram àquele momento que finalizou com uma grande roda “abraçando” a planta (figura 21)¹¹.

Figura 21 – Plantio de mudas com os estudantes.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma *Canva*, 2025.

A criança cria afetividade com a natureza de forma gradativa e qualitativa a partir das vivências, que se manifesta por meio de pensamentos e ações coletivos e individuais. As atividades experimentadas junto ao IMA promoveram reflexões acerca da preservação ambiental, segundo Brito (2018): “A criança que se envolve nessas ações, desde cedo, terá mais elementos para que, no futuro, possam enfrentar, de forma responsável, os problemas decorrentes na relação com a natureza”. Dessa forma, o comportamento ecológico fomentado na ação contribuiu para a promoção de ações afirmativas em prol da natureza, atitudes de proteção do meio ambiente e mitigação dos impactos ambientais.

As experiências a partir do contato com conceitos e elementos da natureza, especificamente a terra, promoveram aos estudantes a oportunidade de um aprofundamento conteudista e procedimental sobre os aspectos fundamentais na configuração das Práticas Corporais de Aventura na Natureza. Os diálogos durante as aulas apontaram uma contribuição positiva para a reflexão sobre esse objeto de conhecimento da BNCC, promovendo uma

¹¹ Aproveito para externar meus sinceros agradecimentos à equipe do IMA, pela disponibilidade, cuidado, comprometimento e brilhantismo em cada detalhe da ação.

valorização da reconexão com a natureza de forma acessível dentro e fora da escola, sendo apresentada como uma estratégia para o equilíbrio do “tempo de tela”.

3.2.3 Brincadeiras na natureza: elemento ar

As atividades com o elemento ar proporcionaram a confecção de mini pipas e aviões de papel, que em seguida foram utilizados em brincadeiras ao ar livre. Foi notório que a maioria dos estudantes estavam entregues àquele momento de criação, uns com menos e outros com mais habilidades, e juntos fortaleciam os laços com o brinquedo e a brincadeira. Chamou a atenção o fato de dois estudantes preferirem cobrir a pipa com sacola plástica ao invés do papel seda, ao serem indagados sobre o motivo eles afirmaram que aquela era a forma como faziam em casa e que consideravam ter um melhor resultado ao soltar no ar; alguns outros estudantes concordaram com eles. Ao preparar os materiais para a confecção das pipas, foi separada apenas a seda para cobri-las, porém haviam sido disponibilizadas sacolas plásticas para construírem a rabiola e eles puderam utilizá-las para a finalidade desejada. Essa situação mostra o quanto devemos, enquanto professores, estar imersos na realidade dos estudantes, para que nossas propostas estejam condizentes inclusive com seus gostos e particularidade.

Figura 22 – Confecção das mini pipas e aviões de papel.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma *Canva*, 2025.

Se faz importante destacar a experiência da profissional de apoio que acompanhava uma estudante com deficiência durante a confecção das pipas em uma das turmas. Dias após a aula, ela relatou que nunca havia feito uma pipa e teve a oportunidade de aprender conosco; sentindo-

se estimulada comprou os materiais, construiu e “soltou” a pipa, ficando muito feliz e satisfeita ao vê-la voando da janela do seu apartamento. Segue um trecho autorizado do relato da profissional sobre o dia da aula: “Foi emocionante demais, eu observei que as crianças são criativas demais, até eu fiquei emocionada ao tentar colocar essa pipa pra subir, [...] eu tentei e ela subiu. Essa experiência foi muito boa!” (Feminino, 54 anos).

A condição para que a brincadeira possa acontecer é estar em estado de abertura, foi isso que percebemos com a experiência citada. Faz-se necessário brincar em qualquer tempo da vida, a brincadeira e o estado lúdico devem existir para além do universo infantil, fazendo parte da vivência dos seres humanos que se conectam entre si e entre o mundo (Simioni, 2023).

Figura 23 – Momento brincando com a pipa e o avião.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma *Canva*, 2025.

No encontro após a confecção, foi o momento de brincar ao ar livre com os brinquedos produzidos (figura 23). Em meio às pipas e aviões que deslizavam no ar escutávamos: “tia, por quê a minha não está voando?”, “Olha, tia, ela voando!”, “minha pipa ficou presa!”, “tia, a sra. viu?”, “tia, me dá autorização pra eu ir buscar meu avião (preso no teto da biblioteca)?”. Foi possível identificar a alegria e comemoração ao ver o objeto voar e frustrações quando não conseguiam êxito.

Figura 24 – Estudante vivenciando o deslize aéreo se pendurando na árvore.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma *Canva*, 2025.

Com a proposta de trabalhar os deslizamentos aéreos, os estudantes tiveram a oportunidade de se pendurar em uma corda amarrada em uma árvore localizada próximo à cozinha da escola, realizando o movimento de pêndulo (figura 24). Adentrar em um ambiente pouco frequentado por eles despertou curiosidades e desejos por explorarem o espaço. A atividade foi vista como desafiadora para alguns; ao verem seus colegas participando, aqueles que demonstraram resistência se interessaram. O desejo em querer permanecer naquele ambiente e atividade foi demonstrado pela maioria dos participantes (que ficavam na expectativa de serem fotografados ou filmados pelos estagiários durante a execução), porém, o insuficiente tempo disponível de aula foi um fator que impediu o prolongamento do momento.

O contato direto das crianças e adolescentes com ambientes e materiais da natureza proporciona uma imaginação sem limites. Mesmo que os jogos de *videogame*, televisão ou outros meios eletrônicos proporcionem digitalmente uma sensação de estar na natureza, isso não trará o mesmo efeito que a imersão deles de forma real. Diferentemente do ambiente fechado da sala de aula, o espaço aberto é um ambiente cheio de diversidades naturais e com muitos espaços para conhecer, podendo ser explorado pelos professores em seus momentos pedagógicos (Bitarães, 2019).

As vivências com o elemento ar contribuíram para o estreitamento com o brincar na natureza, as confecções e explorações com os materiais produzidos e a aventura de se pendurar na árvore trabalharam as habilidades motoras e socioemocionais dos estudantes, demonstrando

o fortalecimento da reconexão com a natureza. Apesar de poucos espaços que possibilitassem um contato maior com a natureza dentro da escola, as atividades realizadas possibilitaram a exploração de territórios pouco habitados pelos estudantes, promovendo a ampliação dos espaços pedagógicos e a interação com a natureza por meio da criatividade, diversão e lazer, contribuindo para o processo de ensino-aprendizagem.

3.2.4 Brincadeiras na natureza: elemento água

No início de todas as aulas, eram feitos momentos de diálogos retomando o que havia sido tematizado desde o começo da sequência didático-pedagógica, com o objetivo contextualizar a aula do dia. Dessa forma, para conectar o fenômeno “tempo de tela” aos momentos vividos nas atividades com a natureza, os estudantes foram estimulados a fazerem analogias das estratégias utilizadas pelas plataformas digitais (para prender nossa atenção às telas) com algo que está presente em seu cotidiano e também na natureza. Algumas comparações foram destacadas: a) *Autoplay* - foi associado à brincadeira “a gente está brincando e de repente já está em outra brincadeira, sem nem perceber”; b) Ferramentas de engajamento - foi associada à natureza “porque nos traz felicidade”; à fofoca: “se eu ficar sabendo de um negócio da Maria aí eu falo pro João Pedro e ele vai passando pra outra pessoa, aí depois vai pegar muito engajamento porque o povo vai ficar sabendo da fofoca que eu falei e eu vou ficar engajada sobre as contadoras de fofoca”; e ao elogio: “quando a gente é elogiado dá um sentimento de felicidade”; e c) Rolagem infinita - foi associada à prática de nadar “a pessoa quando tá nadando nunca para” e ao rio “nunca tem fim”.

As analogias apresentadas indicam o desenvolvimento de aspectos envolvendo as novas habilidades criadas no presente estudo para o tratamento do fenômeno “tempo de tela” (quadro 1), especificamente a 2ª (identificar e comparar de forma crítica as diferentes estratégias utilizadas para induzir o consumo de telas digitais por um maior período de tempo); estando também em concordância com as perspectivas da Educação Midiática, no sentido de promover uma leitura crítica dos meios de comunicação e diferentes tecnologias, com reflexões sobre as telas digitais na vidas dos participantes. Os apontamentos corroboram com o que é apresentado na EBEM, que traz como objetivo da Educação Midiática o desenvolvimento de uma compreensão analítica de contextos mais amplos interrelacionados à mídia, promovendo uma participação no ambiente digital de forma crítica, reflexiva e saudável (Brasil, 2023b).

Figura 25 – Estudantes fazendo bolhas de sabão.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma *Canva*, 2025.

As aventuras com o elemento água permitiram que os estudantes fizessem bolhas de sabão pequenas e gigantes, utilizando materiais recicláveis, como garrafa PET e palito de churrasco (figura 25). O fazer bolhas de sabão já era algo que fazia parte da realidade dos estudantes, porém foi associado mais significados a essa ação, incluindo variações nos materiais e formas de vivenciar tal prática corporal. As bolhas maiores foram novidade para grande parte das turmas, por isso foi a mais procurada. Com olhos arregalados e sorriso largo no rosto, contemplavam e vibravam a cada bolha feita por eles e por seus pares.

Figura 26 – Brincadeira “revezamento da esponja”.



Fonte: Autores (2025).

A água também esteve presente na brincadeira “revezamento da esponja” (figura 26). Dividida a turma em equipes, cada uma possuindo dois baldes (um com água e o outro vazio)

dispostos em extremidades opostas e uma esponja grande; os estudantes tinham que encher o balde vazio em menor tempo. A animação esteve garantida e ao final da brincadeira os participantes estavam parcialmente molhados; o interesse de alguns era o de se molhar por completo, um deles perguntou “Tia, eu quero tomar banho de água, quando vai ser?”, porém isso não foi possível, pois não haviam levado toalhas e roupas secas para se trocarem. Ao final da aula foi permitido, aos que pediram, molharem as pernas e cabeça com a água da torneira do jardim.

As atividades vividas pelos estudantes apresentam oportunidades de se trabalhar elementos das Práticas Corporais de Aventura na Natureza dentro das aulas de Educação Física, tendo como ênfase às experimentações diretas com o elemento água, considerando a realidade da escola, sem se ater à reprodução de modalidades de PCANs. Isso é defendido por Inácio (2016), que propõe a (re)criação dessas práticas a partir dos seus princípios constituintes, como o meio no qual é realizada, o tipo de deslocamento e equipamentos necessários. Apontamos essas intervenções como positivas, contemplando o que fora apresentado como um dos fundamentos da proposta didático-pedagógica do presente estudo, baseada nas dimensões taxionômicas de Betrán e Betrán (2016).

3.2.5 O encerramento da sequência didático-pedagógica: reflexões e manifestações de aprendizagem sobre a vivência

O encerramento dos encontros foi marcado por momentos de reflexão e compartilhamento dos saberes construídos durante o processo de ensino-aprendizagem que permitiu a problematização do “tempo de tela” e a reconexão com a natureza. Dentre as manifestações de aprendizagem, cabe aqui enaltecer os desenhos produzidos pelos estudantes, que buscaram inserir elementos da natureza em espaços da escola (figura 27), tal atividade foi solicitada por mim nas primeiras aulas sobre as PCANs, no sentido estimular a criatividade, o senso de pertencimento e a proximidade com a natureza no ambiente escolar.

Figura 27 – Desenhos produzidos pelos estudantes.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma *Canva*, 2025.

Os ambientes naturais são lugares de inter-relações entre a sociedade e a natureza, e precisam ser vistos como transformadores, pois neles as crianças e adolescentes têm a oportunidade de conhecer sobre si e sobre o contexto social em que estão inseridos, tendo bons sentimentos e sensações. Sendo assim, faz-se necessária a criação de ambientes leves e receptivos com a presença de natureza, inclusive nas escolas, tendo em vista que espaços saudáveis (como aqueles com a existência de natureza) contribuem para um forte senso de lugar e pertencimento. A inclusão de hortas, jardins e ambientações verdes nas escolas demonstram formas de proporcionar a presença, interação e vínculo com a natureza; os desenhos dos estudantes revelam seus olhares e desejos sobre a presença de ambientes mais naturais na escola e podem servir de inspirações para possíveis ações que atendam a essa necessidade (Bitarães, 2019).

Para uma melhor compreensão das apropriações dos estudantes em relação à proposta didático-pedagógica, foi aplicado um questionário contendo perguntas abertas a respeito das aulas vivenciadas. Para aqueles estudantes que não tinham a habilidade de leitura desenvolvida o questionário foi feito em formato de entrevista.

Tabela 2: Considerações dos estudantes sobre os conteúdos abordados na sequência didático-pedagógica, Maceió/AL (2025).

Variável	n (%)
Você conseguiu ou tentará aplicar os conhecimentos e práticas vividas nas aulas no seu dia a dia? n = 73	
Sim	64 (87,7)

Não	9 (12,3)
Você considera a reconexão com a natureza como uma estratégia para o equilíbrio do tempo de tela? n = 78	
Sim	76 (97,4)
Não	2 (2,6)
Gostaria de participar de aulas como essas, que proporcionam o contato com os elementos da natureza por meio das PCAN, mais vezes na escola? n = 83	
Sim	80 (96,4)
Não	3 (3,6)

PCAN= Práticas corporais de aventura na natureza.

Fonte: Autores (2025).

De acordo com a tabela 2 podemos destacar que a maioria dos estudantes (87,7%) afirmaram ter conseguido ou tentará aplicar no seu cotidiano os conhecimentos e práticas sobre o “tempo de tela” e práticas corporais de aventura na natureza vivenciados nas aulas. 97,4% dos participantes consideraram a reconexão com a natureza como uma estratégia para o equilíbrio do tempo de tela, outras estratégias indicadas por eles para esse equilíbrio foram: brincar, estudar, jogar jogos de tabuleiro, fazer esportes, ler um livro, brincar com os amigos, ir à praia, praticar receitas, ficar um tempo com a família e fazer pinturas. 96,4% dos estudantes gostariam de participar mais vezes de aulas que proporcionam o contato com a natureza na escola.

As respostas relacionadas ao que haviam aprendido sobre do “tempo de tela” e práticas corporais de aventura na natureza, permitiu identificar aprendizagens referente à: estratégias utilizadas pelas plataformas digitais para prender a nossa atenção às telas; benefícios e valorização das atividades na natureza; e ao tempo recomendado para o uso das telas digitais. A esse respeito, algumas falas dos estudantes foram destacadas no quadro 4.

Quadro 4. Sentidos de aprendizagens dos estudantes sobre o “tempo de tela” e as práticas corporais de aventura na natureza, Maceió/AL (2025).

Estratégias utilizadas pelas plataformas digitais para prender a nossa atenção às telas	Benefícios e valorização das atividades na natureza	Tempo recomendado para o uso das telas digitais
“Eu aprendi as técnicas que eles usam para nos manter no celular, rolagem infinita, auto play algoritmos” (Masculino, 11h de tela por dia).	“Aprendi a me soltar mais na natureza, é uma experiência incrível” (Feminino, 6h de tela por dia).	“Eu aprendi que só posso ficar de 1 ou 3 horas no celular e mais na natureza” (Feminino, 8h de tela por dia).

“Que quando você mexe no celular tem as rolagens infinitas, tem algoritmos e eu prefiro praticar brincadeiras na natureza do que ficar mexendo o celular” (Masculino, 10h de tela por dia).	“As práticas corporais na natureza faz bem para o corpo, coração e faz o ser humano conhecer coisas novas” (Masculino, 9h de tela por dia).	“Eu aprendi que não podemos ficar nas telas por muito tempo” (Feminino, 8h30 de tela por dia).
“[...] que enquanto nós assiste os vídeo eles ganham dinheiro” (Feminino, 2h30 de tela por dia).	“[...] que não podemos ficar muito tempo nas telas e a natureza ajuda a sair do celular” (Feminino, 2h30 de tela por dia).	“Tempo de tela tem que ter mais ou menos uma hora no dia” (Feminino, 5h de tela por dia).
“[...] que o celular faz de tudo para nós ficarmos mais tempo nas telas” (Masculino, 9h de tela por dia).	“[...] a gente precisa brincar na natureza e dar mais atenção a natureza” (Feminino, 8h30 de tela por dia).	“[...] que tem os tempos específicos de tela que não prejudica a saúde” (Feminino, 13h de tela por dia).
“Eu aprendi o rolamento infinito e os algoritmos” (Masculino, 15h30 de tela por dia).	“[...] nas atividades de natureza eu aprendi não jogar lixo nela, aprendi a cuidar dela para ela não poluir” (Masculino, 2h de tela por dia).	“[...] que tenho que dividir o tempo, não ficar só assistindo” (Masculino, 5h30 de tela por dia).

Fonte: Autores (2025).

Mesmo sem apresentar um aprofundamento de detalhes, as falas dos estudantes demonstram aproximação com alguns dos aspectos presentes nas novas habilidades propostas nesse estudo para o tratamento do “tempo de tela” (quadro 1), reconhecendo as características e estratégias utilizadas para a promoção de um uso excessivo das telas digitais. É possível identificar, por meio dos dados, as representações que foram desenvolvidas em torno do fenômeno “tempo de tela”, contemplando as dimensões da Educação Midiática. Estudos que utilizaram estratégias metodológicas técnica, criativa e produtiva da Educação Midiática como os de Chaves *et al.* (2015)¹² e Bianchi, Moraes e Viana Filho (2023)¹³ reconhecem sua contribuição para o processo de reflexão crítica dos estudantes, notando o envolvimento efetivo durante as atividades e considerando uma experiência satisfatória com as tecnologias e mídias nas aulas de Educação Física, atribuindo esse êxito ao planejamento das ações, definição dos

¹² Que objetivou descrever e refletir a respeito de uma experiência pedagógica, problematizando a viabilidade da mídia-educação no contexto da Educação Física escolar com alunos do ensino médio de uma escola da rede Estadual de ensino da cidade de Natal-RN.

¹³ Que teve como objetivo analisar uma experiência pedagógica com as tecnologias digitais e a mídia na Educação Física escolar no âmbito da mídia-educação em uma escola de ensino fundamental da rede municipal de educação de Arroio Grande – RS.

objetivos e a contextualização das temáticas e atividades de acordo com a realidade de vida social dos participantes.

Algumas respostas apontaram para a compreensão de que o tempo em atividades com a natureza deve ser maior do que nas telas digitais, esses achados se aproximam dos resultados do estudo de Bitarães (2019) que identificou que apesar de os participantes possuírem uma ligação com as tecnologias digitais, grande parte deles afirmaram não as preferirem quando comparadas com atividades em ambientes naturais, mostrando o envolvimento, respeito e admiração com a natureza. Vale salientar que esse sentido apresentado pelos participantes do presente estudo pode estar relacionado ao viés de aceitação, no qual esse tipo de resposta é vista pelos participantes como positivamente aceita pelo pesquisador.

Nas respostas, foram expressadas as contribuições benéficas das atividades na natureza, esses sentidos podem estar relacionados aos conceitos de conexão com a natureza, que segundo Brito (2018, p. 52): “[...] afirmam a existência de um sentimento individual, emocional e cognitivo em relação à natureza que incluiria, também, sentimentos de pertença, envolvendo uma conexão experiencial com o mundo natural”. Dessa forma, é possível identificar uma interação positiva a partir das atividades, promovendo o estreitamento dos laços afetivos com a natureza, podendo influenciar também na ética ambiental, de acordo com Inácio (2016) essa relação com a natureza, incluindo sentimento de respeito e agradecimento, pode contribuir significativamente para ampliar ações e estratégias de sustentabilidade, promovendo um mundo mais justo e solidário.

Figura 28 – Entrega do “Baú da reconexão com a natureza”.



Fonte: Imagem elaborada pelos autores por meio da plataforma *Canva*, 2025.

O fechamento da sequência didática promoveu um momento de despedida, em que foi feita uma breve revisão dos principais pontos abordados e a entrega dos “baús da reconexão com a natureza” a cada estudante (figura 28). Foi explicado o que havia dentro dos baús e a forma com que eles poderiam acessar os registros de fotos e vídeos por meio do *QR code* (alguns tinham dúvidas de como escanear).

A cada baú entregue haviam aplausos e/ou muita animação, esse momento foi marcado por muito afeto e troca de agradecimentos. Ao receberem o baú, percebia-se o quanto eles estavam aguardando por aquele momento; curiosos, logo abriram e desfrutaram dos pertences (decorando a caixa/baú com desenhos, modelando a argila, fazendo bolhas de sabão), de tal forma, que a maioria não queria prestar atenção nos últimos encaminhamentos da aula. No momento da saída da escola, percebi que alguns estavam empolgados apresentando seus baús aos demais colegas de outras turmas. Chamou-me a atenção quando um deles parou em frente à escola para abrir o baú e mostrar ao pai o que havia dentro, essa atitude foi muito gratificante e fiquei feliz em poder ter proporcionado essa experiência a eles.

As manifestações de aprendizagem das experiências vividas durante a sequência didático-pedagógica, permitiram a identificação da contribuição das intervenções para o cumprimento dos objetivos propostos no presente estudo, evidenciando o desenvolvimento de habilidades essenciais para um uso crítico e reflexivo das telas digitais (contemplando as perspectivas da Educação Midiática) e promovendo a reconexão com a natureza (compreendida como uma importante estratégia para equilíbrio do “tempo de tela”). Diante do exposto e considerando indispensável a problematização do fenômeno contemporâneo “tempo de tela”, podemos apontar como relevante a apropriação conteudista e metodológica a respeito das temáticas abordadas e a inclusão de propostas como as do presente estudo nas aulas de Educação Física escolar.

3.3 Recurso Educacional

O recurso educacional do presente estudo contém um compilado dos registros produzidos durante a prática pedagógica (peça de argila modelada pelo estudante; mini pipa ou materiais para a sua construção; tubete de fazer bolhas de sabão; avião de papel; argila para nova modelagem; e um cartão com *QR code* para o acesso aos registros imagéticos das aulas) que foi materializado por meio do “baú da reconexão com a natureza” (representação simbólica a partir de uma caixa de papelão). O recurso teve a proposta de possibilitar de forma contínua a cada participante a oportunidade de refletir, recordar, reutilizar e recriar as estratégias

vivenciadas para a reconexão com a natureza e para o equilíbrio do uso de telas digitais; levando-os a assumirem um papel ativo na (re)construção do seu próprio conhecimento.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atendendo aos objetivos propostos, o presente estudo apresentou as contribuições da Educação Física escolar na relação entre o “tempo de tela” e estudantes do 5º ano do ensino fundamental de uma escola da rede pública estadual de Maceió/AL. O uso das telas digitais é presente na vida de todos os participantes, que em sua maioria excede ao tempo limite diário preestabelecido pelos órgãos de saúde, sendo expostos à até 10 horas por dia. Foi possível identificar a presença de aparelhos digitais (em sua maioria a televisão e o celular) e a disponibilidade de acesso à internet, principalmente por *wi-fi* (roteador próprio) nas residências dos estudantes. Dentre os conteúdos mais consumidos por eles nas plataformas digitais estão os jogos eletrônicos, as redes sociais e as plataformas de *streaming*.

Os resultados apontaram para uma participação ativa dos estudantes na cultura digital, que traz afetações nos seus modos de ser, estar e agir, e que se reflete, inclusive, nas aulas de Educação Física. A compreensão da relação das crianças e adolescentes com as telas digitais contribui para que profissionais (dentre eles os professores) possam saber lidar de forma mais efetiva com esse fenômeno, considerando que o “tempo de tela” extrapola a contabilidade do tempo de uso, sendo necessária a identificação dos contextos e dos tipos de experiências que eles estão tendo nas diferentes conexões com as telas. Isso requer um trabalho contínuo e intersetorial que promova um uso mais crítico-reflexivo e a promoção de estratégias para uma utilização segura, incluindo a diminuição do uso para que possam viver sua corporeidade. Essa realidade fortaleceu a relevância do uso das dimensões crítica, criativa e instrumental da Educação Midiática nas atividades propostas, possibilitando diálogos sobre como e porque eles utilizam as diferentes mídias, aparelhos e plataformas digitais, para assim, fomentar uma relação positiva.

A maioria dos estudantes tem o monitoramento pelos pais ou responsáveis apenas em alguns momentos do uso das telas digitais. Vale ressaltar a importância do acompanhamento desses usos, promovendo uma mediação instrutiva, que estimule o pensamento crítico, ao invés de adotar apenas um caráter proibitivo e restritivo. Contextos culturais, socioeconômicos, demográficos e de saúde devem ser considerados ao refletir sobre a mediação parental no uso das telas digitais e sobre a possibilidade de adaptações das diretrizes de recomendação do limite de tempo estipulado para cada idade. A escola tem adotado medidas de proibição ao uso não pedagógico de aparelhos eletrônicos, de acordo com a Lei nº 15.100. Pouco mais da metade dos estudantes participantes da pesquisa concordaram com a proibição do celular na escola. Há a necessidade de envolvê-los de forma ativa na construção de políticas internas para organizar e

estabelecer os aspectos dessa lei no âmbito escolar, promovendo o protagonismo desse público e a gestão democrática.

A utilização das dimensões da Educação Midiática para a abordagem do fenômeno “tempo de tela” se mostrou conveniente no desenvolvimento das habilidades criadas e propostas no presente estudo (quadro 1). As manifestações de aprendizagens apresentadas ao longo das aulas e no questionário *feedback* dão indícios de que houve o alcance de alguns dos aspectos envolvidos nessas habilidades, contribuindo para a construção e participação crítico e reflexiva dos estudantes na cultura digital. As aulas de práticas corporais de aventura na natureza permitiram a reconexão com os elementos da natureza (que estão presentes no centro da existência humana) e se mostraram favoráveis como espaço para abordar o tema “tempo de tela”. As atividades possibilitaram fazer associações e reflexões críticas acerca do uso das telas digitais e podem ser consideradas como estratégias para transversalizar esse fenômeno contemporâneo na vida dos estudantes. Com isso, a Educação Física pode se inteirar e se beneficiar dessa prática didático-pedagógica.

No presente estudo, o fator tempo foi destacado sob diferentes aspectos possíveis de reflexões:

1) Tempo escasso - o tempo escolar disponibilizado para as aulas se mostrou insuficiente para uma experiência mais profunda nas atividades. Muitos momentos em que os estudantes estavam imersos naquela reconexão com a natureza precisaram ser interrompidos em razão do pouco tempo disponível. A inserção de atividades que promovam a reconexão com a natureza de forma contínua durante o ano letivo e o incentivo para esse contato para além dos muros da escola podem contribuir para uma vivência mais significativa;

2) Novas possibilidades de uso do tempo – os estudantes tiveram uma boa adesão e envolvimento nas propostas, demonstrando que as atividades com a natureza possibilitaram situações criativas sobre o uso do tempo, não só o “tempo de tela”, mas também o tempo escolar, o tempo do brincar, o tempo com a natureza e o tempo de viver.

O “baú da reconexão com a natureza” se mostrou um recurso educativo valioso para a abordagem do “tempo de tela” nas aulas de práticas corporais de aventura na natureza. Sua construção e utilização precisam ser entendidos dentro do contexto da sequência didático-pedagógica proposta, pois, apesar de conter apenas elementos que remetem às atividades com a natureza (peça de argila modelada pelo estudante; mini pipa; tubete de fazer bolhas de sabão e avião de papel), naquela materialização está transversalizada a problematização do “tempo de

tela”. Sendo assim, o baú proporciona aos estudantes a oportunidade de se reconectar com os conhecimentos e momentos vivenciados nas aulas.

Por fim, o presente estudo permitiu a compreensão das possibilidades e contributos da Educação Física escolar no trato do fenômeno “tempo de tela”, por meio da experiência didático-pedagógica com atividades integradas às dimensões da Educação Midiática e às Práticas Corporais de Aventura na Natureza. Dessa forma, ressalta-se que as aulas de Educação Física escolar podem ser consideradas um espaço de mediação entre as telas digitais e os estudantes, e que os professores precisam se apropriar dos conhecimentos e práticas pedagógicas para contribuir com a formação de cidadãos críticos participantes da cultura digital.

Reconhecemos algumas limitações do estudo, como a necessidade de instrumentos mais detalhados para aferir fidedignamente o tempo total de uso das telas pelos estudantes, considerando que a capacidade dos participantes de lembrarem e expressarem precisamente o “tempo de tela” na trilha desenvolvida (apêndice B) estava sujeita à vieses de memória e interpretação; e um acompanhamento mais próximo da rotina extraescolar dos participantes, para um melhor entendimento da sua participação na cultura digital.

Sugerimos para pesquisas futuras a busca por: associações entre as variáveis que estão ligadas à relação dos estudantes com o “tempo de tela”; relatos pelos pais ou responsáveis sobre as formas como estão lidando com o uso das telas digitais pelos estudantes; e a identificação dos impactos causados pela aplicação da lei de proibição do uso não pedagógico de aparelhos eletrônicos na escola.

REFERÊNCIAS

- AAP COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA. Media and Young Minds. **Pediatrics**. 2016;138(5):e20162591. Disponível em: <https://publications.aap.org/pediatrics/article/138/5/e20162591/60503/Media-and-Young-Minds>. Acesso em: 23 jan. 2024.
- ALAGOAS. **Referencial Curricular de Alagoas**. Secretaria de Estado da Educação de Alagoas. Maceió, 2019. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1TNS8vcOEFjpDBkdBc4PM_E9SXv--0AEL/view. Acesso em: 19 abr. 2024.
- ALBUQUERQUE, L.; PERRY, C.; ANDRADE, M.; SANCOVSCHI, B.; NASCIUTTI, L.; MARTINS, T. Brincar nas, com e apesar das telas. **Estilos da Clínica**. v.28, nº 1, p. 13-29, 2023. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/estic/article/view/196933>. Acesso em: 24 jan. 2025.
- ANDRETTA, T.; BORGES, R. Práticas corporais de aventura na educação física: a realização de uma unidade didática no ensino médio. **Salão do Conhecimento**, [S. l.], v. 4, n. 4, 2018. Disponível em: <https://publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/salaconhecimento/article/view/10154>. Acesso em: 15 mar. 2025.
- ANDRADE, C. **O tempo passa? Não passa**. In: Amar se aprende amando: poesia de convívio e de humor. 1a ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2018. Disponível em: https://www.companhiadasletras.com.br/trechos/14046.pdf?srsId=AfmBOoo_I fz36WAatq2-ZQwG-VAOymi456FSWWQkb64bBZN37DdMFM8I. Acesso em: 13 abr. 2025.
- ARAÚJO, A.; CARVALHO, M.; OVENS, A.; KNIJNIK, J. Competências digitais, currículo e formação docente em Educação Física. **Rev Bras Ciênc Esporte**. 2021; 43: e002521. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/YfhtDWwDktL7PJYwVYqNz3n/>. Acesso em: 12 fev. 2025.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BATISTA, A.; ARAÚJO, A.; SOUSA, D.; FERREIRA JÚNIOR, J.; BARROS, J.; OLIVEIRA, M.; TINOCO, R.; SILVA, R. O mundo das telas e a cultura mediada: demandas para a Educação Física escolar. In: ARAÚJO, A.; BATSITA, A.; OLIVEIRA, M. (Org.). **Vamos pensar as mídias na escola?** educação física, movimento, tecnologia. – Natal, RN: EDUFRN, 2016. p. 31-45. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/21406>. Acesso em: 14 jan. 2025.
- BETRÁN, J.; BETRÁN, A. As atividades físicas de aventura na naturalidade (AFAN): revisão da taxionomia (1995-2015) e tabelas de classificação e identificação das práticas. **Apunas. Educação Física e Esportes**. 2016, n.º 124. 2.º trimestre (abril-junho).
- BÉVORT, E.; BELLONI, M. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. **Educ. Soc.**, Campinas, vol. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/5pBFdjL4mWHnSM5jXySt9VF>. Acesso em: 28 jan. 2025.

BITARÃES, D. **Relação jovem e natureza: o desenvolvimento de jovens desbravadores pelo gosto da natureza**. 72f. Trabalho de conclusão de curso (Gestão ambiental) – Faculdade UnB Planaltina, Universidade de Brasília. Planaltina, 2019. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/25984>. Acesso em: 05 abr. 2025.

BIANCHI, P.; MORAES, J.; VIANA FILHO, E. Educação Física na perspectiva da Mídia-Educação: relato de uma experiência na escola. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.133374. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/133374>. Acesso em: 10 abr. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB.9394/1996. Brasília, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 27 jan. 2024.

BRASIL. Secretaria de Políticas Digitais. **Uso de telas por crianças e adolescentes**. Brasília: Secretaria de Comunicação da Presidência da República - Secretaria de Políticas Digitais, 10 out. 2023a. Disponível em: <https://www.gov.br/participamaisbrasil/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes>. Acesso em: 19 out. 2023.

BRASIL. Secretaria de Políticas Digitais. **Estratégia Brasileira de Educação Midiática**. Brasília: Coordenação-Geral de Educação Midiática Departamento de Direitos na Rede e Educação Midiática, 2023b. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2023/10/estrategia-brasileira-de-educacao-midiatica-apresenta-as-politicas-publicas-voltadas-para-a-populacao>. Acesso em: 20 fev. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 19 abr. 2024.

BRASIL. Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos. **Lei nº 8.069, 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em: 8 mar. 2025.

BRASIL. **Lei nº 13.257, de 8 de março de 2016**. Dispõe sobre as políticas públicas para a primeira infância e altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), o Decreto-Lei nº 3.689, de 3 de outubro de 1941 (Código de Processo Penal), a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, a Lei nº 11.770, de 9 de setembro de 2008, e a Lei nº 12.662, de 5 de junho de 2012. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 2016. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/lei/113257.htm. Acesso em: 8 mar. 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.826, de 20 de março de 2024**. Institui a parentalidade positiva e o direito ao brincar como estratégias intersetoriais de prevenção à violência contra crianças. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 2024a. Disponível em:

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/L14826.htm. Acesso em: 8 mar. 2025.

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. **Crianças, adolescentes e telas: Guia sobre usos de dispositivos digitais**. Brasília, DF: SECOM/PR, 2024b. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas_sobre-usos-de-dispositivos-digitais_versaoweb.pdf. Acesso em: 12 mar. 2025.

BRASIL. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 2014. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm. Acesso em: 15 abr. 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.180, de 1º de julho de 2021**. Institui a Política de Inovação Educação Conectada. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 2021. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2021/lei/114180.htm. Acesso em: 15 abr. 2025.

BRASIL. **Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025**. Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/115100.htm. Acesso em: 3 fev. 2025.

BRITO, S. **Criança-natureza: aspectos cognitivos e afetivos da criança na relação com a natureza**. 85f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Amazonas. Manaus, 2018. Disponível em: <https://tede.ufam.edu.br/handle/tede/6648>. Acesso em: 26 jun. 2024.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias: após a morte da infância**. Tradução de Gilka Girardello e Isabel Orofino. Florianópolis. 2006. Disponível em: <https://doceru.com/doc/s0808ce>. Acesso em: 28 jan. 2025.

BUCKINGHAM, D. **Manifesto pela educação midiática**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2022. 136 p.

CAMPOS, J.; SILVA, T.; ALBUQUERQUE, U. Observação participante e diário de campo: quando utilizar e como analisar? In: ALBUQUERQUE, U.; CUNHA, L.; LUCENA, R.; ALVES, R. **Métodos de pesquisa qualitativa para Etnobiologia**. – 1.ed. – Recife, PE: Nupeea, 2021. p. 95-112. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/351334960_Metodos_de_pesquisa_qualitativa_para_etnobiologia. Acesso em: 15 jul. 2024.

CANABRAVA, K.; AMORIM, P. MIRANDA, V.; PRIORE S.; CASTRO S. Sedentary behavior and cardiovascular risk in children: a systematic review. **Rev Bras Med Esporte**, vol. 25, no 5 – Set./Out. 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbme/a/pXkfbdcwgNyR7sjjQ5BvtxN/?lang=en#>. Acesso em: 17 jan. 2024.

CASTRO, T.; PONTE, C. Contar o tempo ou fazer com que o tempo conte? a perspectiva dos pais portugueses sobre tempo de tela. **Revista Cocar**, Edição Especial n.7, 2019, p. 168-182. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/339004596_Contar_o_tempo_ou_fazer_com_que_o_tempo conte_A_perspectiva_dos_pais_portugueses_sobre_tempo_de_tela. Acesso em: 17 jan. 2024.

CHAVES, P.; BARROS, J.; SOUSA, D.; COSTA, A.; ARAÚJO, A. Construindo diálogos entre a mídia-educação e a educação física: uma experiência na escola. **Motrivivência** v. 27, n. 44, p. 150-163, maio/2015. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2015v27n44p150>. Acesso em: 13 jan. 2025.

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do ensino de Educação Física. São Paulo: Cortez, 2013.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos municípios brasileiros: TIC Domicílios**, 2024a. São Paulo: CGI.br. Disponível em:

https://cgi.br/media/docs/publicacoes/2/20241104102822/tic_domicilios_2023_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 12 mar. 2025.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil** 2024b. São Paulo: CGI.br.

Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/indicadores/>. Acesso em: 12 mar. 2025.

COUTO, E. A infância e o brincar na cultura digital. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 31, n. 3, 897-916, set./dez. 2013. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0102-54732013000300007&script=sci_abstract. Acesso em: 11 out. 2024.

COYNE, S.; RADESKY, J.; COLLIER, K.; GENTILE, D.; LINDER, J.; NATHANSON, A.; RASMUSSEN, E.; REICH, S.; ROGERS, J. **Parenting and Digital Media**. Pediatrics. 2017 Nov;140(Suppl 2):S112-S116. doi: 10.1542/peds.2016-1758N. PMID: 29093044. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29093044/>. Acesso em: 08 nov. 2024.

DARIDO, S. A Avaliação da Educação Física na Escola. In: Universidade Estadual Paulista [UNESP]; Universidade Virtual do Estado de São Paulo [UNIVESP] (Org.). **Caderno de formação: formação de professores: didática dos conteúdos**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2012. v. 6. Bloco 2. p. 127-141. 176p. (Curso de Pedagogia). ISBN 978-85-7983-235-2. Disponível em: <https://goo.gl/N2LYPU>. Acesso em: 19 abr. 2024.

DELLAGNELO, L. Tecnologia na educação: um bem ou um risco? **Porvir**, 2023. Disponível em: <https://porvir.org/tecnologia-educacao-bem-ou-risco/>. Acesso em: 17 abr. 2025.

ESCOBAR, A. **Meu filho tá online demais: equilibrando o uso das telas no dia a dia familiar**. 1. ed. Santana de Parnaíba [SP]: Manole, 2024.

FANTIN, M. Mídia-educac o: aspectos hist ricos e te rico-metodol gicos. **Olhar de professor**, Ponta Grossa, 14(1): 27-40, 2011. Dispon vel em: <https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/3483/2501>. Acesso em: 17 fev. 2025.

FERNANDES J NIOR, A.; ALMEIDA, F.; ALMEIDA, S. A pesquisa brasileira em Educa o sobre o uso das tecnologias no Ensino M dio no in cio do s culo XXI e seu distanciamento da constru o da BNCC. **Ensaio: aval. pol. p bl. Educ.**, Rio de Janeiro, v.30, n.116, p. 620-643, jul./set. 2022. Dispon vel em: <https://www.scielo.br/j/ensaio/a/FbMVxqZ6tLB9gytrRW6SNzn/>. Acesso em: 13 mar. 2024.

FITZPATRICK, C.; CRISTINI, E.; BERNARD JY.; GARON-CARRIER, G. Meeting preschool screen time recommendations: which parental strategies matter? **Front. Psychol.** 14:1287396, 2023. DOI: 10.3389/fpsyg.2023.1287396. Acesso em: 13 fev. 2024.

GIL, A. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4^a. ed. - S o Paulo: Atlas, 2002. Dispon vel em: <https://docente.ifrn.edu.br/mauriciofacanha/ensino-superior/redacao-cientifica/livros/gil-a.-c.-como-elaborar-projetos-de-pesquisa.-sao-paulo-atlas-2002./view>. Acesso em: 18 out. 2024.

IBGE. INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTAT STICA. **Panorama do censo 2022**. Rio de Janeiro: IBGE, 2023. Dispon vel em: <https://censo2022.ibge.gov.br/panorama/mapas.html?localidade=2704302&recorte=bairros&tema=populacao>. Acesso em: 15 mar. 2025.

IN CIO, H.; CAUPER, D.; GOMES, G.; SILVA, L.; CASTRO, C.; MACHADO, L. Pr ticas corporais de aventura [na natureza] na educa o f sica escolar: uma experi ncia em escolas da rede municipal de Goi nia. In: **Anais do XIX Congresso Brasileiro de Ci ncias do Esporte – VI Congresso Internacional de Ci ncias do Esporte**. 2015, Vit ria: CBCE, ISSN 2175-5930. <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2015/6conice/paper/viewFile/7223/3940>. Acesso em: 22 jan. 2024.

IN CIO, H. Proposta de classifica o das pr ticas corporais de aventura para o ensino na educa o f sica escolar. **Rev Bras Ci nc Esporte**. 2021; 43, e005321. Dispon vel em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/JBt8mVCrp38pdD6KxPWjPZM/>. Acesso em: 25 jun. 2024.

KLEMMANN, M.; REATEGUI, A.; RAPKIEWICZ, C. An lise de Ferramentas de Minera o de Textos para Apoio   Produ o Textual. In: **Anais do XXII Simp sio Brasileiro de Inform tica na Educa o – XVII Workshop de Inform tica na Escola**. 2011, Aracaju. **Anais eletr nicos** [...]. Aracaju: GEPIED, 2011. p. 1100 – 1103. Dispon vel em: <http://milanesa.ime.usp.br/rbie/index.php/sbie/article/view/1866>. Acesso em: 25 fev. 2025.

LEMONS, A. **A tecnologia   um v rus: pandemia e cultura digital**. – 1. ed. - Porto Alegre: Sulina, 2021. 150 p.

LOUV, R. **A  ltima crian a na natureza: resgatando nossas crian as do transtorno do d ficit de natureza**. [tradu o Alyne Azuma, Cl udia Belhassoff]. 1. ed. – S o Paulo: Aquariana, 2016.

LUCENA, J.; CHENG, L.; CAVALCANTE, T.; SILVA, V.; FARIAS JÚNIOR, J. Prevalência de tempo excessivo de tela e fatores associados em adolescentes. **Rev Paul Pediatr**. 2015;33(4):407--414. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.rpped.2015.04.001>. Acesso em: 17 jan. 2024.

MADIGAN, S.; RACINE, N.; TOUGH, S. Prevalence of Preschoolers Meeting vs Exceeding Screen Time Guidelines. **JAMAPediatr**. 2020;174(1):9395. DOI:10.1001/jamapediatrics.2019.4495. Acesso em: 13 fev. 2024.

MACENA, C. **Percepções e contato com a natureza entre crianças durante a pandemia de covid-19**. 89f. Dissertação (Mestrado em Ciências e Tecnologias Ambientais) - Programa de Pós-Graduação em Ciências e Tecnologias Ambientais, Universidade Federal do Sul da Bahia, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia. Porto Seguro, 2022. Disponível em: <http://repositorio.ifba.edu.br/jspui/handle/123456789/290>. Acesso em: 26 jun. 2024.

MAGALHÃES, A. **Quando as ancestrais narram a expansão da cidade: o caso do bairro Benedito Bentes em Maceió-AL sob uma perspectiva genderizada e racializada**. 89f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Alagoas. Maceió, 2022. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/jspui/handle/123456789/11656>. Acesso em: 22 mar. 2025.

MARTINS, R. O processo de pesquisa em educação. In: MARTINS, R. (Org.). **Metodologia da pesquisa científica: reflexões e experiências investigativas na educação**. – Lavras: Ed. UFLA, 2022a. p. 28-43. Disponível em: <http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/50782>. Acesso em: 11 mar. 2024.

MARTINS, R. Introdução a delineamentos de pesquisas em educação. In: MARTINS, R. (Org.). **Metodologia da pesquisa científica: reflexões e experiências investigativas na educação**. – Lavras: Ed. UFLA, 2022b. p. 86-89. Disponível em: <http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/50782>. Acesso em: 11 mar. 2024.

MARTINS, R. Planejamento de pesquisa. In: MARTINS, R. (Org.). **Metodologia da pesquisa científica: reflexões e experiências investigativas na educação**. – Lavras: Ed. UFLA, 2022c. p. 44-65. Disponível em: <http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/50782>. Acesso em: 11 mar. 2024.

MCARTHUR, B.; VOLKOVA, V.; TOMOPOULOS, S. Global Prevalence of Meeting Screen Time Guidelines Among Children 5 Years and Younger: A Systematic Review and Meta-analysis. **JAMA Pediatr**. 2022;176(4):373–383. DOI:10.1001/jamapediatrics.2021.6386. Acesso em: 13 fev. 2024.

MENDONÇA, R.; VASCONCELOS, G.; SANTOS, A.; TANAJURA, D.; MENEZES, A. Effectiveness of interventions in reducing screen time: A Systematic review. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 10, n. 9, p. e22410918023, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i9.18023. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/18023>. Acesso em: 12 jan. 2024.

MEZZAROBBA, C. A mídia, as tecnologias e a educação física no Brasil: uma descrição genealógica. **Rev. Tempos Espaços Educ.** v.13, n. 32, e-13065, jan./dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/revtee/article/view/13065>. Acesso em: 21 fev. 2024.

MEZZAROBBA, C.; BASSANI, J. O subcampo das mídias e tecnologias no campo da Educação Física brasileira: origem, conflitos, contemporaneidade. **Debates em Educação**, [S. l.], v. 15, n. 37, p. e15856, 2023. DOI: 10.28998/2175-6600.2023v15n37pe15856. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/15856>. Acesso em: 16 maio 2024.

MEIRELLES, F. Pesquisa do Uso da TI - Tecnologia de Informação nas Empresas. 35ª Edição Anual, **FGVcia**, 2024. Disponível em: https://eaesp.fgv.br/sites/eaesp.fgv.br/files/u68/pesti-fgvcia-2024_0.pdf. Acesso em: 12 mar. 2025.

MINAYO, M. O desafio da pesquisa social. In: DESLANDES, S.; GOMES, R.; MINAYO, M. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 29. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2010a. p. 9-29.

MINAYO, M. Trabalho de campo: contexto de observação, interação e descoberta. In: DESLANDES, S.; GOMES, R.; MINAYO, M. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 29. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2010b. p. 61-77.

MORAIS, G. **Práticas corporais de aventura na Educação Física Escolar: uma proposta de ensino com base na metodologia Crítico-superadora**. 160f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física) – Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – PROEF, Universidade Federal de Goiás e Núcleo de Educação a Distância da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – NEAD/UNESP, 2020. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/items/f74fa08f-8543-4f44-b0c1-703140ce8c81>. Acesso em: 24 maio 2024.

MOURA, A.; MOURA, M.; GOMES, J.; CARVALHO, F.; MORAES, J. Nível de atividade física, tempo de tela e duração do sono de acordo com dados sociodemográficos de escolares. **Saud Pesq**, jan./mar. 2021; 14(2):425-435. Disponível em: <https://doi.org/10.17765/2176-9206.2021v14n2e8993>. Acesso em: 09 fev. 2024.

NAVARRO, R. The Average Screen Time and Usage by Country. **Eletronics Hub**. 2023. Disponível em: <https://www.electronicshub.org/the-average-screen-time-and-usage-by-country/>. Acesso em: 12 jan. 2024.

NOBRE, J.; SANTOS, J.; SANTOS, L.; GUEDES, S.; PEREIRA, L.; COSTA, J.; MORAIS, R. Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira Infância. **Ciência & Saúde Coletiva**, 26(3):1127-1136, 2021. Acesso em: 17 jan. 2024.

NOZAKI, J.; RODRIGUES, L.; OLIVEIRA, T.; SO, M.; LEITÃO, A. Educação física na educação infantil, linguagens e tecnologias: a construção de narrativas digitais com as crianças. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.134147. Disponível em:

<https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/134147>. Acesso em: 12 jan. 2024.

OLIVEIRA, M.; HACK, C. Mídia e educação física escolar: panoramas mídia-educativos no contemporâneo. In: DORENSKI, S.; LARA, L.; ATHAYDE, P. (Org.). **Comunicação e mídia**: história, tensões e perspectivas. – Natal, RN: EDUFRN, 2020. p. 43-56. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/29070>. Acesso em: 12 dez. 2024.

OLIVEIRA, M. Na sala dos espelhos, fotografia e compartilhamento na Educação Física escolar. In: ARAÚJO, A.; BATSITA, A.; OLIVEIRA, M. (Org.). **Vamos pensar as mídias na escola?** educação física, movimento, tecnologia. – Natal, RN: EDUFRN, 2016. p. 75-91. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/21406>. Acesso em: 14 jan. 2025.

OSWALD, T.; RUMBOLD, A.; KEDZIOR, S.; MOORE, V. Psychological impacts of “screen time” and “green time” for children and adolescents: A systematic scoping review. **PloS one**, 15(9):e0237725, 2020. Disponível em: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0237725>. Acesso em: 8 mar. 2025.

QUATRIN, A.; CASSEL, P. Between play and the screen: the repercussions on children's emotional development. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 9, n. 8, p. e625985827, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i8.5827. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/5827>. Acesso em: 12 fev. 2025.

SANTOS, S.; SANTOS, M. O fenômeno do tempo de tela sob os olhares da Educação Física: uma revisão da literatura para vislumbrar desafios contemporâneos. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 36, n. 67, p. 1–22, 2024. DOI: 10.5007/2175-8042.2024.e100680. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/100680>. Acesso em: 18 fev. 2025.

SANTOS, K. **Cinema e educação**: um olhar para as práticas corporais de aventura. 112f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós- Graduação em Educação, Universidade Federal de Sergipe, 2023. Disponível em: https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/18507/2/KARINE_ANJOS_SANTOS.pdf. Acesso em: 22 nov. 2024.

SANTOS, R.; MENDES, C.; BRESSANI, G.; VENTURA, S.; NOGUEIRA, Y.; MIRANDA, D.; ROMANO-SILVA, M. The associations between screen time and mental health in adolescents: a systematic review. **BMC Psychology** (2023). Disponível em: <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01166-7>. Acesso em: 30 jan 2024.

SANTOS, R.; SANFELICE, G.; MEZZAROBIA, C. Educação Física e cultura digital: perspectivas, tensões e contribuições na formação de professores e professoras desse componente curricular. **Movimento**, v. 29, e29068, 2023. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.130190>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mov/a/c5M8FX9KGXPXKpxtmmfPGBB/#>. Acesso em: 20 fev. 2024.

SANTOS, R.; BOARO, J.; LOBO, V.; BLEICHER, T. Tempo de tela dos nativos digitais na pandemia do coronavírus. **Rev. Expr. Catól.**; v. 11, n. 1; jan./jun/2022. Disponível em: <http://publicacoes.unicatolicaquixada.edu.br/index.php/rec/article/view/13>. Acesso em: 12 jan. 2024.

SANDES, M; GUEDES, T.; MENESES, K. Avaliação do uso de telas digitais por crianças e adolescentes em tempos de pandemia. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v.8, n.9, p. 64081-64113, set.2022. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/52476/39189>. Acesso em: 03 jun. 2023.

SCHAAN, C.; CUREAU, F.; SBARAINI, M.; SPARRENBURGER, K.; KOHL III, H.; SCHAAN, B. Prevalence of excessive screen time and TV viewing among Brazilian adolescents: a systematic review and meta-analysis. **J Pediatr** (Rio J). 2019;95(2):155-165. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2255553618301174?via%3Dihub>. Acesso em: 05 fev. 2025.

SENA, M.; CRUVINEL, S. Análise dos direitos fundamentais frente a lei n. 15.100 de 2025: restrição de uso de celulares nas escolas. **Revista de Direito Magis**, v. 3, n. 2, p. 23-36, 2025. DOI: 10.5281/zenodo.14999234. Disponível em: <https://periodico.agej.com.br/index.php/revistamagis/article/view/59/46>. Acesso em: 12 mar. 2025.

SILVA, S.; SILVEIRA, M.; ALMEIDA, H.; NASCIMENTO, M.; SANTOS, M.; HEIMER, M. Use of digital screens by adolescents and association on sleep quality: a systematic review. **Cad. Saúde Pública**, 2022; 38(10):e00300721. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0102-311XEN300721>. Acesso em: 28 jan. 2024.

SILVA, T.; OLIVEIRA, H.; BERGMANN, M.; BERGMANN, G. Associação entre atividade física e tempo de tela com o nível socioeconômico em adolescentes. **Rev Bras Ativ Fis Saúde**, Pelotas/RS, 20(5):503-513, set./2015. Disponível em: <https://doi.org/10.12820/rbafs.v.20n5p503>. Acesso em: 17 jan. 2024.

SILVA, C. **Práticas corporais de aventura nos anos iniciais**: a organização e a sistematização curricular nas aulas de Educação Física. 108f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física) – Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – PROEF, Universidade Federal do Rio Grande do Norte e Núcleo de Educação a Distância da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – NEAD/UNESP, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/29609>. Acesso em: 28 jan. 2024.

SIMIONI, G. **Adultos brincantes**: Por que paramos de brincar ao crescer? ou Paramos de brincar para crescer? 46f. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Arte-Teatro) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. São Paulo, 2023. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/19b28861-3b40-43b2-8afd-6e4b40665adf/content>. Acesso em: 14 abr. 2025.

SOUSA, L.; CARVALHO, J. Uso abusivo de telas na infância e suas consequências. **REAS**, vol. 23(2), 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.25248/REAS.e11594.2023>. Acesso em: 28 jan. 2024.

SOUSA, D. **Esporte de aventura na escola: possibilidades de diálogo com a mídia-educação**. 174f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Programa de Pós- Graduação em Educação Física, Departamento de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/21343>. Acesso em: 18 nov. 2024.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Manual de orientação: menos telas mais saúde**. Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital (2019-2021), 2019. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/_22246c-ManOrient_-_MenosTelas_MaisSaude.pdf. Acesso 18 jan. 2024.

STIGLIC, N.; VINER, R. Effects of screentime on the health and well-being of children and adolescents: a systematic review of reviews. **BMJ Open**, 2019; 9:e023191. DOI:10.1136/bmjopen-2018-023191. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgleclefindmkaj/https://bmjopen.bmj.com/content/bmjopen/9/1/e023191.full.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2024.

TINÔCO, R. Cinema e esportes: da ficção à realidade escolar. In: ARAÚJO, A.; BATSITA, A.; OLIVEIRA, M. (Org.). **Vamos pensar as mídias na escola?** educação física, movimento, tecnologia. – Natal, RN: EDUFRN, 2016. p. 31-45. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/21406>. Acesso em: 14 jan. 2025.

TROTT, M.; DRISCOLL, R.; IRALDO, E.; PARDHAN, S. Changes and correlates of screen time in adults and children during the COVID-19 pandemic: A systematic review and meta-analysis. **eClinicalMedicine**, 2022; 48:101452. Disponível em: [https://www.thelancet.com/journals/eclinm/article/PIIS2589-5370\(22\)00182-1/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/eclinm/article/PIIS2589-5370(22)00182-1/fulltext). Acesso 29 jan. 2024.

UNESCO. **Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023: Tecnologia na educação: Uma ferramenta a serviço de quem?** Paris: UNESCO, 2023. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_por. Acesso em: 22 fev. 2025.

VELLOSO, L.; MALDONADO, D.; MIRANDA, M.; FREIRE, E. Pesquisa participante na educação física escolar: o estado da arte. **Movimento**, v. 28, e28059, 2022. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.120865>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mov/a/5RQxmKxDFmXY3KRmHwGNLxS/>. Acesso em: 27 out. 2024.

APÊNDICE A – Planos de aula

ESCOLA ESTADUAL DR. JOSÉ MARIA DE MELO
PROFESSORA: Maria Heloíse Silva dos Santos
COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física
1º ENCONTRO
UNIDADE TEMÁTICA: Práticas corporais de aventura
OBJETOS DE CONHECIMENTO: Práticas corporais de aventura na natureza
TURMA: 5º ano 01-05
LOCAL: Sala de aula/ sala de vídeo
DURAÇÃO DA ATIVIDADE: 100 min.
HABILIDADE: HABILIDADE NOVA 1ª - Identificar as características do fenômeno “tempo de tela” na infância e refletir sobre seus impactos. HABILIDADE NOVA 2ª - Identificar e comparar de forma crítica as diferentes estratégias utilizadas para induzir o consumo de telas digitais por um maior período de tempo.
OBJETIVOS: Conhecer e compreender o fenômeno “tempo de tela” de forma crítica, identificando os aspectos envolvidos.
ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS • INTRODUÇÃO E AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA - Haverá uma breve apresentação quanto aos objetivos da proposta pedagógica na qual os estudantes irão vivenciar ao longo dos 10 encontros, em seguida serão indagados sobre suas relações com o uso das telas digitais e se possuem aparelhos eletrônicos próprios e/ou compartilhados. - Para discutirmos o “tempo de tela”, vamos analisar um vídeo educativo, levando os estudantes a refletirem sobre a mensagem trazida por essa mídia e como eles se identificam nessa relação com as telas digitais. Título do vídeo: [ALERTA] não deixe o celular escravizar as crianças. Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=uuDbHj1P8dU - Para o complemento, após o diálogo sobre o vídeo disparador, os estudantes realizarão o preenchimento da atividade “trilha do tempo de tela” (apêndice B), onde terão que preencher as casas referentes aos horários do dia em utilizam as telas digitais, seja para fins de lazer ou de estudos. Após o preenchimento, serão estimulados a refletirem sobre suas respostas e as dos colegas. • DESENVOLVIMENTO - Com o auxílio de um slide (construído pela professora mediadora), será apresentado aspectos relacionados ao “tempo de tela”, como os conceitos, os impactos e as recomendações para a utilização das telas digitais de acordo com a faixa etária. A proposta é de uma apresentação interativa, onde a professora estimulará a participação dos estudantes, buscando fazer conexão do conteúdo com a realidade da turma. • CONCLUSÃO - Por fim, os estudantes serão levados a refletirem e suporem o que nos leva a ficarmos tanto tempo presos às telas digitais. As repostas serão registradas em uma cartolina, numa espécie de nuvem de palavras.

AVALIAÇÃO A avaliação diagnóstica será realizada por meio da identificação dos conhecimentos prévios sobre os conteúdos abordados na aula, bem como a partir dos preenchimentos da atividade “trilha do tempo de tela”, identificando a relação dos estudantes com o uso das telas digitais. Também será observada e registrada a interação da turma durante os diálogos.
RECURSOS DIDÁTICOS E MATERIAIS: Smart TV ou projetor; atividade trilha do “tempo de tela” impressa; cartolina e canetas.
2º ENCONTRO
UNIDADE TEMÁTICA: Práticas corporais de aventura
OBJETOS DE CONHECIMENTO: Práticas corporais de aventura na natureza
TURMA: 5º ano 01-05
LOCAL: Sala de aula/ sala de vídeo
DURAÇÃO DA ATIVIDADE: 100 min.
HABILIDADES: HABILIDADE NOVA 1ª - Identificar as características do fenômeno “tempo de tela” na infância e refletir sobre seus impactos. HABILIDADE NOVA 2ª - Identificar e comparar de forma crítica as diferentes estratégias utilizadas para induzir o consumo de telas digitais por um maior período de tempo. HABILIDADE NOVA 3ª - Formular e utilizar estratégias para um consumo mais equilibrado e responsável de telas digitais no cotidiano. HABILIDADE NOVA 4ª - Participar de forma autônoma e crítica de análises e diálogos sobre o “tempo de tela” dentro e fora do âmbito escolar.
OBJETIVOS: Compreender e identificar as diferentes estratégias utilizadas para prender nossa atenção às telas digitais.
ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS • INTRODUÇÃO - MANIFESTAÇÕES DE APRENDIZAGEM: para retomar o que foi desenvolvido, será apresentada a proposta do “registro de 5 minutos”, na qual cada estudante terá esse tempo para escrever, desenhar ou expressar por meio de áudio ou imagem fotografada aquilo que lembra da aula anterior (externando seus sentimentos e pensamentos). - Logo após, será realizada uma roda de conversa incluindo questionamentos sobre o uso das telas durante a semana que se passou. Será retomada a nuvem de palavras construída na aula anterior, influenciando-os a refletirem as hipóteses sobre as estratégias utilizadas para nos prender às telas digitais. • DESENVOLVIMENTO Serão desenvolvidas, na sala de vídeo, algumas atividades de reprodução de situações corriqueiras no uso das telas digitais, com algumas das estratégias utilizadas para prender nossa atenção, possibilitando aos estudantes a construção do conhecimento de forma crítica e criativa, são elas: 1. ROLAGEM INFINITA: Os estudantes serão desafiados a contarem a quantidade de vídeos que aparecerá em uma rápida rolagem no <i>feed</i> de uma conta na plataforma Youtube (que será espelhada do celular da professora para a smart TV), levando-os a refletirem sobre o quanto é prazeroso termos várias opções de conteúdos que nos agradam, porém

isso faz com que percamos o controle em relação ao tempo que permanecemos presos aquela tela, pois na medida em que rolamos a tela as novidades atrativas nunca cessarão de chegar.

2. **FERRAMENTAS DE ENGAJAMENTO E ALGORITMO:** Será proposta a construção coletiva de um *feed* no formato de uma das redes sociais utilizadas pelos estudantes; a fim de promover uma reflexão sobre como os botões de engajamento (like, compartilhar, salvar, entre outros) podem gerar reações cognitivas de recompensa, com a liberação de hormônios (como a dopamina) ao receber interações nas redes, nos trazendo sensação de prazer e felicidade. A atividade também ressaltará como o engajamento com certos tipos de conteúdo faz com que os algoritmos (será explicado o significado) entendam o que nos chama a atenção e moldem o que aparecerá em nossos *feeds* (inclusive os anúncios publicitários), consequentemente nos oferecendo um ambiente agradável que poderá prender nossa atenção por mais tempo. A atividade acontecerá nas seguintes etapas:

- A turma será apresentada a 4 imagens de diferentes assuntos (envolvendo música, dança, esporte e polêmicas do cotidiano deles), cada estudante receberá uma “moeda” com o símbolo do coração vermelho (que representará a ação de curtir a publicação), eles deverão escolher e “curtir” a imagem que mais tiveram afinidade. Em seguida serão formados 4 grupos, cada um representando uma imagem, compostos por aqueles que a “curtiram”.

- Cada grupo deverá dialogar sobre o tema da publicação, expondo os motivos da sua escolha e em seguida farão o papel de algoritmos, montando um *feed* (em uma cartolina) com postagens relacionadas a imagem escolhida (incluindo anúncios publicitários que são prováveis de aparecer), essas postagens podem ser criadas por meio de desenhos ou recortes disponibilizados pela professora mediadora.

- Após a montagem do *feed*, os estudantes compartilharão com a turma suas criações. Nesse momento serão levados a refletirem como funciona essa estratégia, como a nossa atenção virou uma moeda tão valiosa para as plataformas digitais e de como estamos investindo essa moeda ao engajarmos com os conteúdos, sendo levados a navegarmos em uma bolha preenchida por elementos agradáveis que nos induzem a permanecer naquele ambiente por mais tempo.

3. **AUTOPLAY:** A turma será convidada a escolher e assistir a um vídeo com um tema em comum, ao finalizar o vídeo serão motivados a permanecerem assistindo ao próximo que já estará automaticamente iniciando. Após assistirem, serão levados a refletirem sobre essa estratégia e quais os meios de lidar com ela (como a desativação do autoplay nas configurações das plataformas).

CONCLUSÃO

Ao retornarem para a sala de aula, como atividade para casa, os estudantes serão orientados para pensarem em estratégias que possam ajudar a mitigar o uso excessivo de telas digitais, bem como, possibilidades para lidar com as técnicas de persuasão vivenciadas na presente aula. Além disso, será solicitado que cada um possa trazer uma caixa de papelão média (caixa de sapato) que representará o “baú” onde guardarão as relíquias construídas nas aulas.

AVALIAÇÃO

Será realizada por meio da observação e registros textuais e imagéticos dos acontecimentos da aula, identificando a interação e o posicionamento individual e coletivo dos estudantes a respeito do tema abordado durante as atividades. Também serão levados em consideração seus registros do momento de manifestações de aprendizagem e a confecção dos *feeds*.

RECURSOS DIDÁTICOS E MATERIAIS: Smart TV ou projetor; cartolinas; canetas; imagens relacionadas à atividade; colas e plaquinhas (moedas) com coração vermelho.

3º ENCONTRO

UNIDADE TEMÁTICA: Práticas corporais de aventura

OBJETOS DE CONHECIMENTO: Práticas corporais de aventura na natureza

TURMA: 5º ano 01-05

LOCAL: Sala de aula/ espaço aberto

DURAÇÃO DA ATIVIDADE: 100 min.
HABILIDADES: HABILIDADE NOVA 3ª - Formular e utilizar estratégias para um consumo mais equilibrado e responsável de telas digitais no cotidiano. HABILIDADE NOVA 4ª - Participar de forma autônoma e crítica de análises e diálogos sobre o “tempo de tela” dentro e fora do âmbito escolar. (EF89EF19) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, respeitando o patrimônio natural e minimizando os impactos de degradação ambiental. (EF89EF20) Identificar riscos, formular estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza. (EF89EF21) Identificar as características (equipamentos de segurança, instrumentos, indumentária, organização) das práticas corporais de aventura na natureza, bem como suas transformações históricas.
OBJETIVOS: Refletir e elaborar propostas para promover o equilíbrio do uso das telas, reconhecendo a reconexão com a natureza por meio das Práticas Corporais de Aventura na Natureza como uma das possibilidades.
ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS • INTRODUÇÃO - MANIFESTAÇÕES DE APRENDIZAGEM: para retomar o que foi desenvolvido, os estudantes deverão registrar, em 5 minutos, por meio de texto, desenho, áudio ou fotografia aquilo que lembram da aula anterior (externando seus sentimentos e pensamentos). - Partindo da atividade que foi passada para casa, será realizada uma roda de conversa com o intuito de ouvir dos estudantes como eles se percebem nessa realidade do tempo de tela, e o que acham que pode ser feito para encontrarmos um equilíbrio entre o mundo real e o virtual, mitigando assim os efeitos negativos do uso excessivo de telas. - Logo após, será apresentada a proposta de uma reconexão com a natureza (como estratégia para pensarmos formas de nos desconectar dos meios de persuasão das telas digitais, permitindo que eles explorem o mundo real criando maiores aproximações com a natureza) por meio das Práticas Corporais de Aventura na Natureza. Para o levantamento dos conhecimentos prévios sobre a temática, os estudantes serão indagados sobre as relações e experiências que já tiveram com a natureza. - Com o auxílio de um slide (construído pela professora mediadora), serão apresentados os conceitos e características relacionadas a temática, enfatizando os elementos que a constituem por meio das dimensões da taxionomia de Betrán; Betrán (2016). • DESENVOLVIMENTO Serão propostas atividades que promovam a vivência com o elemento TERRA, fazendo analogias com as estratégias que fomentam o “tempo de tela”. - A turma será levada a um passeio pelos espaços da escola onde é possível ter contato com a terra, estimulando a criação de brincadeiras livres nesses ambientes e buscando também refletir sobre a presença ou não de árvores e plantas, e de pontos que podem oferecer algum risco para as brincadeiras (como as irregularidades na infraestrutura). Para o complemento da experiência, serão levados alguns materiais que estimulem a interação com o meio, como lupas, cavadores, baldinhos e pazinhas, bem como argila para o manuseio e criação livre. • CONCLUSÃO Ao retornarem para a sala os estudantes serão estimulados a relatarem suas percepções a respeito da aula, expondo quais as estratégias que consideram mais relevantes para lidar com o tempo excessivo nas telas e o que sentiu ao manusear a terra. As produções em argila serão guardadas no baú individual, para o processo de secagem e registro.
AValiação Se dará por meio de uma avaliação diagnóstica com diálogos possíveis de identificar os conhecimentos prévios sobre as PCA na natureza; observação e registro dos acontecimentos da aula, levando em consideração a participação dos estudantes, suas colocações e interações nas rodas de conversa e demais atividades propostas. Bem como, serão analisados os registros do momento

de manifestações de aprendizagem, a realização da atividade solicitada para casa na aula anterior e as produções artísticas feitas com a argila.
RECURSOS DIDÁTICOS E MATERIAIS: Smart TV ou projetor; argila; lupas; cavadores; baldinhos e pazinhas.
4º ENCONTRO
UNIDADE TEMÁTICA: Práticas corporais de aventura
OBJETOS DE CONHECIMENTO: Práticas corporais de aventura na natureza
TURMA: 5º ano 01-05
LOCAL: Sala de aula/ espaço aberto
DURAÇÃO DA ATIVIDADE: 100 min.
HABILIDADES: HABILIDADE NOVA 3ª - Formular e utilizar estratégias para um consumo mais equilibrado e responsável de telas digitais no cotidiano. HABILIDADE NOVA 4ª - Participar de forma autônoma e crítica de análises e diálogos sobre o “tempo de tela” dentro e fora do âmbito escolar. (EF89EF19) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, respeitando o patrimônio natural e minimizando os impactos de degradação ambiental. (EF89EF20) Identificar riscos, formular estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza.
OBJETIVOS: Reconhecer os elementos constituintes das PCA na natureza e vivenciar a reaproximação com o elemento Terra e demais dimensões taxionômicas.
ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS • INTRODUÇÃO - MANIFESTAÇÕES DE APRENDIZAGEM: para retomar o que foi desenvolvido, os estudantes deverão registrar, em 5 minutos, por meio de texto, desenho, áudio ou fotografia aquilo que lembram da aula anterior (externando seus sentimentos e pensamentos). Após o registro, haverá o compartilhamento dessas produções, como forma de dialogarmos lembrando o que foi abordado. - Buscando fazer referência ao “tempo de tela”, os estudantes serão estimulados a pensarem na relação entre o elemento terra e as estratégias que nos levam a ficar por mais tempo nas telas digitais, como a rolagem infinita (quanto mais cavamos a terra temos novidades, algo que muitas das vezes pode ser inesperado, como texturas diferentes, objetos e insetos escondidos). • DESENVOLVIMENTO - PAPO NATUREZA: a partir desta aula, será proposto um momento com a turma para o diálogo sobre a preservação da natureza, da qual fazemos parte. Com isso poderemos contemplar a dimensão da valorização eticoambiental presente na taxionomia de Betrán; Betrán (2016), que considera os níveis de impacto ecológico das PCA na natureza. Esse início será marcado pelo plantio de sementes de girassol, onde cada estudante receberá um vaso (reciclagem do fundo de uma garrafa PET de 2 litros), terra adubada e sementes de girassol anão; e orientados pela professora, deverão plantar, regar e levar para casa. A proposta busca promover uma conexão com a natureza no ambiente doméstico, propondo uma alternativa de desconexão das telas digitais, na medida em que o estudante precisará disponibilizar e dedicar um determinado tempo para o cultivo da planta.

- Dando continuidade as atividades para o estreitamento da relação com o elemento TERRA, e a vivência com os demais elementos que estão presentes nas práticas corporais de aventura na natureza, como o equilíbrio, movimentos no plano horizontal e vertical, com médio-alto consumo de energia e diferentes tipos de deslizamentos terrestres, os estudantes experimentarão:

- 1- “COMO CAMINHAM OS MACACOS” – baseada na proposta pedagógica de Silva (2020): Utilizando os quatro apoios no chão (imitando o caminhar dos macacos), os estudantes atravessarão de um lado para o outro do espaço; em seguida, serão feitas marcações no chão (com giz), que simulem ranhuras e agarra nas quais servirão de único apoio para os pés e mãos. Essa atividade faz alusão à prática da escalada, que é uma prática de aventura na natureza, por isso, os estudantes serão convidados a desenharem a figura de uma montanha para poderem “escalar”. Ao longo da experiência, esses pontos de apoio tomarão uma distância maior, levando aos estudantes a necessidade de criar estratégias corporais e flexibilidade para alcançar a próxima ranhura e agarra.
- 2- PASSEIO NO TAPETE (SENTADO) – baseada na proposta pedagógica de Moraes (2020): Serão utilizados papelões com tapetes grandes ou lonas por cima para simular práticas de deslizamento. Os estudantes serão estimulados a fazerem manobras, com a ajuda de um ou mais estudantes puxando ou empurrando. Após essa experimentação, a turma será dividida em pequenos grupos compostos por três pessoas; cada grupo deverá levar 10 bolinhas plásticas coloridas até a outra extremidade do espaço, mas para isso eles precisarão se deslocar com pelo menos um dos integrantes sentado em um tapete (ou lona). Deverá ser levada uma bolinha por vez e precisarão haver trocas entre os componentes a cada volta, para que todos possam vivenciar ambas as funções (puxar e deslizar). O grupo que finalizar o transporte das bolinhas mais rápido será o vencedor.
- 3- PASSEIO NO TAPETE (DECÚBITO DORSAL): com o objetivo de promover o deslize no solo em decúbito dorsal, será estendida uma corda de aproximadamente cinco metros de comprimento (com suas extremidades seguramente fixadas). Os estudantes, individualmente, deitados em um tapete (ou lona), deverão se deslocar para a outra extremidade da corda utilizando apenas as forças do braço, ao puxar a corda fazendo com que seu corpo deslize. Essa atividade tem características de movimentos utilizados na escalada e no rapel, que se configuram como prática de aventura na natureza.

Em seguida, será feita uma variação dessa atividade. A turma será dividida em 4 grupos, cada um de posse de uma corda de aproximadamente cinco metros de comprimento, dessa vez as extremidades das cordas deverão ser seguradas pelos próprios integrantes do grupo, que deverão se deslocar (um por vez) até a extremidade oposta. A equipe que conseguir deslocar o maior número de membros de um lado para o outro em 1 minuto será a vencedora.

• **CONCLUSÃO**

Ao retornarem para a sala os estudantes serão estimulados a relatarem suas percepções a respeito da aula (o que sentiram, como foi controlar os próprios movimentos, quais atividades demandaram maior e menor esforço, quais elementos constituintes das PCA na natureza foi possível identificar, entre outros). Também serão orientados quanto aos cuidados para o cultivo do girassol.

AValiação

Se dará por meio da observação e registro dos acontecimentos da aula, levando em consideração a participação dos estudantes suas colocações e interações nos questionamentos e diálogos e o posicionamento individual e coletivo nas atividades práticas. Também serão analisados os registros do momento de manifestações de aprendizagem e o desempenho no plantio das sementes de girassol.

RECURSOS DIDÁTICOS E MATERIAIS: Giz; corda com 5m de comprimento; tapete ou lona; fundo de garrafa PET de 2 litros (vasos); terra adubada; borrifador com água e sementes de girassol anão.

5º ENCONTRO

UNIDADE TEMÁTICA: Práticas corporais de aventura

OBJETOS DE CONHECIMENTO: Práticas corporais de aventura na natureza

TURMA: 5º ano 01-05

LOCAL: Sala de aula/ espaço aberto

DURAÇÃO DA ATIVIDADE: 100 min.

HABILIDADES:

HABILIDADE NOVA 3ª - Formular e utilizar estratégias para um consumo mais equilibrado e responsável de telas digitais no cotidiano.

HABILIDADE NOVA 4ª - Participar de forma autônoma e crítica de análises e diálogos sobre o “tempo de tela” dentro e fora do âmbito escolar.

(EF89EF19) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, respeitando o patrimônio natural e minimizando os impactos de degradação ambiental.

(EF89EF20) Identificar riscos, formular estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza.

OBJETIVOS: Compreender e experimentar a reconexão com o elemento Ar.

ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS

- **INTRODUÇÃO**

- MANIFESTAÇÕES DE APRENDIZAGEM: para retomar o que foi desenvolvido, os estudantes deverão registrar, em 5 minutos, por meio de texto, desenho, áudio ou fotografia aquilo que lembram da aula anterior (externando seus sentimentos e pensamentos). Após o registro, haverá o compartilhamento dessas produções, como forma de dialogarmos lembrando o que foi abordado.

- Será realizada uma roda de conversa com o intuito de ouvir dos estudantes quais as suas relações com atividades que precisam necessariamente do elemento ar para serem praticadas; ao longo do diálogo será falado do quão essencial é esse elemento para a nossa sobrevivência e do que pode ser feito, enquanto sociedade, para preservá-lo.

- **DESENVOLVIMENTO**

- PAPO NATUREZA: nesse breve diálogo retomaremos a valorização eticoambiental, indagando sobre como está sendo o cultivo do girassol e fazendo relação com a importância do elemento ar nesse processo, da troca de “favores” existente quando as árvores contribuem para uma melhor qualidade do ar, que por sua vez contribui para o crescimento e desenvolvimento delas.

- Em seguida, serão propostas atividades que promovam a vivência com o elemento AR, para isso, os estudantes serão levados a confeccionar (em sala de aula) objetos leves para que posteriormente (em espaço aberto) possam contemplar seus movimentos livres ao vento.

- 1- **MINI PIPAS:** Após a exibição de um vídeo que ensina passo a passo como montar uma mini pipa com talas de vassoura, os estudantes munidos dos materiais necessários, deverão usar sua criatividade para confeccionar sua própria pipa.

Título do vídeo: Como fazer uma mini pipa de 17cm com tala de vassoura piaçava.

Link do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=IH0ATLhNFoc>

- 2- **MINI PARAQUEDAS:** Após a exibição de um vídeo que ensina passo a passo como montar um mini paraquedas com sacos de plástico, os estudantes munidos dos materiais necessários, deverão usar sua criatividade para confeccionar seu próprio paraquedas.

Título do vídeo: Como fazer paraquedas de sacola, saco do lixo? Paraquedas caseiro.

Link do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=6Pi4XHf1s8g&t=275s>

- 3- **AVIÃO DE PAPEL:** Os estudantes munidos dos materiais necessários, deverão usar sua criatividade para confeccionar seu próprio avião de papel. Não haverá a exibição de vídeo mostrando como fazer, pois o intuito é que eles possam criar, demonstrar e ensinar aos colegas os modelos que já conhecem.

- 4- **PIROCÓPTERO:** Após a exibição de um vídeo que ensina passo a passo como montar um pirocôptero, os estudantes munidos dos materiais necessários, deverão usar sua criatividade para confeccionar seu próprio brinquedo.

Título do vídeo: Como fazer um pirocôptero caseiro com papel cartão.

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=ZEPg_mduJKk • CONCLUSÃO Ao retornarem para a sala os estudantes serão estimulados a relatarem suas percepções a respeito da aula, com o intuito de possibilitar que todos exponham as próprias opiniões sobre o processo de construção e experimentação dos brinquedos e das possibilidades de realizarem essas atividades fora da escola, em seguida serão orientados a guardarem suas produções no “baú” individual.
AVALIAÇÃO Será realizada por meio da observação e registros dos acontecimentos da aula, identificando a interação e o posicionamento individual e coletivo dos estudantes nos questionamentos e diálogos durante as atividades propostas. Também serão levados em consideração seus registros do momento de manifestações de aprendizagem e a confecção e interatividade com os brinquedos.
RECURSOS DIDÁTICOS E MATERIAIS: Smart TV ou projetor; papel seda; talas de vassoura; cola; linha de costura; sacolas de plástico; papelão; folhas A4; folhas de papel cartão e palito de churrasco.
6º ENCONTRO
UNIDADE TEMÁTICA: Práticas corporais de aventura
OBJETOS DE CONHECIMENTO: Práticas corporais de aventura na natureza
TURMA: 5º ano 01-05
LOCAL: Sala de aula/ espaço aberto
DURAÇÃO DA ATIVIDADE: 100 min.
HABILIDADES: HABILIDADE NOVA 3ª - Formular e utilizar estratégias para um consumo mais equilibrado e responsável de telas digitais no cotidiano. HABILIDADE NOVA 4ª - Participar de forma autônoma e crítica de análises e diálogos sobre o “tempo de tela” dentro e fora do âmbito escolar. (EF89EF19) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, respeitando o patrimônio natural e minimizando os impactos de degradação ambiental. (EF89EF20) Identificar riscos, formular estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza.
OBJETIVOS: Ampliar os conhecimentos e vivenciar a relação do elemento Ar com os demais componentes das demais dimensões taxionômicas.
ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS • INTRODUÇÃO - MANIFESTAÇÕES DE APRENDIZAGEM: para retomar o que foi desenvolvido, os estudantes deverão registrar, em 5 minutos, por meio de texto, desenho, áudio ou fotografia aquilo que lembram da aula anterior (externando seus sentimentos e pensamentos). Após o registro, haverá o compartilhamento dessas produções, como forma de dialogarmos lembrando o que foi abordado. - PAPO NATUREZA: nesse breve diálogo retomaremos a valorização eticoambiental, com atualizações sobre como está sendo o cultivo do girassol e solicitando registros imagéticos desse processo. Buscando fazer referência ao “tempo de tela”, os estudantes serão estimulados a pensarem na relação entre o elemento ar e o tempo nas telas digitais, como a existências de

aspectos benéficos e prejudiciais, pois assim como existe a poluição do ar que prejudica sua qualidade e afeta negativamente a nossa saúde, também existem as poluições nas mídias, nos trazendo desinformações e impondo padrões que podem acarretar em consequências à sociedade.

- **DESENVOLVIMENTO**

- Dando continuidade as atividades para o estreitamento da relação com o elemento AR, e a vivência com os demais elementos que estão presentes nas práticas corporais de aventura na natureza, como o equilíbrio, movimentos no plano horizontal e vertical, com médio-alto consumo de energia e diferentes tipos de deslizamentos aéreos, os estudantes experimentarão:

- 1- **A PONTE DO RIO QUEBROU!** – inspirada na proposta pedagógica de Silva (2020): Utilizando uma corda amarrada em uma árvore de maior porte, localizada próximo à cozinha da escola, o imaginário dos estudantes será estimulado à se aventurarem na travessia do “rio cheio de jacarés”, cuja ponte para seu o cruzamento arrebentou e o único meio de passar será suspenso na corda, realizando o movimento de pêndulo.
- 2- **TRAVESSIA DO RIO (FALSA BAIANA)** - inspirada na proposta pedagógica de Silva (2020): Os estudantes deverão fazer a travessia do “rio cheio de jacarés” utilizando o obstáculo da falsa baiana (composto por duas cordas, uma próxima ao chão para o apoio dos pés e a outra acima da cabeça para as mãos). As extremidades das cordas serão amarradas em duas pilstras. Para proporcionar mais segurança serão colocados tatames no chão, para o caso de algum estudante se desequilibrar.
- 3- **BOLHA DE SABÃO COM GARRAFA PET:** Após a exibição de um vídeo que ensina uma receita com produtos necessários para fazer as bolhinhas, a turma coletivamente fará o preparo e poderá, com o auxílio de uma garrafa PET de 500ml, experimentar o brinquedo.

Título do vídeo: Bola de sabão, aprenda a fazer – aula criativa.

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=1UdAIdM6_IE&t=144s

- **CONCLUSÃO**

Ao final da aula, os estudantes serão reunidos em uma roda para conversar sobre suas percepções, se já haviam experimentados as atividades propostas, se há possibilidades de replicá-las em suas residências ou locais próximos e quais adaptações seriam necessárias serem feitas.

AVALIAÇÃO

Se dará por meio da observação e registro dos acontecimentos da aula, levando em consideração a participação dos estudantes suas colocações e interações nos questionamentos e diálogos e o posicionamento individual e coletivo nas atividades práticas. Também serão analisados os registros do momento de manifestações de aprendizagem e a produção e interatividade com as bolhas de sabão.

RECURSOS DIDÁTICOS E MATERIAIS: Cordas; garrafas PET de 500ml; recipiente com água, açúcar e detergente.

7º ENCONTRO

UNIDADE TEMÁTICA: Práticas corporais de aventura

OBJETOS DE CONHECIMENTO: Práticas corporais de aventura na natureza

TURMA: 5º ano 01-05

LOCAL: Auditório/ espaço aberto

DURAÇÃO DA ATIVIDADE: 100 min.

HABILIDADES:

HABILIDADE NOVA 3ª - Formular e utilizar estratégias para um consumo mais equilibrado e responsável de telas digitais no cotidiano.

HABILIDADE NOVA 4ª - Participar de forma autônoma e crítica de análises e diálogos sobre o “tempo de tela” dentro e fora do âmbito escolar.

(EF89EF19) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, respeitando o patrimônio natural e minimizando os impactos de degradação ambiental.

(EF89EF20) Identificar riscos, formular estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza.

OBJETIVOS: Compreender e vivenciar a relação do elemento Fogo com os demais componentes das demais dimensões taxionômicas.

ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS

• **INTRODUÇÃO**

- **MANIFESTAÇÕES DE APRENDIZAGEM:** para retomar o que foi desenvolvido, os estudantes deverão registrar, em 5 minutos, por meio de texto, desenho, áudio ou fotografia aquilo que lembram da aula anterior (externando seus sentimentos e pensamentos). Após o registro, haverá o compartilhamento dessas produções, como forma de dialogarmos lembrando o que foi abordado.

- Será realizada uma roda de conversa com o intuito de ouvir dos estudantes quais as suas experiências com o elemento fogo; ao longo do diálogo será falado do quão essencial é esse elemento para a nossa sobrevivência, desde os primórdios e de como ele se faz presente em nosso dia a dia.

- Buscando fazer referência ao “tempo de tela”, os estudantes serão estimulados a pensarem na relação entre o elemento fogo e as estratégias que nos levam a ficar por mais tempo nas telas digitais, como as ferramentas de engajamento (assim como o fogo necessita de atenção para que seja mantido acesso, as redes sociais precisam da nossa atenção, do nosso engajamento para se manterem ativas e rentáveis)

• **DESENVOLVIMENTO**

- **PAPO NATUREZA:** nesse breve diálogo de valorização eticoambiental, indagando sobre como está sendo o cultivo do girassol faremos uma relação com a importância do elemento fogo nesse processo, pois a luz e calor emitidos pelo sol são fundamentais para o crescimento da planta. Também será enfatizado sobre o porquê de estarmos presenciando o aumento do calor na terra e como o aquecimento global (consequência da ação do homem em relação à natureza) tem contribuído para isso.

- Em seguida, serão propostas atividades que promovam a vivência com o elemento FOGO e com os demais elementos que estão presentes nas práticas corporais de aventura na natureza; para isso, os estudantes terão experiências que proporcionem o contato com o calor e com a luz, que estão relacionados a ele. Vale destacar que serão orientados quanto aos devidos cuidados que se deve ter com o fogo, que ao manusearem precisam estar na presença de um adulto, inclusive ao replicar as atividades em casa. Para maior segurança os estudantes deverão estar com cabelos presos e sem casacos.

- 1- **TEATRO DAS SOMBRAS:** A turma será direcionada ao auditório, após a explicação da atividade serão apagadas todas as luzes, ficando o local iluminado apenas por uma vela. Os estudantes serão incentivados a criarem sombras diversas, bem como personagens para a construção de um de teatro de sombras.
- 2- **DESENHOS COM PINGOS DE VELA:** Serão espalhadas nos espaços do auditório algumas velas coloridas e bacias com água. A turma será distribuída em pequenos grupos e acendendo as velas das cores de sua preferência, deverão criar um desenho a partir dos pingos caídos na água.
- 3- **DESENHANDO COM A LUPA:** Em um ambiente externo, provido de luz solar abundante, serão distribuídas algumas lupas e folhas secas de árvore, com o intuito de que os estudantes possam tentar fazer algum desenho em na folha a partir do calor e luz do sol atravessado pela lupa.
- 4- **O CHÃO É LAVA** - baseada na proposta pedagógica de Silva (2020): Fazendo alusão à uma forma expressiva do elemento fogo, será estimulado o imaginário dos estudantes com a história de que todos estão em uma ilha que possui um enorme vulcão que acabou de entrar em erupção, com isso, para salvarem suas vidas todos deverão ficar suspensos em algum local. Na medida em que eles forem explorando os espaços e possibilidades de se “salvarem” serão dados outros comandos, como “para se salvar precisa estar de mãos dadas com um colega”, por exemplo.

• **CONCLUSÃO**

Ao retornarem para sala de aula, os estudantes serão indagados sobre suas percepções ao manusearem o elemento fogo e suas diferentes manifestações, sendo estimulados a criarem alternativas para experimentá-las fora da escola. Em seguida serão orientados a guardarem suas produções no “baú” individual.
AVALIAÇÃO Será realizada por meio da observação e registro dos acontecimentos da aula, levando em consideração a participação dos estudantes, suas colocações e interações nos questionamentos e diálogos e o posicionamento individual e coletivo nas atividades. Também serão analisados os registros do momento de manifestações de aprendizagem e a construção e interatividade com os elementos produzidos a partir dos pingos de velas e das folhas desenhadas.
RECURSOS DIDÁTICOS E MATERIAIS: Velas coloridas; bacias com água; lupas e folhas secas de árvore.
8º ENCONTRO
UNIDADE TEMÁTICA: Práticas corporais de aventura
OBJETOS DE CONHECIMENTO: Práticas corporais de aventura na natureza
TURMA: 5º ano 01-05
LOCAL: Sala de aula/ espaço aberto
DURAÇÃO DA ATIVIDADE: 100 min.
HABILIDADES: HABILIDADE NOVA 3ª - Formular e utilizar estratégias para um consumo mais equilibrado e responsável de telas digitais no cotidiano. HABILIDADE NOVA 4ª - Participar de forma autônoma e crítica de análises e diálogos sobre o “tempo de tela” dentro e fora do âmbito escolar. (EF89EF19) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, respeitando o patrimônio natural e minimizando os impactos de degradação ambiental. (EF89EF20) Identificar riscos, formular estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza.
OBJETIVOS: Analisar e experimentar a reconexão com o elemento Água.
ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS • INTRODUÇÃO - MANIFESTAÇÕES DE APRENDIZAGEM: para retomar o que foi desenvolvido, os estudantes deverão registrar, em 5 minutos, por meio de texto, desenho, áudio ou fotografia aquilo que lembram da aula anterior (externando seus sentimentos e pensamentos). Após o registro, haverá o compartilhamento dessas produções, como forma de dialogarmos lembrando o que foi abordado. - Em seguida, será realizada uma roda de conversa com o intuito de ouvir dos estudantes quais as suas experiências com o elemento água; ao longo do diálogo será falado do quão essencial é esse elemento para a nossa sobrevivência, embora estarmos presenciando mudanças climáticas advindas principalmente aquecimento global (consequência da ação do homem em relação à natureza) trazendo consequências como a falta de água em muitas regiões e ameaçando a qualidade de vida da humanidade. • DESENVOLVIMENTO

- PAPO NATUREZA: retomando brevemente o diálogo de valorização eticoambiental, será realizada a divulgação dos registros feitos pelos estudantes durante o cultivo do girassol, no decorrer da atividade, faremos uma relação com a importância do elemento água nesse processo, pois sem a presença da água será impossível a germinação e o crescimento da planta. Os estudantes serão levados a refletirem sobre o que podemos fazer para que preservamos esse elemento.

- Em seguida, serão propostas atividades que promovam a vivência com o elemento ÁGUA e a vivência com os demais elementos que estão presentes nas práticas corporais de aventura na natureza. Para isso, os estudantes serão levados a confeccionar (em sala de aula) alguns brinquedos para que posteriormente (em bacias com água dispostas em espaço aberto) possam experimentá-los.

- 1- BARQUINHO: Após a exibição de um vídeo que ensina passo a passo como montar um barquinho de papel, os estudantes munidos dos materiais necessários, deverão usar sua criatividade para confeccionar seu próprio barquinho.

Título do vídeo: Como fazer um barco de papel – barquinho de origami.

Link do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=YDqCAIGjAx4&t=26s>

- 2- PESCARIA: Após a exibição de um vídeo que ensina passo a passo como produzir os elementos de uma pescaria, os estudantes munidos dos materiais necessários, deverão usar sua criatividade para confeccioná-la de forma coletiva.

Título do vídeo: Brincando de pescaria em casa.

Link do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=heJq7SMF4zc&t=154s>

- 3- QEBRANDO O GELO: Cada estudante receberá da professora pesquisadora uma bola de gelo contendo um pequeno objeto no seu interior, eles serão incentivados a criar estratégias para resgatar tal objeto.

• **CONCLUSÃO**

Ao retornarem para a sala os estudantes serão estimulados a relatarem suas percepções a respeito da aula, com o intuito de possibilitar que todos exponham as próprias opiniões sobre o processo de construção e experimentação dos brinquedos e das possibilidades de realizarem essas atividades fora da escola, em seguida serão orientados a guardarem suas produções no “baú” individual.

AVALIAÇÃO

Será realizada por meio da observação e registros dos acontecimentos da aula, identificando a interação e o posicionamento individual e coletivo dos estudantes nos questionamentos e diálogos durante as atividades propostas. Também serão levados em consideração seus registros do momento de manifestações de aprendizagem e a confecção e interatividade com os brinquedos flutuantes.

RECURSOS DIDÁTICOS E MATERIAIS: bacias com água; folhas A4, varas de pesca adaptadas, peixinhos adaptados, bola de gelo com objeto preso dentro dela.

9º ENCONTRO

UNIDADE TEMÁTICA: Práticas corporais de aventura

OBJETOS DE CONHECIMENTO: Práticas corporais de aventura na natureza

TURMA: 5º ano 01-05

LOCAL: Sala de aula/ espaço aberto

DURAÇÃO DA ATIVIDADE: 100 min.

HABILIDADES:

HABILIDADE NOVA 3ª - Formular e utilizar estratégias para um consumo mais equilibrado e responsável de telas digitais no cotidiano. HABILIDADE NOVA 4ª - Participar de forma autônoma e crítica de análises e diálogos sobre o “tempo de tela” dentro e fora do âmbito escolar. (EF89EF19) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, respeitando o patrimônio natural e minimizando os impactos de degradação ambiental. (EF89EF20) Identificar riscos, formular estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza.
OBJETIVOS: Identificar e experimentar a interação do elemento Água, com as demais dimensões taxionômicas.
ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS • INTRODUÇÃO - MANIFESTAÇÕES DE APRENDIZAGEM: para retomar o que foi desenvolvido, os estudantes deverão registrar, em 5 minutos, por meio de texto, desenho, áudio ou fotografia aquilo que lembram da aula anterior (externando seus sentimentos e pensamentos). Após o registro, haverá o compartilhamento dessas produções, como forma de dialogarmos relembando o que foi abordado. - Buscando fazer referência ao “tempo de tela”, os estudantes serão estimulados a pensarem na relação entre o elemento água e as estratégias que nos levam a ficar por mais tempo nas telas digitais, como rolagem infinita (o curso infinito dos rios, por exemplo, às vezes passa tão rápido que não dá nem tempo de refletir sobre ele) ou o autoplay (as ondas do mar, que por vezes nos prendem nas recompensas de prazer e felicidade, e faz com que queiramos mais dozes desse prazer ao estar visualizando a próxima chegando). • DESENVOLVIMENTO - PAPO NATUREZA: nesse diálogo sobre a valorização eticoambiental, além de compartilharem sobre a cultivação do girassol, cada estudante receberá um peixinho, simbolizando um ser vivo que necessita do elemento água para a sua subsistência. Assim como foi feito com o girassol, a proposta busca promover uma conexão com a natureza no ambiente doméstico, propondo uma alternativa de desconexão das telas digitais, na medida em que o estudante precisará se disponibilizar a dedicar um determinado tempo para o cuidado do peixinho. - Serão propostas atividades que promovam a vivência com o elemento ÁGUA e a vivência com os demais elementos que estão presentes nas práticas corporais de aventura na natureza. Vale salientar que para a realização dessas atividades os estudantes serão avisados com antecedência para levarem roupas reservas para se trocarem, pois provavelmente sairão molhados. 1- REVEZAMENTO DE ESPONJA MOLHADA: A turma será dividida em quatro equipes, cada uma possuirá dois baldes (um com água e o outro vazio) dispostos em extremidades opostas e uma esponja grande. Os componentes deverão se revezar e a equipe que em menos tempo passar a maior quantidade de água do balde cheio para o vazio será a vencedora. 2- BATATA QUENTE: Reunidos em círculo, uma bexiga cheia de água deverá passar pelas mãos de todos os participantes, enquanto cantam a música que caracteriza a brincadeira (batata quente, quente, quente...), ao final da música a bexiga será estourada na cabeça do estudante que a possuir. 3- GUERRA DE BALÕES: A turma será dividida em duas equipes; uma bacia com bexigas cheias de água será deixada em algum ponto estratégico do local em que estará acontecendo a atividade e os integrantes deverão se confrontar atirando bolinhas em seus oponentes. Vence a equipe que for menos atingida. • CONCLUSÃO A aula será finalizada com um diálogo que permitirá a manifestação das representações dos estudantes acerca das atividades experimentadas, buscando estimular sua continuidade durante seus momentos de lazer fora da escola. Também haverá orientações relacionadas aos cuidados necessários para a criação do peixinho.
AVALIAÇÃO

Se dará por meio da observação e registro dos acontecimentos da aula, levando em consideração a participação dos estudantes, suas colocações e interações nos questionamentos e diálogos e o posicionamento individual e coletivo nas atividades práticas. Bem como, serão analisados os registros do momento de manifestações de aprendizagem e demais atividades.
RECURSOS DIDÁTICOS E MATERIAIS: Baldes com água; esponjas; balões com água.
10º ENCONTRO
UNIDADE TEMÁTICA: Práticas corporais de aventura
OBJETOS DE CONHECIMENTO: Práticas corporais de aventura na natureza
TURMA: 5º ano 01-05
LOCAL: Sala de aula/ espaço aberto
DURAÇÃO DA ATIVIDADE: 100 min.
HABILIDADE: HABILIDADE NOVA 4ª - Participar de forma autônoma e crítica de análises e diálogos sobre o “tempo de tela” dentro e fora do âmbito escolar.
OBJETIVOS: Refletir e compartilhar os saberes construídos durante o processo de ensino-aprendizagem, identificando as contribuições da reconexão com a natureza como forma de desconexão com as telas digitais.
ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS • INTRODUÇÃO - MANIFESTAÇÕES DE APRENDIZAGEM: para retomar o que foi desenvolvido, os estudantes deverão registrar, em 5 minutos, por meio de texto, desenho, áudio ou fotografia aquilo que lembram da aula anterior (externando seus sentimentos e pensamentos). Após o registro, haverá o compartilhamento dessas produções, como forma de dialogarmos lembrando o que foi abordado. • DESENVOLVIMENTO Essa aula ficará marcada pela finalização da proposta pedagógica, havendo o compartilhamento dos saberes construídos pelos participantes, as atividades propostas são: - QUESTIONÁRIO DE <i>FEEDBACK</i>: para uma melhor compreensão do impacto das aulas no processo de aprendizagem, os estudantes realizarão o preenchimento de uma ficha contendo perguntas abertas a respeito das aulas vivenciadas durante a proposta pedagógica, são elas: 1. Quais as suas percepções e sensações ao participar ativamente de atividades que permitiram o contato com os elementos da natureza e da construção de brinquedos que facilitaram esse contato? 2. Você considera que aprendeu conceitos e aspectos importantes sobre o “tempo de tela” e PCA na natureza? Cite algo que você aprendeu. 3. Diante das atividades realizadas nas aulas, você considera a reconexão com a natureza como uma estratégia relevante para o equilíbrio do “tempo de tela”? Justifique sua resposta. 4. De que forma os diálogos sobre o “tempo de tela” nas aulas repercutiu na forma como você está usando-as atualmente? 5. Como você avalia sua participação nas atividades propostas, se sentiu importante e teve sua opinião considerada nas aulas? 6. Em sua opinião, quais pontos foram positivos nas aulas e quais podem ser melhorados?

7. Dentre as aulas ministradas, qual delas você mais gostou de vivenciar?
8. Gostaria de participar de aulas como essas, que proporcionam o contato com os elementos da natureza por meio das PCA na natureza, mais vezes na escola?
9. Você conseguiu ou tentará aplicar os conhecimentos e práticas vividos nas aulas no seu tempo livre?

- **PERSONALIZAÇÃO DO BAÚ:** cada estudante deverá organizar seu baú (caixa) contendo os elementos criados e experimentados ao longo das aulas, bem como, deverão personalizá-lo de acordo com seu gosto.

- **CONCLUSÃO**

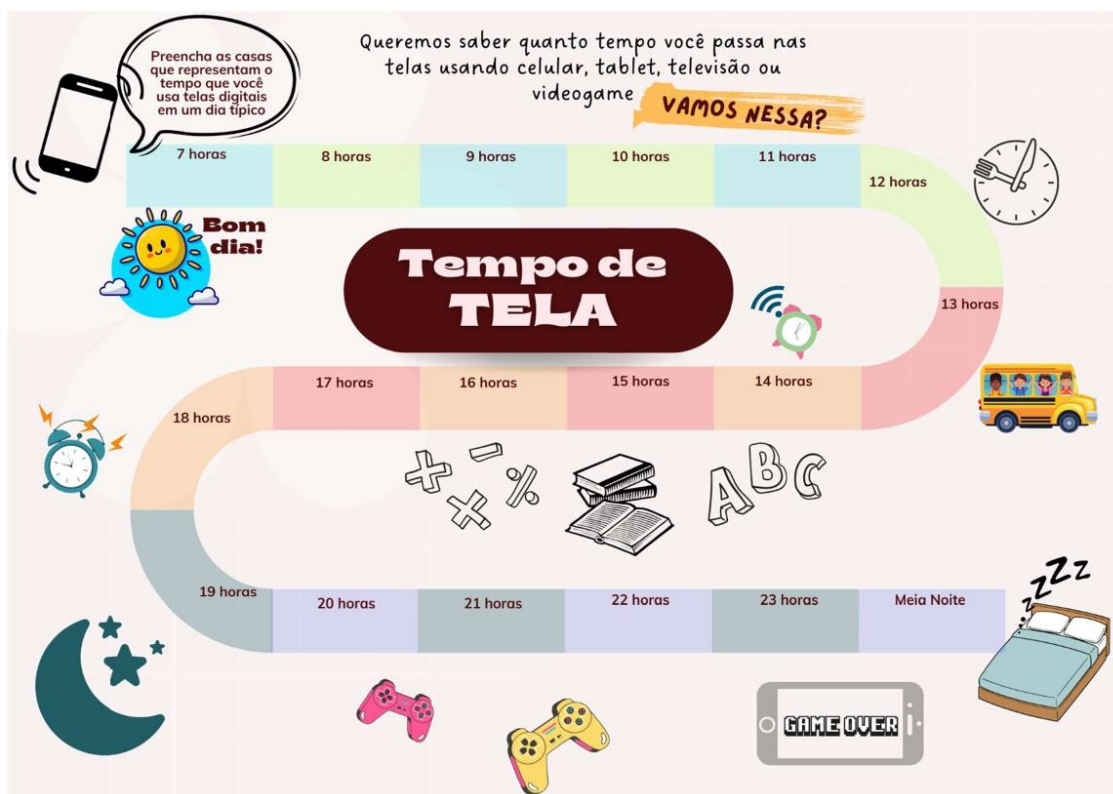
Os estudantes compartilharão seus construtos e aprendizagens com a turma, relatando suas representações acerca das experiências vividas durante a proposta pedagógica.

AVALIAÇÃO

Será realizada por meio de um questionário de *feedback*, identificando impressões de aprendizagem da proposta pedagógica; pela observação e registro dos acontecimentos da aula, levando em consideração a participação dos estudantes, suas colocações e interações nos diálogos. Bem como, serão analisados os registros do momento de manifestações de aprendizagem e o portfólio materializado por meio do “BAÚ”.

RECURSOS DIDÁTICOS E MATERIAIS: Fichas com o questionário de *feedback* e materiais de papelaria para a ornamentação do baú.

APÊNDICE B – Atividade “Trilha do tempo de tela”



NOME:

TURMA:

1- Quais aparelhos digitais você possui em casa?

☐ Televisão ☐ Computador ☐ Videogame ☐ Celular ☐ Outros _____

2- Você possui celular próprio ou utiliza o de algum responsável?

3- Você tem acesso à internet em casa? ☐ SIM ☐ NÃO

Se sim, o acesso se dá via:

☐ Dados móveis ☐ Wi-fi (Roteador próprio) ☐ Wi-fi (compartilhado com vizinhos)

4- Quais os conteúdos você costuma acessar no celular e/ou demais telas digitais?

5- Seus responsáveis acompanham ou monitoram o seu uso do celular e/ou demais telas digitais?

☐ SIM ☐ NÃO ☐ ÀS VEZES

6- Você utiliza o celular na escola?

- Se sim, o acesso à internet se dá via: ☐ Dados móveis ☐ Wi-fi ☐ Não acessa internet

- De que forma você utiliza o celular na escola?

APÊNDICE C – Questionário *Feedback*



QUESTIONÁRIO DE FEEDBACK

Aluno(a):

Turma:

Data:

PARA UMA MELHOR COMPREENSÃO DO IMPACTO DAS AULAS SOBRE O TEMPO DE TELA E O TEMPO NA NATUREZA, RESPONDA AS SEGUINTE PERGUNTAS:

- 1.O que você achou e sentiu ao participar ativamente de atividades que permitiram o contato com os elementos da natureza e a construção de brinquedos que facilitaram esse contato?
- 2.O que você aprendeu sobre o tempo de tela e as Práticas Corporais de Aventura na natureza?
- 3.Diante das atividades realizadas nas aulas, você considera a reconexão com a natureza como uma estratégia para o equilíbrio do tempo de tela? Explique sua resposta.
- 4.De que forma os diálogos sobre o tempo de tela nas aulas influenciou na forma como você está usando-as atualmente? Você acha que está equilibrando ou diminuindo o uso das telas?
- 5.Na sua opinião, o que podemos fazer para equilibrar o tempo nas telas digitais?
- 6.Como você avalia sua participação nas atividades propostas (suas interações e contribuições)?
- 7.Em sua opinião, quais pontos foram positivos nas aulas e quais podem ser melhorados?
- 8.Dentre as aulas ministradas, qual delas você mais gostou de vivenciar? Explique sua resposta.
- 9.Gostaria de participar de aulas como essas, que proporcionam o contato com os elementos da natureza por meio das Práticas Corporais de Aventura na natureza, mais vezes na escola? Por que?
10. Você conseguiu ou tentará aplicar os conhecimentos e práticas vividas nas aulas no seu dia a dia?

APÊNDICE D – Carta de anuência da escola



Universidade Federal de Alagoas – UFAL

Instituto de Educação Física e Esporte – IEFE

Programa de Mestrado Profissional de educação física em Rede Nacional
(PROEF)

CARTA DE ANUÊNCIA

Aceito **Maria Heloise Silva dos Santos**, pesquisadora responsável pelo projeto intitulado **O tempo na natureza como alternativa ao tempo de tela: possibilidades didático-pedagógicas na educação física escolar**, e sua equipe de pesquisa: Silvan Menezes dos Santos e Cássio Vinícius Marinho Fernandes, para realização do referido projeto, ciente dos objetivos, métodos e técnicas que serão usadas na pesquisa.

Concordo em fornecer subsídios para o desenvolvimento da pesquisa, sendo eles: papeis para portfólios e materiais para as intervenções (cordas, cones e tatames).

Para isto, é obrigatório que sejam assegurados os termos que seguem abaixo:

- O cumprimento das determinações éticas da Resolução 466/12 do CNS/MS;
- A garantia de solicitar receber esclarecimentos antes, durante e depois do desenvolvimento da pesquisa;
- Não haverá nenhuma despesa para esta instituição que seja decorrente da participação nesta pesquisa;
- Anexar relatórios parcial e final na plataforma Brasil, e se comprometer com o serviço na apresentação dos achados da pesquisa.

No caso do não cumprimento dos itens acima, a Instituição tem a liberdade de retirar a anuência a qualquer momento da pesquisa sem penalização alguma.

Maceió, 30 setembro de 2024

Atenciosamente

Paulo Alexandre S. Bezerra

Paulo Alexandre Soares Bezerra
006520
Gestor Geral

APÊNDICE E – Registro de Assentimento Livre e Esclarecido

REGISTRO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa “Tempo de tela” e Educação Física escolar: possibilidades didático-pedagógicas. Coordenada pela Professora de Educação Física Maria Heloíse Silva dos Santos, da Escola Estadual Dr. José Maria de Melo.

Você é livre para decidir se quer participar. Antes de decidir é importante que você entenda tudo sobre o que será feito:

1. Compreender como a Educação Física escolar pode contribuir na relação entre o “tempo de tela” e estudantes do 5º ano do ensino fundamental de uma escola da rede pública estadual de Maceió/AL.
2. A importância desta pesquisa se dá, pela necessidade de que a Educação Física se aproprie de discussões acerca do tempo dedicado às telas digitais, buscando entender os aspectos que estão envolvidos nesse fenômeno para que assim tenha subsídios didático-pedagógicos de acordo com a realidade dos estudantes.
3. Espera-se que esta pesquisa promova o desenvolvimento de habilidades e competências para um uso crítico, reflexivo e criativo das telas digitais pelos estudantes, bem como o estreitamento dos laços afetivos com a natureza.
4. A coleta de dados iniciará em outubro de 2024 e finalizará em dezembro de 2024 e será realizada nas dependências da escola.
5. A pesquisa será realizada durante as aulas Educação Física e contará com as etapas de exposição da proposta, realização das intervenções nas aulas com diálogos e reflexões sobre o uso das telas digitais e a prática de jogos e brincadeiras utilizando os elementos da natureza, e por fim, o registro das observações por parte da professora.
6. É possível que o estudante experimente algum desconforto, relacionado à interferência na vida e na rotina escolar, gerando algum incômodo social e cultural para eles por se tratar de uma proposição pedagógica diferente do que se tem desenvolvido no cotidiano da Educação Física escolar no contexto da pesquisa; riscos físicos, psicológicos, algum constrangimento ou vergonha, situações de stress, cansaço e fadiga e o vazamento e divulgação de registros textuais e imagéticos utilizados para os diários de campo. Como forma de minimizar tais desconfortos, no início da pesquisa será apresentada a proposta e suas diferentes fases, serão respeitadas as individualidades e limitações de cada estudante, será garantido o anonimato e o sigilo das informações e registros coletados que serão utilizados cientificamente, sendo arquivados com zelo e analisados somente pelos pesquisadores. O estudante poderá solicitar o seu desligamento da pesquisa a qualquer momento e poderá contar com a assistência gratuita da psicóloga da SEDUC-AL na escola.
7. Os benefícios esperados com esta pesquisa são o desenvolvimento de novas metodologias de ensino para as aulas de educação física; o desenvolvimento de propostas de intervenção para a abordagem do tempo e uso das telas digitais pelos estudantes; o conhecimento do contexto para possíveis reflexões e mudanças; a promoção da vivência e ampliação do repertório motor e o acesso a outras manifestações da cultura corporal dos estudantes.
8. O senhor(a) será informado(a) do resultado da pesquisa e sempre que desejar, serão fornecidos esclarecimentos sobre cada uma das etapas.
9. A participação do estudante nesta pesquisa é voluntária, portanto, é possível desistir a qualquer momento, e retirar seu consentimento, sem que isso lhe traga qualquer penalidade ou prejuízo.
10. As informações conseguidas através da participação do menor sob sua responsabilidade na pesquisa não permitirão a identificação da sua pessoa, exceto para a equipe de pesquisa, e a divulgação das mencionadas informações só será feita entre os profissionais estudiosos do assunto após a sua autorização.
11. O ESTUDO NÃO ACARRETARÁ NENHUMA DESPESA PARA VOCÊ, TODO ORÇAMENTO SERÁ DE RESPONSABILIDADE DA COORDENADORA DA PESQUISA.
12. Você será indenizado(a) por qualquer dano que o menor sob sua responsabilidade venha a sofrer com a sua participação na pesquisa.

Eu _____ fui convidado a participar da pesquisa, entendi tudo o que foi me explicado sobre a participação na mesma e estou consciente dos direitos, das responsabilidades, dos riscos e dos benefícios, concordo em participar e para isso eu DOU MEU ASSENTIMENTO SEM QUE PARA ISSO EU TENHA SIDO FORÇADO OU OBRIGADO.

ENDEREÇO DA EQUIPE DE PESQUISA: Instituição: Universidade Federal de Alagoas(UFAL), Instituto de Educação Física e Esporte (IEFE). Endereço: Campus A.C Simões Av. Lourival de Melo Mota, S/N. Tabuleiro do Martins – Maceió-AL; CEP: 57072-970.	Contato de urgência: Profa. Maria Heloíse Silva dos Santos Endereço: Av. Cachoeira do Meirim, 105. Cidade/CEP: Maceió – AL / 57084-700 Telefone: (82)99968-5710 E-mail: heloisesantos.20@gmail.com
--	--

Maceió, de de 2024.

Assinatura ou impressão datiloscópica do responsável legal e rubricar as demais folhas	Maria Heloíse Silva dos Santos Profa. Maria Heloíse Silva dos Santos
---	--

APÊNDICE F – Registro de Consentimento Livre e Esclarecido

REGISTRO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Maria Heloíse Silva dos Santos, professora de Educação Física da Escola Estadual Dr. José Maria de Melo, convido o(a) estudante _____, sob sua responsabilidade, a participar do estudo intitulado: Tempo de tela” e Educação Física escolar: possibilidades didático-pedagógicas.

13. Compreender como a Educação Física escolar pode contribuir na relação entre o “tempo de tela” e estudantes do 5º ano do ensino fundamental de uma escola da rede pública estadual de Maceió/AL.
14. A importância desta pesquisa se dá, pela necessidade de que a Educação Física se aproprie de discussões acerca do tempo dedicado às telas digitais, buscando entender os aspectos que estão envolvidos nesse fenômeno para que assim tenha subsídios didático-pedagógicos de acordo com a realidade dos estudantes.
15. Espera-se que esta pesquisa promova o desenvolvimento de habilidades e competências para um uso crítico, reflexivo e criativo das telas digitais pelos estudantes, bem como o estreitamento dos laços afetivos com a natureza.
16. A coleta de dados iniciará em outubro de 2024 e finalizará em dezembro de 2024 e será realizada nas dependências da escola.
17. A pesquisa será realizada durante as aulas Educação Física e contará com as etapas de exposição da proposta, realização das intervenções nas aulas com diálogos e reflexões sobre o uso das telas digitais e a prática de jogos e brincadeiras utilizando os elementos da natureza, e por fim, o registro das observações por parte da professora.
18. É possível que o estudante experimente algum desconforto, relacionado à interferência na vida e na rotina escolar, gerando algum incômodo social e cultural para eles por se tratar de uma proposição pedagógica diferente do que se tem desenvolvido no cotidiano da Educação Física escolar no contexto da pesquisa; riscos físicos, psicológicos, algum constrangimento ou vergonha, situações de stress, cansaço e fadiga e o vazamento e divulgação de registros textuais e imagéticos utilizados para os diários de campo. Como forma de minimizar tais desconfortos, no início da pesquisa será apresentada a proposta e suas diferentes fases, serão respeitadas as individualidades e limitações de cada estudante, será garantido o anonimato e o sigilo das informações e registros coletados que serão utilizados cientificamente, sendo arquivados com zelo e analisados somente pelos pesquisadores. O estudante poderá solicitar o seu desligamento da pesquisa a qualquer momento e poderá contar com a assistência gratuita da psicóloga da SEDUC-AL na escola.
19. Os benefícios esperados com esta pesquisa são o desenvolvimento de novas metodologias de ensino para as aulas de educação física; o desenvolvimento de propostas de intervenção para a abordagem do tempo e uso das telas digitais pelos estudantes; o conhecimento do contexto para possíveis reflexões e mudanças; a promoção da vivência e ampliação do repertório motor e o acesso a outras manifestações da cultura corporal dos estudantes.
20. O senhor(a) será informado(a) do resultado da pesquisa e sempre que desejar, serão fornecidos esclarecimentos sobre cada uma das etapas.
21. A participação do estudante nesta pesquisa é voluntária, portanto, é possível desistir a qualquer momento, e retirar seu consentimento, sem que isso lhe traga qualquer penalidade ou prejuízo.
22. As informações conseguidas através da participação do menor sob sua responsabilidade na pesquisa não permitirão a identificação da sua pessoa, exceto para a equipe de pesquisa, e a divulgação das mencionadas informações só será feita entre os profissionais estudiosos do assunto após a sua autorização.

23. O ESTUDO NÃO ACARRETERÁ NENHUMA DESPESA PARA VOCÊ, TODO ORÇAMENTO SERÁ DE RESPONSABILIDADE DA COORDENADORA DA PESQUISA.
24. Você será indenizado(a) por qualquer dano que o menor sob sua responsabilidade venha a sofrer com a sua participação na pesquisa.

Eu _____, responsável pelo menor _____ que foi convidado a participar da pesquisa, tendo compreendido perfeitamente tudo o que me foi informado sobre a participação no mencionado estudo e estando consciente dos direitos, das responsabilidades, dos riscos e dos benefícios que a participação implicam, concordo em autorizar a participação do menor e para isso eu DOU O MEU CONSENTIMENTO SEM QUE PARA ISSO EU TENHA SIDO FORCADO OU OBRIGADO.

ENDEREÇO DA EQUIPE DE PESQUISA: Instituição: Universidade Federal de Alagoas(UFAL), Instituto de Educação Física e Esporte (IEFE). Endereço: Campus A.C Simões Av. Lourival de Melo Mota, S/N. Tabuleiro do Martins – Maceió-AL; CEP: 57072-970.	Contato de urgência: Profa. Maria Heloíse Silva dos Santos Endereço: Av. Cachoeira do Meirim, 105. Cidade/CEP: Maceió – AL / 57084-700 Telefone: (82)99968-5710 E-mail: heloisesantos.20@gmail.com
--	--

Maceió, de de 2024.

Assinatura ou impressão datiloscópica do responsável legal e rubricar as demais folhas	<i>Maria Heloíse Silva dos Santos</i> Profa. Maria Heloíse Silva dos Santos
---	---