

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS A. C. SIMÕES
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE (IEFE)
EDUCAÇÃO FÍSICA – LICENCIATURA

JOSÉ ORLANDO DE OLIVEIRA MOTA

**TEMPOS ESCOLARES LIVRES NO CONTEXTO DA ERA HIPERCONECTADA:
PARA O QUÊ E PARA ONDE ESTÁ DEDICADA A ATENÇÃO DAS CRIANÇAS?**

Maceió

2024

JOSÉ ORLANDO DE OLIVEIRA MOTA

**TEMPOS ESCOLARES LIVRES NO CONTEXTO DA ERA HIPERCONECTADA:
PARA O QUÊ E PARA ONDE ESTÁ DEDICADA A ATENÇÃO DAS CRIANÇAS?**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), como requisito para obtenção do título de licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Silvan Menezes dos Santos

Maceió

2024

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

Bibliotecário: Jone Sidney A. de Oliveira – CRB-4 – 1485

M917q

Mota, José Orlando de Oliveira.

Tempos escolares livres no contexto da era hiperconectada: para o quê e para onde está dedicada a atenção das crianças? / José Orlando de Oliveira Mota. – 2024.

53 f. : il.

Orientador: Silvan Menezes dos Santos.

Monografia (Trabalho de conclusão de curso em educação física: licenciatura) – Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Educação Física e Esporte. Maceió, 2024.

Bibliografia: f. 43-44.

Anexos: f. 45-46.

Apêndice: f. 47-53.

1. Cultura Digital. 2. Cultura – Infantil. 3. Sociedade Onlife. 4. Atenção – Crianças. 5. Brincar. I. Título.

CDU: 37.018:004

Folha de Aprovação

JOSÉ ORLANDO DE OLIVEIRA MOTA

Tempos escolares livres no contexto da era hiperconectada: para o quê e para onde está dedicada a atenção das crianças?

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à banca examinadora do curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Federal de Alagoas e aprovada em 2 de abril de 2024.

Documento assinado digitalmente
 SILVAN MENEZES DOS SANTOS
Data: 02/04/2024 20:22:16-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

(Orientador(a) - Prof. Dr. Silvan Menezes dos Santos, Universidade Federal de Alagoas)

Banca examinadora:

Documento assinado digitalmente
 MIRAIRA NOAL MANFROI
Data: 03/04/2024 10:34:02-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

(Examinador(a) Externo(a) - Profa. Dra. Miráira Noal Manfroi, Universidade Federal de Alagoas)

Documento assinado digitalmente
 ANTONIO PASSOS LIMA FILHO
Data: 09/04/2024 11:01:48-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

(Examinador(a) Interno(a) - Prof. Dr. Antônio Passos Lima Filho, Universidade Federal de Alagoas)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pela dádiva da vida. Expresso minha profunda gratidão à minha mãe, meu exemplo de força e superação, que me ensinou valores e princípios fundamentais e sempre esteve ao meu lado com seu apoio incondicional. Ao meu pai, agradeço pela sua dedicação e pela inspiração que ele representa como um homem batalhador. Aos amigos Raul, Morgana e Maiara, sou imensamente grato pelos conselhos e pela constante motivação nos momentos desafiadores.

Quero destacar meu especial agradecimento ao meu orientador, Prof. Dr. Silvan Menezes dos Santos, cuja paciência, dedicação e compreensão foram essenciais para o desenvolvimento deste trabalho. Certamente o desenvolvimento deste trabalho não seria possível sem seu apoio.

Por fim, agradeço a todos que estiveram ao meu lado ao longo desta jornada. Seu apoio foi fundamental para que eu chegasse até aqui. Jamais esquecerei da colaboração de cada um de vocês. A todos, meu sincero agradecimento pelo papel importante que desempenharam em minha trajetória acadêmica.

“Você é apenas um instante no tempo, um breve instante. Apenas pó, veio do pó e logo voltará ao pó. Mas até lá seja, mas seja tudo o que puder ser”

- LetoDie

RESUMO

Compreender a influência da cultura digital na atenção das crianças na infância, em uma era hiperconectada, é essencial. Este estudo adota uma abordagem qualitativa, utilizando observação direta do tipo participante e diário de campo como instrumento de coleta de dados. Realizado na Escola Municipal Paulo Henrique Costa Bandeira, em Maceió-AL, o estudo tem como público alvo crianças do 1º ano do ensino fundamental I. O objetivo geral do estudo concentra-se em compreender para o quê e para onde está dedicada a atenção das crianças em seus tempos escolares livres. Após a coleta de dados, foram definidas quatro categorias analíticas: a mediação da cultura digital, a mediação trazida do cotidiano, a atenção no brincar livre e a mediação como controle do corpo. Após as observações, foram identificados padrões de comportamento relacionados à cultura digital, interações sociais e preferências de atividades durante os intervalos escolares. Os achados evidenciam que a mediação da cultura digital, práticas escolares e experiências cotidianas influenciam significativamente a atenção das crianças. Este estudo contribui para uma compreensão mais aprofundada do tema, e tem como principal referencial teórico o Manifesto Onlife.

Palavras-chave: Cultura digital. Culturas infantis. Sociedade Onlife. Capacidade atencional. Brincar.

ABSTRACT

Understanding the influence of digital culture on children's attention in early childhood, in a hyperconnected era, is essential. This study adopts a qualitative approach, using direct participant observation and field notes as data collection methods. Conducted at Paulo Henrique Costa Bandeira Municipal School, in Maceió-AL, the study focuses on 1st-grade elementary school children. The overall objective is to understand where children's attention is directed during their free school time. After data collection, four analytical categories were defined: mediation of digital culture, mediation brought from daily life, attention in free play, and mediation as body control. Observations revealed behavior patterns related to digital culture, social interactions, and activity preferences during school breaks. Findings indicate that mediation of digital culture, school practices, and daily experiences significantly influence children's attention. This study contributes to a deeper understanding of the topic, with the Manifesto Onlife as its main theoretical reference.

Keywords: Digital culture. Children's cultures. Onlife society. Attentional capacity. Play.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1. Objetivos	13
Objetivo Geral	13
Objetivos Específicos.....	13
2. METODOLOGIA	14
3. DIÁRIO DE CAMPO	16
4. DISCUSSÃO DOS ACHADOS	28
4.1. Mediação como controle do corpo.....	28
4.2. A atenção da criança no brincar livre	30
4.3. Mediação da cultura digital	32
4.4. Mediação cultural trazida do cotidiano	36
5. CONCLUSÕES.....	41
6. REFERÊNCIAS.....	43
ANEXOS	45
APÊNDICES	47

1. INTRODUÇÃO

No cenário atual, permeado por uma era hiperconectada e pela crescente digitalização, é inegável o impacto significativo da cultura digital nas vidas das pessoas, e especialmente das crianças. De acordo com uma pesquisa realizada pela TIC Kids Online Brasil (2022), entre outubro de 2021 e março de 2022, 93% dos brasileiros com idades entre 9 e 17 anos são usuários de internet, correspondendo a 22,3 milhões de crianças e adolescentes conectados. Entre crianças e adolescentes no país o uso de redes sociais é uma das atividades online que mais crescem. Em 2021, 78% dos usuários de internet com idades de 9 a 17 anos acessaram esse tipo de plataforma. Fica evidente que o avanço das tecnologias de informação e comunicação, assim como o uso das mídias digitais, tem apreendido a atenção de crianças e adolescentes brasileiras em número crescente.

As mídias digitais podem ser compreendidas como um conjunto de objetos tecnológicos cujos usos servem para mediar as relações sociais por meio da conexão (PRADO, 2015 apud PEIXOTO, 2021). Nesse sentido, a mediação das mídias digitais nas relações sociais entre crianças e adolescentes torna-se algo quase que indispensável. O tempo de tela é um fator importante a ser considerado, pois pode ter impactos significativos no desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico das crianças. Há um debate contínuo sobre os efeitos do tempo de tela na atenção e no comportamento das crianças. De acordo com Nobre et al. (2019, p. 1), o tempo de tela é entendido como “[...] o tempo total pelo qual a criança permanece exposta a todas as telas, incluindo televisão e mídias interativas.” Dessa forma as crianças e adolescentes têm sua atenção apreendida pelos meios digitais por longos períodos e algumas pesquisas tentam entender suas principais causas.

Na atualidade, as mídias digitais são utilizadas para uma série de atividades humanas: Comunicar-se em tempo real, estudar por meio de aplicativos e plataformas digitais, para entretenimento, para comprar e vender produtos dos mais variados gêneros, para conhecer lugares, fazer pesquisas e tantas outras necessidades que diariamente surgem nos meios virtuais (PEIXOTO; OLIVEIRA, 2021, p. 06).

A onipresença da utilidade diária das mídias digitais tem produzido o aprofundamento do fenômeno que se tem chamado de tempo de tela. É a preocupação com o avanço deste processo em andamento que norteia, sobretudo, esta pesquisa.

Minha motivação para investigar este tema surge de diversas fontes. Primeiramente, minha experiência como discente, em que tive a oportunidade de realizar estágios em ambientes escolares. Durante esses estágios, pude observar de perto o comportamento das crianças e

perceber a crescente influência da cultura digital em suas atividades e interações. Além disso, minha motivação também é alimentada pela observação de mudanças em minha comunidade e ambiente familiar. Recordando tempos passados, é notável que as crianças costumavam passar grande parte de seu tempo disponível ao ar livre, envolvidas em brincadeiras físicas e explorando ativamente o mundo ao seu redor. No entanto, observa-se uma mudança significativa nesse padrão, com a grande maioria das crianças optando por passar a maior parte do tempo imersas em dispositivos digitais, muitas vezes sem se movimentar tanto quanto antes. Essa transição tem levantado preocupações sobre os impactos na saúde física, bem-estar emocional e habilidades de interação social das crianças.

A mudança de comportamento na sociedade despertou meu interesse em compreender mais profundamente para o quê e para onde está dedicada a atenção das crianças na escola, bem como a cultura digital pode estar impactando suas capacidades atencionais, em e suas formas de interação com o mundo ao seu redor. A Educação Física desempenha um papel crucial na promoção da saúde integral das crianças, não apenas em termos físicos, mas também emocionais e sociais. É importante reconhecer que o que ocorre na mente das crianças tem reflexos diretos em seus corpos. Em uma era hiperconectada, onde as crianças estão cada vez mais imersas no mundo online, isso ganha ainda mais relevância.

Neste trabalho, será adotado como principal referencial teórico o Manifesto Onlife (*The Onlife Manifest: Being Human in a Hyperconnected Era*), uma iniciativa colaborativa elaborada por um grupo de renomados acadêmicos europeus tendo como um dos principais colaboradores o autor Luciano Floridi. Esse estudo apresenta uma visão detalhada e diversificada sobre os desafios e oportunidades que surgem da conexão entre a vida online e offline, abordando tópicos essenciais, incluindo o controle e complexidade dos sistemas digitais, a dinâmica entre o público e o privado (propostas para políticas mais eficazes), a natureza relacional do eu, o desenvolvimento de uma sociedade digitalmente competente e a proteção das habilidades atencionais. Esses tópicos oferecem conceitos abrangentes para entender e abordar os desafios da vida na era digital. O Manifesto Onlife aborda profundamente o impacto das tecnologias de informação e comunicação (TICs) na sociedade contemporânea, destacando como essas transformações afetam não apenas nossas interações sociais, mas também nossa percepção de nós mesmos e do mundo ao nosso redor. Uma das principais discussões é sobre a indefinição das fronteiras entre o real e o virtual, levando a uma nova forma de experiência humana onde as interações on-line e off-line se entrelaçam de maneira cada vez mais complexa. Isso nos traz desafios significativos para nossa compreensão da realidade, da

identidade pessoal e da ética. Além disso, o manifesto explora a questão da abundância de informações na era digital e como isso impacta nossa capacidade de atenção.

De acordo com o manifesto (THE ONLIFE INITIATIVE, 2015), com a quantidade crescente de dados disponíveis, nós somos constantemente bombardeados por estímulos que competem pela nossa atenção, o que pode levar a uma dispersão mental e dificultar a nossa concentração em tarefas importantes. Isso levanta questões sobre a necessidade de proteger e cultivar as nossas capacidades de atenção como um recurso precioso em um mundo saturado de informações.

Outro ponto fundamental é a discussão sobre responsabilidade e controle na era da hiperconectividade. À medida que as TICs se tornam cada vez mais autônomas e onipresentes, surge a questão de quem é responsável por suas ações e efeitos. Isso levanta preocupações sobre ética e governança, especialmente no que diz respeito à proteção da privacidade e dos direitos individuais em um contexto digital. Também é argumentado que é essencial repensar nossos conceitos tradicionais e desenvolver novas formas de práticas e interações para enfrentar os desafios da sociedade hiperconectada. Isso inclui a necessidade de promover uma maior conscientização sobre o impacto das TICs em nossas vidas e de buscar soluções que protejam os direitos individuais e promovam uma participação mais igualitária na esfera digital. O Manifesto Onlife nos oferece uma análise abrangente dos desafios e oportunidades apresentados pelas TICs na sociedade contemporânea, destacando a importância de uma abordagem ética e reflexiva para lidar com essas questões complexas. Nesse contexto, as crianças emergem como um grupo especialmente vulnerável, onde seu desenvolvimento cognitivo e emocional pode ser profundamente influenciado pela cultura digital.

Conforme aponta o documento (THE ONLIFE INITIATIVE, 2015), é importante proteger as capacidades atencionais das crianças, considerando-as um recurso valioso e raro. Da mesma forma que os órgãos humanos não devem ser comercializados, nossas capacidades de atenção devem ser preservadas. Nesse sentido, diante da colonização atencional provocada pela Era Hiperconectada, partimos do seguinte problema de pesquisa: Para o quê e para onde está destinada a atenção de crianças em seus tempos escolares livres?

1.1. Objetivos

Objetivo Geral

Compreender para o quê e para onde está dedicada a atenção das crianças nos tempos livres de uma escola pública de Maceió-AL.

Objetivos Específicos

- Caracterizar a interação das crianças com os seus pares nos tempos livres;
- Caracterizar a participação da escola e das professoras nos tempos livres das crianças;
- Caracterizar expressões relacionais das crianças com elementos da cultura digital;
- Caracterizar a apropriação lúdica das crianças com objetos do cotidiano escolar.

2. METODOLOGIA

Este estudo adota uma abordagem qualitativa e se caracteriza como uma pesquisa descritiva, exploratória, do tipo observação participante e o instrumento para coleta foi o diário de campo. A escolha por uma abordagem qualitativa foi motivada pela necessidade de explorar as experiências e percepções das crianças em um ambiente escolar específico de forma aprofundada e contextualizada. De acordo com Guerra (2014), no método qualitativo, o pesquisador tem como objetivo aprofundar-se na compreensão das ações dos indivíduos, grupos ou organizações em seu ambiente ou contexto social, sem se preocupar com representatividade numérica, generalizações estatísticas ou relações de causa e efeito.

Assim definimos o tipo de pesquisa, pois, conforme definem Marques et al. (2017), realizamos uma imersão plena na observação das experiências. Neste caso, observamos 15 dias de tempos livres escolares de crianças de seis a sete anos. Além disso, participamos da construção, da desconstrução e da reconstrução de diálogos e brincadeiras neste contexto. Realizamos uma caracterização sistemática do fenômeno estudado por meio do diário de campo e o exploramos no sentido de refletir sobre os dados das experiências.

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal Paulo Henrique Costa Bandeira, uma instituição pública localizada no bairro Benedito Bentes I, na cidade de Maceió-AL. O endereço completo da escola é Avenida Norma Pimentel da Costa, número 11, CEP 57060-160, e o telefone de contato é (82) 3342-3764. A escola possui alimentação fornecida, cozinha, laboratório de informática, pátio, quadra de esportes, sala da diretoria e coordenação, sala de professores. Conta com 36 professores e com 841 crianças matriculadas atualmente.

Durante o período de observação na escola, registrei um total de 15 dias de visitas em meu diário de campo, no período de julho a setembro de 2023, concentrando-se no horário do recreio específico de turmas do 1º ano do ensino fundamental, que reunia cerca de 60 crianças simultaneamente. No entanto, optei por incluir apenas 13 dias no presente trabalho, excluindo os outros dois dias devido à ausência de acontecimentos significativos para a pesquisa. Durante esses dias não incluídos, os padrões observados se repetiram, não adicionando novas perspectivas que fossem relevantes para a análise. Essa decisão foi tomada com o objetivo de garantir que os dados apresentados neste estudo se concentrem nos resultados mais relevantes e representativos.

Foram registradas as interações das crianças, seus comportamentos durante os tempos livres escolares e quaisquer outras informações relevantes para o estudo. O diário de campo serviu como um registro detalhado das observações, permitindo a captura de detalhes e

contextos que poderiam passar despercebidos de outra forma. No diário, utilizei um caderno e uma caneta para registrar as observações em tempo real. Realizei as observações durante os intervalos das crianças, tanto na sala de aula quanto no pátio.

Os intervalos iniciavam pontualmente às 08:50, momento em que a sirene tocava. Diariamente, a escola seguia um ritual, no qual os alunos do 1º Ano do Ensino Fundamental I eram os primeiros a se dirigir à área da merenda e dar início ao intervalo, seguidos pelas turmas do 2º Ano e assim por diante. As crianças eram organizadas em filas, descendo para pegar o lanche e, em seguida, retornando às salas para realizar a refeição. Por volta das 09:30, o intervalo era encerrado quando novamente o som da sirene indicava o retorno às atividades.

A análise dos dados foi realizada buscando identificar padrões e temas emergentes a partir das observações e reflexões registradas no diário de campo. As categorias analíticas foram definidas com base nos padrões de comportamento, interações e preferências de atividades das crianças durante os tempos livres escolares. Essas categorias foram refinadas e interpretadas à luz do referencial teórico adotado, o Manifesto Onlife. São elas: i) a mediação como controle do corpo; ii) a atenção da criança durante o brincar livre; iii) a mediação da cultura digital; e iv) a mediação cultural trazida do cotidiano. Essa abordagem permitiu uma compreensão mais precisa dos dados coletados.

Vale ressaltar, que este estudo seguiu os princípios éticos de pesquisa, garantindo o respeito pelos direitos e bem-estar dos participantes. Foi obtida a devida autorização da instituição escolar e consentimento informado dos pais ou responsáveis das crianças participantes. Embora as crianças e as professoras tenham autorizado a captura de fotos durante as observações, comprometi-me a não as identificar por nome no diário de campo. Portanto, os nomes que constam no diário são fictícios, garantindo a confidencialidade e o anonimato dos participantes. Essa medida visa proteger a privacidade e a segurança das crianças e professores envolvidos no estudo. Esta pesquisa faz parte do projeto guarda-chuva coordenado pelo professor orientador, intitulado Observatório de mídias, tecnologias digitais e práticas corporais, aprovado sob parecer número 3.831.278.

3. DIÁRIO DE CAMPO

O presente estudo se deu a partir de visitas realizadas na Escola Municipal Paulo Henrique Costa Bandeira, considerando a era hiperconectada em que vivemos conforme coloca o Manifesto Onlife. A coleta de dados foi realizada a partir da observação direta do tipo participante em visitas realizadas à escola com alunos do 1º ano do ensino fundamental I e com idades compreendidas entre 6 e 7 anos.

No começo, senti um pouco de receio, preocupado que minha presença pudesse afetar a atenção das crianças e prejudicar a pesquisa. Também me senti inseguro nos primeiros diálogos, sem saber exatamente o que perguntar ou como responder. Com o passar dos dias, porém, fui me familiarizando com o ambiente das crianças e ganhando a confiança delas. Isso me deixou mais tranquilo para desenvolver diálogos e brincar junto com elas.

No dia 18 de julho de 2023 fui até a Escola Municipal Paulo Henrique Costa Bandeira para meu primeiro contato com as crianças do ensino fundamental I. Era uma quarta-feira, conforme previamente combinado com a direção e coordenação da escola para observar as atividades das crianças do 1º ano, de acordo com a faixa etária do estudo. Por volta das 08:35, encontrei a sala da turma 1º ano B, situada no primeiro andar, aguardando o toque da sirene que ocorre todos os dias às 08:50 para o início das aulas. Nesta data, estavam presentes cerca de 17 crianças na turma. Durante o intervalo destinado ao recreio, as crianças permaneceram na sala de aula devido à forte chuva que impossibilitava a brincadeira no pátio. Algumas vezes, os professores distribuíam jogos manuais, enquanto em outros momentos os alunos desenhavam, conversavam ou concluíam atividades de sua escolha. Esta medida foi adotada para evitar acidentes no pátio molhado. Assim que a sirene tocou, os alunos saíram da sala organizadamente, aguardando a saída da professora. Após a saída dela, fui apresentado às crianças:

Professora: - Bom dia, você é o estagiário?

Estagiário: - Bom dia, sou eu mesmo.

Professora: - Qual seu nome?

Estagiário: - Orlando.

Professora: - Pessoal, este é o tio Orlando, ele vai nos acompanhar no recreio alguns dias. Digam bom dia!

Turma: - Bom dia, tio Orlando!

Estagiário: - Bom dia, pessoal!

Os alunos desceram cautelosamente até o refeitório para pegar a merenda, mantendo-se em fila. No refeitório, enquanto pegavam a merenda, um aluno recusou-se a comer um dos alimentos:

Pedrinho: - Tia, eu não gosto de inhame.

Professora: - Sério? Mas inhame é tão bom! Tenta comer um pouquinho para ver como é bom!

Enquanto isso, outros alunos elogiavam o sabor da comida. Após o lanche, todos foram direcionados à sala de aula. Procurei manter-me discreto no fundo da sala durante este primeiro contato, evitando que as crianças se sentissem desconfortáveis. Apesar disso, após alguns minutos, elas pareciam confortáveis, embora algumas ainda olhassem com curiosidade para mim. Alguns alunos começaram a perceber o barulho da chuva lá fora, e duas alunas comentaram:

Monique: - Eu trouxe guarda-chuva.

Débora: - Eu não trouxe, mas minha mãe vai trazer quando me buscar.

Notei o orgulho da aluna por trazer com ela um guarda-chuva, decorado com desenhos da Frozen. Em determinado momento, um aluno questionou a professora sobre a possibilidade de trazer Coca-Cola para a sala, dando origem a um breve diálogo sobre os danos do refrigerante:

João: - Tia, posso trazer coca?

Professora: - Pode trazer coca para a sala, pessoal?

Turma: - Não!

Professora: - Por que não?

Turma: Porque faz mal!

Professora: E por que faz mal?

Henrique: - Porque tem muito gás!

Professora: Muito bem!

Logo depois, duas alunas iniciaram uma conversa interessante sobre o filme da Barbie que estrearia em breve nos cinemas:

Mariana: - Quanto custou essa garrafa?

Ela perguntou, apontando para a garrafa rosa de sua colega ao lado.

Mariana: - É tão bonita!

A colega, proprietária da garrafa, pensou por alguns segundos e respondeu:

Renata - Custou 200 reais.

Mariana: - Onde você comprou? No shopping?

Renata - Sim. Vou ao shopping para assistir ao filme da Barbie, você vai?

Mariana: - Vou. Comprei um vestido para usar.

Em outro momento, a professora ofereceu aos alunos a escolha entre jogos ou livros. A maioria optou pelos jogos manuais, enquanto outros pediram permissão para desenhar. Enquanto alguns se divertiam com jogos de matemática, cartas coloridas e damas, outros desenhavam arco-íris, carrinhos, bonecos e animais. Na sala, um desenho de um peixe estava fixado na parede, e três alunos decidiram tentar reproduzir um peixe semelhante. Ao finalizarem seus desenhos, questionaram à professora qual deles estava mais bonito. A professora explicou que cada desenho era único e que todos mereciam nota 100. Os alunos ficaram satisfeitos com a resposta da professora e continuaram a colorir seus desenhos.

Em um momento engraçado, um dos alunos perguntou ao outro sobre o que ele estava desenhando e ele enfatizou "uma cerveja". Uma aluna se aproximou da professora e perguntou se ela brincava de Barbie e ela respondeu que sim, mas que só brincava em casa. Em outra ocasião, a professora questionou o desenho de um dos alunos, e ele explicou que era uma pirâmide com um porquinho dentro. Foi interessante notar, que embora o porquinho não estivesse visível no desenho, ele provavelmente estava dentro da pirâmide na imaginação do aluno. Às 09:25, o sinal tocou e a professora solicitou a colaboração dos alunos para organizar os materiais distribuídos em sala. Durante essa atividade, um aluno chamou a atenção ao realizar uma coreografia enquanto cantava o trecho de uma música (desenrola, bate, joga de ladinho).

No dia 20 de julho de 2023, realizando a observação na sala de aula com a turma do 1º ano "A" e com a presença de aproximadamente 20 crianças, percebi o olhar curioso de alguns alunos, o que era esperado com minha presença. Enquanto isso, duas alunas conversavam sobre a merenda da escola, ressaltando o quanto apreciavam o sabor. Após

pegarem o lanche, os alunos dirigiram-se à sala. Em um momento específico, um dos alunos improvisou uma brincadeira, jogando papel na lixeira como se fosse uma bola de basquete. Alguns alunos ainda usavam máscaras de proteção contra o coronavírus. Uma dessas máscaras, com o símbolo do Batman estampado, chamou minha atenção. Mais tarde, um aluno observou sua bolsa e comentou com um colega ao lado:

Gustavo: - Sabia que essa bolsa é de adulto?

O colega olhou surpreso para a bolsa. Enquanto isso, outro aluno mostrou um conjunto de cartas com imagens do jogo Free Fire que guardava em sua bolsa, contando-as. Em outra interação, um grupo de alunos discutia sobre um estilo de dança chamado "reverso":

Gustavo: - Eu sei fazer o reverso!

Lucas: - Eu também sei!

Os dois alunos então começaram a dançar, demonstrando suas habilidades, enquanto os outros observavam e riam.

No dia 25 de julho de 2023, cheguei à escola por volta das 08:25 para observar a turma do 1º ano “C” e encontrei a professora principal dos alunos do lado de fora da sala. Ela me informou que a professora de música estava atualmente na sala. Enquanto aguardava do lado de fora, a professora de música me convidou a entrar antes do início do intervalo, assim que percebeu minha presença. Após os alunos retornarem da merenda para a sala, percebo que estão muito quietos, com pouca movimentação. Opto por manter uma postura mais reservada e observadora, já que é meu primeiro contato com a turma do 1º ano "C". Alguns alunos comentam sobre uma colega que está usando máscara, mesmo que não seja mais obrigatório. Mais tarde, mesmo durante o intervalo, a professora encoraja os alunos a concentrarem-se em terminar a atividade, pedindo a ajuda de um aluno para organizar alguns materiais espalhados. Em seguida, ela decide ler a parábola "A Raposa e as Uvas". Durante a história, uma aluna começa a fazer um movimento curioso com as mãos, como uma coreografia. Ela repete o movimento várias vezes, até que outro aluno tenta imitá-la. Após a história, a professora pede que os alunos se organizem para a próxima atividade, e a sirene toca para o retorno da aula. Antes de sair, pergunto à aluna como ela aprendeu o movimento:

Estagiário: - Como você faz isso?

Gabriela: - É assim (realiza o movimento).

Estagiário: - Onde você aprendeu?

Gabriela: - Com minha amiga, ela é dançarina.

Nesse momento, outros alunos começam a imitar o movimento com ela. Então, me despeço dos alunos e da professora para que possam voltar a atenção para a aula.

No dia 27 de julho de 2023, cheguei à escola por volta das 08:38 para realizar observações em sala, na turma do 1º ano “B”. Conforme o habitual, a sirene soou às 08:50 para iniciar o intervalo. Cerca de 15 alunos presentes seguiram em fila para o refeitório a fim de pegar a merenda e retornar à sala de aula. Ao entrar na sala, observei a presença não apenas da professora principal, mas também de uma professora auxiliar. Durante o intervalo, a professora informou que não haveriam jogos. Em certo momento, um aluno começa a cantarolar "Happy Birthday to You". Logo depois, outro aluno tenta vender um pequeno depósito de isopor que tinha consigo:

Marcos: - Quer comprar meu pote? É 1 real. Eu tenho 14 reais e quero ficar com 15 reais.

O segundo aluno recusa a oferta balançando a cabeça. Em seguida, duas alunas começam a jogar enquanto dois alunos ao lado brincam com uma caneta. Quando um dos alunos aponta a caneta para o colega, ele pergunta:

Fabício: - Vai me matar?

Lourenzo: - Vou (ele ri).

Nesse momento, me aproximo e pergunto sobre a brincadeira:

Estagiário: - Do que vocês estão brincando?

Lourenzo: - De herói e vilão.

Estagiário: - Entendi, mas não pode machucar o coleguinha com a caneta, tá bom?

Fabício: - É.

Lourenzo: - Tá bom.

A partir daí, os dois começam a "trocar passes" simulando que o objeto é uma bola. De repente, uma aluna começa a cantar o trecho de uma música que diz "puxa o cabelo dela, vai pitbull enraivado". Em outro momento, um aluno joga um papel amassado no chão e corre, simulando que jogou uma bomba. Com a boca, ele emite o som da explosão.

No dia 31 de julho de 2023, cheguei à escola por volta das 08:25 e conduzi as observações no pátio, abrangendo todas as turmas do período matutino, durante um projeto escolar em homenagem ao artista Romero Brito. O pátio estava agitado, com várias crianças e pais admirando as obras dos pequenos. Um aluno chamou a atenção ao usar um casaco estampado com a logomarca do "Free Fire", um jogo digital popular entre as crianças. Havia um pequeno palanque no pátio da escola, destinado às crianças que quisessem subir para dar algum recado ou cantar alguma canção de seu agrado. Logo, um aluno se sentiu inspirado a subir no palanquinho e pediu para cantar uma música. A diretora passou o microfone para ele, que começou a cantar trechos de uma canção chamada "Um Dia Eu Vou Pro Céu", "Voando Pro Céu Azul".

No dia 02 de agosto de 2023, cheguei à escola por volta das 08:30 para observar a turma do 1º ano "C" e aguardei próximo à sala até o toque para o intervalo. Havia cerca de 18 crianças em sala. Uma lousa com um teclado colado simulando um computador chamava a atenção dos alunos, que frequentemente passavam por ali para "digitar". Mesmo durante o intervalo, a professora aproveitou para praticar os sons das letras com os alunos. Em seguida, ela mostrou alguns jogos manuais feitos com materiais reciclados, utilizados pelos alunos durante o intervalo.

No dia 09 de agosto de 2023, cheguei à escola por volta das 08:40 e me dirigi imediatamente à sala do 1º ano "A". Durante o intervalo, uma professora conduziu uma atividade para ensinar sílabas, encorajando os alunos a formarem palavras. Alguns alunos demonstraram dificuldade em manter a concentração, distraíndo-se facilmente. Mais tarde, a professora propôs um jogo para praticar adição e subtração, usando dados, uma folha com números e tampinhas coloridas. Cerca de 20 crianças estavam presentes em sala neste dia.

No dia 11 de agosto de 2023, cheguei à escola por volta das 08:37 para observar a turma do 1º ano "C". Durante a aula de música ministrada pela professora, após retornarem da merenda para a sala, uma aluna começa a cantarolar um trecho da música da Barbie, "Sou a Barbie Girl", enquanto brinca com sua boneca. Ela decide então ir até o fundo da sala para mostrar a boneca para sua colega, que pergunta:

Bianca: - Posso brincar com ela?

Natália: - Vamos.

Elas despiram a boneca e depois decidiram "dar um banho" nela. Após vestir a boneca novamente, uma delas pergunta:

Bianca: - Amiga, assim fica bonito?

Natália: - Assim tá bom!

Enquanto isso, um aluno faz um pequeno pássaro de papel e coloca na mão, dizendo:

Renato: - Meu passarinho.

Depois, ele o lança para o ar e diz:

Renato: - Meu passarinho sabe voar.

Pergunto a ele como fazer um passarinho de papel:

Estagiário: - Gostei do seu passarinho, como eu faço?

Pego uma folha do meu caderno e a entrego para o garoto, que me ensina a dobrar o papel. Ao finalizar, ele diz:

Renato: - Agora o senhor também tem um passarinho.

Enquanto isso, uma aluna saboreia um biscoito, imaginando que está comendo um brigadeiro, e oferece para a turma:

Laura: - Quem quer brigadeiro?

Natália: - Minha Barbie quer!

Elas então simulam que a boneca está desfrutando do "brigadeiro".

No dia 15 de agosto de 2023, cheguei na escola por volta das 08:38 para observar a turma do 1º ano "B". Um dos alunos chamou atenção por usar um casaco do Naruto, personagem de desenho animado. Durante o intervalo, um aluno estava brincando sozinho, simulando golpes como se estivesse lutando. Quando a professora retornou à sala, mesmo durante o intervalo, ela orientou os alunos a retomarem suas atividades. A maior parte deles concentrou-se nas tarefas, com poucas interações. Uma aluna pegou um livrinho de histórias e, ao observar as ilustrações, começou a criar uma narrativa nova, utilizando sua imaginação. Enquanto isso, outros dois alunos exploravam as páginas de um livro com números, começando uma contagem como se estivessem lidando com dinheiro, dizendo "Um real, dois reais, três reais".

No dia 18 de agosto de 2023, cheguei na escola por volta das 08:40 para realizar as observações em sala com a turma do 1º ano "B". Naquela data, havia uma falta de energia generalizada na região. Aguardei as orientações sobre como proceder durante o intervalo da turma. Por volta das 08:50, sem o toque da sirene, os alunos foram organizados em fila e seguiram normalmente para buscar a merenda. Já em sala, durante o restante do intervalo, a professora trabalhou com os alunos na escrita da letra "J", incentivando-os a reproduzir a grafia em seus cadernos. Um aluno trouxe um objeto para mim, colocando-o sobre a mesa como se fosse um caixa de supermercado. Ele abriu uma parte do objeto, revelando algumas pecinhas dentro. Perguntei:

O que são essas pecinhas? - perguntei.

Dinheiro - respondeu Junior.

Ele então começou a contar as pecinhas, indo de um até vinte. Outro aluno se aproximou com um dado de papelão, dizendo:

Pedro: - Cheguei com a sua entrega!

Em outro momento, alguns alunos começaram a cantar, imitando o ritmo de funk e depois cantarolando trechos de uma música popular do momento, do artista Léo Santana, intitulada "Posturado e Calmo", usando objetos como microfones e circulando pela sala enquanto cantavam. Um aluno pegou uma folha de papel, a dobrou e fingiu que era um telefone, colocando-o junto ao ouvido como se estivesse conversando com alguém. Mais tarde, outro aluno mostrou seu desenho para um colega, explicando:

Gabriel: - Isso aqui é uma pêra de computador.

Meu irmão tem um computador assim - respondeu Miguel.

Possivelmente estavam falando sobre o desenho da maçã na logomarca da Apple, presente em alguns dispositivos. Em outra brincadeira, dois alunos simularam ter superpoderes:

Eu solto raios gigantes! - disse Emerson.

Eu solto raio laser! - respondeu Gustavo.

Na sequência, a professora solicita que os alunos se organizem para uma atividade na sala de vídeo e gentilmente me convida para participar.

Após todos se reunirem na sala de vídeo, a professora explica que irá exibir alguns vídeos no projetor e os alunos terão que adivinhar qual é a brincadeira apresentada em cada um. Antes de começar a dinâmica, ela pede silêncio aos alunos, e um deles, João, comenta:

João: - É como boca de siri e orelha de elefante, né?

Professora: - Exato! Vamos fazer silêncio e ouvir!

A partir daí, a professora vai passando os vídeos gradualmente, enquanto os alunos tentam adivinhar as brincadeiras. Foram apresentadas: Amarelinha, pipa, balão, ioiô, panelinha, bola, pega-pega, boneca e carrinho, respectivamente. Após essa primeira dinâmica, a professora reproduz um vídeo com uma música chamada "yapo", que os alunos parecem conhecer completamente, incluindo a letra e a coreografia. Enquanto todos cantam e dançam juntos, Maria se retira da dinâmica para me dar um abraço. Em seguida, ela volta ao seu lugar e continua participando da brincadeira. Em outro momento, os alunos cantam uma música que ensina as vogais: A, E, I, O, U. Assim como na música anterior, a maioria dos alunos demonstra familiaridade com a letra e a coreografia.

No dia 06 de setembro de 2023, adentrei a escola por volta de 08:42 para observar a turma do 1º ano "C" e aguardei o toque da sirene. Após o procedimento de busca da merenda, os alunos retornaram para a sala. Ocorreu uma situação em que um aluno pediu para usar o relógio de seu colega até o final da aula. Seu colega, então, empresta um relógio verde com uma estrutura peculiar. Uma terceira aluna se aproxima e, olhando para o relógio do colega, pergunta:

Maria: - Quem não tem um desses? Eu também tenho um igual.

Decido me aproximar do garoto que está usando o relógio e faço uma pergunta:

Estagiário: - O que esse relógio faz?

João: - É porque a gente brinca de Ben 10. Às vezes eu sou o vilão e às vezes meu amigo é o vilão.

Estagiário: - Mas vocês se transformam de verdade?

Pedro: - Sim, mas é tudo na nossa imaginação.

Após esse diálogo interessante, o mesmo aluno tenta vender seu próprio lanche para outra aluna:

Pedro: - Eu te vendo meu lanche se você quiser. Você tem dinheiro?

Ana: - Eu tenho em casa.

Pedro: - Amanhã você traz?

Ana sorri e balança a cabeça negativamente.

Duas alunas que observam a tentativa de venda resolvem brincar, dessa vez, tentando vender livros:

Carla: - Eu quero vender estes dois.

Laura: - Quanto é, moça?

Carla: - 100 reais.

Laura: Eu quero!

Ela entrega um pedaço de papel, simulando ser uma cédula de verdade. Nesse momento, pergunto se também posso comprar um livro:

Estagiário: - Posso comprar também?

Carla e Laura: - Sim, tio.

Entrego um pedaço de papel, entrando na brincadeira. Decido, então, devolver o livro para a aluna que me "vendeu", explicando que é um presente. As colegas riem e continuam brincando. Por volta das 09:15, a sirene toca, encerrando a observação do dia.

No dia 08 de setembro de 2023, cheguei à escola por volta das 08:33. Nesse dia, os alunos estavam autorizados a sair da sala durante o intervalo, o que lhes permitia movimentar-se livremente pelo pátio e outros espaços da escola. Dessa forma, pude realizar as observações com todas as turmas do 1º ano simultaneamente, o que não foi uma tarefa fácil já que haviam cerca de aproximadamente 60 crianças brincando no pátio. Foi notável o entusiasmo e a energia dos alunos, que, em sua maioria, optavam por brincar livremente. Alguns poucos alunos escolhiam, ao menos por algum tempo, lanchar nas mesinhas e cadeiras disponíveis no canto do pátio, enquanto outros corriam por todo o espaço. Uma professora se aproximou do grupo que estava lanchando e disse: "Gente, quando terminarem o lanche, vocês podem brincar, mas quando o alarme tocar, formem fila para voltar para a sala!" Logo depois, a diretora se aproximou do mesmo grupo e afirmou: "Pode repetir o lanche, pessoal!"

Em um determinado momento, um aluno curiosamente puxa do bolso um objeto que parece ser a carcaça de um celular antigo, que não funciona. Ele simula estar enviando um áudio. No entanto, outro aluno se aproxima e tenta pegar o acessório, fazendo com que o dono do objeto corra e inicie a partir dali um "pique-pegas". É notável que a grande maioria das crianças presentes ali realiza brincadeiras de correr, como o próprio "pique-pegas" tradicional, enquanto outros parecem reinventar a brincadeira apresentando uma espécie de variação da brincadeira "pegas ladrão", onde mais de uma criança decide correr atrás de uma outra específica.

No dia 11 de setembro de 2023, fiz minha última observação na escola, visitando todas as turmas de 1º ano do ensino fundamental I. Então, aproveitei a oportunidade para me despedir dos alunos, das professoras e da direção. Foi um momento significativo, pois pude expressar minha gratidão pelo apoio e pela colaboração durante a minha pesquisa. Expliquei os resultados do meu trabalho e mencionei que planejava retornar em breve, para quem sabe, entregar uma cópia do meu TCC, compartilhando as minhas descobertas. Essa despedida foi uma forma de encerrar minha experiência na escola de maneira positiva, mantendo uma conexão com a comunidade escolar.

Neste diário de campo, tive a oportunidade de registrar minhas observações detalhadas e reflexões sobre as interações das crianças com a cultura digital durante seus tempos livres escolares. Essa abordagem participativa permitiu minha imersão no ambiente escolar, proporcionando observações valiosas sobre os padrões de comportamento, as preferências de

atividades e as dinâmicas sociais das crianças. Além disso, o diário de campo me permitiu capturar detalhes e contextos que poderiam passar despercebidos. Essas experiências enriqueceram significativamente a qualidade e a profundidade da pesquisa. Durante minhas observações, notei que as crianças frequentemente interagiam de maneiras interessantes durante seus tempos livres na escola. Percebi que havia uma forte influência da cultura digital, além de um controle cuidadoso do corpo e uma bagagem trazida do cotidiano. O brincar livre também foi uma parte importante dessas interações. Esses padrões observados se tornaram minhas categorias analíticas, ajudando-me a entender melhor como as crianças se envolvem com o mundo digital e com seu ambiente ao redor durante esses momentos.

4. DISCUSSÃO DOS ACHADOS

Durante o processo de reflexão e análise, percebi padrões recorrentes de comportamento e interação entre as crianças durante seus tempos livres na escola. Esses padrões foram fundamentais para identificar as principais áreas de interesse e foco da minha pesquisa. Decidi categorizar esses padrões em grupos diferentes de forma temática. Essas categorias analíticas serviram como uma estrutura para organizar e interpretar os dados coletados, permitindo uma compreensão mais profunda do que foi observado. A seguir, vou apresentar e discutir cada uma dessas categorias.

4.1. Mediação como controle do corpo

Como citado anteriormente, no dia 25 de julho de 2023, a professora retorna até a sala, durante o intervalo, e encoraja os alunos a manterem o foco em terminar a atividade iniciada antes. Enquanto isso, ela solicita a ajuda de um aluno para organizar os materiais dispersos pela sala. Em seguida, incentiva a leitura de uma parábola intitulada "A Raposa e as Uvas".

O exemplo mencionado nos traz o indício da atuação da professora como mediadora, direcionando a atenção dos alunos para as atividades que estavam sendo desenvolvidas. Além de envolvê-los em uma atividade de leitura, ela também acaba exercendo uma forma de controle sobre o corpo das crianças no ambiente escolar. Essa intervenção pode ser compreendida como o desejo de manter a ordem e o aproveitamento do tempo, mas por outro lado, também reflete a influência do contexto escolar na regulação das experiências corporais das crianças.

Se a ludicidade é critério pedagógico e o corpo, como território das paixões e dos desejos, é controlado em nome da civilização, é preciso, para rivalizar com esse estado de coisas, organizar e planejar, mas também escutar as experiências corporais que propiciem a descoberta de novas portas de comunicação, tendo em vista a participação criativa das crianças – pelas quais somos responsáveis – no mundo (RICHTER; VAZ, 2005, p. 08).

Nesse contexto, podemos refletir sobre as práticas pedagógicas que moldam e direcionam o corpo das crianças na escola, de forma que possamos equilibrar a orientação pedagógica com a valorização das experiências individuais das crianças, valorizando a expressão e a participação criativa delas.

É preciso que haja uma reflexão mais profunda sobre as práticas pedagógicas que influenciam diretamente as ações das crianças durante a jornada escolar. É importante encontrar

um equilíbrio entre a orientação pedagógica, que foca no cumprimento das atividades escolares, e o reconhecimento das experiências individuais das crianças. O tempo de intervalo dos menores deve ser considerado mais que uma pausa entre as aulas. Esse deve ser também um momento para estimular a imaginação e a criatividade.

Vaz et al. (2009) destacam que ao longo da história, as instituições educativas têm desempenhado um papel fundamental na modelagem dos comportamentos e ações das pessoas. As ideias desses autores refletem, em parte, o que registrei em meu diário de campo no dia 25 de julho de 2023, quando os alunos seguiram o ritual habitual, formando uma fila e dirigindo-se ao refeitório para pegar a merenda. Ao retornarem para a sala, notei que estavam muito quietos e se movimentavam pouco.

Esse episódio evidencia como a escola desempenha um papel significativo na modelagem dos comportamentos dos alunos, influenciando suas ações e movimentos, mesmo em seus tempos escolares livres. Este fenômeno destaca a importância de compreendermos a dinâmica entre a escola e os alunos, reconhecendo como as práticas institucionais moldam e controlam seus corpos. Nos dias 02, 09, 15 e 18 de agosto de 2023, conforme mencionado em meu diário de campo, observei que algumas professoras aproveitavam o tempo de intervalo dos alunos direcionando a atenção deles para objetivos educativos e engajando as crianças em atividades como a prática do som das letras, formação de sílabas, jogos de matemática e exercícios de escrita. Embora essas práticas demonstrem o comprometimento das professoras com o ensino, é importante lembrar que o intervalo também é um momento crucial para as crianças relaxarem, socializarem e brincarem livremente.

As atividades espontâneas devem ser preservadas, garantindo aos pequenos o direito ao bem-estar, à expressão, ao movimento, à brincadeira, à natureza e também ao conhecimento produzido. (RICHTER; VAZ, 2005, p. 07).

Dessa forma, é necessário equilibrar as atividades dirigidas com oportunidades para a autonomia e criatividade das crianças durante os tempos livres escolares. Os achados reunidos neste tópico de análise possibilitam, inclusive, visualizarmos que não somente a cultura digital busca povoar a atenção das crianças em seus tempos livres. A escola, as professoras e a busca pelo controle do corpo acabam, também, por ocupar uma boa parte da capacidade atencional delas.

4.2. A atenção da criança no brincar livre

Através das brincadeiras, as crianças demonstram sua capacidade de criar e explorar universos imaginários. Elas conseguem projetar suas fantasias e pensamentos nas atividades que realizam, mesmo que não sejam visíveis para nós. Durante minhas observações na escola, presenciei momentos em que as crianças usavam sua imaginação, criando cenários que só elas conseguiam ver. Em um desses episódios, registrado em meu diário de campo no dia 18 de julho de 2023, a professora incentivou os alunos a desenharem e, ao questionar o desenho de um deles, perguntou se era uma pirâmide. O aluno confirmou e em seguida a professora quis saber o que havia dentro da pirâmide. O aluno respondeu que dentro da pirâmide havia um porquinho. Nesse momento, percebi que não havia nenhum porquinho desenhado. Provavelmente, na imaginação do pequeno, o porquinho estaria dentro da pirâmide. Essa situação demonstra a capacidade das crianças de mergulharem em seus próprios mundos imaginários durante o brincar.

Percebemos cada vez mais o quanto o brincar transita por um arcabouço de gestos e expressões lúdicas que estão por detrás da cultura. Permite a criança um livre acesso ao seu processo imaginário e profundidades humanas que vão além do seu desenvolvimento motor, cognitivo e social. (SAURA; MEIRELLES; ECKSCHMIDT, 2015, p. 03).

Levando em consideração as ideias de Saura, Meirelles e Eckschmidt (2015), alinhadas com o episódio mencionado, fica evidente que o brincar é um meio essencial para as crianças acessarem sua imaginação de forma livre, especialmente em uma era hiperconectada. Isso evidencia a importância do brincar na expressão e no desenvolvimento integral das crianças, ao proporcionar um ambiente que favoreça a brincadeira lúdica e que ofereça às crianças a oportunidade de explorar sua criatividade e imaginação.

Seguindo com minhas observações registradas no diário de campo, presenciei outro momento em que houve uma interação lúdica entre as crianças. Um aluno criou um pequeno pássaro de papel e, ao exibi-lo, expressou sua criatividade ao afirmar "Meu passarinho". Demonstrando o uso da imaginação, ele lançou o pássaro para cima, dizendo "Meu passarinho sabe voar". Quando perguntei como eu poderia fazer um pássaro de papel, o garoto compartilhou seus conhecimentos, me ensinando o processo. Ao finalizar a atividade, o pequeno disse "Agora o senhor também tem um passarinho", mostrando seu desejo de compartilhar sua criação.

Logo em seguida, outra cena ilustrou novamente o uso da imaginação das crianças durante o brincar livre. Uma aluna, ao comer um biscoito, imaginou estar comendo um brigadeiro e ofereceu para a turma. Outra criança, participou da brincadeira ao afirmar que sua boneca da Barbie também queria o "brigadeiro", resultando em uma simulação divertida em que a boneca participava da atividade imaginária.

Outra demonstração do uso da imaginação ocorreu em um episódio registrado no diário em 15 de agosto de 2023. Nesse episódio, uma aluna pegou um livrinho de histórias e, ao examinar as figuras, começou a criar uma narrativa totalmente nova, elaborando um contexto único a partir de sua própria imaginação. Esses acontecimentos evidenciam como o brincar livre permite que as crianças expressem sua imaginação de forma espontânea e criativa. As interações entre as crianças, como a criação do pássaro de papel e a simulação de comer um brigadeiro, demonstram a importância desse momento para o desenvolvimento da imaginação, socialização e autonomia.

Saura, Meirelles e Eckschmidt (2015) comentam que na primeira infância, quando as crianças têm a possibilidade de se expressar livremente, é fácil perceber que elas interagem principalmente através do movimento, dos sentidos e da imaginação. Portanto, é quando elas brincam livremente que elas mostram sua expressão mais autêntica.

Inicialmente, por um período, as crianças tinham o intervalo dentro da própria sala de aula. No entanto, após a passagem do período chuvoso, as crianças voltaram a ter o tempo de intervalo fora da sala, conforme relatado em meu diário de campo. Com essa liberação, observei que elas se mostravam bastante ativas, correndo e se movimentando de forma frenética, explorando ao máximo a liberdade para expressar seus movimentos e usar a imaginação por meio de brincadeiras tradicionais e variações que elas mesmas criavam. Ficou evidente que a maioria das crianças ali presentes se envolviam em brincadeiras de correr, como o tradicional jogo de "pique-pega". No entanto, algumas delas pareciam reinventar a brincadeira, apresentando uma variação onde várias crianças decidiam correr atrás de um único colega, em uma espécie de variação de "pega ladrão".

Este brincar espontâneo acontece usualmente quando a criança encontra tempo, espaço e materiais para tal. É o uso livre e não arbitrário do seu próprio fazer. Uma escuta interna que propicia expressões genuínas de ser (MEIRELLES; ECKSCHMIDT; SAURA, 2016, p. 07).

Sobretudo quando tiveram de volta o espaço externo da escola, o tempo e os materiais ali disponíveis, a atenção das crianças dedicou-se ao imaginário das brincadeiras e à reinvenção delas. Ressaltamos, portanto, que a mediação espaço-temporal se caracteriza como

algo fundamental para a expressão da mais livre e genuína capacidade atencional das crianças, pois assim manifesta-se o brincar como espontâneo.

4.3. Mediação da cultura digital

Conforme registrei em meu diário de campo, no dia 18 de julho de 2023, durante o intervalo, enquanto a chuva caía lá fora, alguns alunos começaram a notar o som forte das gotas batendo no telhado da escola. Duas alunas, em particular, iniciaram uma conversa sobre seus preparativos para enfrentar o mau tempo. A primeira aluna mencionou que havia trazido seu guarda-chuva. Já a segunda aluna disse que não havia trazido o dela, mas afirmou que sua mãe traria quando viesse buscá-la. O interessante foi observar o orgulho da primeira aluna ao revelar que seu guarda-chuva tinha um desenho da Frozen. Isso evidencia uma possível conexão com a cultura digital, sugerindo que a personagem do desenho animado pode ser familiar para ela. Isso nos remete que ela já teve experiências anteriores com o conteúdo midiático.

Outro episódio, ocorrido no mesmo dia, também evidenciou a presença de elementos da cultura digital e da indústria cinematográfica, em uma interação curiosa entre duas alunas, sobre o assunto mais comentado naquela semana: o lançamento do filme da Barbie nos cinemas. A primeira aluna aponta para a garrafa rosa da amiga ao seu lado e pergunta o preço. Admirada, elogia a garrafa e pergunta onde a amiga a comprou. A dona da garrafa responde que a garrafa foi comprada no shopping e que custou 200 reais. Em seguida, ela pergunta se a colega irá ao shopping assistir ao filme da Barbie. A primeira aluna responde que sim, mencionando que já comprou um vestido para usar no evento.

Em um episódio parecido, ocorrido no dia 11 de agosto de 2023, após retornar da merenda, uma aluna brinca com sua boneca e começa a cantar um trecho da música da Barbie "Sou a Barbie girl". Em seguida, ela decide ir até o fundo da sala para mostrar a boneca para sua colega, e assim iniciam um diálogo:

Débora: - Posso brincar com ela?

Monique: - Vamos.

Elas tiram a roupa da boneca.

Monique: - Agora vamos tomar um banho.

Após vestir a boneca novamente, uma delas pergunta:

Débora: - Amiga, assim fica bonito?

Monique: - Assim tá bom!

Ao discutirem sobre os filmes da Barbie, o guarda-chuva da Frozen e até mesmo ao cantar músicas relacionadas à boneca, as crianças estão não apenas compartilhando experiências relacionadas à cultura digital, mas também sendo influenciadas pela narrativa e estética desses filmes, que são produtos da indústria cinematográfica, assim como pela cultura pop. Essas conversas refletem o impacto da mídia na construção das preferências, interesses e formas de entretenimento das crianças na era hiperconectada. Além disso, a popularidade dos filmes da Barbie e dos desenhos da Frozen entre as crianças evidencia como a indústria do entretenimento direciona a atenção das crianças para determinados conteúdos, moldando suas experiências culturais e de lazer.

Segundo o Manifesto Onlife, as TICs estão provocando uma transformação significativa na condição humana ao alterar nossa interação com nós mesmos, com os outros e com o mundo em geral (THE ONLIFE INITIATIVE, 2015).

No dia 27 de julho de 2023, alguns acontecimentos chamaram a atenção: Dois alunos brincavam com uma caneta, quando em um dado momento, um dos alunos apontou a caneta para o colega, ele perguntou: "Vai me matar?", o outro aluno responde afirmativamente, e ri. Nesse momento, me aproximo deles e questiono sobre o que estão brincando. Um dos alunos responde que ambos estão brincando de herói e vilão. Em seguida, eu faço uma observação, lembrando-os de que não devem machucar o coleguinha com a caneta, e eles concordam. Em seguida, um aluno joga um papel amassado no chão e corre, fazendo gestos que simulam o ato de lançar uma bomba. Ao mesmo tempo, ele emite o som da explosão com a boca.

Em uma situação semelhante, ocorrida em 15 de agosto de 2023, durante o tempo livre em sala, um aluno brincava de lutar, simulando que estava aplicando alguns golpes. Em outro momento marcante, registrado em 06 de setembro de 2023, surgiu um diálogo inesperado. Um aluno pediu emprestado o relógio que seu colega usava, até o final da aula. O colega concordou e emprestou seu relógio que tinha a cor verde, com um formato peculiar. Decidi me aproximar do aluno que estava com o relógio e fiz uma pergunta:

Estagiário: - O que esse relógio faz?

Juninho: - É porque a gente brinca de Ben 10. Às vezes eu sou o vilão e às vezes o meu amigo é o vilão.

Estagiário: - Mas vocês se transformam?

Juninho: - Sim, mas é tudo na nossa imaginação.

As brincadeiras de "herói e vilão", assim como o ato de simular a explosão de uma bomba e de uma luta, mostram como as crianças se inspiram nas histórias que veem na TV, nos filmes, desenhos animados, nos jogos eletrônicos e em outros lugares. Essas histórias costumam ter personagens bons lutando contra personagens maus e retratam cenas de ação e confronto.

Isso ilustra como as histórias dos meios de comunicação podem influenciar as brincadeiras e a imaginação das crianças, mesmo em um contexto offline. Dessa forma então, quando as crianças brincam disso, elas estão recriando essas aventuras que conhecem por meio da mídia.

A abrangência das narrativas digitais é ampla, manifestando-se em jogos eletrônicos ou em histórias em quadrinhos digitais, como websites, redes sociais, blogs, podcasts, que utilizam animações e recursos audiovisuais. Em tempos de mediações da cultura digital, tais narrativas propagam-se nas plataformas digitais, partilhando nossas histórias e culturas, ao passo que também estão decisivamente atravessadas pelos modos de vida que desejamos e compartilhamos (NOZAKI. et al, 2023, p. 05).

Seja na estampa de uma roupa, no uso de acessórios, nas simulações de dispositivos tecnológicos nas paredes da sala de aula, no uso de objetos imaginários como celulares, podemos observar uma variedade de situações que evidenciam a presença da cultura digital, conforme registrado em meu diário de campo.

No dia 31 de julho de 2023, notei que um dos alunos usava um casaco estampado com a logomarca do "Free Fire", um jogo que se tornou muito popular entre as crianças nos últimos anos. Em um evento parecido, ocorrido no dia 15 de agosto de 2023, foi possível observar que um dos alunos vestia um casaco com a estampa do Naruto, personagem de desenho animado. Em um outro exemplo, ocorrido no dia 30 de agosto de 2023, uma aluna utilizava uns óculos rosa, que afirmava ser os óculos da Barbie.

Além disso, em 02 de agosto de 2023, observei que havia uma lousa na parede da sala com um teclado colado logo abaixo, simulando um computador. Os alunos frequentemente passavam e interagiam com o objeto, digitando no teclado. Isso evidencia como a presença da cultura digital em nossa sociedade tem se tornado parte integrante da vida das crianças de maneira cada vez mais próxima, fazendo parte do cotidiano.

Nozaki et al. (2023) apontam que as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes na vida cotidiana, refletindo uma atmosfera sociocultural complexa, com diferentes formas de comunicação, como palavras faladas, escritas, recursos audiovisuais e digitais, que chamam de "cultura digital".

Em concordância com isso, o Manifesto Onlife destaca que a cultura digital está presente na sociedade de forma onipresente. Ou seja, está em todo lugar (THE ONLIFE INITIATIVE, 2015).

No dia 30 de agosto de 2023, durante o intervalo, um aluno pegou uma folha de papel e, após dobrá-la, fingiu que era um telefone. Então ele colocou o objeto no ouvido e simulou uma conversa. Em uma situação semelhante, em 08 de setembro de 2023, outro aluno tirou do bolso uma carcaça de celular antigo, que não funcionava, e simulou estar enviando um áudio para alguém. Ao simular uma conversa ao telefone com objetos aleatórios, como nos dois relatos mencionados, a criança pode estar reproduzindo interações que ela observou em seu ambiente, com o uso de dispositivos tecnológicos como smartphones, tablets ou telefones. Isso evidencia como a cultura digital influencia as suas brincadeiras de faz de conta e a sua imaginação, mesmo sem o uso direto desses dispositivos eletrônicos.

Perroti (1986) apud Fantin (2016) explica que as crianças criam suas próprias culturas a partir das interações com adultos e com seus pares, incorporando elementos e influências dessas relações. Esses elementos contribuem para a formação de uma cultura própria e única da criança.

Em outra situação, um aluno mostra seu desenho para um colega e explica:

Davi: - Isso aqui é uma pêra de computador.

Lucas: - O meu irmão tem um computador assim.

É provável que os meninos estivessem se referindo ao desenho da maçã na logomarca da Apple, presente em alguns dispositivos. Quando a criança afirma que seu desenho se trata de uma "pêra de computador", ela está comunicando que em algum momento, as logomarcas de empresas famosas, como a Apple, captaram sua atenção, moldando sua compreensão do mundo.

Nesse sentido, essa interação entre a criança e o meio digital, através do desenho e da imaginação, demonstra como as fronteiras entre o online e o offline estão se tornando menos claras. Conforme destaca o Manifesto Onlife, a indefinição entre o real e o virtual é resultado das mudanças geradas pela expansão das TICs (THE ONLIFE INITIATIVE, 2015).

Conforme registro apresentado em meu diário de campo no dia 30 de agosto de 2023, durante o intervalo, eu e os alunos fomos convidados pela professora para uma dinâmica na sala de vídeo. Ela projetou vídeos de brincadeiras populares, como amarelinha, pipa, balão, ioiô, panelinha, bola, pega-pega, boneca e carrinho, para os alunos adivinharem qual era a brincadeira. Depois, passou um vídeo de uma música chamada "yapo", que os alunos conheciam bem e dançaram juntos. Em seguida, cantaram uma música para exercitar as vogais, demonstrando familiaridade com a letra e com a coreografia. Esse registro evidencia que a escola também conta com o uso direto da tecnologia, para fins educacionais, uma vez que projeta vídeos e músicas que fazem parte do repertório cultural das crianças, muitas vezes adquirido através de mídias digitais. Essas experiências na sala de vídeo mostram como a tecnologia pode ser utilizada como uma ferramenta de ensino e interação, auxiliando no desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Isso sugere que a tecnologia pode ser um bem precioso, quando usada para objetivos de ensino-aprendizagem.

De acordo com as ideias do manifesto, a sociedade precisa cuidar e proteger as capacidades atencionais dos seres humanos. No entanto, isso não significa renunciar à busca por melhorias por meio das tecnologias (THE ONLIFE INITIATIVE, 2015).

4.4. Mediação cultural trazida do cotidiano

Em alguns episódios que relato em meu diário de campo, observei que as crianças trazem para a escola experiências que adquirem fora dela, em suas vidas cotidianas. Uma dessas experiências é a influência da cultura comercial, onde muitas crianças se envolvem em brincadeiras que simulam a compra e a venda de mercadorias. No dia 18 de julho de 2023, como mencionado anteriormente, observei e registrei duas alunas discutindo sobre o filme da Barbie. No entanto, durante essa conversa, também ficou evidente a influência da cultura comercial trazida do cotidiano:

Daniela: - Quanto foi essa garrafa?

Ela pergunta enquanto aponta para a garrafa rosa da amiga ao lado.

Daniela: - É tão bonita!

A pequena, dona da garrafa, pensa por alguns segundos e responde:

Lavínia: - Foi 200 reais.

Daniela: - Onde você comprou? No shopping?

Foram observadas diversas situações semelhantes, nas quais as crianças, durante suas conversas e brincadeiras, mencionavam valores e simulavam a venda de mercadorias imaginárias em troca de dinheiro fictício, como no dia 20 de julho de 2023, quando um dos alunos parecia estar tentando negociar a venda de um pequeno depósito de isopor que ele tinha:

Pedrinho: - Quer comprar meu pote? É 1 real. Eu tenho 14 reais e quero ficar com 15 reais.

O segundo aluno balança a cabeça em sinal de negação, recusando-se a comprar o "produto" oferecido. No dia 28 de agosto de 2023, um aluno se aproximou de mim com um objeto e o colocou sobre a mesa à minha frente, agindo como se fosse um caixa de supermercado. Ele abriu uma parte do objeto que parecia uma gaveta e retirou algumas peças de dentro. Nesse momento, questionei:

Estagiário: - O que são essas pecinhas?

Lucas: - Dinheiro.

A partir daí, a criança começou a contar as peças, indo de um até vinte. Então, outro aluno se aproximou com um dado improvisado de papelão e disse:

Henrique: - Cheguei com a sua entrega!

Além desses episódios, também observei uma situação em 06 de setembro de 2023, em que outro aluno tentou vender seu próprio lanche para uma colega:

Bruno: - Eu te vendo o meu lanche se você quiser. Você tem dinheiro?

Larissa: - Eu tenho em casa.

Bruno: - Amanhã você traz?

A aluna sorriu e balançou a cabeça negativamente.

Duas alunas, ao presenciarem a tentativa de venda, decidiram brincar também, agora simulando a venda de livros.

Érica: - Eu quero vender esses dois.

Renata: - Quanto é, moça?

Érica: - 100,00 reais.

Renata: Eu quero!

Ela oferece um pedaço de papel como se fosse dinheiro. Nesse momento, perguntei se poderia comprar um livro também. "Posso comprar também?" - pergunto. "Sim, tio." - responderam as alunas. Então, entreguei um pedaço de papel, entrando na brincadeira. Com base nesses episódios, é possível perceber a influência das experiências do cotidiano das crianças nas suas brincadeiras. Elas podem ter observado essas práticas fora da escola, como quando acompanham familiares em feiras ou supermercados, onde observam pessoas comprando e vendendo. Essas experiências são internalizadas e refletidas em seus comportamentos, pois as crianças tendem a reproduzir o que veem e o que ouvem. Isso sugere que a cultura do comércio também influencia a atenção e, conseqüentemente, o comportamento dessas crianças, refletindo-se em suas brincadeiras na escola.

A família é o primeiro ambiente de socialização do indivíduo, e uma das principais instituições mediadoras dos padrões e modelos culturais. É transmissora de valores, crenças, ideias e significados presentes na sociedade, portanto exerce uma forte influência no comportamento dos indivíduos, especialmente nas crianças (DESSEN; POLÔNIA, 2007, apud FERREIRA; BARRERA, 2010, p. 464).

Além das brincadeiras que refletem a influência da cultura do comércio, outra perspectiva observada foi a presença da musicalidade popular nas interações entre as crianças. Ao longo do dia, é comum observar os alunos cantando e dançando, muitas vezes ao som de músicas populares do momento. Essa prática não apenas reflete o gosto musical compartilhado entre eles, mediado pela midiaticização, mas também demonstra como a música desempenha um papel significativo em suas interações sociais e no ambiente escolar como um todo.

“De forma geral, a midiaticização implica uma virtualização da interação social e, observando as affordances institucionais, tecnológicas e estéticas de diferentes meios de comunicação, talvez possamos entender como a mídia molda novos padrões de interação.” (HJARVARD, 2012, p. 02).

No dia 18 de julho de 2023, durante o tempo livre, um aluno demonstrou um comportamento interessante ao realizar uma coreografia enquanto cantava um trecho de uma

música (desenrola, bate, joga de ladinho). Em um episódio similar, ocorrido em 20 de julho de 2023, em um pequeno grupo de crianças, um dos alunos mencionou um estilo de dança conhecido como "reverso":

Davi: - Eu sei fazer o reverso!

Lorenzo: - Eu sei também!

Os dois alunos então começaram a dançar, mostrando suas habilidades, enquanto outros dois observavam e riam. Em situação semelhante, destaca-se o ocorrido em 20 de julho de 2023, quando uma aluna iniciou um movimento curioso com as mãos, realizando gestos circulares, como se fosse parte de uma coreografia. Ela repete o movimento com frequência. Após alguns instantes, um segundo aluno percebe o movimento e tenta imitar. Perguntei à aluna como ela fazia o movimento, e ela fez uma demonstração. Em seguida, perguntei onde ela aprendeu, e ela me disse que aprendeu com uma amiga que é dançarina. Logo depois, outros alunos começaram a imitar o movimento junto com ela. No mesmo dia, alguns alunos começaram a cantar como se estivessem reproduzindo o som de uma batida de funk. Em seguida, cantaram alguns trechos de uma música bastante popular na época, do artista Léo Santana, intitulada "Posturado e calmo". Eles utilizaram objetos que simulavam microfones e começaram a circular pela sala cantando a melodia. Alguns instantes depois, outra aluna começou a cantar o trecho de uma música que dizia "puxa o cabelo dela, vai pitbull enraivado".

Nesses episódios, fica evidente como as crianças podem ser influenciadas pela cultura digital e pela mídia, incorporando elementos dessas experiências em seu comportamento cotidiano e direcionando sua atenção para tal. No entanto, essa exposição também carece de uma maior atenção, pois pode apresentar riscos, como a absorção de conteúdos inadequados ou a imitação de comportamentos não adequados para a idade dos pequenos.

Acessar a tecnologia digital e tê-la como mediadora pode trazer inúmeros elementos para o processo criativo e imaginativo das crianças, mas também pode as expor a conteúdos inapropriados para sua idade (TISSERON, 2016, apud MULLER; FANTIN, 2022, p. 13).

O entrecruzamento das fronteiras do real e do virtual, pode-se dizer, acaba por produzir mediações culturais cotidianas, do dia a dia vivido, que ocupam a atenção das crianças, como visto nos exemplos apontados neste tópico de análise. Não totalmente isento das interferências da vida hiperconectada, mas ainda com forte capacidade de povoamento da

atenção delas, vimos o cotidiano se fazer presente nas brincadeiras de negociações comerciais expressas por elas. Isso expressa não haver uma determinação unívoca do modelamento tecnológico e da cultura digital nas capacidades atencionais das crianças. Os seus tempos escolares livres caracterizaram-se como espaços para manifestação de outras dimensões das suas vidas.

5. CONCLUSÕES

No decorrer deste trabalho, busquei compreender para o quê e para onde está dedicada a atenção das crianças nos tempos livres de uma escola pública de Maceió-AL, considerando que estamos em uma era hiperconectada. Durante a análise do meu TCC, encontrei padrões de comportamento e interação das crianças durante seus momentos livres na escola. Esses padrões foram categorizados em temas específicos, que serviram como base para interpretar os dados coletados. Foi observado que a mediação da cultura digital, juntamente com as práticas escolares e as experiências cotidianas, influenciam significativamente a atenção das crianças, moldando suas preferências e suas ações. A constatação de que a mediação espaço-temporal é fundamental para a expressão da capacidade atencional das crianças ressalta a importância do contexto físico e temporal na manifestação do brincar espontâneo. Esse aspecto destaca a necessidade de oferecer espaços e tempos adequados para que as crianças possam explorar livremente sua criatividade e imaginação, sem interferências excessivas. O papel dos educadores, das instituições escolares e dos pais é de suma importância na promoção de práticas que favoreçam a atenção plena das crianças. Isso inclui estratégias que estimulem a autonomia e a criatividade dos pequenos, além de medidas que possam proteger as capacidades atencionais das crianças em meio às demandas da sociedade digital.

O processo metodológico adotado nesta pesquisa desempenhou um papel fundamental para alcançar os objetivos propostos. A abordagem qualitativa, utilizando a observação direta do tipo participante e o diário de campo como instrumento de coleta de dados, permitiu uma imersão profunda no contexto escolar das crianças. Essa metodologia possibilitou uma compreensão detalhada das interações e comportamentos das crianças durante seus tempos livres na escola. A categorização dos padrões identificados em grupos temáticos proporcionou uma estrutura organizada para interpretar os dados coletados, contribuindo para uma análise mais aprofundada e significativa dos resultados. Essa organização forneceu uma base sólida para a compreensão do fenômeno estudado.

Os achados desta pesquisa oferecem ideias valiosas para o campo da Educação Física escolar, destacando a importância de considerar não apenas os aspectos físicos, mas também emocionais e sociais das crianças. Ao reconhecer que as experiências atencionais delas têm impacto direto em seus corpos, podemos compreender melhor a interação entre mente e corpo na promoção da saúde integral. Em um contexto de crescente imersão das crianças no mundo online, os resultados desta pesquisa ganham ainda mais relevância, fornecendo

subsídios para a adaptação de práticas pedagógicas que levem em conta os desafios e oportunidades apresentados pela era hiperconectada.

Entre as limitações do estudo, destaca-se o fato de que as observações foram conduzidas por um único observador. A inclusão de mais observadores poderia enriquecer a coleta de dados, proporcionando uma perspectiva mais abrangente das interações das crianças. Além disso, a predominância das observações dentro da sala de aula, devido às condições climáticas que mantiveram o pátio molhado durante o período chuvoso, pode ter restringido a variedade de atividades observadas. Isso pode ter impactado a representatividade dos resultados, uma vez que as interações das crianças podem variar significativamente em diferentes contextos e ambientes.

Além disso, as descobertas ressaltam a necessidade de uma reflexão mais profunda sobre o impacto das mídias digitais na atenção das crianças, dentro e fora do ambiente escolar. Estudos futuros poderiam investigar os efeitos específicos de diferentes tipos de mídias, o papel dos pais e educadores na mediação do uso digital, interações entre tecnologia e outros fatores influenciadores da atenção infantil, além de considerar a perspectiva das próprias crianças. Essas pesquisas poderiam fornecer insights para estratégias mais direcionadas e políticas mais eficazes.

6. REFERÊNCIAS

CETIC.BR. **Tic Kids Online Brasil 2021**: 78% das crianças e adolescentes conectados usam redes sociais. Postado em: 16 de agosto de 2022. Disponível em: <https://cetic.br/pt/noticia/tic-kids-online-brasil-2021-78-das-criancas-e-adolescentes-conectados-usam-redes-sociais/>.

Acessado em: 25 mar. 2024.

FANTIN, Mônica. Múltiplas faces da infância na contemporaneidade: consumos, práticas e pertencimentos na cultura digital. **Revista Educação Pública**, Cuiabá, v. 25, n. 59/2, p. 596-617, 2016.

FERREIRA, Susie Helena de Araújo; BARRERA, Sylvia Domingos. Ambiente familiar e aprendizagem escolar em alunos da educação infantil. **Psico**, v. 41, n. 4, 2010. Recuperado de <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistapsico/article/view/5686>. Acesso em 26 de março de 2024.

GUERRA, Elaine Linhares de Assis. **Manual de Pesquisa Qualitativa**. Belo Horizonte: Grupo Ânima Educação, 2014.

HJARVARD, Stig. Mdiatização: teorizando a mídia como agente de mudança social e cultural. **MATRIZES**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 53–91, 2012. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v5i2p53-91. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizess/article/view/38327>. Acesso em: 26 mar. 2024.

MARQUES, Heitor Romero et al. **Metodologia da pesquisa e do trabalho científico**. 5. ed. Campo Grande: UCDB, 2017.

MEIRELLES, Renata; ECKSCHMIDT, Sandra; SAURA, Soraia Chung. Olhares por dentro do brincar e jogar, atualizados no corpo em movimento. In: MARIN, E.C.; GOMES-DA-SILVA, P.N. (Orgs.). **Jogos Tradicionais e Educação Física Escolar**. Curitiba: Editora CRV, 2016. p. 63-78.

NOBRE, Juliana Nogueira Pontes, et al. Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira Infância. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 26, n. 3, p. 1127–1136, mar. 2021.

MULLER, Juliana Costa; FANTIN, Monica. Mediações familiares e escolares entre crianças e tecnologias digitais. **Pro-Posições**, Campinas, v. 33, 2022. p. 01-56.

NOZAKI, Joice Mayumi et al. Educação física na educação infantil, linguagens e tecnologias: a construção de narrativas digitais com as crianças. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, p. 1-20, 2023.

PEIXOTO, Reginaldo; OLIVEIRA, Eloisa Elena de Moura Santos. As mídias digitais no contexto da sociedade contemporânea: influências na educação escolar. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 5, n. 1, p. 80-96, 2021.

RICHTER, Ana Cristina; VAZ, Alexandre Fernandez. Corpos, saberes e infância: um inventário para estudos sobre a educação do corpo em ambientes educacionais de 0 a 6 anos. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Curitiba, v. 26, n. 3, p. 79-93, 2005.

SCHLEMMER, Eliane, et al. Educação OnLIFE: a dimensão ecológica das arquiteturas digitais de aprendizagem. **Educar em Revista**, Curitiba. p. 04, 2020.

THE ONLIFE INITIATIVE. **The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era**. Oxford: Springer Open, 2015.

VAZ, Alexandre Fernandez et al. Corpo, infância, cuidados de si: Educação física no contexto da educação infantil. **Revista Inter-Ação**, Goiânia, v. 34, n. 1, p. 185–201, 2009. DOI: 10.5216/ia.v34i1.6569. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/interacao/article/view/6569>. Acesso em: 26 mar. 2024.

SAURA, Soraia Chung; MEIRELLES, Renata; ECKSCHMIDT, Sandra. Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na educação infantil - considerações para um possível caminho do brincar espontâneo. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 29, Supl 9, p. 19-27, 2015.

ANEXOS

Declaração de autorização da escola



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

Termo de Autorização de Instituição de Ensino

À direção da Escola Municipal Paulo Henrique Costa Bandeira:

Eu, professor Silvan Menezes dos Santos, número SIAPE 1040637, docente do Instituto de Educação Física e Esporte da Universidade Federal de Alagoas (IEFE/UFAL), por meio desta, venho apresentar o nosso interesse em desenvolver a pesquisa “Observatório de mídias, tecnologias digitais e práticas corporais”, na instituição dirigida por vossa senhoria. Especificamente, o estudante José Orlando de Oliveira Mota desenvolverá o plano de trabalho denominado “Os movimentos humanos de crianças em seus tempos livres de recreio na era hiperconectada”, como requisito para execução do seu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e obtenção do título de licenciado em Educação Física pelo referido instituto.

O objetivo desta pesquisa é Verificar como as crianças se movimentam atualmente em seus tempos escolares livres. Realizaremos o acompanhamento dos horários de recreio das crianças do Ensino Fundamental 1 em uma proposta de observação participante. A participação da escola pode colaborar nos processos de ensino-aprendizagem da área da Educação Física em instituições educativas, bem como qualificações para a formação de professores de Educação Física da região.

Existem alguns riscos relativos a esta participação. É possível que a nossa presença nos recreios provoque algumas memórias tristes ou ressentimento nos estudantes, considerando que nem sempre eles se sentem a vontade com pessoas estranhas ao cotidiano escolar. É possível também que haja algum estudante constrangido(a) de compartilhar suas ideias. Porém, eles estarão livres para abordar, ou não, os assuntos levantados pelas conversas e para parar de responder as questões a qualquer momento que desejar e se retirar do ambiente. É possível também que eles se sintam cansados(as) durante a participação. No entanto, estarão livres para encerrar a participação da pesquisa a qualquer momento. Outro risco de participação na pesquisa é que, durante a nossa presença podem surgir alguns conflitos de ideias entre os participantes. Procuraremos sempre não intervir em conflitos e, se necessário, nos retiraremos do ambiente escolar. Garantiremos o caráter anônimo das informações recebidas no contexto escolar.

Ninguém terá benefício direto pela participação na pesquisa. No entanto, poderá nos ajudar a produzir conhecimentos que contribuirão para com a sociedade local.

O coordenador da pesquisa pode ser contatado para esclarecer dúvidas e fornecer-lhe informações antes, durante ou depois que a mesma for encerrada. Posso ser localizado no Instituto de Educação Física e Esporte da Universidade Federal de Alagoas, nos



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

seguintes dias e horários: segunda a sexta-feira, das 9:00 às 19:00. Posso ser contatado também no seguinte telefone (79) 99172-5682 ou endereço de email: silvan.santos@iefe.ufal.br.

A participação neste estudo é voluntária e se não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam este Termo assinado.

As informações relacionadas ao estudo serão conhecidas por outros membros do grupo de pesquisa coordenado pela minha pessoa. No entanto, quando divulgarmos a pesquisa em forma de relatório, artigos científicos ou apresentações em congressos, utilizaremos um nome fictício para que as identidades sejam preservadas.

As despesas necessárias para a realização da pesquisa (impressões dos planos de aula) não são de sua responsabilidade e você não receberá qualquer valor em dinheiro pela participação.

Quando os resultados forem publicados, não aparecerá o nome da escola, e sim um código ou pseudônimo.

Se você tiver dúvidas sobre seus direitos como participante de pesquisa, você pode contatar também o Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos (CEP) na Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação (PROPEP) da Universidade Federal de Alagoas.

Eu, Cristiane da Silva Costa li esse Termo compreendi a natureza e objetivo do estudo do qual concordei em participar. A explicação que recebi menciona os riscos e benefícios. Eu entendi que sou livre para interromper minha participação a qualquer momento sem justificar minha decisão e sem qualquer prejuízo para mim.

Eu concordo voluntariamente em participar deste estudo.

Maceió, 18 de Julho de 2023

Cristiane da Silva Costa
Participante do estudo
Mat. 3.0401-4

José Orlando de Oliveira Neto
[Assinatura do Pesquisador Responsável ou quem aplicou o TCLE]

APÊNDICES

Imagens da escola

Figura 1 - Faixada da escola



Sala do 1º ano "C".



Pátio visto do 1º andar



Pátio visto do térreo da escola



Quadra vista do 1º andar



Sala do 1º ano "B" - Manhã e 1º ano "D" - Tarde



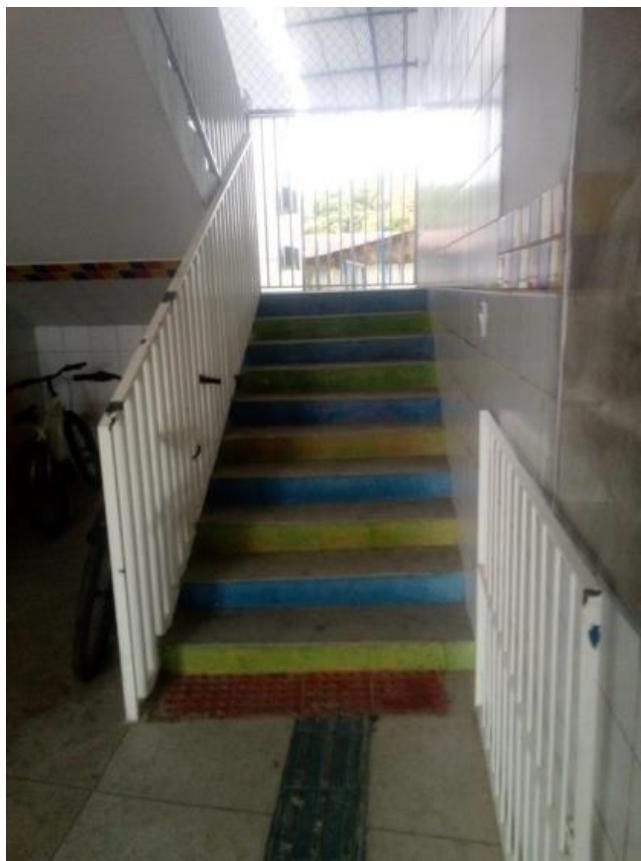
Sala do 1º ano "A" - Manhã e 2º ano "D" - Tarde



Mesa e cadeirinhas no momento do intervalo do intervalo no pátio.



Escada para acesso ao 1º andar da escola



Cozinha (local de distribuição da merenda)



I- “Relógio” usado por um aluno



II- “Relógio” usado por um aluno



Operador de Caixa Imaginário



Lousa e teclado simulando computador

