

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO EM EDUCAÇÃO**

SELMA CARDOSO NEVES

**A PRESENÇA DAS MÍDIAS NO COTIDIANO DOS ADOLESCENTES NO
CONTEXTO ESCOLAR: FORMA E CONTEÚDO MANIFESTO NOS JOGOS**

CÁCERES-MT

2022

SELMA CARDOSO NEVES

**A PRESENÇA DAS MÍDIAS NO COTIDIANO DOS ADOLESCENTES NO
CONTEXTO ESCOLAR: FORMA E CONTEÚDO MANIFESTO NOS JOGOS**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado de Mato Grosso, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora professora Dr.^a Rosely Aparecida Romanelli.

CÁCERES-MT

2022

Luiz Kenji Umeno Alencar CRB 1/2037

N511a	<p>NEVES, Selma Cardoso. A Presença das Mídias no Cotidiano dos Adolescentes no Contexto Escolar: Forma e Conteúdo Manifesto nos Jogos / Selma Cardoso Neves - Cáceres, 2023. 142 f.; 30 cm. (ilustrações) Il. color. (não)</p> <p>Trabalho de Conclusão de Curso (Dissertação/Mestrado) - Curso de Pós-graduação Stricto Sensu (Mestrado Acadêmico) Educação, Faculdade de Educação e Linguagem, Câmpus de Cáceres, Universidade do Estado de Mato Grosso, 2023. Orientador: Rosely Aparecida Romanelli</p> <p>1. Mídias Digitais. 2. Desenvolvimento. 3. Adolescentes. 4. Jogos Digitais. I. Selma Cardoso Neves. II. A Presença das Mídias no Cotidiano dos Adolescentes no Contexto Escolar: Forma e Conteúdo Manifesto nos Jogos: . CDU 37.018.43:004</p>
-------	--



GOVERNO DO ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO – MESTRADO EM EDUCAÇÃO



ATA DE DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Aos vinte dias do mês de abril do ano de dois mil e vinte e três, às catorze horas, realizou-se por meio de videoconferência do Mestrado em Educação/UNEMAT a banca de Defesa Pública de Dissertação de Mestrado da mestranda **Selma Cardoso Neves** intitulada: “**A PRESENÇA DAS MÍDIAS NO COTIDIANO DOS ADOLESCENTES NO CONTEXTO ESCOLAR: FORMA E CONTEÚDO MANIFESTO NOS JOGOS**”. A Banca examinadora foi constituída pela Profa. Dra. Rosely Aparecida Romanelli (Orientadora), pelo Prof. Dr. Jonas Bach Júnior (Avaliador Externo), pelo Prof. Dr. Riller Silva Reverdito (Avaliador Interno). Após apresentação da discente e arguição dos membros da banca o trabalho foi considerado aprovado, devendo a mestranda proceder às adequações recomendadas pela banca. Ao final foi lavrada a presente ata, que segue assinada por mim, Profa. Dra. Rosely Aparecida Romanelli e pelos demais membros da banca examinadora. **Observações da Banca Examinadora:** Considerar as sugestões feitas pela banca no sentido de aperfeiçoar a pesquisa. Publicar artigos e capítulos de livros em edições e periódicos qualificados

Profa. Dra. Rosely Aparecida Romanelli
Orientadora
Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT

Prof. Dr. Jonas Bach Júnior
Avaliador Externo
Universidade Federal de Mato Grosso – UFTM

Profa. Dra. Riller Silva Reverdito

Avaliador Interno
Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT

Dedico esta dissertação a meu filho Leonardo, aos meus pais Durval e Dorcelina (em memória) e a todos que me incentivaram a não desistir.

Agradeço, ou agradecemos, a Deus, por me sustentar até aqui.

Aos meus pais, Durval e Dorcelina (in memoriam), por sempre me incentivarem a estudar. Amo vocês!

Ao meu filho Leonardo, por sua compreensão, não me deixando cair nas horas mais difíceis de minha vida.

Aos meus irmãos, pela compreensão de minha ausência nesses dois anos.

À minha amiga Lucineide, por não medir esforços em me ajudar nas horas que mais precisei.

A todos meus amigos que de alguma maneira me confortaram com palavras de incentivo, em especial a Fernanda, Laleska, Rodolfo, Flavia e Cesar.

À minha orientadora, Professora Dra. Rosely Aparecida Romanelli, por sua orientação calma e generosa.

“Não há, basicamente, em nenhum nível, uma outra educação que não seja a autoeducação. Toda educação é autoeducação e nós, como professores e educadores, somos, em realidade, apenas o entorno da criança educando-se a si própria.”

(Rudolf Steiner)

RESUMO

A evolução tecnológica trouxe para a humanidade facilidades de comunicação, trabalho e entretenimentos. Dessa forma, surge uma nova geração, que evolui juntamente com as tecnologias, modificando a forma de comunicação, de pensar e de agir, alterando os métodos tradicionais de aprendizado, como também alterando a forma como as crianças brincam. As brincadeiras e os trabalhos manuais são os mais atingidos, pois estão sendo esquecidos, decorrente da falta de tempo dos adultos para acompanhar e ensinar, pois [as brincadeiras] precisam ser ensinadas, papel esse que as mídias estão ocupando. As mídias digitais estão sendo usadas para suprir essa ausência de atenção. Dessa forma, as crianças e jovens estão entrando muito cedo em contato com essas novas tecnologias, trocando as brincadeiras por jogos eletrônicos, desenhos, filmes, entre outras tantas opções que as mídias digitais propõem. Nessa pesquisa, procurarei compreender as relações dos estudantes com as mídias digitais. Os sujeitos pesquisados foram alunos do ensino fundamental II, pois sabemos que é nessa fase que se inicia o processo de amadurecimento. Os adolescentes veem a mídia como algo natural em suas vidas, não conseguem se ver sem estar conectados. Lidam com os perigos que os acometem virtualmente, como algo natural e que estão preparados para reconhecer essas situações. Os perigos para eles são de pessoas que podem praticar algum abuso por páginas *fake*. O fato de estar conectado e as horas que passam em um mundo virtual, são tão normais como se estivessem sentados na sala conversando com seus familiares e colegas, pois para eles isso não interfere em suas vidas, e sim visto como algo bom, uma vez podem fazer várias atividades ao mesmo tempo, e visitar lugares que não poderiam ir.

Palavras-Chave: Mídias digitais. Desenvolvimento. Adolescentes. Jogos digitais.

ABSTRACT

Technological evolution has brought communication, work and entertainment facilities to humanity. In this way, a new generation emerges, which evolves along with the technologies, modifying the way of communication, thinking and acting, changing the traditional methods of learning, as well as changing the way children play. Ludic games and manual work are the most affected, as they are being forgotten, due to the lack of time for adults to accompany and teach, because [the games] need to be taught, a role that the media are occupying. Digital media are being used to fill this lack of attention. In this way, children and young people are changing by coming into contact with these new technologies very early, changing ludic games for electronic games, drawings, movies, among many other options that digital media propose. In this research, I will try to understand the relationships between students and digital media, being able to analyze the effects of this world with a screen, and how these young people are dealing with it. The researched subjects were elementary school II students, as we know that it is in this phase that the maturation process begins. Adolescents I see the media as something natural in their lives, they cannot see themselves without being connected, they deal with the dangers that affect virtually, as something natural and they are prepared to recognize these situations, the dangers for them are from people who can practice some abuse by fake pages. Being connected and the hours they spend in a virtual world is something normal, as if they were sitting in the room talking to their family and colleagues, for them this does not interfere with their lives, but it is seen as something good, as they can do several activities at the same time, and visit places they couldn't go.

Keywords: Digital media. Development. Teenagers. Digital games.

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

BTDC – Banco de Teses e Dissertações da Capes

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

UNEMAT – Universidade do Estado de Mato Grosso

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Escola E.A	24
Quadro 2 – Escola E.B	25
Quadro 3 – Sujeitos de pesquisa escola E.A/ A9	25
Quadro 4 – Sujeitos de pesquisa escola E.A/A8	25
Quadro 5 – Sujeitos de pesquisa escola E.A /A7	26
Quadro 6 – Sujeitos de pesquisa escola E.B/ B9	26
Quadro 7 – Sujeitos de pesquisa escola E.B/ B8	26
Quadro 8 – Sujeitos de pesquisa escola E.B/ B7	26
Quadro 9 – Sujeitos/Professores	27
Quadro 10 – Quantidade de artigos busca básica	28
Quadro 11 – Quantidade de artigos nos últimos cinco anos	28
Quadro 12 – Quantidade de artigos (critérios de aproximação)	29
Quadro 13 – Resultado de pesquisa (busca avançada)	29
Quadro 14 – Roteiro roda de conversa	82
Quadro 15 – Roteiro/Professores	82
Quadro 16 – Questionários/Pais	83
Quadro 17 – Aparelhos	85

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 CAMINHOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS.....	17
2.1 Contextualização do problema e objetivos.....	17
2.2 Lócus da pesquisa	18
2.2.1 Abordagem: por um caminho fenomenológico.....	20
2.2.1.1 Aspectos éticos da pesquisa.....	22
2.2.1.2 Universo pesquisado.....	23
2.3 Revisão Integrativa: Influência das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças.....	27
2.3.1 Análises dos dados	30
2.3.2 “Mídias digitais”	31
2.3.3 “Mídias Digitais” AND “Crianças”	33
2.3.4 "Mídias" AND "Digitais" AND "Desenvolvimento Cognitivo"	36
2.3.5 "Mídias" AND "Digitais" AND "Agressividade"	37
3 DESENVOLVIMENTO HUMANO.....	43
3.1 Mídias digitais e Desenvolvimento	43
3.1.2 O jogo como processo de desenvolvimento.....	54
3.1.3 Desenvolvimento dos sentidos	59
3.1.4 Adolescentes e Mídias.....	67
3.1.5 Contribuições da Pedagogia Waldorf no desenvolvimento	72
4 ANÁLISE DOS DADOS	77
4.1 Caderno de campo.....	77
4.1.1 Tuma A.9.....	77
4.1.2 Turma A.8	78
4.1.3 Turma A.7	78
4.1.4 Turma B.9	79
4.1.5 Turma B.8	80
4.1.6 Turma B.7	80
4.2 Roda de Conversa.....	81
4.3 Pais	83

4.4 Roda de conversa Escola E.B	85
4.4.1 Turma B7	85
4.4.2 Turma: B.8	88
4.4.3 Turma B.9	90
4.5 Escola E.A	92
4.5.1 Turma A.7	92
4.5.2 Turma A.8	93
4.5.3 Turma A.9	95
4.6 Professores.....	98
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	101
REFERÊNCIAS	107
APÊNDICE A – PARECER CONSUBSTABCIADO DO CEP.....	111
APÊNDICE B –TERMO DE COMPROMISSO DAS INSTIUIÇÕES.....	115
APÊNDICE C – TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIMENTO	123
APÊNDICE D – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO.....	133
APÊNDICE E – DECLARAÇÃO E AUTORIZAÇÃO INFRAESTRUTURA	141

1 INTRODUÇÃO

Durante a vida acadêmica, transita-se por vieses antropológicos, discutindo e analisando aspectos do desenvolvimento humano. O desenvolvimento é constante, através do surgimento das novas gerações, com novas formas de pensar e de agir, novas culturas e métodos de aprendizado. Dessa forma, nos dias atuais, surgiram as novas tecnologias, que proporcionaram um salto gigantesco para o desenvolvimento, encantando a humanidade com suas facilidades de integração, comunicação e entretenimento.

A epistemologia genética traz três conceitos fundamentais para compreender como a inteligência se desenvolve. Rappaport (1981) os traz de forma objetiva, sendo o primeiro a “Hereditariedade”: apenas herdamos as estruturas mentais para desenvolver, o organismo amadurece quando entra em contato com o meio ambiente. O segundo é a “Adaptação”, pois ao entrar em contato com o ambiente físico e social, são proporcionadas situações que rompem com o estado de equilíbrio, adaptando-se ao ambiente através de novos comportamentos, o que Piaget chama de assimilação e acomodação. Assimilação refere-se à tentativa de solucionar alguma situação e acomodação é a modificação da estrutura antiga, a resolução ou o ajustamento da situação. O terceiro conceito é o “Equilíbrio”, que possibilita a estruturação do processo cognitivo em um sistema coerente, interdependente, possibilitando ao indivíduo adaptar-se à realidade.

Podemos conceituar o desenvolvimento – conforme Piaget – como um processo de equilíbrio progressiva que tende para uma forma final, qual seja a conquista das operações formais. O equilíbrio se refere à forma pela qual o indivíduo lida com a realidade na tentativa de compreendê-la, como organiza seus conhecimentos (ou seus esquemas) em sistemas integrados de ações ou crenças com a finalidade de adaptação (RAPPAPORT, 1981, p. 63).

O processo de desenvolvimento inicia-se no nascimento e prolonga-se por toda a vida do ser humano. Assim, reporto-me sobre como se deu o meu desenvolvimento: nasci e fui criada na zona rural, em uma pequena propriedade situada às margens de um córrego, chamado de Córrego Grande. Nesse sítio moravam meus pais, meus irmãos, avós, tios e primos, além de muitos vizinhos por perto. Nessa época, os únicos meios de comunicação eram as cartas e alguns artifícios que encontrávamos para deixar recados para os sitiantes vizinhos, como sinais com galhos de árvores, sinalizando que já fôramos para a cidade, por exemplo.

A única mídia era o rádio movido a pilha, mas não ficava ligado o dia todo, havia os horários específicos para isso. Era muito difícil, mas havia mais brincadeiras. Por fazer parte

dessa geração que vivenciou a transição do analógico para o digital, surgiram, nessa pesquisadora, várias indagações em relação às novas tecnologias, como a preocupação com a forma como as crianças estão brincando. Após vivenciar diversas brincadeiras, que requeriam esforço físico e mental, e ser mãe da dita geração Z, as indagações vieram a aumentar, gerando a escolha para essa temática de pesquisa, que despontou antes mesmo de vivenciar a academia.

Essa geração nasceu juntamente com a expansão das novas tecnologias, modificando radicalmente a forma de comunicação e, também, a forma de brincar. As brincadeiras, aos poucos, estão sendo trocadas por outras digitalizadas, em decorrência da falta de tempo dos adultos para acompanhar e cuidar das atividades, pois [as brincadeiras] precisam ser ensinadas, papel esse que as mídias estão ocupando. As mídias digitais estão sendo usadas para suprir essa ausência de atenção. Dessa forma, as crianças estão trocando as brincadeiras físico-motoras ativas por jogos eletrônicos, desenhos, filmes, entre outras tantas opções que as mídias digitais propõem, o que se intensifica na adolescência, quando aumenta de forma demasiada o tempo de tela.

Nesta pesquisa, procura-se entender a relação que está sendo estabelecida entre os adolescentes e as mídias, especificamente os alunos do ensino fundamental II, pois, para essa idade, os sentimentos são intensos. É exatamente nessa fase que as mídias digitais têm tomado espaço na vida desses jovens, ocupando o lugar das relações presenciais com as virtuais, deixando eles ansiosos e com distúrbios de comportamento.

Ao assumir uma sala de aula, a percepção das mudanças entre o analógico e o digital intensificaram-se, pois, sendo recém-formada, vieram vários questionamentos e situações que foram surgindo, que somente a graduação não foi suficiente para auxiliar. Um dos pontos foi a impaciência dos alunos em sala de aula. Dessa forma, a pós-graduação foi o caminho que desejei trilhar para a qualificação profissional. Após ingressar no Mestrado em Educação, percebi que a qualificação não seria apenas profissional, mas também uma nova forma de ver a vida na contemporaneidade, pois não estamos qualificados para abordar e acompanhar algumas mudanças.

O desenvolvimento tecnológico acompanha a humanidade desde os seus primeiros passos, o uso da pedra lascada foi uma importante tecnologia, como também os papiros e os tinteiros para a escrita. Desde então, o homem foi aperfeiçoando, para que a sociedade pudesse ter melhor qualidade de vida.

Com a criação dos computadores, as formas de trabalhos mudaram, facilitando a organização, além da comunicação, abrangendo todo o seguimento da sociedade. A escola foi um dos setores que foram beneficiados. Com a chegada dos computadores, os registros passaram a ser digitalizados, mudando a forma de organização e trabalho dos diretores, coordenadores e professores. Com isso, muitos desses profissionais tiveram dificuldades para se adaptarem a essa nova forma de trabalho, gerando discussões e resistências em relação às novas tecnologia nas escolas, pois não possuíam conhecimentos tecnológicos suficientes para desenvolver suas atividades. Porém a sociedade cobra para que essas tecnologias sejam inseridas, não só no campo da organização mas também como material metodológico, com o discurso de que crianças e jovens necessitam de um aprendizado tecnológico, desconhecendo os possíveis perigos da exposição excessiva às telas.

Para a área acadêmica, o uso dessas novas tecnologias trouxeram agilidade para a pesquisa, pois é uma área que se beneficia com essa modernidade, transparecendo nas pesquisas desenvolvidas, pois a maioria delas reporta sobre os benefícios das mídias. Por ser um tema recente, são poucas as pesquisas em relação às interferências que as novas tecnologias fazem em nosso cotidiano.

Para tanto, precisa-se conhecer as novas formas de consumo, interações e relacionamentos que estão surgindo. Neto(2015) traz a diferenciação das mídias, pois as redes sociais são espaços de comunicação entre amigos, enquanto que as mídias sociais são *sites* que permitem a interação social e compartilhamentos de conteúdo, mensagens e fotos. Plataformas digitais são espaços para comercialização de produtos, como música, jogos eletrônicos, Uber, entre outros.

As mídias digitais e as redes sociais transformaram a comunicação, intensificando-se a partir dos anos 2000. Essa evolução aconteceu de forma muito rápida e com grande aceitação. A simplicidade e velocidade na execução de projetos de trabalho e pesquisas escolares foram deixando-nos acelerados.

Para o embasamento teórico desta pesquisa, serão utilizados autores que trabalham com essa temática, como: Buddemeier (2007 - 2010); Romanelli (2017 - 2018); Lanz (1990 - 2019); como também autores que reportam sobre o desenvolvimento cognitivo e importância das brincadeiras e dos jogos na infância, como: Vygotsky (1998); Caillois (1999); Huizinga, (1945 – 1972, com tradução em 2019); Kishimoto (2002 - 2010); e Rappaport (1981).

Buddemeier (2010) alerta para o uso precoce de televisão, celulares, *videogames*, computadores, entre outros aparelhos que possuem telas, pois pode acarretar um bloqueio nas capacidades linguísticas, que, uma vez obstruídas, não poderão ser recuperadas. Outro ponto que o autor enfoca é as imagens de violências que são transmitidas todos os dias e, quando vistas muitas vezes, podem acabar ficando normais na visão dessas crianças; e não somente o que se vê na televisão, mas também nos jogos eletrônicos. Isso pode acarretar numa aversão ao mundo real.

Romanelli (2017) reporta que o desenvolvimento da criança acontece gradativamente, absorvendo tudo que está em sua volta, tanto no aspecto físico como também no emocional, tendo início desde o seu nascimento, e a cada sete anos uma nova etapa de evolução.

Como método de resistência, a Pedagogia Waldorf trabalha com o *Extra Lesson*, criado para auxiliar crianças que apresentam dificuldade de aprendizagem. Para isso, foram desenvolvidos dois movimentos, que auxiliam no desenvolvimento corporal: “esticar” e “verticalizar”.

É a partir desses dois movimentos que a criança adquire a apropriação do seu corpo. E nesses movimentos temos a relação mútua entre os efeitos do mundo sensorial e a capacidade individual volitiva como resposta. Isso quer dizer que esses dois movimentos estão intimamente ligados com o querer, com a vontade individual de cada criança, tendo consequência na questão do tempo de aprendizagem de cada um (MACHADO, 2020, p. 52).

Para compreender essas etapas de desenvolvimento, utilizou-se Lanz (1990), trabalhando com a pedagogia Waldorf, que considera o aluno como um ser único, com a capacidade de refletir e analisar suas vivências e relação com o mundo, desenvolvendo-se de forma harmoniosa. Para o autor, as crianças necessitam de espaço, para que o surgimento da vontade, pela qual se transformam movimentos e descobertas, desenvolvendo sua motricidade, sendo o professor Waldorf responsável em conduzir a criança de forma coordenada para controlar sua regularidade rítmica, para que ocorram os desenvolvimentos psíquico e motor.

2 CAMINHOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS

“Não há, basicamente, em nenhum nível, uma outra educação que não seja a autoeducação. Toda educação é autoeducação e nós, como professores e educadores, somos, em realidade, apenas o entorno da criança educando-se a si própria”

Rudof Steiner

Como observa-se nessa epígrafe de Steiner, a autoeducação é essencial para a pesquisa, pois chega-se a um ponto em que se necessita de foco e muita perseverança. Dessa forma, para alcançar o objetivo desta pesquisa, foi preciso traçar um caminho metodológico que pudesse servir de guia, de forma que não tirasse o foco principal do estudo, pois os pontos poderiam ser ajustados durante a realização.

Gatti (2001) diz que a pesquisa tem que ser de caráter rigoroso, olhada de forma crítica e reflexiva, e, ao mesmo tempo, sistemática, não deixando cair nas problemáticas mediáticas do cotidiano, exigindo criatividade do pesquisador.

O trabalho deve seguir um caminho devidamente planejado, com o objeto de estudo bem definido, com os objetivos da pesquisa formulados com clareza, e a problemática deve ser o foco principal do trabalho. Para Gatti (2001), a capacidade de antecipar hoje problemas que estão se descortinando, mas cuja eclosão não está visível, são pontos fundamentais na colocação de problemas. Assim, este trabalho foi dividido por tópicos, com os seguintes assuntos: contextualização do problema e objetivos, de forma objetiva e clara, anunciando os motivos para o desenvolvimento desta pesquisa; o lócus da pesquisa e os sujeitos; e a abordagem por um caminho fenomenológico hermenêutico, traçando como serão feitas as análises.

2.1 Contextualização do problema e objetivos

Em meio a desafios, que são encontrados no caminho, para disponibilizar uma educação para todos e de qualidade, surgem indagações que causam divisões de pensamento na academia. Dessa forma, fica claro que a busca para o conhecimento é incessante e a qualificação profissional torna-se imprescindível. A compreensão do fenômeno é árdua, pois o curto espaço de tempo abre lacunas na pesquisa, como também algum contratempo, escapando do controle do pesquisador. Mas pesquisar é encontrar resposta para algo que causa inquietude.

A busca foi motivada inicialmente pelas crianças, para as quais o acesso era mais frequente, observando-se o modo que estavam brincando com os objetos digitais. Logo após, os adolescentes, principalmente os que estão na transição da infância para a adolescência. Dessa forma, a abordagem foi direcionada para os adolescentes, observando o amadurecimento dos estudantes do ensino fundamental II: sétimo, oitavo e nono ano.

Com base no que foi descrito, o título da dissertação é “A presença das mídias no cotidiano dos adolescentes no contexto escolar: forma e conteúdo manifesto nos jogos”. Os objetivos deste estudo de cunho fenomenológico hermenêutico são de observar como os adolescentes estão lidando com um mundo em tela e qual o tempo de exposição.

Foi dessa forma que surgiu o desejo em aprofundar os estudos nessa temática, com a identificação com as pesquisas que estavam em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEdu), reforçando as preocupações desta pesquisadora, pois os adolescentes estão ficando muito tempo expostos a uma tela, modificando a sua forma de interação social.

2.2 Lócus da pesquisa

A pesquisa possui dois cenários, que se constituem em uma escola central e uma periférica da cidade de Cáceres - MT. A E.B está situada na área central da cidade, e a E.A situada em um bairro na cidade de Cáceres-MT. A escolha por essas escolas ocorreu antes mesmo do ingresso ao Mestrado, pois a pesquisadora trabalhou na E.A e pôde perceber um pouco do funcionamento e a relação com os alunos por parte do corpo docente. Já a E.B, durante o estágio docente, percebeu que a escola atende a um público bem diversificado, recebendo alunos dos bairros e central, com poder aquisitivo baixo e alto.

Para contextualizar a E.A, foi necessário fazer a leitura do Projeto Político Pedagógico (PPP), que é um documento primordial para a organização da escola, contendo as concepções de ensino e aprendizado e a missão da escola, que foi criada através do Decreto nº 390, de 26/08/1994, autorizada pela Portaria nº 3277/92.

Construída em alvenaria, a escola possui prédio próprio e é mantida pela Prefeitura Municipal de Cáceres, através da Secretaria Municipal de Educação. Sua construção veio do anseio da comunidade, sendo que inicialmente construíram três salas de aula, um banheiro masculino, um feminino, uma cozinha e uma secretaria. O nome da escola foi escolhido pelos

próprios moradores. Dessa forma, os alunos da escola, em sua maioria, são de famílias que residem nesse bairro. Recentemente a escola foi ampliada, tendo seu funcionamento no período matutino e vespertino, atendendo alunos do ensino fundamental I e II. É uma escola com um espaço amplo, com salas arejadas, pois possui muitas árvores ao seu redor, proporcionando um ambiente agradável.

Por se tratar de um bairro periférico, a maioria das famílias são de baixa renda. O bairro possui uma característica própria, bem familiar, com padaria, mercado e bares; todos se conhecem, as crianças têm a liberdade de brincar na rua, na praça e no campo de futebol, que ficam localizados ao lado da escola.

Na área central, está situada a E.B, próxima do Rio Paraguai, da Catedral São Luís e da Praça Barão do Rio Branco. Por essa localização, o movimento de carros é constante, dificultando a interação dos jovens e crianças fora da escola. Fundada em 23 de setembro de 1959, por uma Loja Maçônica, atualmente permanece no mesmo prédio dessa loja, tendo como entidade mantenedora o Estado, atendendo alunos do 1º ano do ensino fundamental ao 3º ano do ensino médio.

Segundo o PPP, a escola foi criada pelo Decreto nº 603, de 28/08/80, publicado no diário oficial de 04/09/80. Autorizada para funcionamento do 1º grau I a IV, através da Resolução nº 084, de 28/09/82, com base no parecer 139/82, da mesma data, e o V ao VIII recebeu autorização para funcionamento pela Resolução nº 191, de 11/12/84, com base no Parecer nº 230/84, da mesma data. O ensino médio foi autorizado pela Resolução nº 24/98. É uma escola com expressiva importância na comunidade, atendendo alunos oriundos do centro e da periferia.

Atualmente a escola não abriu turma para o 1º ano do ensino médio, pois o governo do estado está promovendo a organização do ensino médio para outra escola. Sendo assim, a escola, que possui quatro turmas do 1º, 2º e 3º ano, irá finalizá-las e encerrar o ensino médio nessa unidade.

Há interação com a comunidade através de eventos e reuniões. Por possuir uma quadra poliesportiva e o pátio coberto, as atividades ao ar livre podem ser realizadas sem restrição de horários. Há muitos campeonatos internos e externos, o esporte e as atividades manuais¹ estão sempre presentes.

¹ Como tintura em tela, origami, desenhos.

2.2.1 Abordagem: por um caminho fenomenológico

Nesta subseção, discorre-se sobre os conceitos acerca da abordagem metodológica para a análise dos dados, para a qual usamos a fenomenologia hermenêutica, pois ela busca compreender as vivências dos sujeitos. Nessa metodologia de pesquisa, observa-se o fenômeno, buscando a compreensão da experiência humana. Os conhecimentos são produzidos de forma indutiva, através da consciência. A intencionalidade “está ligada à atitude fenomenológica e por sua vez está direcionada a algo. Estas relações estão ligadas às intuições originárias que requerem a interpretação de um mundo em que se percebe o fenômeno como aparece à nossa consciência” (COSTA, 2018, p. 5213).

Na linha fenomenológica, as experiências vividas em comum permitem compreender o fenômeno, partilhando suas interpretações. “Todo Universo da ciência é construído sobre um mundo vivido e, se quisermos pensar na própria ciência com rigor, apreciar exatamente seu sentido e seu alcance, convém despertarmos primeiramente esta experiência do mundo da qual ela é a expressão segunda” (TRIVIÑOS, 1987, p. 43).

A fenomenologia consiste em explicar os fenômenos de forma científica e rigorosa, através de compreensões de experiências vivenciadas pelo sujeito. “A essência de que se trata a fenomenologia não é a idealidade abstrata dada *a priori* separada da práxis, mas ela se mostra nesse próprio fazer reflexivo” (BICUDO, 2011, p. 21). Assim, a partir do momento que se compreende o fenômeno, evolui-se do conceito empírico para o científico.

Para a fenomenologia, o sujeito e o objeto fazem parte de um mesmo contexto, reconhecendo como verdadeira toda forma de comunicação, compreendendo a essência do sujeito, aprofundando o conhecimento do fenômeno, deixando visível, buscando a sua raiz para a compreensão, em busca da verdade através da redução fenomenológica.

Para haver compreensão dos fatos, seleciona-se partes descritivas do fenômeno, sendo observado minuciosamente e eliminando tudo que é supérfluo para a pesquisa, a *epoché*, que “significa a suspensão, a colocação entre parênteses das crenças e proposições sobre o mundo natural. [...] uma descrição do dado em toda a sua pureza” (TRIVIÑOS, 1987, p. 44). A mente necessita entrar em um processo de repouso, para que possa pensar e compreender o fenômeno, evidenciando o fenômeno puro no fazer reflexivo.

À existência do cogitativo é garantida pelo seu absoluto dar-se em si mesma, pelo seu caráter de dado na pura evidência”. Sempre que temos evidência pura, puro intuir e

aprender de uma objetividade, diretamente em si mesma, temos então os mesmos direitos a mesma inquestionabilidade (TRIVIÑOS, 1987, p. 44).

O fazer reflexivo analisa a parte vivida juntamente com as situações concretas do fenômeno, realizando questionamentos plausíveis de interpretações. Segundo Costa (2018, p 5215), através da “reflexão o sujeito se vê como corpo e pensa e interpreta o como e o que significa como corpo e o como se dá na totalidade da natureza, da vida como corpo”. Nessa perspectiva, o fenômeno será interrogado diretamente, sem nenhuma preocupação de interferência, de forma consciente e direta, tão livre quanto possível.

Para que ocorra uma análise elaborada, o auxílio da hermenêutica, que “estabelece que todo o entendimento de algo já é interpretativo, de forma que a interpretação se eleva à categoria universal do conhecer humano” (ORTIZ-OSÉS, 2004, p. 95).

Através da pesquisa explicativa, será descrito como esse fenômeno ocorre. Gil (2008) diz que a pesquisa explicativa identifica os fatores que influenciam os fenômenos, buscando o aprofundamento da realidade, alcançando o objetivo principal da pesquisa.

Para os dados, foram utilizados roda de conversa e observação. Costa diz que “é a forma de apreensão de dados, caracterizada especificamente, pela percepção do observador” (2012, p. 52), e de forma estrutural, seguindo um roteiro determinado em lócus, analisando o contexto natural de convívio humano.

A organização desta produção divide-se em quatro etapas:

1ª etapa: Revisão integrativa - Para ver como essa temática está sendo abordada por outros pesquisadores, realizou-se uma revisão integrativa, através de uma busca sistemática de conteúdos de teses e dissertações no Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), como também de artigos científicos. O objetivo foi inventariar as produções científicas dos últimos cinco anos. Os descritores utilizados para esse levantamento, foram: “Mídias Digitais”, “Mídias Digitais” AND “Crianças”, “Mídias Digitais” AND “Desenvolvimento Cognitivo”, “Mídias Digitais” AND “Agressividade”.

2º etapa:– Nessa etapa, realizou-se a revisão bibliográfica com autores que abordam a temática sobre a infância, o brincar, as mídias digitais, adolescente, jogos e as possíveis interferências na vida dos adolescentes.

3º etapa: Nessa etapa, os dados foram coletados, iniciando as observações. Logo após a roda de conversa e aplicação dos questionários para compreender a relação dos jovens com a mídia. Os questionários foram enviados aos pais, através do *Google Forms*, sendo usado o aplicativo do *WhatsApp* para o envio.

4ª etapa: Organização, sistematização e análise dos dados, organizados através de uma planilha por idade e turma, os tipos de jogos e as mídias que utilizam, e o tempo, em média, que os pesquisados ficam conectados a essas mídias.

Sendo assim, a pesquisa traz reflexões sobre o uso demasiado das mídias digitais, visto que os resultados obtidos na pesquisa são de caráter público, podendo ser acessados pelos sujeitos e instituições envolvidas e pela sociedade em geral. Para tanto, esta pesquisa tem como cuidado as possibilidades de danos na dimensão física, psíquica, moral, intelectual, social, cultural e espiritual decorrentes da participação dos sujeitos. As identidades e as opiniões expressas pelos sujeitos não são identificadas.

2.2.1.1 Aspectos éticos da pesquisa

Os riscos que podem surgir, são: sentirem-se constrangidos diante de determinadas indagações da pesquisadora, ou, ainda, algumas questões podem remeter a emoções desconfortáveis. Diante de qualquer situação em que o participante não se sinta confortável, poderá se ausentar a qualquer momento, ou mesmo sair da pesquisa, quando assim lhe for conveniente.

Perante a necessidade em manter o sigilo da pesquisa, pelo parecer do comitê de ética nº 5.271.213, a pesquisa preconiza a Resolução 466/2012, havendo ponderação entre riscos e benefícios, tanto conhecidos como potenciais, individuais ou coletivos, comprometendo-se com o máximo de benefícios e o mínimo de danos e riscos, com a garantia de que danos previsíveis serão evitados.

Prioriza-se o respeito aos participantes da pesquisa, em sua dignidade e autonomia, reconhecendo sua vulnerabilidade, assegurando sua vontade de contribuir e permanecer, ou não, na pesquisa, por intermédio de manifestação expressa, livre e esclarecida. Também há ponderação entre riscos e benefícios, tanto conhecidos como potenciais, individuais ou

coletivos, comprometendo-se com o máximo de benefícios e o mínimo de danos e riscos, garantindo que danos previsíveis serão evitados.

Há relevância social da pesquisa, o que garante a igual consideração dos interesses envolvidos, não perdendo o sentido de sua destinação sócio-humanitária. Sendo assim, todos os termos foram apresentados de acordo com as exigências da Resolução 466/2012 e a Norma Operacional 001/2013 do Conselho Nacional de Saúde (CNS).

2.2.1.2 Universo pesquisado

Compõe-se de uma escola municipal e uma escola estadual, sendo ambas de ensino fundamental e médio, situadas na cidade de Cáceres-MT. Os sujeitos pesquisados são os estudantes do sétimo, oitavo e nono ano do ensino fundamental II. O intuito foi de pesquisar três alunos de cada ano citado, buscando perceber como esses jovens se portam no meio digital.

Para essa finalidade, a pesquisadora também participou de uma sala de jogos eletrônicos, como jogadora, com auxílio de um jogador que faz uso frequente dessa plataforma. Jogou o chamado *League of Legends*. Os jogadores interagem o tempo todo por meio de áudio, proporcionando a observação e análise das reações e das expressões utilizadas durante a partida. As reações foram diversas, desde palavras pejorativas, murro na mesa, gritos e vibrações.

Na obtenção dos dados, houve a necessidade de organizar os sujeitos em três categorias, que são: alunos, pais e professores. Como a pesquisa foi em duas escolas, houve a necessidade de fazer outras subdivisões: a primeira, entre as escolas; e a segunda entre as turmas, em categorias B7, B8, B9, A7, A8, A9, logo após analisar os sujeitos individualmente.

O contato direto com os alunos trouxe uma intimidade calorosa, que foi muito importante na obtenção dos dados e essencial para a observação, conversando livremente. Inicialmente ficaram tímidos, sem entender o que estava acontecendo, quem a pesquisadora era e qual a sua finalidade em sala. As professoras apresentaram quase no final da aula, e logo a escola inteira já sabia qual era a finalidade da pesquisadora na escola. Sendo assim, foi possível observar seus comportamentos e a intimidade com seus *smartphones*; esses registros foram anotados no caderno de campo.

Indo para a roda de conversa, optou-se em gravar os relatos e as experiências desses jovens por áudio, para que não se perdesse nenhum detalhe em seus relatos. As reações desses adolescentes foram de diversas maneiras, uns eram mais agitados, estavam por dentro de todos

os assuntos, outros mais envergonhados. Para que se pudesse extrair as informações, foi preciso conduzir a conversar, sempre pedindo a palavra para os que falavam menos.

O intuito desta pesquisa, em relação aos professores, foi da experiência em sala de aula, com esses jovens que estão conectados em um mundo acelerado, iniciando pela observação da forma como as aulas foram conduzidas e, após, extraindo mais informações na roda de conversa. Os professores deram à pesquisadora total liberdade em sala de aula. Além da roda de conversa, trouxeram informações essenciais, em conversas que não estavam no roteiro.

Foi observado também se os professores utilizam essas mídias digitais a seu favor, como suporte metodológico, e se há influências positivas ou negativas no aprendizado e no comportamento desses adolescentes. Outro ponto observado foi se os adolescentes trazem para o convívio escolar algum reflexo das mídias digitais.

Aos pais, foi enviado um questionário de forma *on-line*, com o intuito de extrair informações referentes ao tempo de exposição, como também um forma desses pais refletirem se realmente estão cientes do que seus filhos fazem nesse multiverso digital.

Através de uma roda de conversa, extraiu-se os dados entre os alunos e professores, com um roteiro semiestruturado de perguntas, sendo gravado em áudio, para não inibir os alunos. O questionário foi direcionado aos pais, composto de perguntas semiestruturadas, através da plataforma do *Google Forms*, para deixar os pais mais à vontade ao responderem, não havendo contato direto.

A primeira escola pesquisada recebeu como nome Escola (E.A). Está situada em um bairro da cidade de Cáceres, com as identificações mencionadas no quadro a seguir:

Quadro 1 – Escola E.A

ESCOLA	E.A
ALUNOS 7º ANO	A7
ALUNOS 8º ANO	A8
ALUNOS 9º ANO	A9
PROFESSOR	PA1
PROFESSOR	PA2

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

A segunda escola, situada na porção central da cidade, recebeu o nome de Escola (E.B), e as demais categorias identificadas como no quadro que segue:

Quadro 2 – Escola E.B

ESCOLA	E.B
ALUNOS 7º ANO	B7
ALUNOS 8º ANO	B8
ALUNOS 9º ANO	B9
PROFESSOR	PB

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Para descrever individualmente os alunos dessas respectivas escolas, no ato da análise dos dados realizou-se uma outra forma de identificação, usando nomes de personagens de jogos eletrônicos, respeitando essas siglas para que se possa compreender de qual instituições se está falando.

Os sujeitos de pesquisa da Escola E.A, que são identificados com os nomes dos personagens de jogos eletrônicos, são:

Quadro 3 – Sujeitos de pesquisa escola E.A/ A9

Dados Gerais		
Sujeito A.9	Gênero	Idade
Anivia	Feminino	15 anos
Akali	Masculino	15 anos
Aatrox	Masculino	15 anos

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Quadro 4 – Sujeitos de pesquisa escola E.A/A8

Dados Gerais		
Sujeitos A.8	Gênero	Idade
Camille	Feminino	14 anos
Brand	Feminino	14 anos
Diana	Feminino	14 anos

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Quadro 5 – Sujeitos de pesquisa escola E.A /A7

Dados Gerais		
Sujeitos A.7	Gênero	Idade
Elise	Feminino	12 anos
Darius	Masculino	13 anos
Fiora	Feminino	12 anos

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Para os sujeitos de pesquisa da Escola E.B, também foram utilizados nomes de personagens de jogos eletrônicos:

Quadro 6 – Sujeitos de pesquisa escola E.B/ B9

Dados Gerais		
Sujeitos B. 9	Gênero	Idade
Ashe	Feminino	15 anos
Evelynn	Feminino	14 anos
Ekko	Masculino	15 anos

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Quadro 7 – Sujeitos de pesquisa escola E.B/ B8

Dados Gerais		
Sujeitos B.8	Gênero	Idade
Garen	Masculino	13 anos
Irelia	Feminino	13 anos
Janna	Feminino	14 anos

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Quadro 8 – Sujeitos de pesquisa escola E.B/ B7

Dados Gerais		
Sujeitos B.7	Gênero	Idade
Jax	Masculino	12 anos
Karma	Feminino	12 anos
Kayle	Feminino	12 anos

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Os professores participantes foram três, um da escola EB, que leciona nas três turmas pesquisadas, e dois da escola EA, um professor acompanha duas turmas e o outro uma turma.

Quadro 9 – Sujeitos/Professores

Dados Gerais		
Sujeitos	Gênero	Tempo de serviço
PA1	Feminino	18
PA2	Feminino	15
PB	Feminino	25

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Para a próxima subseção, traz-se a revisão integrativa com alguns artigos, realizada no portão do Centro de Atenção Psicossocial (Caps), os quais agregaram para a construção desta pesquisa.

2.3 Revisão Integrativa: Influência das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças

Após a realização de busca de produção no Catálogo de Teses e Dissertações da Capes, viu-se a necessidade de buscar por artigos científicos, dos programas nacionais e internacionais. A revisão integrativa tem como objetivo inventariar e analisar produções publicadas em diferentes fontes científicas (Anais, Revistas, Bancos de Teses e Dissertações), para que possam auxiliar nas discussões e contabilizações, através da discussão com outros autores que têm o mesmo interesse de pesquisa.

A definição dos descritores/palavras-chave a serem pesquisados é um dos momentos mais importantes, sendo possível fazer uma análise e uma conversação com os autores desse material pesquisado. Severino (2006) recomenda um referencial que sustente a escrita, para que a pesquisa seja, efetivamente, um ato de criação de conhecimento novo. O caráter desta pesquisa será quantitativo e qualitativo, sendo capaz de analisar as produções referentes a essa temática e quantificar as produções publicadas, com critérios de exclusão para as que não fazem parte da temática pesquisada. Desse modo, os descritores foram definidos de forma que contemplassem o título e os objetivos da pesquisa em questão, sendo que os títulos a que se referem informam ao leitor do catálogo a existência de tal pesquisa.

Ferreira (2002) relata que eles anunciam a informação principal do estudo ou indicam elementos que caracterizam o seu conteúdo. Segundo o autor, os catálogos permitem o rastreamento do já construído, orientam o leitor na pesquisa bibliográfica de produção de determinada área. Eles podem ser consultados em ordem alfabética, por assuntos, temas, autores, datas e áreas. Dessa forma, ao iniciar a consulta no CAFE, observaram-se várias possibilidades de consulta e a utilização de vários filtros, propiciando um estudo mais detalhado, optando pelos filtros: últimos cinco anos; education; pedagogy; tipos de periódicos: comunicação, mídia e consumo; Educação Temática Digital. Decidiu-se usar as aspas no primeiro descritor e AND nos demais, e, dessa forma, pôde-se realizar a busca fazendo um recorte temporal de cinco anos: de 2017 a 2022.

Os descritores utilizados são cinco: “Mídias Digitais”, “Mídias Digitais” AND “Crianças”, “Mídias Digitais” AND “Desenvolvimento Cognitivo”, “Mídias Digitais” AND “Agressividade”. A seguir, discorre-se sobre os resultados obtidos com esses descritores.

Quadro 10 – Quantidade de artigos busca básica

Descritores	Total
“Mídias Digitais”	1563
“Mídias Digitais” AND “Crianças”	1143
“Mídias Digitais” AND “Desenvolvimento Cognitivo”	82
“Mídias Digitais” AND “Agressividade”	1121
Total	3909

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Inicialmente, realizou-se a busca de forma simples. Após a quantidade de materiais encontrados, viu-se a necessidade de filtrar os últimos cinco anos, pois o tempo de evolução das mídias é rápido. Uma vez que a busca é por material atualizado, incluiu-se, assim, o filtro para trabalhos produzidos entre 2017 e 2022.

Quadro 11 – Quantidade de artigos nos últimos cinco anos

Descritores	Total
“Mídias Digitais”	20
“Mídias Digitais” AND “Crianças”	32
“Mídias Digitais” AND “Desenvolvimento Cognitivo”	8
“Mídias Digitais” AND “Agressividade”	72
Total	132

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Após ler os títulos, resumos e palavras-chave dos trabalhos, constatou-se que muitos desses artigos não se aproximam com a temática da pesquisa. Dessa forma, incluiu-se mais um critério de exclusão e foram descartadas as produções que falam da mídia de forma global e suas vantagens. E, como critérios de inclusão, os materiais que destacam a mídia na cultura e na educação. Restaram nove artigos, que serão analisados.

Quadro 12 – Quantidade de artigos (critérios de aproximação)

Descritores	Total
“Mídias Digitais”	2
“Mídias Digitais” AND “Crianças”	2
“Mídias Digitais” AND “Desenvolvimento Cognitivo”	1
“Mídias Digitais” AND “Agressividade”	4
Total	9

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Para dar legitimidade a esta pesquisa, o Quadro 13 retrata as produções encontradas em cada descritor, identificando os temas, autores, ano e local de publicação.

Quadro 13 – Resultado de pesquisa (busca avançada)

(continua)

Descritor	Tema	Autor	Publicado	Ano
“Mídias Digitais”	A festa de Ave Cesaria: migração, nostalgia e memória nas mídias digitais	Otávio Cezarini Àvila	Revista Brasileira de História da Mídia	2021
“Mídias Digitais”	Lembrar para elaborar: reflexões sobre a alfabetização crítica da mídia digital	Antônio A. S. Zuin. Vânia Gomes Zuin	Universidade Federal de São Carlos	2017
“Mídias Digitais” AND “Crianças”	Crianças, dispositivos móveis e aprendizagens formais e informais	Mônica Fantin	Universidade Federal de Santa Catarina	2018

(conclusão)

Descritor	Tema	Autor	Publicado	Ano
“Mídias Digitais” AND “Crianças”	O dia que o audiovisual invadiu a aula de geografia e (des)nor-teou o cinema	Valéria Cazetta; Ingrid Rodrigues Gonçalves	Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp)	2021
“Mídias Digitais” AND “Desenvolvimento Cognitivo”	Cultura digital e docência: possibilidades para a educação musical	Luciane da Costa Cuervo <i>et al.</i>	Universidade Federal do Rio Grande do Sul	2019
“Mídias Digitais” AND “Agressividade	Adolescentes na Era Digital: Impactos na Saúde Mental	Synara Sepúlveda Sales et al	Research, Society and Development, v. 10	2021
“Mídias Digitais” AND “Agressividade	“Brincadeira do desmaio”: uma nova moda mortal entre crianças e adolescentes. Características psicofisiológicas, comportamentais e epidemiologia dos ‘jogos de asfixia’	Juliana Guilheri et al	Université Paris Ouest Nanterre La Défense	2017
“Mídias Digitais” AND “Agressividade	Gamificação: expectativa educativa, impacto na saúde	Elisabete Zimmer Ferreira <i>et al.</i>	Universidade Federal do Rio Grande (Furg)	2021
“Mídias Digitais” AND “Agressividade	Mídias participativas e violências extremas: uma etnografia on-line dos tiroteios em escolas	Tiago Hyra Rodrigues	Revista brasileira de ciências sociais - vol. 32 n° 94	2017

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

2.3.1 Análises dos dados

Os dados foram analisados respeitando uma ordem de critérios. Primeiramente, analisou-se o descritor “Mídias Digitais”. Em seguida, os demais: “Mídias Digitais” AND

“Crianças”; “Mídias Digitais” AND “Desenvolvimento Cognitivo”; “Mídias Digitais” AND “Agressividade”. Dessa forma, foi possível compreender como essa temática está sendo abordada no meio acadêmico.

2.3.2 “Mídias digitais”

A partir deste descritor foram encontrados 1.563 artigos. Após a passagem dos filtros: últimos cinco anos; *education; pedagogy*; tipos de periódicos: comunicação, mídia e consumo; Educação Temática Digital; restaram 20 artigos. Fazendo uma análise sistemática nos títulos, resumos e palavras-chave, restaram somente 2 artigos que se aproximaram da temática de pesquisa. Um deles foi o artigo escrito por Otavio Cezarini Ávila, em 2021, doutorando em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Foi publicado pela Revista Brasileira de História da Mídia, em São Paulo, com o tema: “A festa de Ave Cesaria: migração, nostalgia e memória nas mídias digitais”. Ávila (2021) retrata as memórias que um imigrante carrega consigo, o que, para ele, trata-se de um fenômeno constitutivo do homem, mas com a inclusão digital: “as tecnologias redimensionam as distâncias territoriais e subjetivas porque reforçam o pertencimento ao lugar de origem e dificultam uma assimilação completa da sociedade de destino” (ÁVILA, 2021, p. 376).

A questão levantada por Ávila, de certa forma, é preocupante, pois a tecnologia apresenta imagens, em tempo real, de lugares que não fazem parte da vida de muitas pessoas. Rapidamente, isso acaba levando a pessoa ao desejo de fazer parte de uma cultura ou de um lugar que não estão ao seu alcance, mas que, de certa forma, torna-se pertencente, sem pertencer, fruindo o desejo de frustração de não poder estar nesse lugar.

No meio virtual, a comunicação acontece de forma abrangente, mas, mesmo assim, o sentimento é de vazio, de estar só, nostálgico. “Não basta o contato por plataformas digitais de relacionamento com aqueles que permaneceram, sendo que é a perda do cotidiano em toda sua completude que se esvai (ÁVILA, 2021, p. 377).

A memória é substancialmente atingida pelas novas tecnologias, relacionando “a ambiência digital com as sensações atreladas às memórias individuais que as interações construídas no *Youtube*, pelos usuários potencializam a memória coletiva, ao mesmo tempo em que está memória passa a servir como teia que dá sentido aos dados dessa rede” (ÁVILA, 2021, p. 382).

Para as crianças, as memórias têm sabor e cheiro, da casa da vó, bolo da tia, são lembranças íntimas e individuais, que são transmitidas pelos cadernos de receitas familiares, que aos poucos estão sendo substituídos pelos canais de culinária espalhados nas redes. “Os canais não servem apenas como transmissores de informações, mas modificam a própria realidade de consumo dos usuários ao permitirem que estes curtam/descurtam o produto e possam interagir entre si, mesmo antes de consumi-lo” (ÁVILA, 2021, p. 383).

Para Zuin (2017), as pessoas estão sendo bombardeadas por informações e propagandas, tanto por áudios como também por imagem, em toda a parte, sendo impossível resistir a certos produtos, tornando as pessoas consumistas involuntariamente,

E mesmo o momento de descanso do consumo desses estímulos, tal como o momento do sono, não se aparta desse contato, já que cada vez mais aumenta o número de pessoas que simplesmente acordam ou são acordadas de madrugada pelos sinais sonoros emitidos por aplicativos, para conferir se há novas mensagens no Facebook, de tal modo que se assemelham aos aparelhos eletrônicos que permanecem operacionais no chamado sleep mode (ZUIN, 2017, p. 221).

Sendo assim, os aparelhos eletrônicos estão cada dia mais presentes no cotidiano da humanidade, levando as empresas midiáticas a fazerem investimentos de grandes proporções nos audiovisuais, tornando as pessoas cada vez mais dependentes dessas novas facilidades que são propostas através da evolução tecnológica. De forma aligeirada, lançam novos produtos no mercado, de versões avançadas, em um curto espaço de tempo, com recursos que auxiliam a desenvolver uma rotina de organização diária, de finanças à alimentação.

A essa questão, Zuin (2017, p. 221) faz uma ressalva, pois “o consumidor cada vez mais inveja a força maquinal, quando comparada às suas fraquezas e fragilidade. [...] nota-se que, atualmente, cada vez mais as pessoas tendem a viver no ritmo das máquinas”. Sendo assim, o ritmo mecânico toma o espaço dos sentimentos, da contemplação da natureza, deixando-o frágil, com a sensação que lhe falta tempo, causando alguns problemas de caráter físico e psicológico. De certa forma, as redes sociais são o canal que pode suprir essa falta de tempo, tornando necessário estar sempre *on-line*.

Fazer propaganda de si próprio torna-se um imperativo de auto conservação. [...] mesmo em todas as formas de interação humana vale o seguinte: quem não chama a atenção constantemente para si, quem não causa uma sensação corre o risco de não ser percebido. [...] comunicação necessita ser feita de forma que não ocorram hiatos temporais entre aqueles que trocam mensagens, pois, se a comunicação online não for feita, corre-se o risco de se perder uma amizade ou uma excelente oportunidade profissional, uma vez que qualquer tipo de demora pode ser interpretado como desinteresse (ZUIN, 2017, p. 222).

Para não correr o risco do esquecimento, os usuários se reinventam, com tutorias de diversos tipos, vídeos cada vez mais curtos e dinâmicos, estratégia para suprir a falta de tempo. Dessa forma, estar conectado acaba sendo uma obrigação diária, assim como as curtidas e o sucesso das postagens, com imagens que às vezes não condizem com a realidade, pois utiliza-se recursos para fazer montagens ou filtros que acabam descaracterizando a realidade. Zuin diz que:

Em tempos da indústria cultural que produz imagens hiper-reais, a ponto de não mais serem consideradas uma representação da realidade, mas, sim, a própria, ocorre uma espécie de imposição de significado que dificulta o desenvolvimento da capacidade de simbolização e de interpretação daquilo que se vê. [...] a produção e a reprodução hiper-real de imagens e sons suscitam nos seus consumidores uma resposta emotiva, que faz com que dificilmente haja espaço e tempo para que eles reflitam a respeito dos audiovisuais consumidos (ZUIN, 2017, p. 223).

Sendo assim, a mídia vai adentrando na vida das famílias, sem ao menos as pessoas perceberem que estão sendo influenciadas por ela. Mas a preocupação desta pesquisadora está em torno das crianças, que também estão sendo influenciadas, de uma forma automática, com o consentimento dos adultos, pois o que está na tela parece inofensivo, não aparenta perigo físico, deixando de lado a reflexão sobre os danos psicológicos.

Antônio A. S. Zuin e Vânia Gomes Zuin trazem a hiper-realidade, pois não se sabe até que ponto isso abala as emoções. Suas contribuições foram publicadas na Revista *Proposições*, da Universidade de Campinas, sendo os autores da Universidade Federal de São Carlos.

Levando em consideração somente a abordagem das temáticas relevantes para esta pesquisa, analisou-se apenas dois artigos, sendo eles de grande relevância como apoio bibliográfico. O próximo descritor a ser analisado “Mídias Digitais” AND “Crianças”, descrito a seguir.

2.3.3 “Mídias Digitais” AND “Crianças”

Para esse descritor, nota-se que o resultado veio a diminuir em relação ao primeiro. Foram encontrados 1.143 artigos, após a utilização dos filtros: *Education; Pedagogy*; os últimos cinco anos, de 2017 a 2022; tipos de periódicos: comunicação, mídia e consumo; Educação Temática Digital. Foram encontrados 32 artigos, sendo que apenas 2 deles aproximam-se desta pesquisa.

O primeiro a ser analisado é de Mônica Fantin, Doutora em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), publicado em 2017, pela Revista da Unicamp ETD, com o tema: “Crianças, dispositivos móveis e aprendizagens formais e informais”. O segundo é de Valéria Cazetta, Doutora em geografia da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp) e Ingrid Rodrigues Gonçalves, Mestre em Educação da Universidade de São Paulo (USP), com o tema: “O dia que o audiovisual invadiu a aula de geografia e (des)nor-teou o cinema”, publicado em 2021, na Revista ETD da Unicamp. Os demais apresentavam as vantagens na utilização das mídias, no meio acadêmico e escolar.

A mídia está presente em todos os espaços, até mesmo em rodas de conversas entre amigos, sendo rotineiro conversar com pessoas que estão presentes e, ao mesmo tempo, com quem está *on-line*. Essa socialização, muitas vezes, ocorre por videochamada, interagindo com as duas realidades ao mesmo tempo, ou mensagens de texto, mudando assim a forma de se socializar.

Na sociedade atual, as formas de socialização, a construção de conhecimento e a apreensão do mundo, bem como os valores específicos das crianças, também se constroem nos diferentes espaços da cultura digital, o que implica pensar nas diferentes formas de consumo e nas interações em redes (FANTIN, 2018, p. 67).

Sendo assim, a mídia tem um papel importantíssimo na construção dos valores das crianças, aproveitando a socialização que existe nesse meio para o aprendizado. Para Fantin (2018), a quebra de continuidade do acesso, dentro e fora da escola, ultrapassa as fronteiras e territórios, levando a se pensar para além das redes. Dessa forma,

A complexa realidade sociocultural nos desafia a pensar o conceito de aprendizagem no contexto da cultura digital para além das redes. Nesse processo, as estratégias para integrar os usos das tecnologias e seus dispositivos na didática têm solicitado um trabalho com competências específicas e novos modelos do processo ensino-aprendizagem (FANTIN, 2018, p. 68).

Esse acesso surge no conceito chamado de EAS (Episódios de Aprendizagem Situada), que são originados da aprendizagem informal de formas aligeiradas de conteúdo, utilizando os dispositivos móveis, juntamente com as estratégias de aprendizado focadas em conteúdos menores, que são chamados no meio digital de *Mobile Learning*, e as atividades de *Microlearning*.

Fantin (2018) relata que essa metodologia integra a didática com os dispositivos móveis, fazendo com que o aluno aprenda fazendo, como se fosse um *designer*, integrando “corpo-mente-cérebro, que fundamenta a base da aprendizagem; e os circuitos dos neurônios-

espelhos, que permitem ressignificar do papel da repetição, da imitação e da experiência” (FANTIN, 2018, p. 69).

Para o descritor “mídias digitais” AND “crianças”, os textos trazem contribuições das mídias digitais para o desenvolvimento e aprendizado das crianças, mas apresentam ressalvas a respeito dos conteúdos produzidos pela grande mídia, como também a problemática do consumo e não reconhecimento das produções por parte das crianças. No próximo texto, “O dia que o audiovisual invadiu a aula de geografia e (des)norteou o cinema”, surge alguma contribuição seguindo essa mesma linha de raciocínio, analisando assim as produções de vídeos caseiros, que estão fazendo o maior sucesso no meio digital.

Para Cazetta (2021), a problemática do audiovisual, ao operar como uma pedagogia cultural, evidencia como esse dispositivo vem sendo apropriado pelas pessoas em geral, embaralhando os limites de seus usos, pois não é necessária uma superprodução para gravar um vídeo, os próprios smartphones possuem recursos tecnológicos de ponta, de alta qualidade, capazes de produzir conteúdo similar aos dos profissionais da área.

Cazetta (2021, p. 337) retrata que “o audiovisual se tornou um dispositivo que tem radicalizado o autogoverno e o governo dos outros como gesto educativo não mais circunscrito aos cineastas e profissionais vinculados ao audiovisual”, e sim a todos que têm acesso à internet e possuem um aparelho móvel. Nos últimos anos, os vídeos caseiros explodiram nas redes sociais, com tutoriais de várias formas, pessoas simples ficando famosas nas mídias sociais, ocupando o lugar da televisão, que tinha a maior visibilidade.

Cazetta (2021) propõe a formulação do Plano de Diretrizes e metas do audiovisual, abrangendo um macroplanejamento. Em uma das suas diretrizes, contempla a ampliação do audiovisual na educação, incluindo a linguagem dos cinemas nos assuntos transversais escolares.

A utilização estratégica do digital como tecnologia capaz de aumentar a diversidade de conteúdos e possibilitar novas janelas de exibição traz, simultaneamente, a ampliação das travas de acesso aos mesmos conteúdos que os produtos buscam disseminar. Ponderamos sobre isso justamente porque, ao dissolver fronteiras e ampliar as janelas de exibição grande parte dos conteúdos está pulverizado entre os diversos canais de televisão por assinatura e/ou *on demand* (CAZETTA, 2021, p. 348).

Com essa estratégia, a disseminação dos conteúdos é rápida e eficaz, abrangendo um público bem diversificado, sem horário nobre. As propagandas de produtos estão entre cada

vídeo publicado, ou como nota de rodapé e até mesmo entre os textos de indicação. Mas os vídeos relevantes, como os de cursos, são restritos a plataformas pagas.

Cazetta (2001) reporta as dificuldades que o professor tem em usar essas plataformas. Para a educação, a barreira socioeconômica distancia a indústria do audiovisual da educação, pois muitos professores não têm acesso e nem condições para comprar materiais que possam auxiliar em suas aulas. Um dos exemplos são os documentários e filmes, que estão restritos a plataformas específicas.

No descritor “Mídias Digitais” AND “Crianças”, os dois textos analisados apresentam a relevância das mídias para o desenvolvimento das crianças e a inserção do audiovisual no campo educacional. A ressalva do primeiro texto é a respeito do consumo de repertórios que a mídia lança demasiadamente, todos os dias, com alta visibilidade, estimulando assim o consumismo.

O segundo texto traz a advertência sobre os vídeos caseiros, que, de certa forma, preocupam a indústria do audiovisual por não possuírem o controle de produções inapropriadas. A segunda ressalva é a respeito da comercialização de filmes e documentários que ficam restritos a plataformas digitais pagas, distanciando a educação e a indústria audiovisual, deixando de exibir filmes e documentários diversificados e de alta qualidade.

2.3.4 "Mídias" AND "Digitais" AND "Desenvolvimento Cognitivo"

Houve uma diminuição de artigos para esse descritor, sendo encontrados 82 artigos após a utilização dos filtros: *Education; Pedagogy*; dos últimos cinco anos, de 2017 a 2022. Tipos de periódicos: *Acta Scientiarum: Education, Educação Temática Digital, Revista Ibero-Americana de Estudo em Educação*. Foram encontrados 8 artigos, sendo que apenas 1 deles aproximava-se desta pesquisa.

Os autores são: Luciane da Costa Cuervo, Graham Frederick Welch, Leda de Albuquerque Maffioletti¹ e Eliseo Reategui, do Instituto de Artes, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, publicado no ano de 2019, pelo portal de periódicos Acta Scientiarum. Os demais apresentavam as vantagens na utilização das mídias nos meios acadêmicos e escolares.

Para o descritor que enfatiza o desenvolvimento cognitivo, não se obteve êxito, apenas o artigo escrito por Cuervo chamou a atenção. Ele discorre sobre o uso das mídias para aprender

músicas, pois a maioria dos alunos procura nas mídias partituras e formas de aprender músicas sem o auxílio de um professor ou, como chamam, de educador musical.

Cuervo (2019) traz uma crítica a respeito das novas tecnologias, que, de certa forma, estão sendo utilizadas na escola, pois não descaracterizam o ensino tradicional. Na sua perspectiva, os alunos utilizam o meio digital para a pesquisa, mas sem sentido algum, desviando da intenção do aprendizado crítico e reflexivo. Para muitos professores, dominar o uso de novas tecnologia é um desafio enorme, a maioria são de gerações em que não existiam o *Facebook* ou o *E-book*. Em relação à música,

[...] as NTD parecem facilitar a ocorrência da Educação Musical, principalmente fora da sala de aula e mesmo na escola, quando os estudantes vão buscar subsídios criativos para as suas práticas musicais [...] é o caso do *YouTube*, utilizado pelos sujeitos como pesquisa de repertório, de tutoriais de aprendizagem e autoaprendizagem, entre outros conteúdos diversos, além da difusão de materiais relacionados às duas aulas e divulgação do trabalho (CUERVO, 2019, p. 9).

Até o momento, todas as pesquisas perante esses descritores enfatizam o aproveitamento das mídias digitais para auxiliar no desenvolvimento de jovens e crianças, através de jogos educativos. Esse tipo de jogo trabalha o desenvolvimento cooperado como também psíquico e motor, nos casos de jogos eletrônicos que movimentam o corpo, mas desde que sejam orientados por um profissional, tendo, assim, um direcionamento para uma nova aprendizagem. A maioria das preocupações até o momento são pelo uso indiscriminado, sem orientação, levando jovens e crianças a usarem a mídia somente para autopromoção e para não serem esquecidos pelos colegas.

2.3.5 "Mídias" AND "Digitais" AND "Agressividade"

Nesse descritor foram encontrados 121 artigos. Ao passar o filtro dos últimos cinco anos (2017 a 2022), obtive-se o resultado de 72 artigos. E, após realizar o processo de exclusão, 4 artigos aproximaram-se do tema desta discussão. O primeiro foi escrito por Synara Seúlveda Sales et al, da Universidade Tuiuti, do Paraná: “Adolescentes na Era Digital: Impactos na Saúde Mental”, publicado em 2021, na *Research, Society and Development*; o segundo, por Juliana Gulheri et al, da *Université Paris Quest Nanterre La Défense* – França, publicado em 2017: “Brincadeira do desmaio: uma nova moda mortal entre crianças e adolescentes. Características psicofisiológicas, comportamentais e epidemiologia dos ‘jogos de asfixia’”, publicado na

revista Ciência e Saúde Coletiva; o terceiro foi escrito pela doutoranda em Enfermagem, pela Universidade Federal do Rio Grande (Furg) Elisabete Zimmer Ferreira et al, em 2021: “Gamificação: expectativa educativa, impacto na saúde”, publicado na Revista SUSTINERE; o quarto foi publicado na Revista Brasileira de Ciências Sociais, por Tiago Hyra Rodrigues: “Mídias participativas e violências extremas: uma etnografia *on-line* dos tiroteios em escolas”, em 2017.

Os descritores mencionados acima trouxeram a relevância em utilizar as mídias digitais para a educação, mas especificamente esse descritor mostra os perigos do uso em excesso. Sales (2021) realizou uma revisão integrativa de artigos, analisando o uso das mídias digitais em diversos países, inclusive no Brasil, que tem em média 134 milhões de usuários de internet. A maioria mantém-se conectada pelos celulares, usando as redes sociais, jogos, aplicativos de mensagens.

Tendo em vista que a mídia digital facilita a comunicação e possibilita ao jovem se expressar, desenvolvendo a linguagem, que é necessária para a integração social, ela também proporciona a exclusão da vida real, para aqueles jovens e adolescentes que vivem imersos no mundo tecnológico, deixando de lado o contato e o convívio com outras pessoas.

Os jogos eletrônicos e as redes sociais tornaram-se atividades de lazer para adolescentes e, quando o uso torna-se bastante intenso, esses jovens podem desenvolver um comportamento de dependência, com impactos na saúde mental (SALES, 2021). Sendo assim, compete aos responsáveis moderar os acessos entre crianças e jovens.

A maioria dos pais não consegue controlar ou monitorar o tempo que cada criança e jovem passa conectado, visto que o celular passa a ser algo necessário para a comunicação entre pais e filhos. “As mídias digitais são ferramentas importantes e de longo alcance e os adolescentes as usam para desenvolverem suas identidades e receberem feedback de colegas. Essas plataformas podem influenciar na autoestima do adolescente, na imagem e aceitação do próprio corpo” (SALES, 2021, p. 3).

Um dos pontos mais preocupantes é a descaracterização da identidade de crianças e adolescentes, pois as mídias espalham suas informações rapidamente, atingindo a autoestima dos jovens que não se enquadram no padrão de beleza que a própria televisão apresentou. Mas atualmente, com a internet, o acesso está mais simples e rápido, os celulares apresentam recursos de filtros, as fotos já saem editadas e com maquiagens, conseguindo modificar a

coloração dos olhos e cabelos, uma falsa autoconfiança para que se possa postar e ganhar várias curtidas, sinal de que estão sendo vistos e seguidos.

Sales (2021) diz que, após o aumento da dependência da internet entre os adolescentes, a Organização Mundial da Saúde incluiu em seu manual o transtorno do jogo, com a sigla DSM-5, para que as pessoas que apresentem alguns sintomas de dependência ou alteração comportamental possam procurar ajuda.

Outro ponto delicado na internet, em relação ao adolescente, é a curiosidade e a coragem, pois os desafios para essa idade possuem o atrativo e a adrenalina que são estimulantes e viciantes. O artigo de Guilheri (2017) reporta para uma brincadeira que se espalhou por vários países, a brincadeira do desmaio, um desafio em que os jovens têm que ficar longo período em apneia respiratória, mostrando nas redes aquele que possui a maior capacidade de ficar mais tempo sem respirar.

As brincadeiras envolvendo apneia e asfixia são comportamentos de risco que se enquadram em uma das três categorias das 'brincadeiras perigosas': 'jogos de não oxigenação', 'jogos de agressão física' e 'brincadeiras de desafios', principalmente via internet. Essas práticas de não oxigenação causadas por asfixia, são antigas e as primeiras 'brincadeiras' letais foram relatadas na França e na Inglaterra na década de 1950 (GUILHERI, 2017, p. 868).

Com a internet, esses jogos foram sendo espalhados entre os jovens, que, a cada vídeo, queriam superar o recorde do anterior, tentando ficar mais tempo sem respirar, aumentando a sensação de euforia, sem pensar nas consequências. O jogo ocasiona desmaios curtos e longos e, em casos mais graves, a asfixia, o que é o mais preocupante, pois pode causar danos cerebrais, podendo deixar sequelas irreversíveis e fatais.

Ao sentir coragem e ousar praticar, muitas vezes filmando e publicando essas 'brincadeiras' perigosas, o jovem ou a criança compartilha suas sensações e suas experiências com seus camaradas, agregando o sentimento de pertença a um determinado grupo. Esse sentimento de onipotência pessoal e de pertença ao grupo é reforçado quando o jovem partilha vídeos na internet, ganhando notoriedade entre os colegas. Com o advento da internet, dada a rapidez do fluxo de informações, o praticante, em pouco tempo, pode ser 'visualizado' ou 'seguido' por milhares de outros jovens (GUILHERI, 2017, p. 874).

O jovem não possui ainda a capacidade de refletir sobre seus atos, não calcula a extensão do perigo da suposta brincadeira e, em muitos casos, não há informação suficiente para saber do perigo, pois a busca é por sensações eufóricas, com pouco discernimento do perigo. Essas são preocupações que estimulam o aprofundamento nesta temática, pois a

sensação é de que os jovens confundem a realidade com o mundo virtual, reproduzindo o ato na tela, aparentemente sem riscos ou perigo eminente, é só interromper o vídeo e tudo volta ao normal.

Outra proposta a ser analisada é sobre a Gamificação, com o texto de Elisabete Zimmer Ferreira, Mestre em Enfermagem, que ingressa no Doutorado em Enfermagem da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com o tema *Gamificação: expectativa, impacto na saúde*.

Ferreira (2021) traz dados da Pesquisa Nacional por Amostras de domicílio, de 2015, constatando que os jovens de 15 a 19 anos são os grupos de pessoas que mais acessam a internet, sendo o maior número de acesso em seus domicílios. Logo após, na casa de amigos, *lan houses*, na escola e pelo celular, transformando-se em rotina diária.

A preocupação de Ferreira (2021) é exatamente a utilização dos games nas escolas, na tentativa de deixar as aulas mais atrativas e dinâmicas, estimulando o aluno a realizar tarefas em ambientes lúdicos e descontraídos. O próprio Ministério da Educação criou uma plataforma para auxiliar no aprendizado. Sobre isso, Ferreira comenta que “não há dúvidas sobre as possibilidades de aprendizagem que a gamificação favorece, mas é preciso pensar que existe uma grande polêmica em torno dos games, devido ao conteúdo violento presente em muitos deles” (FERREIRA, 2021, p. 388).

Controlar o que crianças e jovens fazem e veem nas mídias é uma tarefa nada fácil, pois a maioria dos pais não consegue controlar os acessos dos seus filhos e, com isso, esses jovens passam horas na frente das telas. “Deste modo, o incentivo à gamificação na escola, mesmo com fins de aprendizagem, pode estimular os jovens a manterem-se ativos no jogo, tornando-se prejudicial” (FERREIRA, 2021, p. 389). Passando muito tempo conectado, há possibilidades de desenvolver algum tipo de comorbidade no decorrer de seu crescimento.

A dependência do jogo pode acarretar isolamento social, alteração do padrão do sono, deficiência nutricional, deficiência de higiene, alterações de humor, sintomas de abstinência entre outros. Nos casos mais graves, pode chegar a comportamentos suicidas e homicidas. [...] entre as comorbidades evidenciadas nos indivíduos com esse tipo de dependência estão a depressão, ansiedade social e transtorno de déficit de atenção/hiperatividade. Geralmente são jovens mais vulneráveis que, devido ao seu alto grau de impulsividade, possuem menor habilidade social, empatia e controle emocional (FERREIRA, 2021, p. 390).

Ferreira traz os problemas que o vício em jogos pode acarretar para crianças e jovens. Não são todos que podem apresentar esses problemas, mas o que se tem visto nos noticiários, assim como nas escolas, são jovens e crianças apresentando sintomas de ansiedade e depressão.

Em 2007, foi criado o Programa de Saúde na Escola (PSE), “podendo participar todos os municípios brasileiros, todas as equipes de atenção Básica, Escolas de Ensino Fundamental e Médio, creches e pré-escolas”. (FERREIRA, 2021, p. 392). A instituição que queira participar desse programa deve fazer seu cadastro de forma *on-line*, para que possam ser desenvolvidas programações que visem a saúde na escola.

A resenha de Tiago Hyra Rodrigues, *Mídias participativas e violências extremas: uma etnografia on-line dos tiroteios em escolas*, retrata o fascínio por vídeos violentos, por crianças e jovens. A resenha é de uma tese de doutorado, de Nathalie Paton. *School shooting: la violence à l'ère de YouTube*. Paris, Maison des Sciences de l'Homme, 2015. 224 páginas.

Rodrigues (2017) inicia relatando que o autor dos disparos, em 1996, na escola dos Estados Unidos, que deixou dois alunos e um professor mortos, havia lido várias vezes o romance de Stephen King, publicado em 1977. Na ocasião, o autor do livro foi acusado de estimular os jovens a cometerem o ato, pois a cena do crime tem as mesmas características do livro.

Mas, com o avanço da internet, os atiradores começaram a documentar, fazendo vídeos, áudios. Rodrigues (2017) reporta aos atiradores de *Columbine*, que criaram *blogs*; e, mais tarde, os atiradores de escolas também começaram a divulgar, através de pacotes multimídias, “segundo as convenções narrativas dos telejornais, com a esperança de que fossem difundidos e contribuíssem para modelar a imagem que seria proposta de suas identidades e das razões que os levaram a agir”. (RODRIGUES, 2017, p. 1).

Rodrigues (2017) analisa que a mídia tem o poder de formatar o comportamento humano, influenciando o indivíduo a realizar os atos que nela são demonstrados:

No novo cenário digital, os usuários não podem mais ser reduzidos a seres passivamente influenciáveis, esponjas que absorvem informações ou simples receptores; estão em posição de criar seus próprios produtos culturais. [...] As dúvidas recaem principalmente sobre os internautas que apresentam tendências subversivas ou violentas e tomadas de posição radicais em relação aos school shootings. Paton os denomina, simplesmente, fãs. Ao redor deles, cria-se uma espécie de “pânico moral” devido às suas posições que beiram o extremismo e, principalmente, a possibilidade de serem candidatos a atiradores. (RODRIGUES, 2017, p. 3).

A mídia trouxe várias facilidades para o cotidiano, tanto para o trabalho como também para o entretenimento. Através dos telefones ou computadores são produzidos vídeos e áudios caseiros de alta qualidade, com conteúdo diverso; dentre eles, vídeos violentos, que repercutem entre os jovens, criando assim uma teia de produções e reproduções de produtos de uma nova

cultura radical, individualizada, transformando o jovem oprimido em opressor, almejando assim a popularidade desejada.

3 DESENVOLVIMENTO HUMANO

“Com clareza, o ser humano só vê no mundo exterior o que consegue irradiar com a luz de seu interior,”

Rudolf Steiner

Ao apreciar as falas dos autores, que serão apresentadas nesta subseção, observa-se que o ser humano está em constante desenvolvimento, que inicia desde a fecundação e continua após o seu nascimento, sendo essencial um ambiente amoroso, fraterno, cheio de possibilidades. Desde o primeiro sinal de vida, o feto sente tudo o que se passa no meio interno (no ventre da mãe) e externo (a vida cotidiana da mãe) e, após seu nascimento, suas percepções serão maiores.

A epígrafe de Rudolf Steiner remete à convivência humana, o que está internalizado vai fazer a diferença na vida terrena, em seu cotidiano. O desenvolvimento interior vai trilhar os caminhos para um ser humano mais justo e responsável, evoluído em corpo, mente e alma.

Para contextualizar o desenvolvimento humano e as possíveis interferências das mídias digitais no desenvolvimento de crianças e jovens, apresentam-se autores, como: Buddemeier, (2007/2010), Romanelli, (2017, 2018), Vygotsky (1998), Silva (2018), Bauman (2011), Glockler (2020), que evidenciam essa temática em suas escritas. Sendo assim, nas próximas subseções constam os aspectos das mídias digitais e as possíveis interferências no processo de desenvolvimento de crianças e jovens.

3.1 Mídias digitais e Desenvolvimento

Para dar início a essa subseção, é importante falar dos conteúdos que são apresentados nas mídias, todos os dias, e os problemas que possam causar no desenvolvimento de crianças e jovens, fundamentado nos autores Buddemeier, (2007/2010), Romanelli, (2017, 2018), Vygotsky (1998), Silva (2018), Bauman (2011), Glockler (2020). Será abordada a inserção da mídia como recurso metodológico e as possíveis interferências no cotidiano de crianças e jovens.

A mídia trouxe para a população o deslumbramento da comunicação em massa, conhecer e falar com pessoas a centenas de quilômetros, suspirar por heróis injustiçados das novelas, encantando jovens e adultos. Com isso, houve e há uma dependência dessa cultura digital, que nasce e cresce de forma avassaladora.

No meio desse crescimento midiático, o analfabetismo, no Brasil, continua existindo, faltando mão de obra qualificada para o mercado, herança de alguns séculos de abandono dos investimentos em educação. Em 1970, o governo federal lança um programa de erradicação do analfabetismo no Brasil, o “Mobral”, com a meta de erradicar o analfabetismo em 10 anos.

O Movimento iniciou suas atividades com o compromisso de dedicar-se à alfabetização de adultos, mas tornou-se uma superestrutura, expandindo-se por todo o país no final da década de 70 e ampliando o seu campo de atuação às quatro primeiras séries do Ensino Fundamental. (MENEZES, 2021, p. 1).

Com toda essa estrutura, o programa não conseguiu erradicar o analfabetismo, pois não houve alterações na base educacional, e a preocupação da base pedagógica era somente o ensino da leitura e da escrita, sem enfatizar a formação do ser humano. Esse programa substituiu o método elaborado por Paulo Freire, que valorizava o contexto social dos educandos, sobre o qual Menezes contextualiza, dizendo que nele

o analfabetismo era interpretado como efeito de uma situação de pobreza gerada por uma estrutura social não igualitária e, sendo assim, a educação e a alfabetização deveriam partir de um exame crítico da realidade existencial dos educandos, da identificação das origens de seus problemas e das possibilidades de superá-los. Os programas de alfabetização orientados neste sentido foram interrompidos pelo golpe militar, porque eram considerados uma ameaça ao regime, e substituídos pelo Mobral. (MENEZES, 2021, p. 1).

O Mobral foi extinto em 1985, não conseguindo cumprir com o seu objetivo inicial, e, sendo assim, surgiram novos programas, como o Telecurso de 1º e 2º graus, um programa televisivo, reproduzidos em canais abertos de rádio e televisão, criado em 1978,

[...] com a participação da Fundação Padre Anchieta, que possuía maior experiência com programas educativos, foi desenvolvido o programa Telecurso 2º Grau. Em 1981, juntamente a Universidade de Brasília (UnB), entrou no ar o Telecurso 1º grau que visava proporcionar acesso aos 4 últimos anos deste primeiro ciclo de estudos. Este projeto dispunha de incentivos federais dadas as mudanças colocadas pela nova legislação - lei 5.692/71 – cujo objetivo era a reestruturação do ensino fundamental, passando de 4 para 8 anos. A demanda por um acesso mais amplo à educação era somada à confluência entre as reivindicações de movimentos populares; às pressões de acordos internacionais, que já previam o ensino primário obrigatório de 8 anos; e a necessidade de aumentar a oferta de vagas nas escolas. (SILVA, 2018, p. 1).

A mídia foi sendo inserida no campo educacional, pois era a forma de levar uma educação aonde não havia acesso às escolas, facilitando o ingresso para os que queriam dar continuidade aos estudos. Nesse espaço e tempo, não eram todos os lares que tinham acesso aos televisores, mas poderiam acompanhar pelo rádio. Dessa forma, a abrangência tornava-se

nacional. Essa programação, pode-se dizer, fora o primeiro curso formato Educação a distância (EAD), apoiado pelo Ministério da Educação.

Com o avanço tecnológico, surgiram as faculdades e cursos tecnológicos e de aperfeiçoamento na modalidade *on-line*, facilitando o acesso através de computadores, *tablets* e celulares. Mas juntamente com esse desenvolvimento vieram também várias preocupações, pois a rede proporciona ao internauta fazer buscas e acessos sem a intervenção ou censura de outro indivíduo. Ao mesmo tempo que se aprende, remotamente, muitas pessoas não possuem o domínio dessa tecnologia, tanto para o trabalho como para os estudos.

As discussões em torno de uma educação digital aumentaram conforme a população foi ganhando intimidade com o meio digital. Com isso, criaram-se cursos de especializações para auxiliar professores no manuseio, pois as escolas inseriram informática através de laboratórios, com o intuito de formar o aluno nesse meio tecnológico.

Os laboratórios de informática viraram obsoletos, devido à falta de manutenção dessas máquinas, viraram lixo eletrônico. Mais tarde, em alguns estados, juntamente com as prefeituras, doaram-se *tablets* para os alunos, mas todas essas ideias não tiveram êxito, pois a maioria das escolas não possui uma conexão capaz de comportar os acessos dos alunos.

A cobrança por parte da sociedade continua acentuada e, muitos pais, favoráveis aos dias atuais, quando tudo se resume em estar conectado, acabam deixando livre acesso nas redes para as crianças e jovens.

Assim, a escola passa a ser cobrada sobre incluir as mídias digitais em seus recursos metodológicos, pois parte-se da “afirmação de que o contato mais precoce possível com o computador criaria vantagem para o ingresso na profissão” (BUDDEMEIER, 2010, p. 21). Com isso, os pais, preocupados com o futuro de seus filhos, incluem em suas rotinas essas novas tecnologias, e cobram da educação o aprendizado pelo manuseio de aparelhos tecnológicos, sem nem mesmo perceberem que podem estar prejudicando o desenvolvimento dessas crianças. Essa narrativa tem se espalhado por todos os países, e não seria diferente aqui no Brasil, “estudos mostram que um desenvolvimento (cerebral) saudável é a melhor garantia para que crianças consigam utilizar mais tarde, na adolescência e na vida adulta, as mídias digitais de maneira competente e responsável”. (GLOCKLER et al, 2020, p. 11).

Mas o que está sendo visto são crianças apresentadas a computadores, *tablets* e celulares precocemente,

[...] exigir uma competência extremamente precoce em informática tem a ver com um conflito condicionado pelo aspecto psicoevolutivo, pois a introdução ao computador, bem como sua utilização, pode levar à obstrução das capacidades linguísticas. O que é perdido na infância, nesse campo, não pode ser recuperado mais tarde (BUDDEMEIER, 2010, p. 23).

As preocupações em torno do desenvolvimento crescem, enquanto muitos apontam os benefícios das mídias para o aprendizado, outros especialistas iniciam uma narrativa sobre os perigos das telas para os primeiros anos de vida de uma criança:

[...] As mídias com telas desempenham um papel nefasto, pois, quanto mais frequente são utilizadas, maior é seu efeito inibidor do desenvolvimento. Já crianças de tenra idade mostram rapidamente, nesses casos, os primeiros sinais de um comportamento quase vicioso. Além disso, podem surgir facilmente perturbações no desenvolvimento cerebral, com consequências fatais. (GLOCKLER et al, 2020, p. 11).

Nos dias atuais, crianças de colo fazem situações de reforço, como choro e birras, para conseguirem o que querem, no caso os celulares dos pais. Glockler (2020) relata que as mídias, usadas de forma constante por crianças pequenas, podem inibir o desenvolvimento da fala, provocando também déficit de atenção, fazendo com que a criança não consiga concentrar-se e nem dormir direito, como também pode desenvolver hiperatividade e agressividade, além de causar distúrbios ortográficos e de leitura.

O encantamento pelo digital engloba, a cada ano que passa, novas gerações, incluindo as que não foram alfabetizadas, pois realizam pesquisa por comando de voz, utilizam celulares de seus pais para filmes, desenhos e até mesmo jogos eletrônicos que, aparentemente, são inofensivos, e, “justamente entre as crianças, o contato frequente com o mundo virtual atua de maneira tão marcante que pode surgir uma aversão pelo mundo natural”. (BUDDEMEIER, 2007, p. 27).

No anseio de proporcionar uma educação de qualidade, muitos professores incluíram e incluem em seus recursos metodológicos filmes e músicas, com o intuito de um aprendizado que faça sentido para os alunos que utilizam as telas. A pedagogia voltada para o olhar, a assimilação e o aprendizado proporcionariam sentido para o aluno que está acostumado a lidar com produto audiovisual. “Torna-se extremamente difícil encontrar algum momento no qual as pessoas não são bombardeadas por tais estímulos audiovisuais, cuja onipresença pode ser constatada em locais como elevadores, consultórios médicos e igrejas.” (ZUIN, 2017, p. 220).

Com tanto bombardeio de informações, a maioria em tempo real e que podem ser deletadas do cérebro rapidamente, o que se pode considerar que faça sentido para os jovens

deste século? Compreende-se o anseio dos pais em desejar que seus filhos sejam bem-sucedidos quando atingirem a vida adulta, replicando narrativas já formuladas pelo capital, “a criança aprende sozinha através das redes”, basta ter acesso a um celular ou computador. A mídia em si faz essa provocação, incentivando assim o uso dessas tecnologias. Sabe-se que as crianças têm essa capacidade de aprender rapidamente, mas a interação com outras crianças e com as brincadeiras são essenciais para um desenvolvimento saudável. Além da interação com os adultos responsáveis na família e com os professores na escola, que não podem ser esquecidos. Nesse sentido,

A psicologia do desenvolvimento e a neurobiologia têm pesquisado, desde há muito tempo, as condições necessárias para um desenvolvimento cerebral saudável das crianças: os sentidos da criança, e principalmente o cérebro, desenvolvem-se tanto melhor quanto mais os anos da infância são suficientemente preenchidos com atividade física – caminhar, trepar, dar cambalhotas, equilibrar e muitas outras -, quanto mais intensamente a criança consegue interagir com coisas analógicas de seu ambiente natural, com pessoas em redor, animais e plantas. A maturação e a crescente diferenciação das redes neuronais no córtex cerebral são um processo que dura mais duas décadas: trata-se de aprender a escrever, a calcular e a ler o que por sua vez possibilita a aquisição de novos conteúdos de memória e realizações mentais mais diferenciadas. (GLOCKLER et al, 2020, p. 13).

Cabe salientar que, com a entrada das novas tecnologias nas casas das famílias, as crianças e jovens estão brincando com brincadeiras que não requerem movimentação. O cuidado em não as deixar expostas aos perigos que a rua proporciona, aos poucos foi dando espaço aos brinquedos eletrônicos e às mídias sociais. A inclusão das mídias nas escolas deixaria as crianças e jovens mais tempo expostos à tela. O discurso que tem se propagado ultimamente é a extinção da escrita em caderno, pois tudo é mais fácil e prático nos computadores, como acontece nas universidades, que os cadernos, na maioria das vezes, são usados como agendas.

O mercado investe nas mídias digitais, influenciando diretamente o telespectador ao consumo demasiado, deixando claro que não se consegue viver sem estar conectado, entusiasmando vários públicos, desde crianças a idosos. Mas essa mídia tem se preocupado com os conteúdos ocultos, que são transmitidos para seu público?

Sabe-se que essa mudança é obrigatória, hoje seria impossível viver socialmente sem utilizar algum produto digital, principalmente na pandemia, quando o uso estendeu-se em todos os campos de atuação, ficando conectados 24h, trabalhando, estudando e buscando informações do que estava se passando no mundo, causando alívio e ao mesmo tempo pânico, mas reduzia

a sensação de solidão. “O advento da internet permitiu esquecer ou encobrir o vazio e, portanto, reduzir seu efeito deletério; pelo menos a dor podia ser aliviada”. (BAUMAN, 2011, p. 186).

Nos dias atuais, muitos utilizam a internet como meio de comunicação, porque atrás de uma tela não há timidez e muito menos medo em não ser aceito, “a companhia que tantas vezes faltava e cuja ausência era cada vez mais sentida parecia retornar nas telas eletrônicas, substituindo as portas de madeira, numa reencarnação analógica ou digital, embora sempre virtual”. (BAUMAN, 2011, p186).

No virtual não há proibições, tudo é visto e ouvido, com cenas com graus de impactos variados. Algumas têm um grau de periculosidade muito alto, que, se transmitidas na televisão, caberia uma retaliação por parte da justiça. Buddemeier (2007) faz uma reflexão sobre as cenas que corriqueiramente a mídia transmite, havendo violência de várias formas, o que acaba sendo banalizado aos olhos do espectador. Pesquisadores com essas preocupações, iniciam estudos:

[...] desde os anos de 1960, dispõe-se de resultados indiscutíveis quanto ao consumo midiático de violência e suas consequências para o espectador [...]. Esses estudos comprovam que tais cenas intensificam a disposição para o emprego de violência, contribuindo consequentemente para um aumento dos atos de agressão. (BUDDEMEIER, 2007, p. 13).

Mesmo com os resultados dessas pesquisas, o mundo midiático continua rendendo muitos milhões, com séries, novelas, jogos de celulares e *videogames* com conteúdo violento. Mas essas vivências não são saudáveis para uma criança, “pois, se no meio ambiente da criança vivem, repetidamente e no decorrer de anos, pessoas que usam violência arbitrária com sucesso, os órgãos infantis tendem (em especial o cérebro) a conceber o uso de violência como algo normal” (BUDDEMEIER, 2007, p. 17).

Em cada nova produção nesse meio, os conteúdos com maior visibilidade são os com cenas de ação, sendo que os jogos eletrônicos seguem a mesma linha, em um formato bem colorido, para chamar a atenção do público mais jovens. Essa forma de entretenimento, nos últimos tempos, caiu no gosto de muitas famílias, e cada vez mais abarca um público que não concluiu o seu ciclo de desenvolvimento.

De acordo com Romanelli (2017), o desenvolvimento do ser humano ocorre gradativamente, desde o nascimento, sendo que nos primeiros sete anos a criança absorve inconscientemente tudo que existe ao seu redor, tanto no aspecto físico quanto no emocional. (ROMANELLI, 2017).

Após os sete anos, a criança intensifica o desenvolvimento, os sentimentos tornam-se visíveis, mas sem ainda conseguir fazer diferenciação alguma, se os atos apresentados são construtivos ou destrutivos. “O fato significativo é que, nesse contexto, as crianças são incapazes de diferenciar entre ficção e realidade” (BUDDEMEIER, 2007, p. 16).

Nesse processo de desenvolvimento, o concreto é essencial para o reconhecimento da realidade. O estar em movimento, o pegar e o sentir transformam-se em novos conhecimentos, e ficar estático na frente das telas não possibilita sensações de pertencimento ao espaço que se ocupa. Glockler (2020) orienta que, a partir dos 12 anos, a criança pode iniciar o uso das mídias com telas, mas de forma moderada, para que também não provoque o abandono das atividades e tampouco viciar-se em um mundo tecnologicamente novo.

A opinião amplamente difundida segundo a qual “Quem não aproxima bem cedo seu filho das mídias está obstruindo seu futuro” é um erro catastrófico. Essa opinião acompanha, sem nenhum senso crítico, as exigências e interesses mercadológicos das empresas do setor das comunicações, que pleiteiam o uso precoce das mídias com conceitos de progresso e os fazem prevalecer com a ajuda de *lobbies* junto aos ministérios: “Inflamam-se esperanças ilimitadas para que produtos digitais permeiem nossa vida cotidiana”. (GLOCKLER et al, 2020, p. 14).

O próprio Ministério da Educação lançou um aplicativo chamado *GraphoGame*, em 2020, com o intuito de auxiliar os professores na alfabetização de forma remota, uma espécie de jogo que emite o som das letras quando se clica na tela. A criança irá reconhecê-la visualmente e escutará a sua pronúncia, um método totalmente diferenciado do que se tem costume de trabalhar, pois, para ser alfabetizado, há um processo complexo, que envolve recortes, reconhecer as letras pelo tato, pronunciá-las, cantar, entre outros.

Através do tato, se reconhece e compreende os objetos e o espaço, e não seria diferente para conhecer as letras no processo de alfabetização. As novas tecnologias, aos poucos, foram ganhando espaço em todos os lares, primeiramente através do rádio e logo depois da televisão. Em pleno século XXI, os telefones celulares fazem o papel de todos esses aparelhos juntos e, aos poucos, estão adentrando nas escolas, com a promessa de melhorar o aprendizado.

As novas mídias com telas não surgem no lugar da tevê ou dos vídeos na vida das crianças. E sim como complemento, aumentando ainda mais o tempo que elas passam diante da tela. Isto conduz a uma crescente repressão de experiências no mundo real, ou seja, o mundo virtual substitui cada vez mais o mundo real. (GLOCKLER et al, 2020, p. 16).

Essa complementação está aumentando gradativamente o desejo de possuir um *smartphone*, que antes era objeto para adultos. Hoje são objetos de desejo de crianças e jovens, ampliando o número de consumidores desses produtos. A cada mês é lançado um novo aparelho, com uma tecnologia mais avançada, e, com essa evolução, muitos jovens e crianças se isolam do mundo real para viver experiências no mundo virtual.

Porém é no mundo real que as crianças têm de realizar seus passos evolutivos corpóreos e anímicos: isto inclui o desenvolvimento da linguagem, a formação da motricidade grossa e fina, a apuração de todos os sentidos, a exploração e descoberta de coisas e processos no mundo real, a aprendizagem de regras da convivência social e muitas coisas mais.[...]quando uma criança não tem tempo suficiente para seus passos evolutivos biologicamente necessários no mundo real, o uso das mídias se transforma rapidamente em num problema. (GLOCKLER et al, 2020, p. 16).

A vida emocional está entrelaçada ou conectada a outros processos psicológicos e ao desenvolvimento da consciência. Desse modo, Buddemeier (2007) aponta duas teorias que podem interferir no desenvolvimento humano: a teoria do aprendizado sociocognitivo, que afirma que “o aprendizado ocorre mediante imitação” (p. 18), e a teoria do hábito emocional, que afirma que, “a maioria das pessoas se acostuma rapidamente à visão de cenas de violência” (p. 19), causando sensação de normalidade quando se depara com cenas de violências reais.

Ambas as teorias levam a refletir sobre o tempo de tela e seus conteúdos que, para prenderem a atenção do público, transmitem sensação de poder e pertencimento, principalmente para jovens, que, de alguma forma, não se sentem aceitos por algum grupo, vindo a utilizar os meios digitais como uma forma de interação social.

A maneira de perceber que estão sendo aceitos são as curtidas em suas postagens. Com o intuito de ganhar *likes*, passou-se a filmar a própria vida e tudo o que está em volta. Observa-se que, mesmo em uma tragédia ou briga de rua, o que aparece na mídia são pessoas que filham esses conteúdos para jogar nas redes, sem ao menos demonstrarem preocupação se a pessoa está bem. O importante é filmar a cena, não se preocupando com o impacto negativo para o telespectador e muito menos aos familiares que assistirão aos vídeos. Em relação aos jovens entrando na adolescência e às crianças, principalmente as menores, que têm a tendência de imitarem os adultos, nos casos de verem cenas de violência, além de aprenderem a praticá-la, essas cenas podem tornar-se normais para elas, caso vistas repetidas vezes.

Aparentemente, a mídia aperfeiçoou seu método de capturar a atenção e angariar milhões, vendendo o seu produto às grandes indústrias. De forma leve e bem-humorada, adentrou em todos os lares, com o intuito de informar, mas também de vender o que o capital

oferece, mesmo que isso possa mexer com o psicológico e com as emoções de seus telespectadores.

A dependência digital é considerada um problema de saúde pública, pois acontece a evasão da vida real para o mundo digital, cabendo aos pais ficarem em alerta. Glockler (2020) relata que, quando a criança tem pouco contato com outras crianças, o desenvolvimento social poderá ficar comprometido, deixando-a com falta de empatia pelo outro, despertando um egoísmo que a acompanhará pela sua juventude.

Muitas observações e estudos científicos demonstram o seguinte: quando os pais aceitam, sem restrições, o uso de mídias por seus filhos, não o limitando e nem o estruturando ativamente, devem contar com significados riscos no comportamento e na saúde de seus filhos menores e jovens. Isto sobrecarrega e enfraquece a família, e também toda a sociedade; pois a capacidade de auto estabelecer limites e conseguir adiar a satisfação de necessidade ainda está em formação no jovem. (GLOCKLER et al, 2020, p. 18).

Não há como evitar os usos das mídias nos dias atuais, mas, quanto mais tarde for o acesso a essas tecnologias, melhor será o desenvolvimento dessas crianças e jovens. Dessa forma, cabe aos pais imporem limites: “A falta de limites, ao contrário, torna as crianças inseguras volúveis. Mesmo as crianças menores necessitam de limites, e até mesmo um bebê compreende, pelas reações dos pais, as regras subjacentes”. (GLOCKLER et al, 2020, p.20).

Deve-se ter em mente que a permissão demasiada pode ocasionar distúrbios de personalidade, deixando jovens e crianças vulneráveis, sem a capacidade de discernimentos sobre críticas construtivas, reagindo de forma muito negativa quando se deparam com situações de negação ao seu desejo, pois “até à idade de 12 anos, são exclusivamente os pais que devem determinar as regras a serem observadas para o uso das mídias”. (GLOCKLER et al, 2020, p.21).

Os pais são os responsáveis em orientar seus filhos a respeito dos perigos que encontrarão em suas vidas. Desde muito cedo essa situação acontece, como, por exemplo, quando um bebê corre em direção à rua. Dessa forma, a mídia é uma rua em que não se sabe que tipo de perigo será encontrado. Glockler (2020) recomenda que os pais participem da vida midiática de seus filhos, sendo companheiros, dedicando um tempo para descobrirem e experimentarem juntos o que a mídias lhes proporciona.

Além dos efeitos comportamentais que as mídias estão modificando, há também preocupações sobre as alterações biológicas, mutações de DNA devido às exposições excessivas às radiações.

Os riscos para a saúde associados à exposição à radiação de aparelhos celulares são frequentemente subestimados, ou até mesmo ignorados. Estudos científicos demonstram, cada vez mais claramente, que especialmente uma *exposição contínua à radiação abaixo dos valores-limite*, algo que muitas pessoas estão expostas devido ao constante aumento de utilização de aparelhos celulares (*por exemplo, wi-fi, bluetooth, UMTS, entre outros*) é uma importante fonte de riscos para a saúde. Em que medida esses riscos já se tornaram uma realidade é algo confirmado pelas estatísticas anuais dos seguros de saúde. (GLOCKLER et al, 2020, p.30).

Algum tempo atrás se era exposto à radiação solar ou de exames de imagens, e, logo após, aos micro-ondas, com sua invenção. Agora se anda com essas pequenas doses de radiação nos bolsos, nas casas e nos locais de trabalho, sem ao menos se dar conta dessa exposição. Essa exposição é mais acentuada quando atinge crianças e jovens que estão em processo de desenvolvimento, “[...] os riscos comportamentais associados a smartphones & cia. ainda são reforçados negativamente pelos riscos à saúde, derivados das radiações dos aparelhos celulares. Como resultado, hoje em dia o desempenho das crianças na escola já está mostrando sinais de diminuição”. (GLOCKLER et al, 2020, p.30).

Há anos pesquisadores vêm alertando para os riscos das radiações no desenvolvimento de crianças e jovens. São vários sintomas, que, nos últimos anos, estão sendo debatidos por educadores. Os efeitos geralmente são de curto e longo prazo; no caso dos de curto prazo, são mais perceptíveis, como:

Dor de cabeça (crescente e persistente), fadiga e exaustão, perturbações do sono (dificuldade para adormecer); sensibilidade, irritabilidade, nervosismo, tendências depressivas; distúrbios de memória, distúrbios de concentração, tonturas, zumbidos nos ouvidos; transtorno de aprendizagem e comportamento; distúrbios cardiovasculares (taquicardia), e às vezes também distúrbios auditivos e visuais. (GLOCKLER et al, 2020, p.32).

Todos esses sintomas são presenciados nas escolas, em crianças e jovens que chegam nas salas de aula, com olhar de cansaço, olheiras e um forte desânimo, e com queixas frequentes de dores de cabeça. Quando são chamados a participar mais ativamente das atividades, demonstram uma certa irritabilidade, mas em muitos casos os pais não estão cientes dessas perturbações psicológicas que seus filhos estão vivenciando.

Crianças têm uma necessidade maior de proteção, já que a radiação penetra muito mais profundamente em suas cabeças do que nas dos adultos. O cérebro infantil recebe uma carga até 3 vezes maior do que o cérebro de um adulto, e os ossos até 10 vezes mais. Como o sistema nervoso e o sistema imunitário das crianças ainda não estão totalmente desenvolvidos, esse desenvolvimento pode ser facilmente perturbado. (GLOCKLER et al, 2020, p.33).

Esses estudos e informações não são divulgados pelas grandes mídias, na maioria das vezes sai uma matéria ou uma nota no jornal, sem dar ênfase ao perigo existente. Até mesmo os fabricantes dessas tecnologias já estão alertando para esses perigos das radiações em pequenas dosagens, como “os fabricantes de smartphones salientam, em suas instruções de segurança, que os dispositivos terminais devem ser mantidos a uma distância mínima do corpo do usuário para que os valores-limites legais válidos para as radiações de micro-ondas não sejam excedidos” (GLOCKLER *et al.*, 2020, p.31).

Dessa forma, o perigo de utilizar os aparelhos eletrônicos, desde a gestação até os 7 anos de idade, é o desenvolvimento dos distúrbios comportamentais. Uma pesquisa desenvolvida pela Organização Mundial de Saúde (Divan *et.al*), que estudou 29 mil crianças, aponta que quando os bebês são expostos à radiação ainda no útero da mãe e no decorrer do seu desenvolvimento, até meados dos 7 anos, “desenvolveram significativamente, distúrbios de comportamento, entre outros o TDAH (Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade)”. (GLOCKLER *et al.*, 2020, p.33).

Outros problemas recorrentes são os efeitos dessa radiação a longo prazo, isso significa na passagem para a vida adulta, são várias outras patologias que podem ocorrer. Como já se ouviu falar, a radiação provoca alteração ou mutação nas células, vindo a acarretar doenças como anemia e cânceres, mesmo com cargas mínimas provocadas por esses aparelhos eletrônicos:

Os efeitos biológicos de longo prazo consistem, entre outros, num maior risco de câncer, em efeitos negativos sobre os espermatozoides e a fertilidade, bem como em perturbações neurológicas. Hoje já se sabe que crianças e jovens que começam a utilizar um fone celular antes dos 20 anos de idade correm um risco bem maior de desenvolver um tumor cerebral maligno mais tarde na vida. (GLOCKLER *et al.*, 2020, p.35).

Dessa forma, fica claro que os prejuízos à saúde de crianças e jovens, que são expostos muito cedo às novas tecnologias, são inúmeros. Mesmo com essas pesquisas já publicadas e as que estão em andamento, ainda há dificuldade em evitar o uso precoce. O estar conectado, o ver e ouvir por meios de aplicativos e as próprias brincadeiras com tecnologias, deixam as pessoas reféns de um mundo paralelo, onde tudo é lindo, perfeito.

Esse mundo possibilita que todos sejam autores de sua história real ou fictícia. Há algum tempo atrás, para se fazer edição de fotos ou vídeos, era preciso um profissional

especializado. Hoje, os filtros fazem essa edição em tempo real, para fotos e vídeos. Muitos desses artifícios descaracterizam a pessoa, mas são apreciados pelos jovens e adultos. Com isso, o aumento dessas ferramentas faz com que o mercado venda mais, pois muitos artistas compram e personalizam os filtros, deixando-os disponíveis, de forma gratuita, para seus fãs. Ao utilizar esses recursos, os jovens deixam de se reconhecer e ou de apreciar as belezas de maneira real, vivendo um mundo de ilusão virtual.

Levando em consideração que o meio social é o local em que crianças e jovens estão para se desenvolver em sua totalidade, as mídias sociais como complementação restringem o acesso até mesmo às interações e às brincadeiras, visto que em qualquer local se presencia cenas de jovens e até mesmo de crianças sentadas em parques, vendo algum tipo de vídeo em seus telefones ou mesmo de seus pais.

Para Vygotsky (1998), as dimensões humanas implicam formas complexas de organizações da personalidade do indivíduo como sujeito de seus processos psicológicos. A psicologia histórico-cultural preconiza que a consciência e a organização da personalidade são produtos do desenvolvimento de processos físicos e mentais, cognitivos e afetivos internos, que vêm sendo construídos no decorrer de sua vida; e externos, relacionados às situações sociais e seu desenvolvimento como sujeito nessas situações, de acordo com os signos e símbolos da sociedade.

3.1.2 O jogo como processo de desenvolvimento

Quando se fala em jogo, a primeira coisa que vem à cabeça são as partidas de futebol, pois se vive em um país que respira futebol e muitas crianças têm como ídolos jogadores de futebol. Ultimamente, porém, o cenário está mudando, pois mesmo com o mercado oferecendo jogos de tabuleiros, Ludo, Dama, Xadrez, Bozó, entre outros, o digital tornou-se o favorito para crianças e jovens. Esse favoritismo fez com que as plataformas digitais investissem em transmitir campeonatos Brasileiros e a Copa do Mundo de jogos digitais, tornando-se uma modalidade de esporte. Caillois (1999) enfatiza que os profissionais que se preocupam com os salários deixam de ser jogadores e passam a ser trabalhadores, o jogo vai muito além desses esportes profissionais.

“O jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento[...] O jogador se entrega espontaneamente de livre vontade e por exclusivo prazer,

tendo a cada instante a possibilidade de optar pelo retiro” (CAILLOIS, 1999, p.26), pois as regras são estabelecidas pelo jogador, seguindo uma sequência determinada.

Os jogos têm a qualidade de “objetos sociais” – isto é, um jogo tem um começo e um fim claros e sua estrutura pode ser especificada em termos dos movimentos em uma sequência determinada com um conjunto limitado de procedimentos para certas contingências. Assim a *performance* particular pode ser lembrada, discutidas, avaliada ou planejada *a priori*. Os jogos, então, são eventos mais formais e convencionalizados do que os incidentes de brincadeiras espontâneas. E as regras são a essência dos jogos. (GARVEY, 2015, p. 177).

Huizinga (2019) relata que o jogo é mais antigo do que a cultura, um fator de qualidade de vida, por ser uma atividade lúdica que faz parte da vida humana e animal, um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, que tem significado, não é algo material, ultrapassa os limites da realidade física. O simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência, em suma, ativando a fantasia e o lúdico. Assim, Garvey corrobora que

Uma criança precisa da ajuda das outras para aprender como participar de um jogo e para descobrir os prazeres que podem ser obtidos com atividades estruturadas por regras. A primeira “equipe” é normalmente composta pela criança pequena e pelo adulto e a cooperação na produção de movimentos alternativos ou simultâneos de um jogo é o princípio básico a ser aprendido. (GARVEY, 2015, p. 180).

Sendo assim, o jogo possui uma realidade autônoma, não desempenha nenhuma função moral, mas sua beleza está carregada de ritmo e de harmonia. Mitos e as expressões abstratas entram na categoria de jogo. A mitologia ativa a imaginação, a fantasia e, nas expressões abstratas, expressa as metáforas, que são jogos de palavras, que testam a capacidade argumentativa entre os pares, com insultos afirmativos.

Testar os limites daquilo que outra pessoa irá tolerar é também comum; o perigo nesse caso é precipitar uma séria ruptura de amizade. Esse tipo de brincadeira é, por esse motivo, frequentemente ritualizada, de modo que nela fique claro o significado não literal. O insulto deve ser claramente falso; se ele chegar muito perto de verdade a vítima pode interpretá-lo como literal e se ofender. Mas um “bom” insulto ritual é compreendido como tal e a vítima então revida da mesma forma. (GARVEY, 2015, p. 182).

A cada jogada, o adversário tentará sobressair-se com um insulto mais elaborado, até que um se dê por vencido. Para Huizinga (2019), uma das características do jogo é de ser uma atividade voluntária, livre, que emite prazer, exercida nos limites do tempo e espaço, deixando

de ser jogo quando perde a liberdade. A segunda característica é que o jogo é uma evasão da vida real, indo para uma esfera de prazer e fantasia com orientação própria. O jogo é desinteressado, sem pretensão de satisfazer as necessidades imediatas dos desejos individuais, das necessidades biológicas, mas seguindo os padrões de regras estabelecidas; sendo assim, os

Jogos infantis são estruturados por regras explícitas que podem ser comunicadas com precisão: os jogos podem ser ensinados e aprendidos. Sua existência depende da aceitação de um conjunto particular de regras e da adesão a essas regras. Infrações normalmente atraem penalidades específicas ou sanções. (GARVEY, 2015, p. 176).

Quando se quebra uma regra do jogo, o jogador leva uma punição. Caso venha a ser recorrente, corre-se o risco de findar a brincadeira, que fica sem graça, sem emoção. “Toda a brincadeira exige que os brincantes compreendam que o que é feito não é o que parece ser. É essa atitude não literal que permite que a brincadeira seja protegida de suas consequências; efeito, ela permite que a brincadeira seja uma brincadeira”. (GARVEY, 2015, p.27).

A brincadeira faz parte da vida de crianças e jovens, podendo acontecer tanto quando estão em grupo quanto sozinhos, representando, muitas vezes, cenas do seu cotidiano. Ela é realizada de forma espontânea, sem nenhum julgamento, provocando uma sensação de bem-estar, euforia.

O brincar é mais frequente em um período de uma expansão dramática do autoconhecimento, do conhecimento do mundo físico e social e dos sistemas de comunicação: assim podemos ter a expectativa de que o brincar esteja completamente relacionado com essas áreas de desenvolvimento. (GARVEY, 2015, p. 17).

Dessa forma, no campo educacional, a pedagogia utiliza a brincadeira para auxiliar no desenvolvimento psicomotor, cognitivo, afetivo, físico, emocional e social da criança. Os jogos educacionais são introduzidos quando ela completa a idade em que já compreende as regras.

Para Kishimoto (2010), o jogo está integrado tanto ao objeto (brinquedo) quanto à brincadeira. Sendo uma atividade organizada com regras estabelecidas e explícitas. Uma particularidade importante do jogo é o seu emprego tanto por crianças quanto por adultos, enquanto que o brinquedo tem uma agregação mais exclusiva com o universo infantil.

O jogo vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. Expressam-se na brincadeira o faz de conta, o simbolismo, a representação, o imaginário; é essa experiência que torna os seres simbólicos, humanos e metaforizados. No mundo infantil, no faz de conta,

predomina a imaginação e brincadeiras que permitem o sentir e o prazer de movimentar objetos com satisfação e habilidades. No ponto de vista educacional, o jogo

significa divertimento, brincadeira, passatempo, pois em nossa cultura o termo jogo é confundido com competição. [...] Os jogos infantis podem até incluir uma ou outra competição, mas visando sempre a estimular o crescimento e aprendizagem com relação interpessoal, entre duas ou mais pessoas realizadas através de determinadas regras, ainda que jogo seja uma brincadeira que envolve regras. (ANTUNES, 2003, p. 13):

A brincadeira tem a capacidade de fazer a integração entre divertimento e aprendizado, é uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo e com o mundo. O desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas, que se estabelecem durante toda sua vida, além de desenvolver capacidades importantes, como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade, como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Garvey afirma que “a brincadeira é um sistema afetivo-comportamental por si mesmo. Ela não tem, no entanto, qualquer comportamento ou objetivo específico a ela própria. Seus padrões de comportamento são “emprestados” de outros sistemas afetivo-comportamentais”. (GARVEY, 2015, p.25).

Para Kishimoto (2002), o brinquedo é diferente do jogo, é uma ligação íntima com a criança, na ausência de um sistema de regras que organiza sua utilização, que estimula a representação e a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade, sendo um suporte da brincadeira, é a ação que a criança desempenha ao brincar. Garvey complementa:

Objetos servem como um elo entre a criança e seu ambiente de um número de maneiras. Eles fornecem um meio pelo qual a criança pode representar ou expressar seus sentimentos, preocupações ou interesses mais sérios. [...] para a criança, um objeto desconhecido tende a estabelecer uma cadeia de exploração, familiarização e eventual compreensão: uma sequência muitas vezes repetida que irá eventualmente levar a concepções mais maduras das propriedades (forma, textura, tamanho) do mundo físico. (GARVEY, 2015, p.82).

O ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil, como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Assim, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar.

O jogo contempla várias formas de representação das crianças ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para o aprendizado e o desenvolvimento infantil. Quando o lúdico é intencionalmente criado pelo adulto, transportando para o ensino-aprendizagem, pode descaracterizar a função do jogo, por induzir ou levar à obrigatoriedade, pois só é jogo quando se brinca livremente, mesmo com o auxílio dos brinquedos educativos.

Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações: 1. Função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente; e 2. Função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. (KISHIMOTO, 2002, p. 41):

O uso do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros. As brincadeiras tradicionais infantis, filiadas ao folclore, incorporam a mentalidade popular, expressando a oralidade. As brincadeiras tradicionais infantis garantem a presença do lúdico e da situação imaginária.

Quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário. A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou na amarelinha, e regras implícitas, como na brincadeira de faz de conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira. A Pedagogia Waldorf indica que as regras da brincadeira infantil se dão pela imitação e recriação das atividades dos adultos. A mãe alimenta a criança, que depois vai brincar de alimentar seu boneco.

Não se conhecem as origens das brincadeiras tradicionais infantis, como a amarelinha, o pião, as parlendas. Seus criadores são desconhecidos, sabe-se que provêm de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romance, poesias, mitos e rituais religiosos. Algumas brincadeiras mantêm sua originalidade, outras se modificam, recebendo novos conteúdos. Sendo que a força dessas brincadeiras explica o poder da expressão oral, que atravessa gerações.

As brincadeiras de faz de conta, conhecidas como simbólicas, são as que deixam mais evidente a presença da situação imaginária, pois permitem não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas, que se materializam nas brincadeiras. Essas representações são reflexos de experiências exteriores adquiridas em diferentes contextos sociais. Ao brincar de faz de conta, a criança está aprendendo a criar símbolos.

Segundo Vygotsky (1998), o jogo simbólico é como uma atividade típica da infância e essencial ao desenvolvimento infantil, ocorrendo a partir da aquisição da representação simbólica, impulsionada pela imitação.

Para trabalhar o sensório-motor das crianças, os jogos de construção são considerados de suma importância, pois estimulam a criatividade e desenvolvem as habilidades. Quando a criança está construindo, está expressando suas representações mentais, além de manipular objetos desenvolvendo sua coordenação motora.

O brincar torna-se importante no desenvolvimento da criança, de maneira que as brincadeiras e jogos vão surgindo gradativamente em suas vidas, desde os mais funcionais até os de regras. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade.

Como se pode perceber, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem eficaz, é preciso que o aluno construa o conhecimento, assimile os conteúdos. É brincando que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social. Por meio do universo lúdico, a criança começa a expressar-se com maior facilidade.

O brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade. (VIGOTSKY, 1991, p114).

Sendo assim, o jogo distingue-se da vida comum, é jogo até o fim, dentro de certos limites de tempo e de espaço, fixando como fenômeno cultural, permanecendo como uma criação, tornando tradição. Uma outra característica do jogo é a criação da ordem, pois exige uma ordem suprema e absoluta, para que possa ser concluído. Qualquer desobediência estraga o jogo, pois todo jogo tem suas regras, acompanhado de sentimentos de tensão e alegria, divergindo da vida cotidiana.

3.1.3 Desenvolvimento dos sentidos

“Os senhores compreenderão a enorme importância para a educação do homem, que todos os sentidos sejam cultivados de forma equilibrada”.

Rudolf Steiner

Nessa epígrafe, Steiner remete à teoria do homem sensório, sendo a parte sensorial responsável no desenvolvimento do homem, iniciando ao nascer, passando pela infância, adolescência e se concretizando na vida adulta. Romanelli (2018) relata que o homem não é apenas um ser terreno, ele é composto de um corpo físico existente no mundo mineral, regido por leis; ele compõe-se de um corpo etérico ou vital, que atua nos seres vivos, portando princípios ético e moral; de um corpo astral ou das sensações, que atua nos sentimentos e nas expressões, existentes nos homens e nos animais; e o Eu entidade, a qual possui a individualidade da consciência humana.

O corpo é a casa para todos os sentimentos e percepções do mundo exterior, dando sustentabilidade física para a vida anímica, relacionando-se com as três forças da alma humana: o pensar, o sentir e o querer. Essa relação acontece por meio do uso dos sentidos, que, na concepção steineriana, são 12 e apresentam-se relacionados a essa trimembração da entidade humana, conforme Aeppli explicita a seguir:

Cada uma dessas três sistemas forma a base física e a condição previa para o nosso desenvolvimento de uma dessas energias anímicas. Parece evidente que o nosso pensar, a nossa atividade intelectual, tenha algo a ver com o nosso sistema neuro-sensorial, base orgânica para a atividade do representar. O sentir, em troca, não tem sua base no sistema neuro-sensorial, mas sim no rítmico. Teremos que relacionar com o sentir toda a circulação sanguínea toda a atividade respiratória e vice-versa[...] tudo está relacionado ao querer, acha-se em estreitíssima relação com o homem metabólico-motor. Toda a atividade volitiva está ligada aos processos metabólicos. (AEPPLI, 1998, p.6).

Rudolf Steiner apresenta os 12 sentidos, que são capazes de perceber o mundo circundante através de experiências que serão vivenciadas no decorrer da existência. Segundo Aeppli (1988), “Nosso mundo circundante divide-se em três domínios de experiências; Nossa própria corporalidade; a natureza exterior; nosso próximo”. (AEPPLI, 1998, p. 11).

Dessa forma, Aeppli (1998) traz a estruturação do organismo sensório montada por Steiner, que aparece dividida em três grupos: um grupo está relacionado com o metabólico-motor do homem vinculado à vontade, “o sentidos inferiores ou volitivo”; o outro está relacionado à expressão da região central rítmica do homem, oferecendo base orgânica para a energia emotiva, “sentidos medianos ou emotivos”; e o terceiro grupo está ligado ao homem neurosensorial, à representatividade, “sentidos superiores ou cognitivos”.

A divisão em três grupos, com quatro de sentidos cada um, corresponde ao total de 12 sentidos que acompanham o desenvolvimento humano, durante toda sua vida. Os quatro sentidos inferiores são: sentido tátil; sentido de equilíbrio; sentido cinestésico (do movimento próprio); sentido orgânico vital. Assim, por meio do

[...] sentido vital orgânico [...] percebemos os estados do nosso próprio organismo e ele nos avisa sobre qualquer anormalidade que possa produzir-se em nosso corpo. Temos consciência da sua atividade quando bebemos e comemos excessivamente. Dormimos mal, etc. Sentido de equilíbrio; Este sentido nos permite registrar se nos encontramos em equilíbrio ou não. Ele nos indica como devemos buscar nossa relação à direita e à esquerda, acima e abaixo, à frente, atrás para não cairmos. Sentido tátil [...] ao tatearmos um objeto, não percebemos, na realidade, senão a nós mesmos, isto é, a nossa própria corporalidade. O único que percebemos é a transformação que, devido a esse objeto, produz-se em nós [...], na atividade tátil acontecem processos que não têm lugar fora de nós mas debaixo de nossa epiderme e, só por esta razão, são perceptíveis pelo nosso sentido tátil. Na realidade, a experiência tátil não é outra coisa senão a reação do nosso próprio interior a um processo exterior. Sentido cenestésico ou do movimento próprio: este sentido nos informa se nós achamos em repouso ou em movimento, se nosso braço está dobrado ou estendido. Ele percebe todos os movimentos que se passam em nosso corpo. (AEPPLI, 1998, p. 13).

Os sentidos inferiores correspondem à percepção de existência, sendo utilizados a todo o momento. Muitas vezes só se dá conta quando falta ou quando se tem algum mal estar, pois são sentidos que o próprio organismo desenvolve, para manter o indivíduo ativo, diariamente.

Já os sentidos medianos estão relacionados à percepção do exterior, com a terra, pois através dos sentidos visual, olfativo, gustativo e térmico percebe-se situações circundantes, com cheiros, sabores, cores e calor, estando os mesmos interligados aos outros.

Só podemos cheirar aquilo que está em estado gasoso pois, entre o olfato e o elemento aéreo, existe uma íntima relação; só podemos degustar ou saborear, aquilo que se tenha transformado em elemento líquido. Isto quer dizer que, tudo o que queremos saborear, deve, primeiro, ser dissolvido pela saliva – caso ainda não se encontre nesse estado. É propriamente o homem aquoso dentro de nós o que saboreia, com a ajuda dos órgãos gustativos conhecidos. Do mesmo modo, é o homem aéreo o que cheira, podendo cheirar só o que lhe é correlato, isto é, o que tem consistência aérea - embora esta atividade se efetue por meio do órgão olfativo exterior, bem conhecido. E onde está situado o órgão que percebe o calor? no homem térmico dentro de nós. O homem térmico é, também, o órgão sensório que percebe o calor exterior. Finalmente, o olho está correlacionado com a luz. Ele pode perceber o luminoso, as gradações de sombras e as cores. (AEPPLI, 1998, p. 17)

Quando nos referimos a esses quatro sentimentos, três deles são conhecidos e trabalhos nas escolas, pois possui um órgão responsável para desenvolver, sendo de fácil identificação, com relação ao sentido térmico, Aeppli (1998) relata este está em nosso interior, nos orientando

para corporalidade, e possuindo afinidade com os sentidos volitivos, reagindo a estímulos quando colocado em temperaturas extremas.

Passando para os sentidos superiores, que são divididos em: sentido auditivo (do som); sentido verbal (do fonema, da palavra ou da linguagem); sentido intelectual (do pensamento, do conceito); e sentido do Eu alheio, estes são todos interligados fazendo correlação entre eles, pois,

[...] eles nos trazem mensagens da natureza superior do homem, já que a linguagem os pensamentos são manifestações da entidade humana dotada de Eu. Todos eles têm caráter de sentidos cognoscitivos, na percepção vibra, ao mesmo tempo, a atividade cognitiva. Para funcionar devidamente, pressupõe-se que uma pessoa saiba manejar a linguagem; que desenvolva os seus próprios pensamentos; que possua seu próprio fonador; seu próprio organismo conceitual e, também, sua própria experiência do Eu. (AEPPLI, 1998, p. 18).

Esses quatro sentidos são de suma importância, pois apresentam habilidades necessárias para o conhecer e realizar novas descobertas, as relações interpessoais são possíveis através desses sentidos. Mesmo estando interligados, “na criança, essa separação entre percepção e pensamento ainda não é clara, pois ela ainda não se sente separada do mundo. Isso acontece porque a individualidade infantil não está suficientemente desenvolvida para que ela tenha consciência de seu eu, o que só acontece gradativamente. (ROMANELLI, 2018, p.98).

A formação do Eu está interligada aos sentidos, pois o ser humano sente todas as emoções externas, internalizando-as, levando a se conectar consigo mesmo e com o outro, uma vez que “permite que o indivíduo perceba o eu do outro ser humano. Não se trata de ver seu substrato corpóreo, mas, sim, captar sua essência espiritual. O verdadeiro eu do outro é difícil de ser apreendido. (ROMANELLI, 2018, p.98).

Steiner leva a refletir sobre as sensações e percepções experimentadas nos dias atuais, pois, em certas ocasiões, alguns sentidos e percepções estão sendo difíceis de se ter e assimilar, uma vez que essas habilidades estão deixando de ser desenvolvidas em crianças e jovens, por isolamento social. Apresenta-se, a seguir, a importância desse desenvolvimento.

A criança se desenvolve gradativamente, sendo que há todo um processo e um ritmo próprio. Isso acontece também com os jovens na puberdade, possuidores de uma singularidade única, são várias as formas de se expressar, comunicar-se e divertir-se. Uns preferem esportes, jogos *on-line*, leituras, moda etc. Assim vão criando uma identidade própria, com muita

intensidade. Nessa fase, as emoções falam mais alto, o jovem procura estar seguro de si. Baldissin (2014) diz que é através do tato que se adquire a sensação de segurança e confiança:

O sentido do tato propicia algo totalmente físico, que é a percepção tátil. Por meio dele, o ser humano defronta-se com o aspecto mais material do mundo exterior. [...] quando dizemos que algo é duro, áspero ou pontudo, não se trata de conteúdos de percepção, mas de julgamentos resultantes de um somatório de impressões sensoriais e sensações já vinculadas ao pensar (BALDISSIN, 2014, p. 25).

O tato estimula o pensamento, pois ao tocar em alguma superfície, o corpo manda uma informação ao cérebro, o que automaticamente gera uma imagem ou uma sensação, ocasionando o pensar, a percepção do objeto e a impressão de satisfação ou insatisfação, de nojo ou de prazer em tocá-la. Baldissin afirma que:

A fisiologia moderna, assim como a psicologia, prefere falar em sentido cutâneo (que engloba os sentidos de tato, temperatura, dor, pressão), também considerado um sentido da sensibilidade profunda ou sentido muscular (propriocepção). Pressão é o toque continuado; dor é pressão exagerada; também o excesso de frio ou calor pode causar dor (BALDISSIN, 2014, p. 26).

Dessa forma, o tato gera a percepção de pertencimento ao espaço vivido, todas as sensações que geram angústia e dor estão ligadas à sensação tátil. Mesmo no escuro, o corpo reage a essas sensações. Pessoas com deficiências visuais descobrem o mundo através do tato; mesmo reconhecendo os sons, é através do tato que há a identificação dos objetos, lugares, e também se aprende a ler e escrever.

O sentido do tato propicia a auto percepção na fronteira corporal por meio do toque; algo que poderia ser definido como segurança emocional ou confiança existencial por meio do contato. Nessa frente, uma indicação de bons procedimentos de rotina seria a alternância de períodos de solidão e proteção, o contato corporal carinhoso e a entrega tranquila a si mesmo; o saber soltar parece tão importante quanto o carregar no colo. (BALDISSIN, 2014, p.28).

Pode-se dizer que os bebês iniciam seu conhecimento através do tato. Romanelli (2018) diz que, “a criança desenvolve o tato no útero da mãe, tateando as paredes do mesmo, logo depois nos braços da mãe, e segue tateando os objetos e brinquedos” (2018, p. 61), compreendendo o que está ao seu redor. Brincando com suas próprias mãos descobre cada parte de seu corpo, percebendo as diferenças, e assim acontece durante todo o seu desenvolvimento. “A percepção tátil ajuda no processo de encarnação da criança. Para isso, ela precisa tanto de

limites físicos como de anímicos. A própria masturbação ainda não tem relação com a sexualidade: trata-se de uma exploração dos limites corporais”. (BALDISSIN, 2014, p. 26).

O corpo humano é perfeito, os comandos de cada membro estão ligados ao cérebro, sendo este o órgão mais importante do sistema nervoso central. Através dele é que se aprende e compreende sobre tudo o que existe ao redor. “Tatear os objetos de materiais diferentes permite-lhe apreender as diversas qualidades e sensações táteis proporcionadas pelas variedades. Se essas sensações forem agradáveis a criança pequena vai acreditar que o mundo é bom. (ROMANELLI, 2018, p. 99).

Isso acontece quando se pega um objeto nas mãos para senti-lo, o cérebro reconhece sua forma, ficando gravado em um campo específico. Assim, ao fechar os olhos, é possível reconhecer novamente o objeto, somente tocando-o, despertando inúmeras sensações de prazeres ou desprazeres.

As malhas da rede tátil são bem elásticas; em realidade, já fazem parte de nossa organização suprassensível (corpo etérico mais alma das sensações). A parte menos densa do corpo etérico, que se une à alma da sensação, é, em sua superfície, aquela rede tátil. Tudo o que nos rodeia faz parte de nós, nossa casa, uma cadeira, roupas..., pois nosso corpo anímico também os permeia. (BALDISSIN, 2014, p.27).

Dessa forma, o tato traz a percepção da existência de um mundo até então desconhecido, por meio do brincar, dos trabalhos manuais e de outras atividades, que vão potencializar e concretizar o desenvolvimento, tanto físico como emocional, deixando claro que a criança é pertencente a esse espaço físico.

A criatividade não é exclusividade do processo artístico, mas está presente em toda a atividade humana, que dá forma à materialidade. O fazer e o criar humano são atuações de caráter simbólico em que as formas se comunicam quando se realizam em aspectos expressivos do desenvolvimento interior na pessoa refletindo processos de crescimento e de potencialidades criativas (ROMANELLI, 2018, p.61).

Assim, estar no meio social, brincar e construir suas brincadeiras potencializa o seu crescimento, trazendo para seu íntimo o desenvolvimento do sentido vital. Baldissin (2014) relata que esse sentido tem a ver com como a pessoa está se sentindo em um determinado momento.

O sentido vital é algo que o homem não se dá conta quando está tudo em ordem, mas percebe assim que algo em si mesmo não está bem. Por meio desse sentido, a pessoa torna-se consciente de sua corporalidade como um todo. Algo que preenche o seu interior, o espaço delimitado pelo sentido do tato, a pele, um ser corporal que ocupa o espaço. (BALDISSIN, 2014, p. 31).

Fortalecer o sentido vital é fortalecer o corpo físico, sendo que por meio do corpo etérico as energias são revigoradas e repassadas para o corpo físico. Com isso, a disposição para novas atividades é maior. Dessa forma, “os processos vitais situam-se no nível do corpo etérico; as percepções sensoriais, no nível do corpo físico; as sensações de ambos são vivenciadas pela alma, de modo mais ou menos embotado, com pouca consciência”. (BALDISSIN, 2014, p. 34).

Não se tem consciência desse sentido, mas ele é responsável por sensações boas e ruins, que, muitas vezes, são atribuídas ao cansaço do dia a dia, ao não pôr em prática as experiências vividas, que trariam pequenos prazeres.

Sem a existência do sentido vital, não sentiríamos dor, que é justamente uma perturbação desse sentido. Paradoxalmente, nossa cultura persegue inúmeras formas de eliminar esse incômodo. Crianças são impedidas de sentir cansaço físico ao locomoverem-se cada vez mais de automóveis e também ao ficarem condenadas à televisão e ao computador. Mas não há pior forma de cansaço que o tédio motivado pelo excesso de impressões sensoriais, às quais estamos cada vez mais sujeitos na atualidade. (BALDISSIN, 2014, p. 32).

Portanto, ficar estático em frente a um aparelho de televisão, ou mesmo computador, celular, entre outros, possibilita que os jovens fiquem entediados, impedindo o fortalecimento e aquisição do sentido vital. Um dos maiores problemas é a falta de empatia que está sendo vista nos últimos tempos, pois não há uma experiência de conviver com pessoas reais, em situações reais. Existe uma abundância de interações com a tela, em que o espectador assimila cenas que trazem fadiga, cansaço, medo ou vergonha, e que o transformam em um ser apático em algumas situações. “Suportar as dores “normais” da existência é um dos melhores meios para fazer face às grandes dores que o destino pode reservar, fortalecendo o ânimo sem que seja necessário buscar as tantas possibilidades artificiais de analgesia de que a contemporaneidade dispõe” (BALDISSIN, 2014, p. 32).

Fortalecer o sentido vital é deixar os jovens preparados para diversas situações que irão enfrentar no decorrer de seu desenvolvimento e também na vida. Isso está ligado ao sistema nervoso autônomo, que, como o próprio nome já diz, tem a autonomia de controlar situações conflitantes. Esse sistema é subdividido em simpático e parassimpático. Baldissin diz que o “simpático [corresponde a] (atitudes de luta e fuga, ligadas à consciência mais desperta, atenção) e o parassimpático [ao] (relaxamento, paz, numa atitude mais inconsciente)” (2014, p. 34); o primeiro está relacionado ao medo e o segundo à vergonha.

As vivências entre pares são de suma importância para qualquer idade. Os seres humanos necessitam conviver uns com os outros, para adquirirem experiências e, mais que isso, fortalecerem a alma. E esse movimento fortalece o corpo e a mente, deixando-o capaz de enfrentar novos desafios. “O sentido do movimento nos transmite vivências da existência corpórea. [...] aumenta nosso âmbito sensorial, proporcionando a percepção da posição no espaço e das diversas partes do nosso corpo entre si”. (BALDISSIN, 2014, p.39). Movimentar-se está ligado ao pertencimento, a fazer parte de um contexto, seja ele visitar um amigo, conhecer lugares incríveis ou simplesmente brincar.

O sentido do movimento nos permite a sensação (na alma) de liberdade. Sentimos grande alegria, libertação de limitações. Na alegria realiza-se o estar e não ter. Ao tocar um instrumento, treinamos uma passagem de difícil execução: enquanto ela não estiver perfeita, não estamos livres, como se ali estivéssemos presos. (BALDISSIN, 2014, p. 40).

Presos em uma espécie de prisão mental, que acontece em todas as áreas, que se não houver cautela pode se transformar em um vício, buscando prazer e perfeição. Isso acontece muito nos jogos eletrônicos; a busca em passar de fase ou de superar o colega acarreta várias horas na frente das telas, sendo que os únicos movimentos são das mãos e dos olhos.

Mediante a visão, não enxergamos a luz, mas sua interação com as trevas, o que se manifesta como cor, segundo a Teoria das Cores de Goethe. Se fixarmos o olhar para a luz pura, a luz solar, ela destrói o olho, podendo até causar cegueira. Isso nos mostra que o olho não foi feito para perceber a luz pura, quando ela for muito intensa. A visão é o sentido mais consciente, por isso a natureza deu condições de se separar do mundo, por meio das pálpebras. Nenhum outro sentido pode fechar-se desse modo às impressões sensoriais. (BALDISSIN, 2014, p.70).

Quando há exposição excessiva a aparelhos como *tablets* e celulares, a pupila tende a diminuir e as pálpebras tendem a ficar mais tempo abertas, atingindo também o sono, originando uma sensação de cansaço e exaustão. A penetração no espaço virtual, nas últimas décadas, tem afetado cada vez mais a visão, elevando o nível de cansaço mental, pois a mente viaja por muitos lugares ao mesmo tempo, sem ao menos sair de casa, mas o corpo continua estático.

Em consequência dessa maior interiorização e isolamento do mundo, também adquirimos uma objetivação maior do mundo exterior, conseguida, principalmente, pelo sentido da visão. Por meio dele, captamos todas as superfícies iluminadas dos objetos, mas nada ficamos sabendo de seu interior. Portanto, ele nos induz a certa superficialidade. (BALDISSIN, 2014, p.72).

O superficial dificulta a interiorização do objeto. Como visto anteriormente, o tato proporciona esse conhecimento, e a visão, ao mesmo tempo que faz conhecer certo objeto, pode também confundir. Baldissin (2014) relata que a visão leva para um campo ilusório e, com isso, os sentimentos são profundamente atingidos, pois acarreta uma tensão na forma de pensar, levando a percepções distorcidas ou que não fazem parte daquela realidade. Contudo, é o sentido ao qual se dá maior credibilidade, pois no momento exato em que se vê, também se pensa e age.

Nas últimas décadas, têm surgido cada vez mais crianças com dificuldades no aprendizado da leitura e da escrita, quadro conhecido como dislexia. Observando atentamente, podemos notar que, de modo geral, as crianças cada vez menos têm podido exercitar sua motricidade. Nossa civilização tende a restringir a movimentação; em vez de andar a pé, as crianças sempre são levadas de automóvel e, com um simples apertar de botão, os mais diversos aparelhos executam tarefas que antes eram realizados por movimentos humanos. Para piorar a situação, a televisão e os computadores tão amados pelas crianças também as condenam à imobilidade. (BALDISSIN, 2014, p.99).

Assim, é preocupante o fato de os jovens ficarem expostos a telas por várias horas, atingindo seu desenvolvimento e suas percepções do mundo. Deixam de conviver com outras pessoas para serem observadores da vida, com a falsa teoria de que estão aprendendo em grande escala. A falta de convívio e de experiências entre pares deixam jovens e crianças vulneráveis emocionalmente, principalmente os jovens que já possuem conflitos internos, com a chegada da puberdade.

3.1.4 Adolescentes e Mídias

*"Não posso esperar que algo mude lá fora na vida social se eu mesmo não me puser em movimento".
Rudof Steiner*

Estar em movimento é uma condição humana, são várias as formas que fazem a vida ter alternância de sentido e significado, vivenciadas todos os dias. O ser humano está em constante transformação, iniciando ao nascer, quando lhe é cortado o cordão umbilical. Ao mudar de ambiente, surgem novas sensações, do útero protegido da mãe para um mundo repleto de oportunidades, boas e ruins ao mesmo tempo.

Com o passar do tempo, as emoções vão se intensificando e, na puberdade, os picos emocionais vão ao extremo, passando da euforia à angústia em questão de minutos, pois nessa

fase ocorre a transição da infância para a vida adulta. As mudanças são visíveis no corpo, principalmente nas meninas, com o crescimento das mamas, mas também nos meninos, com a mudança da voz. O fator comportamental está ligado às sensações e emoções, pois são intensas, em todos os sentidos.

É importante ter bem claro que meninos e meninas vivenciam este processo do despertar de maneiras diferentes. [...] ‘Os meninos procuram a excitação dos sentidos, e as meninas refletem sobre sua excitação’. [...] As meninas se posicionam, se manifestam! [...] se empertigam e se eriçam inteiras. Não permitem que nada seja dito uma segunda vez. [...] o sistema circulatório participa muito mais fortemente do que nos meninos. (KOEPEKE, 2017, p. 62).

Quem não ouviu falar que as meninas são mais responsáveis? Pois o posicionamento e as argumentações as levam a ter essa titularidade, além do crescimento corpóreo visivelmente percebido. Os meninos são considerados os travessos, suas respostas têm um tom rápido, com vestígios de agressividade, mas, se postos à frente da situação, a timidez flui, “na maioria dos casos eles não se sentem confortáveis em sua corporalidade [...] eles são mais nervosos que as meninas. Surge então a necessidade premente de se retrair”. (KOEPEKE, 2017, p.63).

Eles ainda não encontram absolutamente seu centro, e por isso não podem entregar-se com tanta intensidade às sensações. Eu enxergo a situação calamitosa dos meninos no fato de, na verdade, eles não saberem o que fazer consigo mesmos. Olhe bem para esse desamparo, quando eles enfiam as mãos nos bolsos. Eles querem mostrar o mínimo possível de si. (KOEPEKE, 2017, p.64).

Contudo, além da timidez, a rebeldia também se faz presente nessa fase, talvez pela pouca compreensão por parte dos adultos. Por não serem cooperativos em algumas ocasiões, são caracterizados de baderneiros, e, em alguns casos, na sua própria casa há dificuldades de comunicação. A busca por seu espaço e a mudança de tratamento por parte dos adultos são conflitos que esses jovens vivem diariamente, sendo que muitos recorrem para o convívio social de forma virtual.

Dessa forma, é na adolescência que a relação com a mídia intensifica-se, deixar um adolescente sem internet transforma-se em um dos piores castigos. Estar conectado acarreta pertencimento, existência. Ficar uma semana fora do meio digital ocasiona um esquecimento, ou mesmo cancelamento, o dito popular “quem não é visto, não é lembrando” tomou uma proporção maior nas redes.

O ganho em liberdade de comunicação, em ser alcançável a qualquer hora e em qualquer lugar, significa tanto uma bênção quanto uma maldição. É crescente a queixa

dos jovens quanto a estresse de comunicação, causado, entre outras coisas, por até 3.000 mensagens lidas e escritas no WhatsApp por mês. (GLOCKLER et al, 2020, p. 86).

A mente e os olhos desses jovens não descansam com tantas mensagens, o querer responder e conversar com várias pessoas ao mesmo tempo virou uma rotina diária. As mensagens que são enviadas precisam ser respondidas imediatamente, independente do horário ou local, estimulando a ansiedade, causando estresse e falta de atenção ao mesmo tempo, originando uma desordem na vida dos adolescentes, o que já é uma característica comum nessa fase, por si só, entre em conflitos internos.

[...]A desordem de modo a se poder ver nela a expressão de uma transformação do pensar, isto é, do pensar imagético para o pensar desprovido de imagens. [...] a capacidade de pensar em imagem, frequentemente anda ao lado de certa desordem – aliás especialmente no caso dos meninos. [...] A impressão imagética cria autodomínio, e a bagunça nada mais é do que uma falta de autodomínio. (KOEPEKE, 2017, p. 112).

Os próprios adultos, muitas vezes, confundem a cabeça desses jovens, ao tratarem de certos assuntos com eles como se fossem crianças e outros como adultos, sem ao menos perceberem que essa transição de criança para a fase adulta é intrinsecamente conflituosa. Essas atitudes deixam os jovens constantemente inseguros, vindo a se retrair, transferindo suas obrigações diárias para os meios digitais, como uma forma de buscar refúgio e aceitação, utilizando várias plataformas ao mesmo tempo. Glockler (2020) chama isso de “atividade multitarefa”.

A atividade multitarefa caracteriza-se pelo fato de se fazer continuamente e de modo simultâneo tudo o que seja possível, o que significa uma constante mudança de foco e leva ao assim chamado estresse de atenção. Por exemplo, um estudante que faz suas tarefas escolares no computador perde quase dois terços do tempo fazendo ainda outras coisas além dessas tarefas. (GLOCKLER et al, 2020, p.87).

Com tantas atividades ao mesmo tempo, o cérebro entra num processo de sofrimento, os jovens ficam com a aparência cansada e os pensamentos distantes, pois diminuem a sua capacidade de concentração e raciocínio. Com isso, vê-se jovens e crianças trocando o dia pela noite, dormindo cada vez mais tarde, e sonolentos durante o dia.

Além dos efeitos sobre a concentração e a memória, o estresse relacionado à comunicação e à atividade multitarefa evidencia-se particularmente em estados de inquietação, nervosismo, irritabilidade e dor de cabeça, cuja frequência tem aumentado rapidamente nos últimos anos. Distúrbios do sono e fadiga diurna também estão aumentando cada vez mais. Podem ser consequências do uso do smartphone

madrugada adentro. Outros distúrbios do estado geral não estão excluídos (queixas cardíacas, medos irracionais até à depressão, entre outros), podendo ser provocados e reforçados justamente pela radiação contínua dos aparelhos de comunicação móvel. (GLOCKLER et al, 2020, p.88).

A autora relaciona crescentes patologias, que podem ser provocadas pela radiação e também por causas emocionais, lançando um alerta em relação ao uso precoce dessas novas tecnologias. Glockler (2020) também faz refletir sobre a mudança radical na vida dos jovens, que estão *on-line* permanentemente, pois o celular tornou-se mais importante do que o interlocutor, deixando o jovem isolado e deprimido, sem um contato social. Com isso, ele está perdendo o comportamento empático perante a sociedade, olhando somente para si mesmo, além da falta de compromisso, da raridade de encontros com os amigos para praticar esportes e da perda do hábito de leituras.

Os riscos da crescente utilização das mídias estão cada vez mais evidentes: 22% das crianças e jovens sentem-se inquietos, mal-humorados ou irritados quando precisam diminuir seu consumo de internet, aproximadamente 5% (aproximadamente 120.000) já sofrem as consequências patológicas da utilização da internet, e aproximadamente 8% das crianças já apontam para um risco elevado por dia de desenvolver uma dependência da Internet, ou seja, gastam 8 -10 horas por dia, ou mais com os jogos e, inevitavelmente, negligenciam outras atividades. (GLOCKLER et al, 2020, p.93).

Esses sintomas muitas vezes não são percebidos pelos familiares e muito menos pelos jovens, levando a transparecer certas rebeldias ou mesmo inquietudes exacerbadas, que irão deixar os jovens cada vez mais isolados do meio analógico e mais conectados ao mundo digital, pois eles

encontram-se numa fase em que abandonam completamente as boas e conhecidas sensações e, no momento, não sabem mais o que tem sabor, o que é saudável, como se vestir, se expressar etc., etc.... Contam unicamente e exclusivamente com sua impressão puramente pessoal, e nada mais por ora. Na verdade, não se enquadram em nada mais daquilo que era costumeiro quando tinham nove anos, e com esta crise sentem como uma angústia – pois carregam dentro de si uma infinidade de sensações e intensas emoções que teimam em manifestar-se e podem fazê-lo quando elas estão conosco. (KOEPEKE, 2017, p.74).

Os jovens precisam ser orientados, mesmo que haja uma resistência caracterizada como desinteresse, pois no fundo ouvem e processam essas informações. Eles necessitam de limites e de novos desafios, para que possam aprender e evoluir, “só por meio do conhecimento é que se pode passar pelo erro indo em direção à verdade”. (KOEPEKE, 2017, p. 80).

Mas o que fazer quando esses jovens não conseguem viver sem estarem conectados? Esse questionamento enquadrou-se em caso de saúde pública, como abordado nos capítulos anteriores. Pensando nessa questão, cabe aqui refletir se os jovens conseguirão fazer uma

distinção de conteúdos ao atingirem a maturidade: “crianças e jovens em desenvolvimento ainda não dispõem da maturidade para julgar e nem das experiências de vida dos adultos. Eles ainda não estão em condições de reconhecer e compreender métodos de comercialização astuciosos ou textos influenciados por ideologias”. (GLOCKLER et al, 2020, p. 71).

A maturidade é a questão primordial para a entrada dos jovens no mundo digital, para que possam reconhecer conteúdos inapropriados e fazer também uma autoavaliação do quanto esse meio está atingindo sua própria vida, alcançando, assim, a capacidade de reflexão, “percebendo que a origem do pensamento é a própria consciência, o sujeito pode elaborá-lo, reproduzir seu conteúdo, vive-lo interiormente até conseguir que tenha significado para si”. (ROMANELLI, 2018, p. 87).

Glockler (2020) relata que, ao tratarmos os jovens como digitais natos, aquele que já nasce compreendendo as novas tecnologias, comete-se um dos piores erros, pois esses jovens não conseguem avaliar os prós e os contras do que é ofertado na internet. O que na realidade eles conseguem mais facilmente é manusear os comandos que estão disponíveis nas redes de computadores.

Um outro perigo na utilização desses meios são as violências praticadas na internet, como o assédio moral, que aparentemente inicia-se como uma brincadeira e vai tomando proporções gigantescas: “o assédio moral designa uma forma de violência (geralmente sutil), como também exposição, difamação, ridicularização de pessoas, entre outros, durante um período mais prolongado, com o objetivo de provocar a exclusão social. (GLOCKLER et al, 2020, p. 114). Sendo assim, para o adolescente essa exposição é muito mais intensa do que para um adulto, pela falta de amadurecimento psicológico para contornar tais fatos, o que pode levá-lo à exclusão, à depressão e, em certos casos, atentar à sua própria vida. Nos últimos tempos, os noticiários estão retratando casos de suicídios cometidos por jovens, agressividades nas escolas e violências domésticas, espalhando uma preocupação com a falta de sensibilidade e empatia pelo outro.

As mídias digitais trouxeram para a humanidade comodidade e conforto, modernizaram e facilitaram procedimentos em todas as áreas de atuação, agilizando funções burocráticas, comprar, vender. Mas a exposição excessiva aos aparelhos digitais traz risco à saúde, que pode não ser perceptível aos olhos, desde a formação dos órgãos até a formação da personalidade humana, havendo possíveis interferências na vivência da humanidade. No próximo capítulo, serão analisados os dados, com o intuito de compreender como os jovens

estão usando essas tecnologias, suas relações no meio digital e se há alguma influência positiva ou negativa em suas vidas.

3.1.5 Contribuições da Pedagogia Waldorf no desenvolvimento

“Compenetremos da importância que possui o fato de o homem influir no mundo não pelo que faz, mas antes de tudo pelo que é”.

Rudolf Steiner

A Pedagogia Waldorf, idealizada pelo Dr. Rudolf Steiner, é uma ciência que enfatiza a formação do ser humano como um todo, corpo, mente e espírito, valorizando as características individuais de cada indivíduo.

Em 1919, Steiner é convidado pelo Conselheiro Emil Molt para criar uma escola para os filhos dos operários da fábrica de cigarros Waldorf-Astória. Essa empresa já ministrava cursos para os próprios operários e é atendendo ao desejo deles que a escola infantil é elaborada. Pelo convite de pessoas ligadas à Sociedade Antroposófica, ele profere palestras sobre *Os pontos centrais da questão social* em Stuttgart. Esse evento ajuda o Sr. Emil Molt a tomar a decisão final sobre a criação da escola. Ela é o ponto de partida para o que se chama hoje de Escola Waldorf. Não se trata de uma escola confessional, na qual se ensinaria Antroposofia. O que ocorre, na verdade, é a ação docente com base na observação do ser humano e da imagem que a Antroposofia faz do mesmo (ROMANELLI, 2017, p. 98).

A escola é organizada de forma que o professor forneça as condições para o aprendizado, através de trabalhos manuais, música e dança. Dessa forma, o aluno terá uma formação criativa e responsável de forma livre, valorizando a individualidade e respeitado o tempo de cada um.

Por meio do uso da imaginação, da estimulação da fantasia, a criança desenvolve seu potencial criativo e as faculdades anímicas que lhe possibilitam enxergar o mundo de maneira artística. [...] isso significa enxergar a essência, por uma observação profunda que conduz à cognição do essencial e ao abandono do acessório ou à separação dos fatos e dos fenômenos que o envolvem. (ROMANELLI, 2018, p. 113).

Assim, trabalha-se muito com contos de fadas e narrativas, para que as imagens dos personagens formem-se na imaginação de cada criança, sendo expressas em forma de desenhos

e outros procedimentos artísticos, ao término do conto. Então, o aluno irá se concentrar e refletir ao mesmo tempo que desenha.

Essa foça plástica que transforma o pensamento em imagens é o início do processo meditativo. A partir dele, a inteligência conduz à arte e o pensamento eleva-se à imaginação. Essa imaginação não é só criação da mente humana, mas um mundo objetivo, do qual se tem um quadro verdadeiro por meio desse processo. (ROMANELLI, 2018, p. 114).

Lanz (1990) relata que na escola Waldorf o aprendizado é proporcionado por pessoas e não por livros, através de vivências que o professor irá transmitir e direcionar o aluno a fazer e sentir o prazer em realizar as atividades. “Cada professor deveria sempre ter presente a evolução do indivíduo e humanidade, pois participa ativamente de ambas. Ele sabe que cada matéria (do qual ele é mensageiro, para os alunos) está integrada num cosmo total”. (LANZ, 1990, p.68).

Nessa integração, vem a tomada de consciência do seu pertencimento, a criança inicia o processo de aprendizado desde o seu nascimento, através da interação com as pessoas e com o mundo, por meio de suas expressões. O choro é a primeira comunicação da criança com o mundo externo. Com o passar dos meses, a mãe reconhece formas diferentes de choro, como também os gestos que auxiliam o bebê a se expressar e se comunicar. Logo depois, ele consegue verbalizar sua comunicação, compreendendo o mundo ao seu redor.

A Pedagogia Waldorf valoriza cada etapa do desenvolvimento dessas crianças, pois visa à formação do ser humano; “quer desenvolvê-lo harmoniosamente em todos os seus aspectos: inteligência, conhecimento, vontade, ideais sociais, etc.”. (LANZ, 1990, p.81). Essa pedagogia compreende que o aluno é um ser único, com a capacidade de refletir e analisar suas vivências e relação com o mundo. Essas potencialidades só serão possíveis através de um ensino que faça sentido, descartando todas as formas abstratas que estão incluídas nos livros didáticos, valorizando as formas concretas. Na Pedagogia Waldorf, a criança faz parte de todo o processo da construção do conhecimento:

A atividade artística permeia o cotidiano desde a educação infantil até o ensino médio e continua nos cursos voltados para a formação de adultos na Antroposofia. Com as crianças, o trabalho com as cores começa desde a educação infantil, com as primeiras aquarelas e desenho com giz de cera de abelhas. As folhas de papel são preenchidas com as cores, mas nada disso é uma atividade sem fundamento. Sempre a narrativa com contos e as canções preenchem a imaginação e a fantasia. (ROMANELLI, 2018, p. 116).

O professor tem um papel importantíssimo para esse desenvolvimento, pois a relação professor e aluno é primordial, ocorrendo ativamente em todas as fases do desenvolvimento. Segundo Rudolf Steiner, “a vida humana não decorre de forma linear, mas em ciclos de aproximadamente sete anos. Em cada um desses ciclos, um determinado membro² da entidade humana se desenvolve de maneira mais pronunciada.” (STEINER, apud LANZ, 2016, p.37).

O sentido da Pedagogia Waldorf é bem definido: ela resulta da Antroposofia, em geral, e, em particular, do que esta tem a dizer sobre o desenvolvimento da criança. [...]. A antroposofia não é uma religião; é uma visão do Universo e do Homem obtida segundo métodos científicos. Dessa cosmovisão decorrem a imagem do mundo, a própria existência das escolas Waldorf e o trabalho de seus professores. Mas ela não é ensinada aos alunos: respeita-se a liberdade espiritual destes e de seus familiares. (LANZ, 1990, p.67).

Nos primeiros sete anos, as crianças absorvem tudo o que está ao seu redor. Romanelli (2017) diz que é no primeiro septênio que ocorre o desenvolvimento gradativo do corpo etérico, até chegar na sua autonomia, e todo o tipo de sentimentos penetra e é absorvido por esse corpo. Essas influências exercem efeitos na formação física e psíquica, para toda a vida.

No ensino fundamental, [...] o desenho de formas adquire uma importância para as crianças venham a conhecer os elementos formais das retas e curvas. Estes, por sua vez, surgirão novamente nas letras impressas, em uma época de caligrafia. Por meio do desenho de formas, procura-se despertar o interesse da criança para a qualidade que estas possuem, para a linguagem da própria forma em si mesma. (ROMANELLI, 2018, p. 116).

As atividades escolares são trabalhadas em um ambiente livre, que valoriza a natureza. Utiliza-se muito pintura em aquarela, desenho, escultura com argila, marcenaria artística, músicas, danças e a eurritmia; usa-se desenhar livremente, “utilizando a folha inteira, sem contornos, com o emprego do lápis de cera de abelhas coloridos. As imagens são criadas livremente pelas crianças e ilustram os cadernos dos primeiros anos”. (ROMANELLI, 2018, p. 118).

A criança necessita de espaço para que a vontade transforme-se em movimentos e descobertas. A maioria das aulas são ministradas no pátio da escola, com contato direto com a natureza, desenvolvendo a motricidade de forma instantânea, pois é nessas horas que o educador irá conduzir a criança de forma intencional, controlando sua regularidade rítmica.

² Aqui o autor se refere aos corpos que compõem a entidade humana de acordo com a visão steineriana: físico. Etérico, astral e o eu individual.

A intencionalidade da Pedagogia Waldorf não é somente formar um adulto para adentrar em uma universidade ou mesmo para o mundo do trabalho, vai muito além, pois a intencionalidade é uma formação na qual ele seja um ser humano capaz de resolver seus conflitos olhando internamente para si, para que possa ajudar o outro, sendo capaz de contemplar o que a natureza tenha a lhe oferecer. Sendo assim, o enfoque nas aulas de aquarela, por exemplo, pode ser descrito brevemente abaixo, conforme Romanelli:

A pintura ocupa um lugar definido no horário semanal desde o primeiro até o oitavo ano. Inicialmente, do primeiro ao terceiro ano a vivência do mundo das cores é fundamental. Os exercícios são conduzidos para que a criança sinta o elemento qualitativo das diversas cores, percebendo que cada uma delas fala uma linguagem e transmite algo especial e próprio. As cores da aquarela são colocadas em estados líquidos em pequenos vasos. As cores básicas – amarelo, vermelho e azul – são as primeiras a serem vivenciadas, em diversas concentrações. (ROMANELLI, 2018, p. 118).

Assim, a descoberta das misturas das cores quentes com as cores frias vão acontecendo gradativamente; essas combinações de cores são concretizadas após a secagem do papel, formando uma obra de arte, valorizando e despertando a curiosidade dos artistas.

Um outro diferencial dessa Pedagogia está em torno da educação infantil. Segundo Romanelli (2018), as brincadeiras de modelagem são realizadas com massinhas feitas de cera de abelha, pois a mesma proporciona um contato com um material de origem natural, que se deixa modelar com o calor das mãos, proporcionando o desenvolvimento motor. Essa atividade vai acompanhando o aluno no processo de desenvolvimento, trocando a cera, por argila.

A modelagem pode ser aplicada com fins terapêuticos, uma vez que a manipulação de um material resistente que exige um esforço plasmador maior permite superar eventuais obstáculos anímicos. Também se aproveitará para confeccionar objetos que possam ter beleza e utilidade. O progresso nessa atividade apresenta belíssimas peças de escultura produzidas por alunos das classes mais adiantadas (do nono ao décimo segundo ano). (ROMANELLI, 2018, p. 120).

Os trabalhos manuais auxiliam no desenvolvimento, dando agilidade às mãos, e, com isso, estimula-se a concentração, pois o aluno irá ficar focado nos movimentos, contemplando sua obra de arte, “um processo que vivifica a capacidade de pensar da criança. Iniciando com o tricô de duas agulhas no primeiro ano quando são produzidos pequenos objetos úteis como bolsinhas, pegadores de panela, saquinhos de flauta, que podem ser utilizadas no dia a dia”. (ROMANELLI, 2018, p. 127).

Sendo assim, os trabalhos artísticos vão sendo desenvolvidos conforme a criança vai ganhando maturidade. Romanelli (2018) relata que no segundo ano é introduzido o crochê feito com os dedos, para trabalhar a motricidade fina, e só depois que se apresenta a agulha. No terceiro ano, entra o tricô e iniciam-se as confecções de bonecas com semelhanças de uma criança. No sexto ano, confeccionam animais de pano. No sétimo ano, inicia-se a costura, sendo confeccionado o seu primeiro sapato com o molde de seu próprio pé. A escola proporciona outras atividades, como marcenaria, ourivesaria, tecelagem, escultura em pedra, argila, horticultura, jardinagem, culinária, sempre a depender da realidade em que a escola se encontra inserida (ROMANELLI, 2018).

No segundo septênio (dos 7 aos 14 anos), desenvolve-se o corpo Astral. Lanz (1990) relata que é nessa fase que se desenvolvem sentimentos, fantasia e emotividade. O que antes era dedicado ao desenvolvimento do corpo, agora passa a descobertas de novas emoções, o jovem fica suscetível à organização física. “O educador deve, então, atuar principalmente sobre o corpo astral, pois só por meio dele pode atingir os corpos etérico e físico de forma sadia, permitindo que desabrochem as forças próprias do “EU”. (ROMANELLI, 2017, p. 119).

Dessa forma, se há alguma antecipação de uma fase do desenvolvimento do eu, isso pode acarretar algum prejuízo intelectual, motor ou emocional. Todas as fases devem ocorrer sucessivamente, uma após a outra, para que o corpo físico desenvolva a motricidade e o corpo astral desenvolva as sensações e os sentimentos, formando um eu capaz de ter raciocínio e senso moral, tornando-se autônomo no final do terceiro septênio, pois é na adolescência que se desenvolvem as faculdades mentais e morais para que se possa fazer escolhas, o livre arbítrio.

Essas são algumas diferenciações que a escola Waldorf apresenta em relação às escolas convencionais. Se fosse implementada nas escolas públicas convencionais, ajudaria na formação integral de crianças e jovens, principalmente nesse século, em que a internet é mais atrativa do que se aprender a fazer crochê, que desenvolve tanto a coordenação motora e o equilíbrio quanto, de forma involuntária, a meditação.

4 ANÁLISE DOS DADOS

Nesta seção, serão feitas as análises dos dados coletados nas escolas pesquisadas. Antes do primeiro contato com os alunos, viu-se a necessidade de conversar com a coordenação e os professores entrevistados, para que houvesse a compreensão do funcionamento das unidades de ensino, a localidade e o público de interesse. Dessa forma, fez-se necessário estudar o Projeto Político Pedagógico dessas instituições, observando suas metas e objetivos citados nos capítulos anteriores.

4.1 Caderno de campo

4.1.1 Tuma A.9

A relação dos jovens com as mídias é muito forte, mesmo muitos não possuindo celulares, mas os desejam. Há outras mídias que prendem sua atenção, como a televisão, os *tablets*, os *videogames*, entre outros. Nesta subseção será abordada essa relação dos jovens com as variedades e tipos de mídias. Através de anotações no caderno de campo, observou-se se há influências dessas tecnologias no estilo de vida desses jovens.

Na escola E.A, os alunos do A9, a maioria possui celular e acesso à rede móvel, mas, durante as aulas, os celulares são pouco usados, ficando guardados debaixo das carteiras. Em algumas aulas, sob a supervisão dos professores, o celular é usado para calcular ou efetuar alguma pesquisa.

Todos os alunos possuem redes sociais, sendo as mais usadas o *Instagram*, *TikTok* e *Facebook*. Durante as conversas, percebeu-se que o assunto sempre envolve o que ocorre nas redes sociais, em torno de quantas “curtidas” levaram em suas postagens, a roupa que estavam usando. Uma outra percepção é que nos assuntos sempre há trejeitos dos influenciadores digitais, como o “Casimiro” e as dancinhas do aplicativo *TikTok*.

O assunto mais debatido era o *Big Brother*, eles reproduziam as falas e o jogo da discórdia realizado no programa. Um outro assunto era quem eles seguiam nas redes sociais ou deixavam de seguir, quantas curtidas ganharam em uma postagem, roupas, cabelo, maquiagem. As maquiagens muito bem-feitas, com o contorno dos olhos ao nível de maquiagem profissional.

Ao serem questionadas como aprenderam a realizar essa maquiagem com tanta perfeição, responderam que assistem tutoriais pelo *YouTube*. Em síntese, os assuntos estavam sempre direcionados para o que estava se passando nas redes sociais.

4.1.2 Turma A.8

Ao entrar em sala, constatou-se um comportamento mais calmo. Os alunos são bem tranquilos, copiam suas atividades quietos, com muita atenção. De início, não se percebeu a presença de celulares, a aula fluiu, mas após alguns minutos começam a aparecer os aparelhos. Alguns tiram foto do quadro para transcrever no caderno, outros ao desenvolver os cálculos. Em meio a uma conversa e outra, uma olhadinha no celular.

Perguntou-se a uma aluna mais próxima se em todas as aulas poderiam usar os telefones para auxiliar nas atividades. A aluna respondeu que alguns professores deixavam fazer pesquisa com os telefones, mas reclamou que às vezes não possuíam dados móveis para realizar a pesquisa, então as professoras teriam que rotear sua internet para realizar as atividades.

Em uma conversa com a professora, foi perguntado sobre as crianças tirarem foto do quadro para transcrever no caderno. Ela relatou que ficou mais intenso após a pandemia, pois alguns alunos estavam com uma certa dificuldade de enxergar as atividades no quadro, de seus lugares, após a covid.

Ao findar as atividades, alguns alunos colocam fone de ouvido para escutar música, enquanto vão levar as atividades para serem corrigidas. Aqueles que já terminaram ficam mais livres e as conversas paralelas surgem. Com o *smartphone* nas mãos, os assuntos são em torno de curtidas, fotos. Comentam o que está passando nas mídias, como também os tutoriais de maquiagens e moda em geral. Constatou-se a mesma percepção da turma mencionada anteriormente, os trejeitos e as falas dos influenciadores digitais estão na roda de conversa, como também as estratégias dos jogos eletrônicos.

4.1.3 Turma A.7

Essa turma foi a mais numerosa observada durante a pesquisa, com alunos muito falantes; a professora tinha que falar em um tom muito alto, típico de criança entrando na adolescência.

Mas o que chamou a atenção foi a falta de paciência em ficar dentro da sala de aula. A professora relatou que essa turma saiu do fundamental I e foi para o fundamental II via remota e, por esse motivo, não houve a transição, a adaptação de novos conteúdos, e desacostumaram com a rotina em sala de aula.

Uma das maiores dificuldades é de prender a atenção desses alunos e mantê-los em sala de aula, pois eles querem sair a toda hora e, às vezes, não comunicam que estão saindo, sendo preciso manter a porta fechada. Um reflexo das aulas remotas, pois em casa tinham a liberdade de sair, comer, mesmo com a aula em andamento.

Os assuntos são diversos, a maioria relacionados a jogos eletrônicos. Tanto meninas quanto meninos gostam de jogar *minecraft*, que é um jogo de estratégia e ação, e pode ser baixado em celulares com capacidade de armazenamento baixa.

Suas respostas são rápidas, sem sutilezas, acompanham tudo que acontece nas redes sociais, mas alguns não gostam de ficar se expondo através de fotos. Já outros adoram e fazem as dancinhas do *TikTok* para postarem nas redes. Esses que gostam de postar relatam que só tiram fotos com filtro, para melhorar a aparência. Tiram milhares de fotos para fazer uma postagem, deixando claro que acham que ficam mais bonitos através dos filtros que são disponibilizados, tanto pelo *Facebook* quanto pelo *Instagram*.

Esses jovens deixam clara a preferência pelos aplicativos *Instagram* e *TikTok* como meios de interação social. Dividindo o tempo livre entre a escola, redes sociais e jogos eletrônicos, a maioria relata que brincam e fazem atividades físicas somente na escola.

A preferência desses jovens por facilidades em se comunicarem e o entretenimento das mídias são visíveis, quando em suas falas aparece sempre algo que foi visto ou ouvido nas plataformas digitais.

No caderno de campo, apresentam-se as percepções da Escola E.B. Iniciando com a turma B.9, logo após B.8 e por último B.7.

4.1.4 Turma B.9

Logo percebeu-se que essa turma é de alunos mais agitados, a maioria usava fones de ouvidos conectados aos seus celulares e as conversas eram sobre jogos eletrônicos, músicas, perfis no *Instagram* com seguidores. Esse assunto surgiu através de uma das alunas, que usa esse aplicativo para divulgar seu trabalho.

Da mesma forma que a turma da escola E.A, os alunos usam os celulares como recurso metodológico, para pesquisar; outros tiram foto do quadro, para transcrever no caderno; e até aquele que não faz sua atividade, usa o celular para tirar foto do caderno do colega, para colar. A falta de concentração ao realizar as atividades deixa as aulas mais barulhentas, a todo instante querem se levantar ou ir para fora.

As meninas vão para a escola muito bem arrumadas, com maquiagem, cabelos pintados ou com luzes e unhas em gel. Os meninos com variedades de bonés, ouvindo variados estilos de música. Os assuntos estão em torno das mídias, como: curtidas, seguidores, *live* de influenciadores digitais e o que se passa na vida dos famosos da internet (inclusive uma influenciadora digital local, que havia sido baleada), admirando seu estilo de vida e os bens ostentados por essas pessoas nas redes sociais.

4.1.5 Turma B.8

Como toda escola pública, há uma desigualdade social dentro de uma mesma sala de aula. Nessa turma, o relato da professora é sobre a falta constante dos alunos, que está relacionada ao frio intenso, pois alguns alunos não têm agasalhos, uma vez que a temperatura na cidade chega a 40 graus e o frio, na maioria das vezes, acontece esporadicamente.

Nem todos dessa turma possuem celular, os que possuem usam de forma consciente na sala de aula, mas percebeu-se que um aluno usava o tempo todo, entrava nas redes sociais, conversava no aplicativo de mensagens, sem que a professora percebesse.

As meninas mantêm a vaidade das outras turmas, mas de uma forma mais simples, pintando os cabelos com papel crepom e as unhas pintadas normalmente; os meninos, da mesma maneira, seus acessórios são os bonés e correntes.

Os assuntos são diversos, os trejeitos das redes sociais apareciam em cada fala, nas brincadeiras. Falavam muito das séries *Round 6* e *Peaky Blinders*, séries com indicação para 16 e 18 anos, pois apresentam um conteúdo muito violento.

4.1.6 Turma B.7

Referente a essa turma, houve alguns empecilhos para a observação, devido às atividades externas e alguns feriados. Mas a percepção foi totalmente ao contrário da turma da escola E.A. Por ser uma turma bem numerosa, são falantes e bem comunicativos, mas não são

imaturos. Essa turma também vem de aula *on-line*, mas consegue acompanhar o ritmo de estudo.

Há muitos conflitos, um deles foi relatado por uma aluna, quando disse que, para as aulas *on-line*, criaram um grupo em um aplicativo de mensagens, mas que, após a volta às aulas presenciais, alguns alunos saíram desse grupo, pois eram postados alguns conteúdos desagradáveis, como também ocorriam conflitos, com ofensas e ameaças.

A maioria desses alunos tem celular, da mesma forma que nas outras turmas, alguns com internet móvel, outros não. Percebe-se que a vida nas redes sociais é bastante agitada, usam muito o telefone para conversas em aplicativos, como também *YouTube* para vídeos de tutoriais, ficando visível nas falas, nas brincadeiras e nos assuntos mais comentados durante as aulas. Para a próxima subseção trago as o roteiro que deu direcionamento para a roda de conversa.

4.2 Roda de Conversa

A roda de conversa foi o ponto alto da pesquisa, tanto para essa pesquisadora quanto para os alunos, pois estavam ansiosos para esse momento. Enquanto era realizada a observação, os alunos perguntavam quando seria o dia da conversa.

Ao comunicar como seria a pesquisa e o objetivo, a maioria dos alunos queria participar, foi necessário mudar a estratégia. Enviou-se primeiro o termo de consentimento aos pais, sendo que, na volta dos termos, a quantidade de participantes diminuiu drasticamente, pois alguns pais não autorizaram a participação de seus filhos e alguns alunos acabaram por desistir.

Iniciou-se a roda de conversa pela escola E.A, e, logo após, na escola E.B. Inicialmente, realizou-se uma breve apresentação; em seguida, os estudantes é que se apresentaram. Dessa forma, foi proposta uma brincadeira para quebrar um pouco da timidez. A proposta foi um jogo em que a maioria jogou manualmente, e depois foi digitalizado. O jogo é bem conhecido pelos estudantes no meio virtual, o “Gartic”. Então, jogou-se de forma manual. A regra do jogo: foi feita uma relação de comidas, que se desenhou no quadro, ganhando pontos aquele que acertasse primeiro. O Jogo contou com 3 rodadas, com 5 itens; escolhia-se um tema e desenhava-se o que era pedido; quem tivesse mais acerto ganharia um brinde.

Após o jogo, perguntou-se se alguém já havia jogado esse jogo. Todos falaram que não, mas quando perguntado “quem joga “Gartic”? Todos disseram que sim, já jogaram. Dessa forma, explicou-se a intencionalidade dessa brincadeira, reportando que ambos os jogos eram

o mesmo, a diferença é que para essa nova era, o jogo foi transformado em digital. Há 30 anos atrás jogávamos de forma manual.

Portanto, fica claro que esses jovens não foram ensinados a jogar esse jogo de forma manual. Segue o roteiro da roda de conversa.

Quadro 14 – Roteiro roda de conversa

Quais as brincadeiras que gostavam quando eram menores e com quem aprenderam?	A maioria disse bola, pega-pega; aprenderam com primos e amigos.
Com que idade começaram a ver televisão?	Falaram que nem lembram, sempre a televisão ficava ligada em casa.
Com que idade começaram a usar telefone celular ou <i>tablet</i> ?	Em média, dos 5 aos 8 anos já iniciaram o acesso a um desses aparelhos.
Praticam esporte, desde que idade?	Sobre os esportes, a maioria disse que joga somente na escola. Alguns fizeram judô ou caratê, dos 6 aos 8 anos.
Joga <i>on-line</i> , quais jogos?	Todos jogam <i>on-line</i> , os que não possuem internet disponível vão na casa de quem tem.

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Quadro 15 – Roteiro/Professores

1) Como foi para eles a mudança do quadro verde para o branco, do <i>datashow</i> para as aulas <i>on-line</i> ? Quais foram os benefícios e as dificuldades?
2) Há quanto tempo leciona?
3) Antes da pandemia, você já utilizava as mídias digitais como recursos metodológicos? Quais recursos digitais você utilizou durante a pandemia? Teve algumas dificuldades? Quais?
4) Seus alunos, antes da pandemia, usavam os celulares em sala de aula?
5) Seus alunos têm dificuldade de socialização, quando são chamados para trabalhos em grupos?
6) Você já presenciou algum ato agressivo em sala de aula, por parte de alguns estudantes?

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Quadro 16 – Questionários/Pais

1) Dentre as mídias digitais (televisão, computador, <i>notebook</i> e celular), quais são os mais usados pela família?
2) O seu (sua) filho (a) assiste televisão? Quais são os seus programas favoritos?
3) Geralmente seu (sua) filho (a) tem acesso ao seu celular? Se tem acesso, o que ele (a) gosta de fazer com o telefone?
4) O seu (sua) filho (a) possui <i>videogame</i> ? Quais os jogos que costuma jogar?
5) Quantas horas por dia seu (sua) filho (a) gasta nas mídias digitais (televisão, celular ou <i>videogame</i>)?
6) Com que idade seu (sua) filho (a) teve acesso às mídias digitais (televisão, celular, computador, <i>videogame</i>)?
7) Você acredita que quanto mais cedo as crianças dominarem as novas tecnologias digitais, estarão mais bem preparadas para a vida adulta? Por quê?
8) Qual a idade de seu (sua) filho (a)? E está cursando qual ano?

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

4.3 Pais

A média de idade dos pais da escola E.B é de 43 a 45 anos e, dentre os aparelhos utilizados com maior frequência, está o celular, acompanhado da televisão. Os pais relatam que seus filhos assistem televisão, filmes, desenhos animados e programa de culinária; no celular gostam de ver vídeos, não especificando qual tipo de vídeo.

Uma resposta, de um dos pais, fez refletir sobre como os pais estão compreendendo os programas e conteúdos apresentados nos canais de televisão e nas plataformas digitais, pois sua resposta para a segunda pergunta foi: “sim, nenhum programa, eles assistem mais a *Netflix* e o *YouTube*”, dando a entender que preferem filmes, mas quando falam em *YouTube*, parece que esse canal não possui programas. Porém, sabe-se que há uma programação de várias modalidades, até mesmo diárias, exibidas sem censuras, sendo de suma importância os pais ficarem atentos a esses conteúdos.

Percebe-se que acompanham o que os filhos fazem no celular, pois fazem citações dos aplicativos mais utilizados, como o *TikTok*, *WhatsApp* e os de músicas, mas não conseguem distinguir quais são os conteúdos. Em relação aos *videogames*, nenhum dos entrevistados possui, pois a maioria joga pelo celular, iniciando o acesso entre 5 e 13 anos de idade. Não se conseguiu obter dos pais com qual idade as crianças tiveram o seu primeiro contato com a

televisão, pois a mesma faz parte da vida dessas famílias, sendo um objeto de livre acesso para o entretenimento.

O tempo de tela varia muito, entre uma e seis horas por dia. Dos entrevistados, 70% dos pais acreditam que, quanto mais cedo os jovens tiverem acesso aos conteúdos digitais, estarão melhor preparados para a vida adulta e 30% disseram que não, pois pode influenciar negativamente. Mas o que para muitos parece um benefício, ou melhor, uma complementação para o aprendizado, pode acarretar um atraso no desempenho escolar, uma pesquisa mostra que,

[...] quanto mais tempo crianças e jovens ficam em frente a uma tela, pior é seu desempenho escolar: Cientistas explicam essa relação negativa principalmente do seguinte modo: para conseguirem resolver problemas e aprender de modo bem-sucedido e autônomo, as crianças necessitam ter vivências da vida real. A tevê, o computador, o celular & cia. são como que ladrões de tempo, e excluem o aprendizado feito com todos os sentidos. Mas também a motivação sofre: quando alguém está acostumado demais a vídeos, coloridos e barulhentos, em algum momento um livro escolar se torna aborrecido e penoso (GLÖCKLER, 2020, p.79).

As crianças e jovens, e até mesmo alguns adultos, encantaram-se com esse mundo colorido e de facilidades, deixando transparecer isso nos relatos da escola E.A, que traz um diferencial em relação a outra escola, que é a idade dos entrevistados. A média de idade desse grupo é de 51 a 58 anos, sendo mais velhos do que os pais da escola E.B de 8 a 13 anos. Outra diferenciação está relacionada a qual aparelho é mais utilizado em suas casas; aqui a televisão foi unanimidade, logo após veio o celular e o *notebook*.

Citaram que seus filhos gostam de ver, na televisão, filmes e desenhos animados; e, no celular, vídeos no *Youtube* e no *TikTok* e jogos; e no *videogame* jogam jogo de futebol, ficando em média conectados de 50 min a 4 horas, apresentando uma diferença de 2 horas a menos que a escola E.B.

Em relação ao domínio das novas tecnologias, 90% acreditam que isso vai ajudar os jovens a se desenvolverem e terem um desempenho melhor na vida profissional, quando adultos, devido às informações que irão receber. E 10% acreditam que não auxilia no desenvolvimento, pois os conteúdos acessados não servem de referência para o desenvolvimento.

Dessa forma, percebe-se os pais de maior idade continuam acompanhando as programações da televisão com mais intensidade do que aquelas que estão disponíveis via plataformas digitais, mas quanto aos seus filhos, percebeu-se que estão incluídos no mundo

digital, com os celulares, computadores e *videogames*, pois esse último apareceu na pesquisa somente nessa escola.

Quadro 17 – Aparelhos

Colocação	Aparelhos	Total de Sujeito
1	Celular	7
2	Televisão	5
3	<i>Notebook</i>	2
4	<i>Videogames</i>	1

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

4.4 Roda de conversa Escola E.B

4.4.1 Turma B7

Os jovens relatam que, quando crianças, brincavam de taco, pega-pega, queimada, esconde-esconde, futebol e faziam bolinha de papel pra jogar nos colegas. Karma e Jax são primos e estão sempre juntos nas brincadeiras e na vida escolar. Karma segue a mesma linha de brincadeiras de quando criança, quando brincava também com suas primas. A televisão começou a fazer parte de suas vidas aos 5 anos, o que mais gostavam de assistir eram Chaves, os desenhos do Pica-pau, Scooby-doo, Bob Esponja, Tartarugas Ninjas, Patrulha Canina.

Ganharam seu primeiro aparelho eletrônico quando tinham entre 5 e 8 anos, um *tablet*, que usavam para jogar e assistir vídeos no *YouTube*. Jogavam vários joguinhos, sendo que o Pokémon foi unanimidade. Mas a ferramenta eletrônica que eles mais gostavam eram os celulares, que vieram a ganhar mais tarde. Era mais fácil de manusear e carregar em suas bolsas. Todos possuíam internet nesses equipamentos, quando estavam em casa, por conta do *wi-fi*.

O *YouTube* era utilizado para ver episódios de desenhos animados que não havia na televisão, como também alguns filmes, como os de terror, que assistiam escondidos dos pais. Relatam que eram recomendados a não assistirem, pois poderiam ter pesadelos, mas que viam assim mesmo. Jax diz que “ah, eu ficava com medo na hora de dormir, depois tinha pesadelo”, mas não deixava de ver o filme. Karma e Kayle viam esse tipo de filme, mas não tinham pesadelo, dormiam normalmente.

Hoje gostam de ler notícias e estarem bem-informados, principalmente sobre a vida dos artistas. Jax disse que gosta de ler *Fanfics*, que são contos fictícios escritos por pessoas

inspiradas em franquias de livros e filmes já existentes. Ele relata que gosta de montar a história como se ele fosse o personagem, pois a pessoa que escreve a história pode decidir como a história irá terminar, mas que faz isso escondido de seus familiares. Uma fala interessante de Kayle, ao explicar o que seria o *Fanfics*, é que sabem que a história é fictícia, mas entram no aspecto da fantasia e do imaginário como se fosse real, fazendo analogia em fazer parte desse conto. Jax relata que assistindo *fanfics* foi como ele superou a perda de seu pai, mas seus familiares não aprovavam, pois ficava muito tempo isolado, lendo essas histórias. Segundo Jax, foram essas histórias que o tiraram de um quadro depressivo.

A relação com as mídias é de um vínculo diário indissolúvel, quando não estão conectados aos celulares, estão na televisão, com séries e filmes. Há intimidade com os jogos eletrônicos, a maioria gosta de jogar jogos de caça-palavras, quebra-cabeça, pintura, jogos em que se monta guarda-roupa, de terror e de ação.

Em relação ao *YouTube*, utilizam para escutar música, ver vídeos tutoriais de maquiagem. O *YouTube* faz notificações para os seus usuários, quando o *influencer* lança novos vídeos. Dessa forma, os usuários estão sempre recebendo novidades sobre os quais têm mais afinidades, sendo um meio de facilitar e ganhar mais visualizações de seus seguidores.

As plataformas mais utilizadas são o *YouTube* e o *Instagram*. No *Instagram* fazem suas postagens, como fotos pessoais e entre amigos, relatam que gostam de mostrar o que estão fazendo. Em algumas ocasiões, gostam de usar o filtro na hora de fazer suas filmagens e, na maioria das vezes, gostam de utilizar mesmo é a luz natural, um certo jogo de luz e sombras, que descobriram por um acaso.

Kayle relata que utiliza a luz natural para suas fotos, pois para ela as fotos ficam mais bonitas, principalmente no pôr do sol e contra o sol. Os olhos ficam mais claros e brilhantes, mesmo que isso deixe os olhos irritados. Jax diz que tira foto contra o sol, porque ele nunca gostou da cor dos olhos, que são muito escuros, e faz uso dessa técnica sempre. Deixando claro que, mesmo com a irritabilidade, a regra é deixar os olhos claros, mais atraentes, sem se importar com os riscos que a luz e os raios ultravioletas acarretam aos olhos.

No *Instagram*, eles seguem sempre familiares e amigos e alguns famosos. Gostam de ver a rotina real, como a vida desses famosos são de verdade, como atividade física, o que estão comendo, lugares que estão frequentando, sem nenhum roteiro como o de novela. Acreditam que todas as postagens desses famosos são a vida real, uma vida boa.

Kayle relata que, após um caso desagradável na rede social, não está aceitando novos seguidores dos quais ela não tem algum conhecido que o segue, pois ela aceitou uma solicitação de um rapaz que iniciou uma série de mensagens obscenas, de assédios e ameaças, que ela relatou para os pais e foram tomadas as devidas providências.

O que essa jovem relata é um caso de assédio e perseguição na Internet. Glöckler (2020, p. 114) diz que, “o assédio moral designa uma forma de violência (geralmente sutil), como também exposição, difamação, ridicularização de pessoas, entre outros, durante um período mais prolongado, com o objetivo de provocar a exclusão social”. É um dos perigos recorrentes que muitos jovens, por medo ou por vergonha, não conseguem resolver, causando-lhes angústias.

Após esse relato, Jax disse que segue pessoas de outros países, mas não conversa. Ele segue só para ver o que estão fazendo e os lugares que frequentam, assim ele conhece novos lugares fora do Brasil. Para isso, ele mantém dois *Instagrams*, um para familiares e amigos, com a conta aberta, e outro em que a conta é privada, que é utilizado para amizades pelo mundo. Um outro perigo são “as ofertas de contato com estranhos, que – geralmente sob um pseudônimo – inicialmente conquistam a confiança [...] e depois as atraem, ou impelem, para ações das quais elas dificilmente conseguem escapar sem ajuda. (GLÖCKLER, 2020, p. 112).

Estes jovens possuem uma vida muito agitada nas redes sociais, mesmo assim conseguem um tempo para jogar futebol, vôlei, basquete e caratê. Gostam de jogar queimada, jogam toda semana, tanto na escola como fora da escola.

Em casa são prestativos, ajudam nos serviços de casa, assistem televisão; nesse caso, utilizam somente para ver os filmes e séries da *Netflix*. Os preferidos são: ação, terror, animes, romance, principalmente as produções coreanas, pois possuem cenas românticas, que, para Kayle, não irão acontecer na sua vida. Ela relata que as cenas são criadas como se a vida fosse perfeita, maravilhosa, sendo que não é. Assim, deixando transparecer que a vida que vive não é boa. Um outro programa que caiu no gosto desses jovens é o *Podcast*, mas os conteúdos que mais são ouvidos são os programas de fofoca e casos de crimes reais.

Na escola, usam o *smartphone* para pesquisa. As queixas são que, muitas vezes, precisam utilizar os seus dados móveis, pois o *wi-fi* é muito lento. Quando estão muito atrasados copiando algum texto do quadro, sem que o professor perceba tiram fotos para copiarem no caderno depois, caso o quadro seja apagado.

Na pandemia, usaram muito o *WhatsApp*, fazendo parte de muitos grupos para a comunicação com os professores e colegas, mas tiveram problemas com um grupo de colegas, em que houve ameaças, gerando um desconforto muito grande. Pais e professores tiveram que intervir e excluir esse grupo, pois tornou-se um outro caso de assédio e perseguição.

No intervalo das aulas é quando usam com maior frequência o *smartphone*, como forma de descontração, filmando e reproduzido as danças do *TikTok*, mas não costumam postar, só para ver e se divertir mesmo.

4.4.2 Turma: B.8

Nos relatos dessa turma, percebe-se que brincaram muito em lugares ao ar livre, gostavam de brincar de pega-pega, esconde-esconde, queimada, bola, além de brincadeiras que retratavam a vida dos pais, como cozinhar, fazendo bolinho de terra e servindo no café, para seus colegas. Irelia relata que os ingredientes do seu bolo eram terra, água e ovos.

Dividiam o tempo entre brincadeiras e os desenhos animados que passavam na televisão aberta. Os seus desenhos favoritos eram: Barbie, Super-Choque, X-men, Bem 10. Também jogavam alguns jogos nos celulares, pois ganharam seus primeiros aparelhos eletrônicos entre 3 e 11 anos. Irelia ganhou o seu com 3 anos de idade e relatou que mordeu o celular quando ele travou; logo depois, o tacou no chão. O celular durou somente 3 dias. Irelia e Janna gostam de brincar de queimada, mas hoje só jogam na escola, e não praticam esportes.

Garen ganhou seu primeiro *smartphone* com 11 anos de idade. Não gosta de redes sociais e televisão, o que ele gosta caratê, pois treina muito, para participar de competições. Atualmente está sem o aparelho, pois travou e, no impulso, tacou no chão, vindo a quebrar. O fato recorrente nessa turma, em idades diferentes, mas o impulso da raiva fez com que quebrassem os aparelhos, podendo ser devido ao “estresse relacionado à comunicação e à atividade multitarefa evidencia-se particularmente em estados de inquietação, nervosismo, irritabilidade e dor de cabeça”. (GLÖCKLER, 2020, p.88). Casos assim estão cada dia mais recorrentes nas escolas.

Na maioria dos celulares, antigamente não havia créditos e nem internet, eram somente para ligação e uso como brinquedo, com os jogos eletrônicos. Hoje eles possuem celular com acesso à internet, para manter contato com seus familiares e colegas. Usam o aplicativo *WhatsApp* para se comunicarem e quase não fazem ligações. Usam muito as redes sociais, como

o *Instagram* e o *TikTok*. Relatam que ficam assistindo aos vídeos desse aplicativo para ganhar dinheiro, pois quanto mais vídeo assistir e mais pessoas convidar para entrar no aplicativo, maior é a lucratividade. Uma forma bem sutil de atrair a atenção e fazer com que se reproduzam e disseminem esses vídeos curtos, pois, ao mesmo tempo que fazem seus vídeos, deixam a plataforma digital com maior visibilidade.

Fazer propaganda de si mesmo virou uma regra, pois, como diz Zuin (2017), quem não se autopromover e gerar alguma sensação nos seus seguidores constantemente, corre o risco de ser esquecido. Quando indagados se faziam vídeos para postar no *TikTok*, falaram que não, mas que postam no *Instagram*, utilizando os filtros, pois somente assim ficam bonitos. Garen não utiliza filtros e não gosta de ficar fazendo *selfies*, gosta de foto de paisagens, lugares.

Na escola, possuem dois grupos: um oficial, com os professores, e outro somente de alunos, os mais próximos, cujo nome do grupo é “Pobres”. Nesse grupo, conversam de tudo, tanto da escola como também sobre jogos, pois eles jogam *on-line* entre eles.

Garen disse que os jogos eletrônicos que mais dão prazer e vontade de jogar são os de ação, que incluem destruir algum lugar ou se libertar, para pegar alguma coisa. Para ele, esses são os mais legais. Para se manterem conectados, possuem um aplicativo que consegue pegar o *wi-fi* do vizinho, como também o da escola ou de outros lugares que têm *wi-fi*. Estão sempre conectados, usando para vídeos, filmes e música. Relataram que em casa não possuem rádio, utilizam o celular conectado a uma caixa de som; gostam de vários tipos de música.

As meninas não assistem à programação da televisão, usam para ver filmes e séries na *Netflix*. Garen diz que gosta de assistir à novela Pantanal. Percebeu-se que somente Garen gosta de séries e filmes de ação; as meninas gostam de filmes mais românticos e inocentes, como Barbie, She-Ra e animes. Mas não gostam de ler livros impressos, somente de modo digital. Gostam de dançar e participam das apresentações que ocorrem nas festividades escolares.

A percepção que se tem é que, para esses jovens, a internet é um campo conhecido e de fácil acesso. Entram e saem dos aplicativos com muita facilidade, conhecem todas as formas de comunicação e veem também como uma forma de ganhar algum dinheiro. Chamou atenção quando relataram ter internet ilimitada em seus telefones, pois possuem um aplicativo que é capaz de captar a internet de qualquer rede de *wi-fi*. Para eles essa atitude é normal, acham vantajosa.

4.4.3 Turma B.9

A conversa com a turma B.9 foi muito descontraída, são adolescentes muito animados e *atenados* com o que está acontecendo no mundo. As falas de Ashe, Ekko e Evelynn demonstram que tiveram uma infância repleta de brincadeiras. Relataram que gostavam muito de jogar futebol, de pega-pega, rouba bandeira, de montar casinha com as bonecas; outra prática também era a de fazer comidinha de terra. Os três relataram que tinham a liberdade de brincar na rua com seus colegas. Ekko diz que se deixassem ficava o dia todo brincando na rua, que mesmo sua mãe chamando para entrar, não demorava nada e já voltava para a rua.

Sempre assistiram televisão, só não souberam falar com qual idade viram seu primeiro desenho; a televisão era algo natural em casa. Os desenhos favoritos eram: Bob Esponja, *Power Rangers*, O Clube das Winx, *Little Poney*. Passavam a manhã toda vendo televisão, almoçavam e, à tarde, iam brincar. Na escola tinha a sala de vídeo, um dia da semana era específico para ver filmes.

Os primeiros aparelhos eletrônicos, eles ganharam entre 4 e 8 anos: Evelynn ganhou aos 4, Ekko aos 8 e Ashe aos 7 anos. Utilizavam para jogar e assistir filmes no *YouTube*. Evelynn disse que sua mãe colocava nos jogos educativos, mas o que ela mais gostava era o de ação. Hoje continua jogando, mas divide o tempo com outras atividades, como as redes sociais. Ashe relata que não perde o seu tempo conversando com as pessoas no *WhatsApp*, ela usa o tempo para jogar e olhar vídeos na internet. Para ela, é através das redes sociais que aprenderá conteúdos interessantes.

Os três têm o mesmo gosto para os jogos, em algum momento já jogaram *Subway Surfers*, Pou. Os jogos de estratégias e ação são os favoritos. Eles conseguem jogar em grupos maiores, de forma *on-line*, usando o “*Discord*”, que é uma ferramenta que os *gamers* usam para se comunicar com outros jogadores, sendo possível conversar em grupos e também de forma privada, em chamadas de áudios e vídeos.

As redes sociais mais utilizadas são o *Instagram*, o *TikTok* e o *Facebook*; nas palavras dos três, esse último “é para pessoas mais velhas”. Ashe relata que estava muito “viciada” nos vídeos do *TikTok* e que a mãe lhe proibiu de assisti-los. Para ela, o *Instagram* dá a oportunidade de conversar com pessoas que ela não teria acesso, como de outras cidades, países e até mesmo com artistas. Além de aprender, ela gosta de seguir uma página que fala sobre a anatomia humana, e também as de maquiagem.

Evelynn gosta muito do *Instagram*, não somente para fazer suas postagens, mas para expressar sua opinião sobre certos assuntos, fazendo uso das caixinhas de texto. Segue várias páginas de artistas.

Ekko utiliza o *Instagram* e faz suas postagens no *story*, mas raramente. Ele gosta mesmo é de ficar olhando as redes sociais de seus amigos, gosta de vídeos curtos e educativos no *YouTube*, para aprender novos conteúdos, como estratégias de jogos, culinária e vídeos engraçados.

Todos utilizam os filtros para postar suas fotos. Evelynn diz que trabalha com as redes sociais e que, para ficar mais bonita nas fotos e nos vídeos, utiliza os filtros. As preferências para os vídeos são os mais curtos. Os que são interessantes e têm uma duração mais longa, geram um sentimento de impaciência e ansiedade; sendo assim, fazem o uso da ferramenta de acelerar o vídeo em 2x. Ashe e Ekko praticam esporte na escola, fazendo parte do time. Evelynn prática prova de Três Tambores³, mas ultimamente não está se dedicando a essa prática.

Nessas últimas falas, percebe-se o quão rápido tem que ser os conteúdos da internet, é como se lhes faltassem tempo para tantas tarefas que vem pela frente. Glöckler (2020) chama de “atividade multitarefa”, pois atividades são realidades simultaneamente, ocasionando assim o “estresse de atenção”.

Os praticantes da multitarefa se treinam justamente para um déficit de atenção. Eles têm maiores dificuldades para não se ocuparem com uma tarefa irrelevante, ou seja, para ignorar estímulos irrelevantes do meio ambiente ou de sua memória. O resultado é superficialidade e ineficácia em tarefas importantes, e sobretudo também na aprendizagem, pois algum momento o cérebro esgota. (GLÖCKLER, 2020, p.87).

A sobrecarga de informações que estão à disposição nos meios digitais não será absorvida, como muitos adultos pensam, pois o próprio cérebro entra no estágio de eliminar informações, guardando-as de forma superficial, o que é uma forma de defesa, pois o mesmo pode entrar em esgotamento e até em colapso.

³ Esporte equestre: monta-se três tambores na arena em formato triangular, com a distância de 30 cm um do outro, e a amazonas irá contornar cada tambor com um giro de 360°.

4.5 Escola E.A

4.5.1 Turma A.7

A roda de conversa com a turma A.7 foi muito produtiva. Percebeu-se que esses adolescentes gostam muito de conversar e de fazer brincadeiras entre si. Ao relatarem as brincadeiras da infância, as que mais apareceram foram: pega-pega, esconde-esconde, queimada. Dividiam o tempo das brincadeiras com os desenhos animados na televisão, que relataram assistir desde que nasceram. Elise relata que hoje praticamente não assiste televisão, ela gosta de jogar no celular e ver vídeos do *YouTube*. Em média, fica umas três horas conectada.

Fiora é a única da turma que não possui celular, mas faz o uso do telefone da mãe para jogar e assistir a vídeos do *YouTube*. Darius ajuda seu pai no sítio, com os afazeres, na parte da manhã e nos finais de semana; e, por isso, seu pai deu-lhe um *iPhone* de presente. Ele relata que, em casa, utiliza o celular à noite, com jogos; e, algumas vezes, durante as aulas, quando as professoras estão passando matéria no quadro.

Os jogos são do mesmo tipo, pois meninos e meninas possuem os mesmos gostos. Os mais jogados são: *Free Fire*, *Subway Surfers*, Jogos de vestir (Poki). As meninas gostam de jogar *Free Fire* e relatam que seus familiares as criticam, pois falam que isso não é jogo para meninas. As redes sociais mais utilizadas são o *Instagram*, *WhatsApp* e o *TikTok*. Todos gostam de ver os vídeos curtos do *TikTok* e também reproduzir as danças para postar.

No *Instagram*, gostam de ver as postagens de seus amigos, mas quando vão fazer as suas, a cautela é maior, pois não gostam de tirar *selfies* ou de fazer filmagens sem os filtros. Para eles, o recurso é de suma importância, para que fiquem “mais bonitos”, não precisando de uma superprodução; podem mudar as paisagens e ainda utilizar alguns acessórios. Recursos esses que deixam a qualidade das fotos e vídeos ao nível profissional, de excelente resolução, mas que muitos modificam a aparência física totalmente. Em alguns casos, a pessoa fica irreconhecível, muda a cor dos olhos, tamanho dos cílios e formato da boca, alterando sua identidade corpórea.

Glökler diz que “talvez a tarefa mais importante seja formar e estruturar uma identidade, isso inclui o desenvolvimento de uma relação positiva não só com as transformações do próprio corpo, mas também com os novos irritantes sentimentos que surgem. (GLÖKLER,

2020, p.70). O adolescente tem uma insegurança natural, que gera vários tipos de sentimentos. Nos últimos tempos, a ansiedade e a depressão vêm aumentando, com jovens que não aceitam seu próprio corpo, demonstrando desejo de modificá-lo cada vez mais cedo, através de cirurgias, ou com alto consumo de vídeos de tutorias de automaquiagem, carregadas de glamour, para noites de gala, sendo feitas para sair na pracinha para tomar sorvete.

Na escola, relatam que utilizam o celular, em algumas aulas, para fazer pesquisa, mas que, às vezes, há a necessidade e a professora precisa rotear a sua internet, pois a da escola é muito ruim. Outro uso do celular na escola é quando estão atrasados para copiar os textos do quadro, quando tiram foto para copiar depois.

Eles veem os conteúdos disponíveis na internet, os jogos, como um campo de diversão, para descansar das atividades do dia a dia. A internet é como um local em que vão encontrar amigos, ver filmes e vídeos engraçados. Não têm interesse de se tornarem *digital influencer*, sonham em ser médicos, advogados, veterinários. Relataram que dormem bem, por volta de 20horas ou 21horas.

4.5.2 Turma A.8

A turma A.8 é composta por adolescentes muito organizados, o que foi percebido quando chegaram para a roda de conversa, de forma silenciosa, sentaram-se em círculos e souberam ouvir os colegas. Durante as conversas, Camille relatou que, quando criança, brincou muito. As brincadeiras que mais gostava eram: amarelinha, pular corda, rouba bandeira, boneca, e disse, ainda, que brincava com os primos.

Diane interagiu na conversa de Camille, lembrando as mesmas brincadeiras e a forma que brincava na rua de sua casa, com os vizinhos e primos, de amarelinha, pega bandeira pular corda e boneca. Ambas demonstraram que as brincadeiras que mais gostavam eram com bonecas, usavam a imaginação para construir suas casas fictícias.

Brand gostava de brincar na terra, fazendo bolinhos de lama e, enquanto tomava banho, brincava dentro do galão de água. Também brincava de pega-pega, rouba bandeira, amarelinha e bonecas, pois as comidas de terra eram para alimentar as bonecas.

Steiner (1919) diz que a criança aprende através da imitação do mundo exterior, por meio dos movimentos e da linguagem, reproduzindo tudo que está em sua volta. Nessa fala,

percebe-se a reprodução da vida adulta nas brincadeiras, ao alimentar as bonecas, reforçando o quão importante é a brincadeira ao ar livre para o desenvolvimento sadio.

Brand diz que seu primeiro celular ganhou ao completar 10 anos, que usava para jogar e ver vídeos no *YouTube*. Atualmente, o seu celular tem a capacidade de armazenamento maior, e continua jogando e vendo vídeos no *TikTok*, *YouTube* e interagindo com seus colegas via *WhatsApp* e *Instagram*.

Quanto aos desenhos e filmes, nessa idade todos tinham os mesmos gostos. Foram relatando e comentando entres eles sobre o que gostavam e reproduzindo as falas dos desenhos, como: Bob Esponja, Tom & Jerry, X-Men, Super Choque, Popeye, Pica-Pau, e os seriados Chaves e Todo Mundo Odeia o Cris. A televisão faz parte de sua infância, pois cresceram com ela em suas salas, relatando que a parte da manhã era reservada para esse entretenimento. Após esse relato, os jovens iniciaram a conversa sobre como esses personagens estão hoje, dando a entender que acompanham suas vidas nas redes sociais e nos noticiários.

O início da vida escolar foi marcado por filmes que eram exibidos na sala de vídeos da escola, pois a professora pedia para as crianças levarem algum filme de casa. Porém os Discos Versáteis Digitais (DVDs) eram a maioria piratas; anunciavam um filme quando o exibido era outro. Contaram que davam muitas risadas. Dessa forma, a escola reproduzia os mesmos filmes que as crianças tinham em casa.

Camille ganhou seu primeiro celular com 11 anos, usava para jogos, baixava joguinhos gratuitos, como da Barbie, e de maquiagem. Hoje ela usa o celular para ver vídeos no *YouTube*, *Instagram*, *TikTok*; assim, consegue interagir com seus amigos e familiares. No *TikTok*, gosta de ver vídeos engraçados, mas não gosta de fazer postagens, prefere o *Instagram*, pois gosta do recurso dos filtros para tirar fotos e fazer as filmagens, “geralmente eu tiro umas 100 fotos para postar uma”.

Diane não gosta de tirar foto para postar, pois suas fotos não ficam boas, prefere as que a prima tira. Dessa forma, vai para a casa da prima, fazem maquiagem e tiram aquele dia somente para tirar fotos, pois a prima possui um “*iPhone*, a qualidade das fotos fica melhor”. Assim, tiram fotos e fazem vídeos para postar, tanto no *Instagram* como no *TikTok*. Ela ganhou seu primeiro celular quando tinha 8 anos; usava para jogar e ver vídeos, principalmente os infantis. Ela gostava muito desses vídeos e resolveu abrir um canal no *YouTube*, juntamente com a prima, para gravar seus próprios vídeos. E conseguiram, apesar da pouca idade.

Relatam que mentiram a idade durante o questionário da plataforma, pois era exigência para a abertura, ser maior de 18 anos. Após aberto o canal, gravaram vários vídeos e postaram, com apenas 10 anos, até que não quiseram mais fazer os vídeos e pararam de alimentar a plataforma.

Quanto à prática de esportes, praticam somente na escola, mas gostam de andar de bicicleta com os amigos e dividem o tempo entre casa e escola e também o tempo que eles usam nas redes sociais. Geralmente, durante a semana vão dormir entre 20 horas e meia-noite. No final de semana ou quando não tem aula, relatam que, se deixarem, vão dormir até mais tarde, chegando a amanhecer jogando.

Na pandemia, Brand relata que não gostava de sair, que tinha medo do vírus. Aumentando, assim, seu tempo de tela. Também não gostava de conversar com as pessoas por *WhatsApp*, pois tinha medo de receber notícias que aquela pessoa se foi. Assim, trancava-se no quarto e jogava dia e noite, conversando somente por aplicativos de mensagens. Desenvolveu uma aversão aos colegas presenciais; quando voltou para a escola, precisou pedir ajuda psicológica, pois não conseguia ficar no meio dos colegas, em sala de aula. Hoje está melhor, mas as orientações foram parar de jogar de forma *on-line* e diminuir o tempo de tela nas redes sociais. De acordo com Glöcker,

O potencial vicioso das mídias digitais sobrecarrega particularmente crianças e adolescentes: de acordo com um estudo DAK de 2016, na faixa etária de 12 a 25 anos, 5,7% (ou seja, aproximadamente 696.000 pessoas) é acometida de uma dependência de jogos eletrônicos, sendo que a dependência de pessoas do sexo masculino é de 8,4% maior do que do sexo feminino. (GLÖCKLER, 2020, p. 96).

Sendo assim, é de total importância que reconheçam o que está lhes fazendo mal, pois a vida desses jovens torna-se muito agitada, dividindo o tempo entre casa, escola e redes sociais, faltando tempo para descansar e para pensar na sua própria vida. Já o fato de buscar uma foto perfeita, utilizando os filtros, para postar, caracteriza uma distorção da própria imagem, pois nas redes sociais a pessoa tem que parecer perfeita, buscando um padrão de beleza não real.

4.5.3 Turma A.9

A diferença no amadurecimento, entre as turmas, é visível, tanto na forma de falar como na organização da roda de conversa. Sentaram-se mais distantes uns dos outros e, quando foi pedido para que se aproximassem, disseram que estava bom onde estavam.

Nessa idade, o indivíduo torna-se mais interiorizado e retraído, vivendo uma crise intensa entre as forças do EU, cada vez mais presentes, e as forças anímicas já existentes. Ele se choca com o mundo exterior, pois seu espírito e seu raciocínio não permitem que nada lhe escape nessa luta penosa e turbulenta. (ROMANELLI, 2017, p. 115).

Suas opiniões são consistentes, pois, para eles, não era necessário mudarem de lugar, mesmo distantes um do outro conseguiriam interagir normalmente. O primeiro a relatar sua infância foi Aatrox, dizendo que, quando criança, gostava de brincar de pega-pega, esconde-esconde e futebol na esquina de casa, com seus amigos. Ganhou seu primeiro celular com 12 anos e, a partir desse momento, foi inserido no mundo digital. Usava para brincar com os jogos eletrônicos, tendo preferência por *Subway Surfers*. A internet era somente a de casa, pois o acesso móvel era com disponibilidade mínima.

Hoje o acesso a conteúdos digitais aumentou, continua jogando e também mantém um convívio digital com seus amigos e familiares, no *Facebook* e no *Instagram*. Gosta de ver filmes pela *Netflix* e vídeos pela plataforma do *YouTube*. O *Instagram* é o seu favorito, devido aos recursos da câmera, pois o aplicativo possui vários filtros, que muito lhe agradam. Todas as suas fotos e filmagens utilizam os filtros, principalmente de manhã, quando acorda, que está com o rosto inchado e olheiras.

Prefere usar mais o celular do que a televisão, pois “gosta de segurar o fone na mão e não precisa ficar no mesmo lugar”. Percebe-se, nessa fala, que, para ele, o segurar o fone na mão representa o controle de sua ação, sendo o responsável em escolher o que quer ver ou fazer.

Anivia brincou muito, gostava de andar de bicicleta e brincar na rua, de taco, sendo que essa brincadeira foi ensinada por sua mãe, pois jogavam juntas. Seu primeiro aparelho eletrônico foi um *tablete*, que ganhou quando completou 8 anos. Usava para brincar com jogos.

Hoje possui um celular e usa para tirar fotos e entrar nas redes sociais, interagindo com amigos e familiares. Sua rede social preferida é o *Instagram*: “eu posto minha vida no *Instagram*, tudo que estou fazendo eu posto”. Relata que essa rede social é mais atrativa e segura, “os filtros são ótimos para ajudar nas postagens, deixando as fotos mais bonitas”. Indagada se ela se acha feia nas postagens sem filtros, diz que não: “não é que me acho feia, mas as fotos ficam mais atrativas”.

Em sua casa tem um combinado para não interferir em sua rotina de estudo e trabalho. O celular é guardado às 21 horas e só será possível sua utilização após o término da aula, às 11

horas da manhã. Dessa forma, estuda de manhã, faz suas tarefas e trabalha na parte da tarde. O tempo que relata ter livre acesso ao seu telefone é das 17 às 20 horas.

Para Akali, quando criança ele não brincava, o que fazia era “arte”, pois gostava era de correr, subir em árvores e balançar-se nos galhos, junto com seus colegas de bairro. Ele disse: “brincávamos de macaco”; até houve um acidente, em que cortou sua perna, mostrando a cicatriz. Na escola, não gostava de ficar muito tempo na sala de aula, logo pulava o muro para jogar bola em um campinho situado atrás da escola. Assim, o gosto por jogar bola continua, mas não como antes, pois suas tarefas aumentaram. Agora divide o tempo entre escola, trabalho e as interações nas redes sociais e jogos eletrônicos. Ele relata que jogou muito o *Free Fire*, mas agora perdeu a graça. Gosta também de utilizar as redes sociais, como o *Facebook*, *WhatsApp* e o *Instagram*, sendo esse último o seu favorito, pois utiliza os filtros para melhorar suas fotos e vídeos. Em sua fala, diz: “porque eu sou muito feio, com os filtros fico bonito”. Em todas suas postagens possui algum tipo de filtro.

Relata que se não fosse sua mãe colocar regras, passaria o dia todo nas redes sociais, pois não gosta de fazer tarefa de casa, e que passa umas quatro horas conectado. Dessa forma, sua mãe dividiu o seu tempo entre escola, tarefa de casa e trabalho, deixando as redes sociais após o término das tarefas de casa. Seu trabalho é à noite, pois ajuda sua mãe a vender pastel, indo dormir por volta das 23 horas.

O jogo *Subway Surfers* aparece em todas as falas, sendo um dos jogos eletrônicos mais jogados na infância, entre os 8 até os 12 anos. O *smartphone* tornou-se querido por esses jovens, pois proporciona facilidades de manuseio e faz praticamente tudo que se faz nos computadores. Relatam que até mesmo filmes na *Netflix* costumam ver pelo celular, como também vídeos no *YouTube*, principalmente os que ensinam estratégias de jogos eletrônicos.

Na pandemia, utilizavam o telefone frequentemente, aumentado o tempo conectados; o tempo de exposição de tela, que hoje é de 3 a 4 horas, passou para 8 horas na ocasião. Na televisão gostam de ver novelas e o *Big Brother*, pois disseram que “é bom ver as brigas” que acontecem nesse programa. A prática de esportes acontece na escola, gostam de jogar futebol e vôlei. Às vezes, no final de semana, jogam com seus colegas.

Nas falas desses adolescentes, percebe-se que estar conectado faz parte de suas vidas, sendo impossível viver, em pleno século XXI, sem essa ferramenta. Falam dos perigos existentes, tendo algum conhecimento desses perigos, mas acreditam que são capazes de reconhecer, dando a entender que têm conhecimentos suficientes para isso. Quando falam em

visão de futuro, as profissões mencionadas são as tradicionais, em nenhum momento falaram em trabalhar com computadores.

Nota-se que, mesmo sendo supervisionados, o tempo que esses jovens ficam conectados é muito alto. Ficar entre 4 e 6 horas em uma rede *on-line* equivale a um período de aula (ou mais), em uma escola normal, restando 2 horas para recreações. Para eles, é cada dia mais normal esse mundo paralelo, pois conseguem conectar-se com seus colegas com facilidade, com uma forma divertida e simplificada de comunicação. Tudo isso com o consentimento da maioria de seus pais, que veem isso como uma forma de preparar seus filhos para a vida adulta.

A percepção do belo, segue o mesmo padrão de beleza que a televisão trouxe. Pode-se afirmar que hoje está até mais crítica do que antes, mesmo com toda essa desmistificação do corpo esquelético, mas os filtros trouxeram o rosto perfeito, sem manchas ou linhas de expressão, levando os jovens a comercializarem sua imagem perfeita, não reconhecendo sua beleza. A indústria de beleza está em alta, padronizando as *influencers* digitais, que vendem produtos de beleza nas *lives*.

Inconscientemente, as pessoas replicam e compram o que as mídias propõem. O *Instagram*, que é a plataforma mais utilizada pelos jovens, que antes era somente uma rede social mais privativa que o *Facebook*, transformou-se em uma plataforma em que vende-se de tudo, desde roupas, maquiagem, cursos de autoajuda, até cursos preparatórios para concursos. E, de certa forma, os jovens estão vendendo sua autoimagem, pois as postagens vendem aos seguidores uma vida perfeita, cheia de aventuras emocionantes, levando o seu telespectador a querer ir ao lugar, a ter o corpo ou o carro que está sendo ostentado. Contudo, isso pode desencadear nos jovens em formação crises de ansiedade e perturbações depressivas, quando não conseguem realizar o desejo de ir ou de obter o que seus amigos estão ostentando.

4.6 Professores

A conversa com os professores foi marcada por sentimentos de alegrias e de angústia ao mesmo tempo, pois acompanharam a transição do giz para o pincel, do analógico para o digital, o que facilitou o seu trabalho nos planejamentos de aula.

Na escola E.B, a professora P.B. leciona nas três turmas da pesquisa; sendo assim, acompanha de forma gradativa o desenvolvimento de jovens que crescem em um espaço e tempo bem diferenciado. Em seus relatos, demonstra preocupação em relação à falta de

concentração dos alunos. Mesmo não permitindo que eles utilizem os *smartphones* na hora da aula, sempre tem os que burlam as regras internas, distraindo os que estão prestando atenção na aula, causando um certo desconforto.

A utilização desses recursos é somente para fazer pesquisa, ver vídeos ou filmes que estão no plano de aula, ficando expressamente proibido o uso para fins particulares. Na pandemia, alguns alunos não participaram das aulas *on-line* por não possuírem internet, então foram disponibilizadas apostilas; os que tinham acesso relatam as dificuldades devido à conexão da internet ser de baixa qualidade, mas, mesmo assim, conseguiram acompanhar.

Sua preocupação com o uso excessivo das mídias digitais está relacionada ao comportamento e ao aprendizado em sala de aula. Há falta de concentração e impaciência em permanecer no mesmo lugar, assim como agressões verbais entre alunos. Já presenciou situações de agressões verbais em sala de aula e via mensagens de textos, como também alguns empurrões, situações que pioraram no retorno das aulas presenciais.

Na escola E.A. tiveram o mesmo problema com as aulas *on-line*, pois a participação dos alunos foi mínima, a maioria não tinha acesso à internet. Para eles, a parte interessante foi que os alunos não perderam o vínculo com os professores. A professora PA1 sempre usou *notebook*, *datashow*, caixa de som por *bluetooth*, televisão e DVD como recurso metodológico, e, para a pesquisa em sala de aula, os alunos utilizam seus celulares, mas, muitas vezes, sem êxito, devido à internet ruim. Relata que já tentou rotear sua própria internet para os alunos, pois eles demonstraram um interesse maior nesses conteúdos. As relações com os colegas são intensas, mas não dificultam os trabalhos em grupo. Dessa forma, como trabalha sempre com computadores, não teve problema em elaborar suas aulas de forma remota, pois em sua formação continuada está sempre especializando-se na área digital.

O que essa professora relata é a mesma preocupação da Professora PB, pois os alunos não conseguem se concentrar e, em alguns casos, as discussões ficam intensas, chegando a agressões verbais e empurrões. *“Eles estão com os nervos à flor da pele, então procuro encerrar a discussão logo no início. Um aluno mostrou a tesoura bem pontuda para o outro e fez cara de psicopata. A professora de história quase desmaiou de nervoso”*.

A Pandemia tirou a maioria dos professores da zona de conforto, foi o caso da professora PA2, que relata que não costuma usar recursos metodológicos em suas aulas, somente a calculadora em alguns momentos. Sendo assim, ao deparar-se com uma realidade muito diferente da que estava acostumada, relata o trabalho dobrado para não deixar que os

alunos ficassem sem assistência, com as “*aulas gravadas pelo celular e enviadas em grupos do WhatsApp, tive muita dificuldade em editar vídeo, colocar em um número de tempo que não fosse cansativo para os alunos e atender os alunos em vários horários do dia*”.

Em suas aulas, os alunos interagem uns com os outros de forma amigável, mas relata que, em algumas situações, precisa intervir, e diz que já houve em sua sala situações de agressividade entre os alunos, mas não relatou como aconteceram os fatos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo procurou-se entender a relação que está sendo estabelecida pelos adolescentes com as mídias, pois vive-se em um mundo globalizado e conectado, mas que desperta sensação de solidão. Ao ir a campo, transitou-se por duas escolas, observando como os adolescentes estão lidando com esse mundo em telas, notando suas falas e seus gestos que, inconscientemente, revelam com o que estão convivendo diariamente. Procurou-se compreender como os professores e pais estão vendo essas novas tecnologias.

Constatou-se que mesmo com muitos pais controlando o acesso de seus filhos ao conteúdo da internet, eles não têm noção sobre o que seus filhos acessam, sendo eles mesmos os responsáveis por apresentar essas novas tecnologias. Alguns presenteiam seus filhos precocemente com celulares, ainda na infância. Outros o fizeram na entrada da adolescência, com o intuito de inserir esses jovens em um mundo novo. Sem que percebessem, as relações sociais foram modificando-se, assim como as brincadeiras foram transformando-se para a forma digital.

A preocupação em deixar seus filhos conectados, para prepará-los para o futuro e, assim, alcançarem uma vida adulta bem sucedida, tem repercutido na escola, como um desafio diário, preocupando todo o corpo docente, pois os alunos apresentam dispersão. A falta de “concentração” vem aparecendo há algum tempo e intensificou-se após a pandemia. Os três professores relataram a impaciência e a falta de concentração, dentro da sala de aula, para focarem nos conteúdos, e de permanecerem dentro da sala de aula; há também situações de agressões verbais e até mesmo por mensagens de textos.

Percebeu-se essa situação na observação, pois as salas estavam com as portas fechadas para que os alunos não saíssem sem ao menos dirigirem a palavra aos professores. Outra situação observada foram as fotos que tiravam do quadro e dos cadernos dos colegas que já haviam feito as atividades. Os professores disseram que, após a pandemia, a situação ficou mais crítica.

Com as aulas on-line, os alunos acostumaram-se com a liberdade de casa, não mais familiarizando-se com as regras da escola, principalmente aqueles que saíram do ensino fundamental I, que eram acostumados a brincar com maior intensidade, para os quais a transição para o fundamental II continuou em casa durante a pandemia.

Percebeu-se que os adolescentes iniciaram sua infância brincando muito, pois em seus relatos apareceram várias brincadeiras que lhes foram ensinadas por amigos, primos e pelos próprios pais, dividindo assim o tempo entre brincadeiras presenciais, on-line, escola e atividades sociais. Porém, ao entrarem na adolescência, tomaram preferência por brincadeiras eletrônicas, como os videogames e os joguinhos de celulares, deixando os jogos presenciais, na maioria das vezes, para praticar na escola.

Nas falas dos pais, nota-se que a introdução desses aparelhos eletrônicos traz discursos de aprender brincando; sendo assim, os aparelhos de videogames perderam espaço para os smartphones e notebooks, sendo os primeiros os mais utilizados, pela facilidade de carregá-lo para qualquer lugar e pelas várias utilidades, como para jogar, por exemplo. Não há distinção entre meninos e meninas para os jogos on-line, tanto que nesta pesquisa a maioria dos participantes foram do sexo feminino.

Verificou-se que a falsa narrativa, de que quanto mais cedo introduzir essas novas tecnologias no cotidiano das crianças, melhor preparados para o futuro, deixou as famílias vulneráveis e com a falsa sensação de que seus filhos sabem mais do que os pais, tentando, assim, aligeirar o aprendizado através das novas tecnologias. Há a sensação de que o tempo está passando rápido demais, tempo esse que não pode ser perdido, mas não se percebe que a televisão e os celulares roubam o tempo entre as relações sociais, gasta-se mais tempo mandando mensagem do que visitando um amigo.

De certa forma, os pais tentam equilibrar essa situação controlando o tempo de exposição às telas, mas o tempo continua muito alto. Na realidade no mundo virtual, o tempo passa de forma diferente, não há dia e noite, dificultando o monitoramento dos pais. Por esse motivo, surgiram os softwares de segurança, que limitam o tempo de exposição às telas dos celulares e notebooks.

Glöckler (2020) cita algumas formas e softwares para realizar essa supervisão, como um usuário domiciliar ou próprio para os filhos, softwares de filtragem para crianças e adolescentes, controle parental e filtro de internet: “Family Time”, “Kaspersky”, “Windows10”. Existe também o Google Family link, que bloqueia e emite relatórios de tempo de uso; o AppBlock, que é instalado no celular para bloqueio de chamadas, vídeos e fotos; e o Controle Parental Screen Time, que monitora os assuntos visualizados. Outro ponto que a autora menciona para a segurança, é instalar um Global Positioning System (GPS) rastreador,

que oferece um botão de SOS ou Life360, que permite o acompanhamento do percurso percorrido. Essas são formas de os pais protegerem seus filhos dos perigos das redes.

Para esses adolescentes, há perigos na Internet, mas eles têm o total controle. Essa é uma falsa sensação, pois nesta pesquisa mesmo, apareceram casos preocupantes, em ambas as escolas. O primeiro caso foi das ameaças em um grupo de WhatsApp e o segundo foi da jovem que aceitou a amizade de um desconhecido, sendo que logo após iniciaram mensagens obscenas, coação e ameaças, que só terminaram quando relatou aos seus pais, que fizeram a denúncia para a justiça.

Glöckler (2020) cita como meio de defesa o Código Penal brasileiro, que prevê crimes praticados nas redes sociais, no Art. 5º, inciso X da Constituição Federal Do Brasil, que fala do direito à proteção de dados pessoais, como também no Art.218-C do Código Penal, que declara crime fotografias, vídeos ou outro registro audiovisual que contenham conteúdos que expõem os indivíduos.

A plataforma de jogos eletrônicos, é um território familiar para esses jovens, conversam com os participantes como se estivessem frente a frente, falam o tempo todo, xingam, esbravejam, batem em superfícies e dão muitas risadas. Sempre vão ao extremo nas emoções, ficam horas jogando, desconhecendo os riscos que podem ser acometidos por horas em frente a uma tela.

Nota-se que estar conectado é uma forma de pertencimento a algum grupo, pois precisam ser vistos, curtidos e comentados. A mídia faz parte do dia a dia desses adolescentes. As redes sociais, juntamente com os aplicativos de mensagens e os jogos eletrônicos, preencheram espaços que antes eram ocupados de forma presencial. Em seus relatos, percebe-se que gostam da facilidade da comunicação e da interação social, sem sair de casa, não sentindo falta do contato presencial, pois estão em contato com seus pares. O estar conectado vem a ser uma necessidade, para não cair em esquecimento.

Essas facilidades deixaram os jovens vulneráveis. Nas falas de seus pais, percebe-se que não possuem conhecimentos dos perigos que se escondem atrás de propagandas ou mesmo dos pequenos vídeos espalhados nas plataformas digitais, deixando jovens e crianças fascinados e a cada dia mais conectados nos “Reels” e, recentemente, “Shorts”, que são os vídeos curtos do YouTube.

Em seus relatos, os adolescentes citam o aplicativo TikTok e o Instagram como os mais utilizados, pois o primeiro traz a possibilidade de ganhar algum dinheiro e ainda se

divertir. Os vídeos sempre têm, em média, a duração de um a três minutos, de formas diversificadas, com música de fundo, danças e situações engraçadas. Atualmente, o Instagram e o Facebook aderiram a esses vídeos, ampliando o repertório com mensagens do dia, receitas, dublagens, palestras de autoajuda e com produções que qualquer pessoa pode fazer.

Esses jovens relataram o gosto que têm em ver esses vídeos. Alguns são mais envergonhados e tímidos em produzir seus próprios conteúdos, ou até produzem, mas não postam. Outros arriscam nas produções, acompanhando as curtidas e comentários. Se o vídeo tiver um engajamento, com muitas visualizações, a plataforma indica a fazer novas produções, com os mesmos estilos.

Sendo assim, perdem a noção do tempo que gastam nas redes sociais e nos jogos online. A maioria iniciou com o jogo Pokémon, por ser um jogo inofensivo. Os pais permitiram o acesso muito cedo, como o caso da jovem que ganhou seu primeiro smartphone com 3 anos de idade e, quando ele travou, mordeu e jogou no chão. Percebeu-se que os jogos mais jogados por esses adolescentes são: *Free Fire*, *Pokémon*, *Subway Surfers* e *Poki*. São jogos e conteúdos que, aos olhos dos pais, são inofensivos, pois livram os jovens e crianças do perigo das ruas, além de aprenderem a utilizar a tecnologia. Mas na realidade influenciam os jovens a sempre verem os mesmos conteúdos, pois quanto mais vídeos são vistos, maior são as indicações enviadas diretamente às suas redes sociais, deixando-os viciados em jogar os mesmos jogos e em adquirir sempre o mesmo conteúdo, sem ter novas experiências.

Os jovens pesquisados veem as mídias sociais como algo corriqueiro em suas vidas. Não poderia ser diferente, pois já nasceram no meio dessa transformação tecnológica. Os assuntos sempre estão ligados a algum acontecimento das redes sociais e televisão, pois as redes trazem resumos do que se passa na televisão, de forma dinâmica.

Encaram os perigos virtuais como algo natural e se acham preparados para lidar com essas situações. Os perigos para eles são de pessoas que podem praticar algum abuso por páginas fake. O fato de estarem conectados e as horas que passam em um mundo virtual são vistos como algo normal, como se estivessem sentados na sala conversando com seus familiares e colegas. Acreditam que não interferem em suas vidas, mas agregam experiências, pois podem fazer várias atividades ao mesmo tempo e visitar lugares que não poderiam ir.

Para os pais, essa interação com as mídias sociais é uma necessidade, pois as crianças e jovens precisam aprender a mexer em computadores, mesmo sabendo que os conteúdos que estão sendo visualizados não são relevantes para o desenvolvimento de seus filhos. Muitos

desses pais não conseguem acompanhar os conteúdos on-line, desconhecendo programações exibidas nesse meio. As preocupações estão com pessoas que podem praticar abusos ou conteúdos pornográficos, desconhecendo os perigos da exposição excessiva às telas.

O anseio dos pais e dos professores é o mesmo: fazer com que crianças e jovens aprendam e tornem-se adultos éticos e independentes. Mas a introdução às mídias e tecnologias precocemente tem levado para dentro das salas de aulas, e também fora delas, jovens muito acelerados. Nos relatos dos pais, professores e dos próprios jovens, aparece a falta de paciência e concentração em ver conteúdos que requerem mais tempo e dedicação.

Quando o professor relata que os jovens ficam inquietos em sua carteira, percebe-se a fuga do conteúdo que está sendo apresentado; a impaciência para que se avance é a mesma quando os adolescentes gostam do conteúdo, mas usam o acelerador 2x, para não perder o tempo. É uma corrida contra o tempo, que não se chega a lugar nenhum, pois todo o conhecimento acaba ficando superficial, como as relações interpessoais, que se esfriam por falta dos contatos físicos, e a troca de palavras em uma ligação.

Ambas as escolas não têm estrutura para trabalhar de forma on-line, pois a internet é de baixa qualidade e não há computadores. Quando precisam fazer alguma pesquisa, os alunos usam os próprios celulares. Para professores e alunos, seria de grande valia usarem as novas tecnologias para auxiliar em suas aulas. Dessa forma, pode-se dizer que a escola usa computadores e internet apenas para fins administrativos.

Os desafios em meio às novas tecnologias surgem de forma concludente para os mais velhos, como os pais e professores, mas não conseguem discernir o que pode ser bom ou ruim para seu trabalho e para suas vidas, sabem apenas que estar conectado é preciso. Os professores não possuem suporte da instituição para trabalhar com essas tecnologias e os pais não têm tempo para acompanhar e evoluir tecnologicamente, junto de seus filhos.

A escola continua a trabalhar sob a pressão da sociedade, que almeja uma escola toda tecnológica para seus filhos. Mas seria saudável deixar crianças e jovens mais tempo expostos às telas? Quando perguntado a esses jovens qual eram as aulas que eles mais gostavam, todos falaram que gostam de “educação física e artes”. Ambas são matérias que trabalham com o fortalecimento do desenvolvimento cognitivo, mas não existe um aprofundamento nesse sentido, nem preparo dos professores.

A educação física desenvolve as habilidades, na coordenação e na postura corporal, possibilitando uma melhor saúde. A arte valoriza o potencial criador, desenvolvendo a imaginação e sensibilidade, tendo uma nova experiência criadora.

Nota-se a preferência por atividades que movimentam o corpo, pois isso libera os hormônios endorfina e serotonina, responsáveis pela sensação de bem-estar. E a arte libera o hormônio da felicidade a dopamina, dando sensação de prazer, a mesma que o jovem tem quando consegue passar de fase em um jogo eletrônico. A diferença é que no jogo eletrônico o jovem irá repetir várias vezes a mesma atividade, vindo a causar um vício, enquanto a arte trabalhará de formas diferentes, proporcionando o autoconhecimento.

O vício pelos jogos eletrônicos aumentaram nos últimos tempos, tanto que a Organização Mundial da Saúde já trata-lhe como uma patologia, com o CID-11, podendo as escolas solicitarem aos postos de saúde da família de seu bairro um tratamento gratuito, como também palestras nas escolas, com apoios psicológicos.

A metodologia da Pedagogia Waldorf trabalha como resistência às novas tecnologias, valorizando o potencial criador e o fortalecimento do corpo físico. Seus métodos exigem que o aluno se conecte com a natureza, que se desenvolva em corpo, mente e espírito, para que possa enfrentar os desafios desse novo mundo que a cada dia está mais acelerado.

REFERÊNCIAS

AEPPLI, Willi. **O organismo sensório**: sua perda e seu cultivo. [S. l.]: Boheca, 1998.

ANTUNES, Celso. **O jogo infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópolis: Vozes, 2003.

ÀVILA, Otávio Cezarini, A festa de Ave Cesaria: migração, nostalgia e memória nas mídias digitais. **Revista Brasileira de História da Mídia**, 2821. Disponível em <<https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/acesso-cafe.html>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

BALDISSIN, Maurício. **Percepções humanas**: antroposofia e neurociências. São Paulo: Antroposófica, 2014.

BAUMAN, Zygmunt. **44 cartas do mundo líquido moderno**. Tradução de Vera Pereira. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

BICUDO, Maria Aparecida Viggiani. **Pesquisa qualitativa segundo a visão fenomenológica**. São Paulo: Cortez, 2011.

BUDDEMEIER, Heinz. **Jogos eletrônicos e realidade virtual**: desafio ao bom-senso na educação. Tradução de Jacira Cardoso. São Paulo: Antroposófica: Ad Verbum Editorial, 2010.

BUDDEMEIER, Heinz. **Mídia e violência**: como as cenas de violência atuam, e por quê? / Tradução de Rita de Cássia Fischer. São Paulo: Antroposófica: Aliança Pela Infância, 2007.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Ed. Cotovia, 1990.

CAZETTA, Valéria; GONÇALVES, Ingrid Rodrigues. **O dia que o audiovisual invadiu a aula de geografia e (des)nor-teou o cinema**. Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP). 2021. Disponível em <<https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/acesso-cafe.html>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

COSTA, José Ferreira da; BARROS NETA, Maria da Anunciação Pinheiro. A **Fenomenologia como Método e Filosofia da Educação**. In: SEMIEDU, 2018, XXVI, Cuiabá. Anais, Cuiabá-MT: EDUFMT, 2018.

CUERVO, Luciane da Costa. WELCH, Graham Frederick; MAFFIOLETTI, Leda de Albuquerque; REATEGUI, Eliseo. **Cultura digital e docência**: possibilidades para a educação musical. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2019. Disponível em <<https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/acesso-cafe.html>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

FANTIN, Mônica. **Crianças, dispositivos móveis e aprendizagens formais e informais**. Universidade Federal de Santa Catarina. 2017. Disponível em <<https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/acesso-cafe.html>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

FERREIRA, Elisabete Zimmer. OLIVEIRA, Adriane Maria Netto de; BRUM, Aline Neutzling; SILVA, Mara Regina Santos da; LOURENÇÃO, Luciano Garcia. **Gamificação: expectativa educativa, impacto na saúde.** Universidade Federal do Rio Grande (FURG), 2021. Disponível em <<https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/aceso-cafe.html>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

GATTI, Bernadete A. **Implicações e perspectiva da pesquisa educacional no Brasil contemporâneo.** Fundação Carlos Chagas. Programa de Pós-Graduação e Psicologia da Educação da Pontifca Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP, junho 2001.

GLOCKLER, Michaela. FEINAUER, Stefan. **Crescer saudavelmente no mundo das mídias digitais: um guia de orientação para pais, professores e demais responsáveis por crianças e jovens.** Redação final Klaus Scheler; tradução do texto original Raul Guerreiro; adaptação para a edição brasileira Jacira Cardoso. São Paulo: Ad Verbum Editorial, 2020.

GUILHERI, Juliana. ANDRONIKOF, YAZIGI, Anne; Latife. **“Brincadeira do desmaio”:** uma nova moda mortal entre crianças e adolescentes. Características psicofisiológicas, comportamentais e epidemiologia dos ‘jogos de asfixia. Université Paris Ouest Nanterre La Défense, 2017. Disponível em <<https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/aceso-cafe.html>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** Tradução João Paulo Monteiro, revisa~~ao de tradução Newton Cunha. 9 ed. São Paulo, 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida **Brincadeiras na Educação Infantil.** In: Anais do I Seminário Nacional: currículo em movimento – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação,** Cortez, 2002.

KOEPKE, Hermann. **A criança aos doze anos: entrada na puberdade.** Tradução de Maria do Carmo S. Filardo Lauretti. São Paulo: Antroposófica, 2017.

LANZ, Rudolf. **A Pedagogia Waldorf: caminho para um ensino mais humano.** São Paulo: Antroposófica, 5 ed., 1990.

LANZ, Rudolf. **A Pedagogia Waldorf: caminho para um ensino mais humano.** São Paulo: Antroposófica, 13 ed., 2016.

MACHADO, Lucélia Augusto. **Fundamentos da Pedagogia Waldorf e Extra Lesson: Desafios e Possibilidades para o Desenvolvimento de Crianças com Dificuldades de Aprendizagem na Escola Pública.** Cáceres, 2020.

MENEZES, Ebenezer Takuno de. Verbete Mobral (Movimento Brasileiro de Alfabetização). **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil.** São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em <<https://www.educabrasil.com.br/mobral-movimento-brasileiro-de-alfabetizacao/>>. Acesso em: 23 out. 2022.

ORTIZ-OSÉS, André. **Hermenêutica, sentido e símbolos**. Universidade de Deusto. Bilbao, Espanha in ARAÚJO, Alberto Filipe & BAPTISTA, Fernando Paulo. *Variações sobre o imaginário*. INSTITUTO PIAGET, Coleção: PENSAMENTO E FILOSOFIA, 2004, ISBN: 978-972-771-654-8.

RAPPAPORT, Clara Regina. Fiori, Wagner da Rocha. Davis, Cláudia. **Psicologia do desenvolvimento**. São Paulo: EPU,1981.

ROCHA NETO, Manoel. **As mídias sociais digitais como ferramentas de comunicação e marketing na contemporaneidade**. quipus, revista científica das escolas de comunicação e arte e educação. Universidade Potiguar. Disponível em: <<https://repositorio.unp.br> > article > download>. Acesso em: 25 maio 2023.

RODRIGUES, Tiago Hyra. Mídias participativas e violências extremas: uma etnografia on-line dos tiroteios em escolas. Revista brasileira de ciências sociais - vol. 32 n° 94, 2017. Disponível em <<https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/aceso-cafe.html>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

ROMANELLI, Rosely Aparecida. **A pedagogia Waldorf: cultura, organização e dinâmica social**. 1 ed. Curitiba: Appris, 2017.

ROMANELLI, Rosely Aparecida. **A Pedagogia Waldorf: formação humana e arte**. Curitiba: Appris, 2018.

SALES, Synara Sepúlveda; COSTA, Talita Mendes da; GAI Maria Julia Pegoraro. **Adolescentes na Era Digital: Impactos na Saúde Mental**. Research, Society and Development, v. 10. 2021. Disponível em <<https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/aceso-cafe.html>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

SILVA, Wagner Pereira. **O telecurso 2º grau (1978 e 1985): as apropriações televisivas do currículo para a formação do telespectador aluno**, Unesp/ Campos Guarulhos, 2018. Disponível em < <https://www.encontro2018.sp.anpuh.org>> Acessado em 22 de maio de 2022.

STEINER, Rudolf. **A ARTE DA EDUCAÇÃO II**. Metodologia e didática no ensino Waldorf Catorze conferencias, proferidas em Stuttgart de 21 de agosto a 5 de setembro de 1919, por ocasião da fundação da Escola Waldorf Livre.

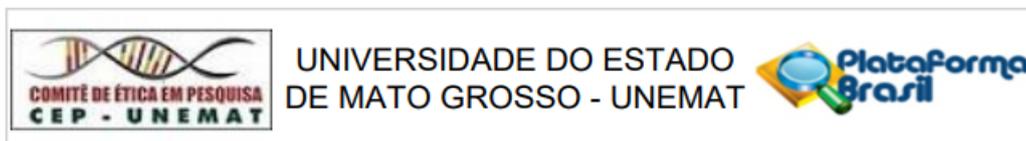
TRIVIÑOS, Augusto N.S. **Introdução a Pesquisa em Ciências Sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Editora Atlas S.A., 1987.

VIGOTSKI, Lev Semionovich, 1896 – 1934. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores / L. S. Vygotsky: organizadores Michael Cole... [et al.]; tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afreche**. – 6ª Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZUIN. Antônio A. S.; ZUIN, Vânia Gomes. **Lembrar para elaborar: reflexões sobre a alfabetização crítica da mídia digital**. Universidade Federal de São Carlos, 2017. Disponível

em <<https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/acesso-cafe.html>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

APÊNDICE A – PARECER CONSUBSTABCIADO DO CEP



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Influências das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças: comportamento agressivo e aprendizado.

Pesquisador: Selma Cardoso Neves

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 53794221.9.0000.5166

Instituição Proponente: UNEMAT

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 5.271.213

Apresentação do Projeto:

O projeto de pesquisa intitulado "A Influências das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças: comportamento agressivo e aprendizado, faz parte da linha de pesquisa "Formação de Professores, Políticas e Práticas Pedagógicas", do Programa de Pós-graduação em Educação da Unemat. Será desenvolvido sob a orientação da Profª. Drª. Rosely Aparecida Romanelli. Tem o objetivo de estudar a problemática "Mídias digitais, usadas precocemente, podem atingir o desenvolvimento psicológico das crianças, interferindo no desenvolvimento cognitivo e alterando o comportamento para uma forma mais agressiva?", propomos para isso algumas questões que subsidiam essa pesquisa. Para analisar essa indagação serão utilizados vários dispositivos de interações, buscando perceber como as crianças se portam no meio digital. A pesquisa é de abordagem fenomenológica qualitativa de caráter descritivo e explicativo. A duração aproximada da pesquisa será de 24 meses, e poderá se estender até março de 2023. O estudo será realizado com recursos próprio. Serão utilizados alguns equipamentos e materiais pessoais e outros disponibilizados pelo PPGEduc e pelo Campus Universitário "Jane Vanini" da Unemat. As instituições envolvidas serão: a Escola Municipal Vitória Régia de Ensino fundamental e a Escola Estadual União e Força de ensino fundamental e médio ambas situadas na cidade de Cáceres-MT; os sujeitos pesquisados serão os estudantes do sétimo, oitavo e nono ano do ensino fundamental II.

Endereço: Av. Tancredo Neves, 1095

Bairro: Cavalhada II

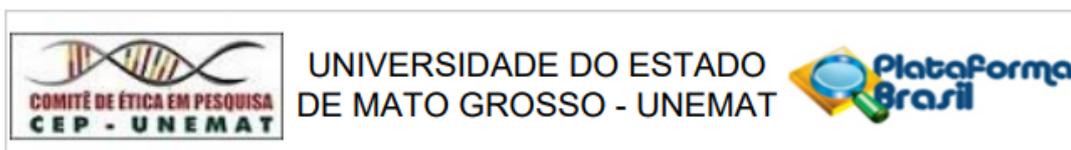
UF: MT

Município: CACERES

CEP: 78.200-000

Telefone: (65)3221-0067

E-mail: cep@unemat.br



Continuação do Parecer: 5.271.213

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Analisar os efeitos da influência das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo e no comportamento agressivo das crianças

Objetivo Secundário:

- Descrever a relação das crianças com as mídias;
- Identificar o perfil das crianças que utilizam as mídias digitais;
- Perceber se as crianças utilizam mídias digitais nos momentos lúdicos;
- Elencar os principais desafios que os professores encontram em sala de aula referentes ao comportamento agressivo e ao aprendizado;
- Observar se os professores utilizam essas mídias digitais a seu favor, como suporte metodológico;
- Verificar se há influências positivas ou negativas no aprendizado e no comportamento das crianças
- Caracterizar como a pedagogia Waldorf colabora para a formação humana;

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

- A pesquisa apresenta garantia de que danos previsíveis serão evitados, como preconiza a resolução 466/2012.

A pesquisa apresenta, como preconiza a resolução 466/2012:

- Ponderação entre riscos e benefícios, tanto conhecidos como potenciais, individuais ou coletivos, comprometendo-se com o máximo de benefícios e o mínimo de danos e riscos;
- Garantia de que danos previsíveis serão evitados.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa apresenta:

- Respeito aos participantes da pesquisa em sua dignidade e autonomia, reconhecendo sua vulnerabilidade, assegurando sua vontade de contribuir e permanecer, ou não, na pesquisa, por intermédio de manifestação expressa, livre e esclarecida;
- Ponderação entre riscos e benefícios, tanto conhecidos como potenciais, individuais ou coletivos, comprometendo-se com o máximo de benefícios e o mínimo de danos e riscos;
- Garantia de que danos previsíveis serão evitados; e
- Relevância social da pesquisa, o que garante a igual consideração dos interesses envolvidos, não perdendo o sentido de sua destinação sócio-humanitária.

Endereço: Av. Tancredo Neves, 1095

Bairro: Cavalhada II

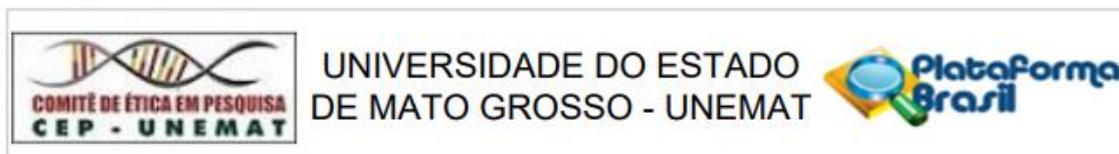
CEP: 78.200-000

UF: MT

Município: CACERES

Telefone: (65)3221-0067

E-mail: cep@unemat.br



Continuação do Parecer: 5.271.213

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Todos os termos foram apresentados de acordo com as exigências da resolução 466/2012 e a Norma Operacional 001/2013 do CNS-Conselho Nacional de Saúde.

Recomendações:

Não há.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

O Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade do Estado de Mato Grosso CEP/UNEMAT após análise do protocolo em comento, de acordo com a resolução 466/2012 e a Norma Operacional 001/2013 do CNS, é de parecer que não há restrição ética para o desenvolvimento da pesquisa.

Considerações Finais a critério do CEP:

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1864671.pdf	10/01/2022 22:02:10		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto.pdf	10/01/2022 21:57:15	Selma Cardoso Neves	Aceito
Outros	CONSENTIMENTOLIVREUNIAO.pdf	10/01/2022 21:21:53	Selma Cardoso Neves	Aceito
Outros	CONSENTIMENTOLIVREVR.pdf	10/01/2022 21:21:00	Selma Cardoso Neves	Aceito
Outros	COMPROMISSOLIVREVR.pdf	10/01/2022 21:16:57	Selma Cardoso Neves	Aceito
Outros	COMPROMISSOLIVREUNIAO.pdf	10/01/2022 21:15:40	Selma Cardoso Neves	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	ASSENTIMENTOLIVREVR.pdf	10/01/2022 21:12:39	Selma Cardoso Neves	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	ASSENTIMENTOLIVREUNIAO.pdf	10/01/2022 21:12:09	Selma Cardoso Neves	Aceito
Folha de Rosto	folhaDeRosto.pdf	24/11/2021 20:44:21	Selma Cardoso Neves	Aceito
Outros	curriculo.pdf	24/11/2021 00:39:50	Selma Cardoso Neves	Aceito

Endereço: Av. Tancredo Neves, 1095

Bairro: Cavahada II

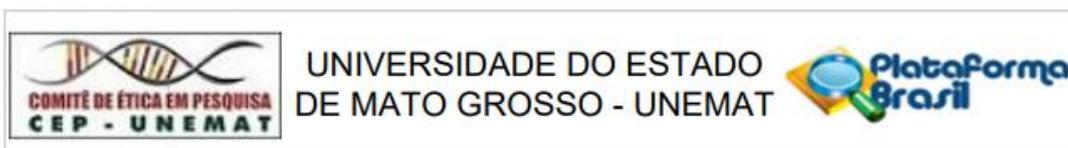
CEP: 78.200-000

UF: MT

Município: CACERES

Telefone: (65)3221-0067

E-mail: cep@unemat.br



Continuação do Parecer: 5.271.213

Outros	CurriculuLattesromanelli.pdf	24/11/2021 00:39:34	Selma Cardoso Neves	Aceito
Outros	Oficio01.PDF	24/11/2021 00:31:10	Selma Cardoso Neves	Aceito
Declaração de Pesquisadores	declaracaocoletadedados.PDF	24/11/2021 00:27:11	Selma Cardoso Neves	Aceito
Declaração de Pesquisadores	declaracaoresponsabilidadopesquisador.PDF	24/11/2021 00:25:51	Selma Cardoso Neves	Aceito
Declaração de Pesquisadores	declaracaoderesponsabilidaderesolucao466.PDF	24/11/2021 00:24:47	Selma Cardoso Neves	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	declaracaoinfraestruturauniao.PDF	24/11/2021 00:15:22	Selma Cardoso Neves	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	declaracaoeautorizacaoinfraestrutura.PDF	24/11/2021 00:12:37	Selma Cardoso Neves	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

CACERES, 03 de Março de 2022

Assinado por:
Raul Angel Carlos Olivera
(Coordenador(a))

Endereço: Av. Tancredo Neves, 1095

Bairro: Cavahada II

UF: MT

Município: CACERES

CEP: 78.200-000

Telefone: (65)3221-0067

E-mail: cep@unemat.br

APÊNDICE B – TERMO DE COMPROMISSO DAS INSTITUIÇÕES

ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CAMPUS UNIVERSITÁRIO "JANE VANINI"
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - MESTRADO




TERMO DE COMPROMISSO DAS INSTITUIÇÕES ENVOLVIDAS NO ESTUDO

1. Título da pesquisa: "Influências das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças: comportamento agressivo e aprendizado".

2. Nome e endereço da Instituição requerente e do responsável pela pesquisa:
Universidade do Estado de Mato Grosso – Unemat
Av. Tancredo Neves, nº. 1095 - Bairro: Cavalhada - Cáceres-MT - CEP: 78.216-060

Pesquisador responsável (mestranda)
Selma Cardoso Neves
Rua Floriano Peixoto, nº 190, Bairro: Jardim União - Cáceres-MT - CEP: 78.201-085

3. Objetivo da pesquisa, metodologia, duração, orçamento, possíveis benefícios, formas de financiamento e local onde será realizada a pesquisa:

a) Objetivo da Pesquisa:
Analisar os efeitos da influência das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo e no comportamento agressivo das crianças.

b) Metodologia:
Abordagem Teórico-Metodológica

Será realizado o Estudo bibliográfico, com intuito de embasamento e fundamentações teóricas, com autores que pesquisam as mídias digitais retratando sobre os seus riscos e benefícios para as crianças e a educação.

A Pesquisa de campo terá como lócus a Escola Municipal Vitória Régia no município de Cáceres-MT, será utilizado para a coleta a roda de conversa feita coletivamente com os alunos e professores com roteiro de perguntas para gravação das narrativas dos mesmos no Google Meet; e questionário direcionado aos pais, composto de assertivas, perguntas abertas e fechadas, através da plataforma do Google Forms. Medidas estas adotadas devido ao distanciamento social provocado pela Covid-19.

Na Análise dos dados será utilizada a fenomenologia que consiste em explicar os fenômenos de forma científica e rigorosa, através de compreensões de experiências vivenciada pelo sujeito. A essência de que se trata a fenomenologia não é a idealidade abstrata dada a priori separada da práxis, mas ela se mostra nesse próprio fazer reflexivo. (BICUDO, 2011, p.21). Para que ocorra uma análise elaborada, será necessário o auxílio da hermenêutica, pois a hermenêutica, estabelece que todo o entendimento de algo já é interpretativo, de forma que a interpretação se eleva à categoria universal do conhecer humano. (ORTIZ-OSÉS, p.95).

Procedimentos Técnico-Metodológicos

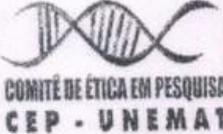
A pesquisa será desenvolvida em 4 etapas:

1ª - balanço de produção – o balanço de produção será desenvolvido mediante uma revisão sistemática de conteúdos de teses e dissertações no Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). O objetivo é



UNEMAT
Universidade do Estado de Mato Grosso
- 99999 | Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação -

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavalhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221 0080 –
E-mail: cep@unemat.br



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CAMPUS UNIVERSITÁRIO "JANE VANINI"
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - MESTRADO



inventariar as produções científicas dos últimos cinco, que abordam a temática da influência da mídia no desenvolvimento cognitivo das crianças

2ª - Estudos bibliográficos – Através dos Estudos bibliográficos, será possível o embasamento teórico para essa pesquisa, com autores que tragam conversação a respeito das mídias digitais, nos fazendo refletir sobre os seus riscos e benefícios para as crianças e a educação.

3ª Roda de conversa entrevista e observação - A Pesquisa de campo terá como lócus a Escola Municipal Vitória Régia no município de Cáceres-MT, será utilizado para a coleta a roda de conversa feita coletivamente com os alunos e professores com roteiro de perguntas para gravação das narrativas dos mesmos no Google Meet; questionário será direcionado aos pais, composto de assertivas, perguntas abertas e fechadas, através da plataforma do Google Forms. Medidas estas adotadas devido ao distanciamento social provocado pela Covid-19. Em caso que as aulas voltem na modalidade presencial, a roda de conversa será realizada de forma presencial, sendo gravada a conversação, seguindo o mesmo formato citado a cima.

4ª Organização e análise dos dados - Iniciaremos a organização e sistematização e análise dos dados, que serão organizados através de uma planilha por idade e turma, os tipos de jogos e as mídias que utilizam, e o tempo em média que os pesquisados ficam conectados a essas mídias. Sendo assim, será possível realizar a análise qualitativa de caráter descritiva sobre o tema em questão.

c) Duração da pesquisa:

A duração aproximada da pesquisa será de 24 meses (prazo previsto pelo Programa de Pós-graduação em Educação (PPGEdu) para a conclusão do curso), e poderá se estender até março de 2023.

d) Orçamento – Equipamentos/Material bibliográfico:

O estudo será realizado através de financiamento próprio custeado pela pesquisadora, com a utilização de equipamentos e materiais próprios e outros disponibilizados pelo PPGEdu e pelo Campus Universitário "Jane Vanini" da Unemat. Os gastos para o desenvolvimento desta pesquisa serão principalmente com a aquisição de material bibliográfico, xerox e material de escritório (caneta, lápis, Cd, Pendrive).

e) Possíveis benefícios:

A pesquisa trará como benefício reflexões sobre o uso demasiado das mídias digitais. Visto que os resultados obtidos na pesquisa serão de caráter público podendo ser acessado pelos sujeitos e instituições envolvidas e pela sociedade em geral. Os sujeitos participantes na pesquisa não receberão em nenhuma hipótese retribuição econômica pela participação.

f) Formas de financiamento:

A pesquisa não possui previsão de financiamento de nenhuma agência de fomento.

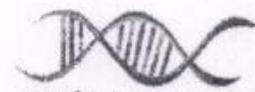
g) Local onde será realizada a pesquisa:

UNEMAT

Universidade do Estado de Mato Grosso

-PPPG (Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação)-

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavalhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221 0080 –
E-mail: cep@unemat.br



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CAMPUS UNIVERSITÁRIO "JANE VANINI"
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - MESTRADO



O lócus da pesquisa será a Escola Municipal Vitória Régia, no município de Cáceres - MT.

4- Segmentos sociais, grupos sociais e instituições envolvidas e seus representantes.

Os sujeitos da pesquisa serão: Alunos do ensino fundamental II da rede Municipal pública de ensino da Cidade de Cáceres-MT os professores dessa turma e os pais dos alunos, da Escola Municipal Vitória Régia em Cáceres - MT.

5- Direitos e responsabilidades de cada uma das partes na execução do projeto e em seus resultados:

Tanto a pesquisadora responsável (orientadora) como a mestranda comprometem-se em cumprir o termo de consentimento livre esclarecido, no sentido de garantir o anonimato e sigilo dos participantes, garantir a saída dos participantes da pesquisa a qualquer momento, sem danos morais, econômicos, físicos e psicológicos. Também garantir o período de execução conforme cronograma estabelecido.

Quanto aos resultados, estes deverão ser apresentados aos participantes e quando explanados em eventos científicos da área, tanto a orientadora como a orientanda deverão garantir o anonimato dos participantes.

6- Modalidade e forma de repartição de benefícios:

Esta pesquisa não se propõe a trazer benefícios econômicos aos participantes e pesquisadores. São esperados apenas benefícios de cunho social e/ou profissional, principalmente com a divulgação pública dos resultados que ao final da pesquisa ficará à disposição de qualquer interessado.

7- Impactos sociais, culturais, ambientais, fisiológicos, psicológicos e físicos do projeto:

Esta pesquisa não prevê impactos ambientais, fisiológicos e físicos e a possibilidade de danos na dimensão física, psíquica, moral, intelectual, social, cultural e espiritual decorrentes da participação dos sujeitos, as identidades e as opiniões expressas pelos sujeitos não serão identificadas. Entretanto, como toda pesquisa, oferece riscos, mesmo que involuntariamente, almeja-se antecipar aqueles possíveis e já precaver, para que, as consequências destes sejam minimizadas. Para os pesquisados, os riscos que podem surgir são: sentirem-se constrangidos diante as determinadas indagações da pesquisadora, ou ainda, como seres humanos dotados de sentimentos, algumas questões podem remeter a emoções desconfortáveis. Diante a qualquer situação em que o participante não se sinta confortável, poderá se ausentar a qualquer momento, quando assim lhe for conveniente, não resultará em custos reais.

8. Nomes, endereço, telefone e e-mail da equipe de pesquisa

Pesquisadora responsável (mestranda)

Selma Cardoso Neves

Endereço: Rua Floriano Peixoto, nº 190; Bairro: Jardim União
Cáceres-MT; CEP: 78.201-085

UNEMAT
Universidade do Estado de Mato Grosso

PROPPG | Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavaíhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221 0080 –
E-mail: cep@unemat.br





ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CAMPUS UNIVERSITÁRIO "JANE VANINI"
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - MESTRADO



Telefone: (65) 9.9605 - 9226; E-mail: selma.neves@unemat.br

Pesquisadora (orientadora)

Prof. Dr.^a Rosely Aparecida Romanelli
Endereço: Rua dos Aviadores, nº 163 apto 04, Bairro Santos Dumont;
Cáceres-MT; CEP: 78.211-352
Telefone Residencial: (66) 98448-0549
Telefone Celular: (65) 98131-3647; E-mail: rosely.romanelli@unemat.br

Nestes termos, pede deferimento.

Cáceres-MT, 14 de outubro de 2021.

Zulema Netto Figueiredo
Diretora Político Pedagógico e Financeira
Unemat – Campus Universitário “Jane Vanini”

PROF. DRA. ZULEMA NETTO FIGUEIREDO
Diretora Política/Pedagógica e Financeira
UNEMAT - Campus Universitário de Cáceres
Portaria nº 76/2019

Selma Cardoso Neves
Pesquisadora Mestranda
PPGEdu – Unemat

Prof. Dr.^a Rosely Aparecida Romanelli
Pesquisadora Orientadora
PPGEdu – Unemat

Doraci Gonçalves de Souza Rocha
Diretora Escolar
Escola Municipal Vitória Régia
Cáceres/MT

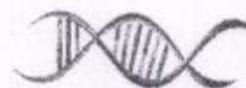
E. M. VITÓRIA RÉGIA
Decreto de Criação nº 390/26/08/1994
Credenc./Recredenc. Port. 019/2020 - CMEC
Autorização/Renov. Aut.: Res. 029/2020 - CMEC
CNPJ: 01.931.266/0001-10
R. Charlie, S/N Barro Vitória Régia - Cáceres/MT
CEP: 78.206-750 Celular (65) 99909-2315

UNEMAT

Universidade do Estado de Mato Grosso

- PRPG / Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação -

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavalhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221 0080 –
E-mail: cep@unemat.br



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CAMPUS UNIVERSITÁRIO "JANE VANINI"
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - MESTRADO



TERMO DE COMPROMISSO DAS INSTITUIÇÕES ENVOLVIDAS NO ESTUDO

1. **Título da pesquisa:** "Influências das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças: comportamento agressivo e aprendizado".

2. **Nome e endereço da Instituição requerente e do responsável pela pesquisa:**

Universidade do Estado de Mato Grosso – Unemat

Av. Tancredo Neves, nº. 1095 - Bairro: Cavalhada - Cáceres-MT - CEP: 78.216-060

Pesquisador responsável (mestranda)

Selma Cardoso Neves

Rua Floriano Peixoto, nº 190, Bairro: Jardim União - Cáceres-MT - CEP: 78.201-085

3. **Objetivo da pesquisa, metodologia, duração, orçamento, possíveis benefícios, formas de financiamento e local onde será realizada a pesquisa:**

a) **Objetivo da Pesquisa:**

Analisar os efeitos da influência das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo e no comportamento agressivo das crianças.

b) **Metodologia:**

Abordagem Teórico-Metodológica

Será realizado o Estudo bibliográfico, com intuito de embasamento e fundamentações teóricas, com autores que pesquisam as mídias digitais retratando sobre os seus riscos e benefícios para as crianças e a educação.

A Pesquisa de campo terá como locus a Escola Estadual União e Força no município de Cáceres-MT, será utilizado para a coleta a roda de conversa feita coletivamente com os alunos e professores com roteiro de perguntas para gravação das narrativas dos mesmos no Google Meet; e questionário direcionado aos pais, composto de assertivas, perguntas abertas, através da plataforma do Google Forms. Medidas estas adotadas devido ao distanciamento social provocado pela Covid-19. Em caso de retomada das aulas presenciais faremos presencialmente tomando toda a precauções de segurança.

Na Análise dos dados será utilizada a fenomenologia que consiste em explicar os fenômenos de forma científica e rigorosa, através de compreensões de experiências vivenciada pelo sujeito. A essência de que se trata a fenomenologia não é a idealidade abstrata dada a priori separada da práxis, mas ela se mostra nesse próprio fazer reflexivo. (BICUDO, 2011, p.21). Para que ocorra uma análise elaborada, será necessário o auxílio da hermenêutica, pois a hermenêutica, estabelece que todo o entendimento de algo já é interpretativo, de forma que a interpretação se eleva à categoria universal do conhecer humano. (ORTIZ-OSÉS, p.95).

Procedimentos Técnico-Metodológicos

A pesquisa será desenvolvida em 4 etapas:

1ª - **balanço de produção** – o balanço de produção será desenvolvido mediante uma revisão sistemática de conteúdos de teses e dissertações no Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). O objetivo é

UNEMAT

Universidade do Estado de Mato Grosso

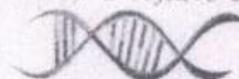
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavalhada

CEP 78.200-000, Cáceres/MT

Tel: (65) 3221 0080 –

E-mail: cep@unemat.br



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CAMPUS UNIVERSITÁRIO "JANE VANINI"
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - MESTRADO



inventariar as produções científicas dos últimos cinco, que abordam a temática da influência da mídia no desenvolvimento cognitivo das crianças

2ª - Estudos bibliográficos – Através dos Estudos bibliográficos, será possível o embasamento teórico para essa pesquisa, com autores que tragam conversação a respeito das mídias digitais, nos fazendo refletir sobre os seus riscos e benefícios para as crianças e a educação.

3ª Roda de conversa entrevista e observação - A Pesquisa de campo terá como lócus a Escola Municipal Vitória Régia no município de Cáceres-MT, será utilizado para a coleta a roda de conversa feita coletivamente com os alunos e professores com roteiro de perguntas para gravação das narrativas dos mesmos no Google Meet; questionário será direcionado aos pais, composto de assertivas, perguntas abertas e fechadas, através da plataforma do Google Forms. Medidas estas adotadas devido ao distanciamento social provocado pela Covid-19. Em caso que as aulas voltem na modalidade presencial, a roda de conversa será realizada de forma presencial, sendo gravada a conversação, seguindo o mesmo formato citado a cima.

4ª Organização e análise dos dados - Iniciaremos a organização e sistematização e análise dos dados, que serão organizados através de uma planilha por idade e turma, os tipos de jogos e as mídias que utilizam, e o tempo em média que os pesquisados ficam conectados a essas mídias. Sendo assim, será possível realizar a análise qualitativa de caráter descritiva sobre o tema em questão.

c) Duração da pesquisa:

A duração aproximada da pesquisa será de 24 meses (prazo previsto pelo Programa de Pós-graduação em Educação (PPGEdu) para a conclusão do curso), e poderá se estender até março de 2023.

d) Orçamento – Equipamentos/Material bibliográfico:

O estudo será realizado através de financiamento próprio custeado pela pesquisadora, com a utilização de equipamentos e materiais próprios e outros disponibilizados pelo PPGEdu e pelo Campus Universitário "Jane Vanini" da Unemat. Os gastos para o desenvolvimento desta pesquisa serão principalmente com a aquisição de material bibliográfico, xerox e material de escritório (caneta, lápis, Cd, Pendrive).

e) Possíveis benefícios:

A pesquisa trará como benefício reflexões sobre o uso demorado das mídias digitais. Visto que os resultados obtidos na pesquisa serão de caráter público podendo ser acessado pelos sujeitos e instituições envolvidas e pela sociedade em geral. Os sujeitos participantes na pesquisa não receberão em nenhuma hipótese retribuição econômica pela participação.

f) Formas de financiamento:

A pesquisa não possui previsão de financiamento de nenhuma agência de fomento.

g) Local onde será realizada a pesquisa:

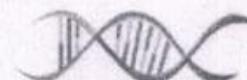
O lócus da pesquisa será a Escola Estadual União e Força, no município de Cáceres - MT.

UNEMAT

Universidade do Estado de Mato Grosso

- PPG/PG | Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação -

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavalhada
CEP 78.200-000, Cáceres-MT
Tel: (65) 3221 0080 –
E-mail: cep@unemat.br



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CAMPUS UNIVERSITÁRIO "JANE VANINI"
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - MESTRADO



4- Segmentos sociais, grupos sociais e instituições envolvidas e seus representantes.

Os sujeitos da pesquisa serão: Alunos do ensino fundamental II da rede Estadual Municipal pública de ensino da Cidade de Cáceres-MT os professores dessa turma e os pais dos alunos, da Escola Estadual União e Força em Cáceres - MT.

5- Direitos e responsabilidades de cada uma das partes na execução do projeto e em seus resultados:

Tanto a pesquisadora responsável (orientadora) como a mestranda comprometem-se em cumprir o termo de consentimento livre esclarecido, no sentido de garantir o anonimato e sigilo dos participantes, garantir a saída dos participantes da pesquisa a qualquer momento, sem danos morais, econômicos, físicos e psicológicos. Também garantir o período de execução conforme cronograma estabelecido.

Quanto aos resultados, estes deverão ser apresentados aos participantes e quando explanados em eventos científicos da área, tanto a orientadora como a orientanda deverão garantir o anonimato dos participantes.

6- Modalidade e forma de repartição de benefícios:

Esta pesquisa não se propõe a trazer benefícios econômicos aos participantes e aos pesquisadores. São esperados apenas benefícios de cunho social e/ou profissional, principalmente com a divulgação pública dos resultados que ao final da pesquisa ficará à disposição de qualquer interessado.

7- Impactos sociais, culturais, ambientais, fisiológicos, psicológicos e físicos do projeto:

Esta pesquisa não prevê impactos ambientais, fisiológicos e físicos e a possibilidade de danos na dimensão física, psíquica, moral, intelectual, social, cultural e espiritual decorrentes da participação dos sujeitos, as identidades e as opiniões expressas pelos sujeitos não serão identificadas. Entretanto, como toda pesquisa, oferece riscos, mesmo que involuntariamente, almeja-se antecipar aqueles possíveis e já precaver, para que, as consequências destes sejam minimizadas. Para os pesquisados, os riscos que podem surgir são: sentirem-se constrangidos diante as determinadas indagações da pesquisadora, ou ainda, como seres humanos dotados de sentimentos, algumas questões podem remeter a emoções desconfortáveis. Diante a qualquer situação em que o participante não se sinta confortável, poderá se ausentar a qualquer momento, quando assim lhe for conveniente, não resultará em custos reais.

8. Nomes, endereço, telefone e e-mail da equipe de pesquisa

Pesquisadora responsável (mestranda)

Selma Cardoso Neves

Endereço: Rua Floriano Peixoto, nº 190, Bairro: Jardim União

Cáceres-MT; CEP: 78.201-085

Telefone: (65) 9.9605 - 9226; E-mail: selma.neves@unemat.br

Pesquisadora (orientadora)

UNEMAT

Universidade do Estado de Mato Grosso

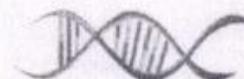
-PROPG | Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação-

Av. Tancredo Neves - 1095 - Cavalhada

CEP 78.200-000, Cáceres/MT

Tel: (65) 3221 0080 -

E-mail: cep@unemat.br



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT



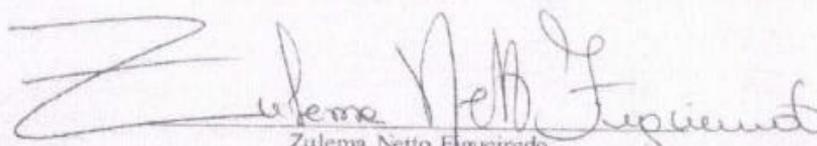
ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CAMPUS UNIVERSITÁRIO "JANE VANINI"
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - MESTRADO

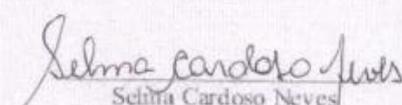


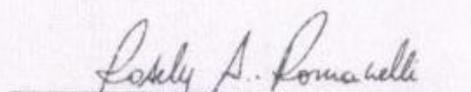
Prof.^ª Dr.^ª Rosely Aparecida Romanelli
Endereço: Rua dos Aviadores, nº 163 apto 04, Bairro Santos Dumont;
Cáceres-MT; CEP: 78.211-352
Telefone Residencial: (66) 98448-0549
Telefone Celular: (65) 98131-3647; E-mail: rosely.romanelli@unemat.br

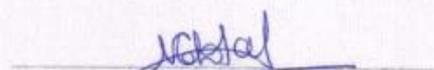
Nestes termos, pede deferimento.

Cáceres-MT, 19 de outubro de 2021.


Zulema Netto Figueiredo
Diretora Político Pedagógico e Financeiro
Unemat - Campus Universitário "Jane Vanini"


Selma Cardoso Neves
Pesquisadora Mestranda
PPGEdu - Unemat


Prof.^ª Dr.^ª Rosely Aparecida Romanelli
Pesquisadora Orientadora
PPGEdu - Unemat


Marinete Lutz Ferreira
Diretora Escolar
Escola Estadual União e Força
Cáceres/MT

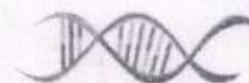
E. E. "UNIÃO E FORÇA"
Dec. de Criação nº 603/80
D.O/MT 04/09/80
CNPJ nº 01.641.148/0001-73
Rua da Manga nº 15 - Centro
CEP 78.210-004 - Cáceres-MT
Fone: (65) 3223-6206

UNEMAT

Universidade do Estado de Mato Grosso

PPPG (Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação)

Av. Tancredo Neves - 1095 - Cavalhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221 0080 -
E-mail: cep@unemat.br



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT

APÊNDICE C – TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIMENTO



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CEP – COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a) na pesquisa “Influências das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças: comportamento agressivo e aprendizado” que está sendo desenvolvida pela mestrandia Selma Cardoso Neves do curso de Pós-graduação em Educação da Unemat – Campus Universitário “Jane Vanini”. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, caso aceite fazer parte desse estudo, favor assinar ao final desse documento, redigido em duas vias de igual teor, uma delas ficará com o(a) senhor(a) e a outra, assinada, será da pesquisadora responsável. Caso se recuse participar, não será penalizado(a) de forma alguma. Em caso de dúvidas poderá procurar o Comitê de Ética em Pesquisa da Unemat pelo telefone (65) 3221- 0067; (65) 99944-3605 - whatsapp ou pelo e-mail cep@unemat.br.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

Título do projeto: “Influências das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças: comportamento agressivo e aprendizado”

Responsável pela pesquisa: Selma Cardoso Neves

Endereço: R. Floriano Peixoto, nº 190, Jardim União, Cáceres-MT, Cep. 78.201-085

Telefone: (65) 9 9605 9226

Orientador: Prof.ª. Dr.ª. Rosely Aparecida Romanelli

Descrição da Pesquisa:

Propomos como objetivo geral da pesquisa: Analisar os efeitos da influência das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo e no comportamento agressivo das crianças, para que se possa compreender os efeitos das mídias digitais no comportamento do dia a dia das crianças.



UNEMAT
Universidade do Estado de Mato Grosso
2009 / Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavanhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel. (65) 3221-0067
E-mail: cep@unemat.br





ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CEP – COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



O desenvolvimento desse estudo, será de caráter qualitativa, com procedimento de pesquisa bibliográfica e de campo. Tendo como instrumento metodológico a utilização de uma roda de conversa coletivamente entre estudantes e professores, por meio da plataforma Google meet; e questionário online por meio da plataforma do Google Forms, para os pais. Para alcançarmos os objetivos propostos na pesquisa delimitamos em quatro fases o percurso desse trabalho, logo abaixo descreveremos.

Será realizado o *Estudo bibliográfico*, com intuito de embasamento e fundamentações teóricas, com autores que pesquisam as mídias digitais retratando sobre os seus riscos e benefícios para as crianças e a educação.

A *Pesquisa de campo* terá como locus a Escola Estadual União e Força no município de Cáceres-MT, será utilizado para a coleta a roda de conversa feita coletivamente com os alunos e professores com roteiro de perguntas para gravação das narrativas dos mesmos no Google Meet; e questionário direcionado aos pais, composto de assertivas, perguntas abertas e fechadas, através da plataforma do Google Forms. Medidas estas adotadas devido ao distanciamento social provocado pela Covid-19.

Na *Análise dos dados* será utilizado a fenomenologia que consiste em explicar os fenômenos de forma científica e rigorosa, através de compreensões de experiências vivenciada pelo sujeito. A essência de que se trata a fenomenologia não é a idealidade abstrata dada a priori separada da práxis, mas ela se mostra nesse próprio fazer reflexivo. (BICUDO, 2011, p.21). Assim, a partir do momento que se compreende o fenômeno, se evolui do conceito empírico para o científico. Para que ocorra uma análise elaborada, será necessário o auxílio da hermenêutica, pois a hermenêutica, estabelece que todo o entendimento de algo já é interpretativo, de forma que a interpretação se eleva à categoria universal do conhecer humano. (ORTIZ-OSÉS, p.95).

Participando desse estudo o Senhor (a) permitirá que a pesquisadora Selma Cardoso Neves, realize os procedimentos que serão necessários para o andamento dessa pesquisa, como a roda de conversa que será gravada em vídeo (plataforma meet), somente com o intuito de não perder falas importantes de estudantes e professores, sendo utilizado um roteiro para que não se saia do objetivo da pesquisa, de entrevista, sendo ainda que o Sr.(a) tem a liberdade de recusar a

UNEMAT

Universidade do Estado de Mato Grosso

PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavahada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221-0067
E-mail: cep@unemat.br





ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CEP – COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



participar, em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo. Caso aceite e esteja participando, sempre que necessitar poderá pedir mais informações sobre a pesquisa através do telefone (65) 9 9605 9226 ou pelo e-mail: selmacneves@gmail.com. E em caso de dúvidas maiores poderá consultar o CEP: são colegiados interdisciplinares e independentes, de relevância pública, de caráter consultivo, deliberativo e educativo, criados para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos: Endereço no rodapé.

Riscos, prejuízos e desconforto: a pesquisa será realizada de forma que possa minimizar os riscos aos participantes tanto psicológico como cultural, pois os assuntos serão abordados de forma invasiva. Entretanto, como toda pesquisa, oferece riscos, mesmo que involuntariamente, almeja-se antecipar aqueles possíveis e já prever, para que, as consequências destes sejam minimizadas, a identidade do estudante será mantida em sigilo, sendo facultada na pesquisa. Para os pesquisados, os riscos que podem surgir são: sentirem-se constrangidos diante as determinadas indagações da pesquisadora, ou ainda, como seres humanos dotados de sentimentos, algumas questões podem remeter a emoções desconfortáveis. Em caso de desconforto no momento de responder os questionários em relação ao uso das mídias digitais em seu dia a dia, ou por não saberem responder ou por sentir coagidos, diante a qualquer situação em que o participante não se sinta confortável, poderá se ausentar a qualquer momento, quando assim lhe for conveniente, não resultará em custos reais individuais ou coletivos, mesmo que tenha assinado a declaração de assentimento. Para amenizar esses possíveis riscos, a pesquisadora mantivera uma posição ética e humanizada perante os pesquisados.

Benefícios decorrentes da participação na pesquisa: a pesquisa trará como benefício reflexões sobre o uso demasiado das mídias digitais por crianças cada vez mais cedo, pois as novas tecnologias evoluem rapidamente e as novas gerações estão penetradas nessa evolução, e até o momento não se sabe até que ponto pode atingir o desenvolvimento dessas crianças. Visto que os resultados obtidos na pesquisa serão de caráter público podendo ser acessado pelos sujeitos e

UNEMAT
Universidade do Estado de Mato Grosso

PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavalhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221-0067
E-mail: cep@unemat.br





ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CEP – COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



instituições envolvidas e pela sociedade em geral. Os sujeitos participantes na pesquisa não receberão em nenhuma hipótese retribuição econômica pela participação.

Período de participação: Essa pesquisa será desenvolvida no período de março/2021 a janeiro/2023, com a previsão de coleta de dados, no período de janeiro/2022 a abril de 2022.

Confidencialidade: a pesquisa manterá o anonimato dos participantes, pois não temos a intenção de expor a imagem e fragilidade de nenhum dos participantes, e muito menos fazer julgamento em relação a educação das crianças de modo que todas as informações obtidas estarão disponíveis a todo momento, para que possam consultá-las e verificar a coerência da análise realizada pela pesquisadora, sendo resguardada a identidade de todos os sujeitos participantes da pesquisa, mantendo em sigilo informações que possam ocasionar seu desvelamento. Todas as informações coletadas neste estudo são estritamente confidenciais. Somente a pesquisadora e sua equipe terá acesso e conhecimento dos dados.

ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, declaro que me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas. Declaro ainda que recebi uma via deste termo de consentimento e como responsável pelo estudante autorizo a realização da pesquisa e a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

Estando assim de acordo, assinam o presente Termo de Assentimento Livre e Esclarecido as partes envolvidas.

Cáceres-MT, ____ de _____ de 202__.

Nome Completo:

Endereço Completo:

UNEMAT

Universidade do Estado de Mato Grosso

PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavanhada
CEP 78 200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221-0067
E-mail: cep@unemat.br





ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CEP – COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



RG ou CPF

Assinatura por extenso do Sujeito

Responsável pela Pesquisa:

Selma Cardoso Neves

Selma Cardoso Neves

Mestranda em Educação - Unemat

UNEMAT

Universidade do Estado de Mato Grosso

Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavahada
CEP 78 200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221-0067
E-mail: cep@unemat.br





ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CEP – COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a) na pesquisa “Influências das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças: comportamento agressivo e aprendizado” que está sendo desenvolvida pela mestrandia Selma Cardoso Neves do curso de Pós-graduação em Educação da Unemat – Campus Universitário “Jane Vanini”. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, caso aceite fazer parte desse estudo, favor assinar ao final desse documento, redigido em duas vias de igual teor, uma delas ficará com o(a) senhor(a) e a outra, assinada, será da pesquisadora responsável. Caso se recuse participar, não será penalizado(a) de forma alguma. Em caso de dúvidas poderá procurar o Comitê de Ética em Pesquisa da Unemat pelo telefone (65) 3221- 0067; (65) 99944-3605 - whatsapp ou pelo e-mail cep@unemat.br.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

Título do projeto: “Influências das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças: comportamento agressivo e aprendizado”

Responsável pela pesquisa: Selma Cardoso Neves

Endereço: R. Floriano Peixoto, nº 190, Jardim União, Cáceres-MT, Cep. 78.201-085

Telefone: (65) 9 9605 9226

Orientador: Prof^ª. Dr^ª. Rosely Aparecida Romanelli

Descrição da Pesquisa:

Propomos como objetivo geral da pesquisa: Analisar os efeitos da influência das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo e no comportamento agressivo das crianças, para que se possa compreender os efeitos das mídias digitais no comportamento do dia a dia das crianças.

O desenvolvimento desse estudo, será de caráter qualitativa, com procedimento de pesquisa bibliográfica e de campo. Tendo como instrumento metodológico a utilização de uma roda de conversa coletivamente entre estudantes e professores, por meio da plataforma Google

UNEMAT
Universidade do Estado de Mato Grosso

PROPPG | Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavahada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221-0067
E-mail: cep@unemat.br





ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CEP – COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



Meet; e questionário online por meio da plataforma do Google Forms, para os pais. Para alcançarmos os objetivos propostos na pesquisa delimitamos em quatro fases o percurso desse trabalho, logo abaixo descreveremos.

Será realizado o *Estudo bibliográfico*, com intuito de embasamento e fundamentações teóricas, com autores que pesquisam as mídias digitais retratando sobre os seus riscos e benefícios para as crianças e a educação.

A *Pesquisa de campo* terá como lócus a Escola Municipal Vitória Régia no município de Cáceres-MT, será utilizado para a coleta a roda de conversa feita coletivamente com os alunos e professores com roteiro de perguntas para gravação das narrativas dos mesmos no Google Meet; e questionário direcionado aos pais, composto de assertivas, perguntas abertas e fechadas, através da plataforma do Google Forms. Medidas estas adotadas devido ao distanciamento social provocado pela Covid-19.

Na *Análise dos dados* será utilizado a fenomenologia que consiste em explicar os fenômenos de forma científica e rigorosa, através de compreensões de experiências vivenciada pelo sujeito. A essência de que se trata a fenomenologia não é a idealidade abstrata dada a priori separada da práxis, mas ela se mostra nesse próprio fazer reflexivo. (BICUDO, 2011, p.21). Assim, a partir do momento que se compreende o fenômeno, se evolui do conceito empírico para o científico. Para que ocorra uma análise elaborada, será necessário o auxílio da hermenêutica, pois a hermenêutica, estabelece que todo o entendimento de algo já é interpretativo, de forma que a interpretação se eleva à categoria universal do conhecer humano. (ORTIZ-OSÉS, p.95).

Participando desse estudo o Senhor (a) permitirá que a Pesquisadora Selma Cardoso Neves, realize os procedimentos que serão necessários para o andamento dessa pesquisa, como a roda de conversa que será gravada em vídeo (plataforma meet), somente com o intuito de não perder falas importantes de estudantes e professores, sendo utilizado um roteiro para que não se sai do objetivo da pesquisa, de entrevista, sendo ainda que o Sr.(a) tem a liberdade de recusar a participar, em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo. Caso aceite e esteja participando, sempre que necessitar poderá pedir mais informações sobre a pesquisa através do telefone (65) 9 9605 9226 ou pelo e-mail: selmacneves@gmail.com. E em caso de dúvidas maiores poderá consultar o CEP: são colegiados interdisciplinares e independentes, de relevância

UNEMAT
Universidade do Estado de Mato Grosso

PRPG | Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavahada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221-0067
E-mail: cep@unemat.br





ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CEP – COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



pública, de caráter consultivo, deliberativo e educativo, criados para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos: Endereço no rodapé.

Riscos, prejuízos e desconforto: a pesquisa será realizada de forma que possa minimizar os riscos aos participantes tanto psicológico como cultural, pois os assuntos serão abordados de forma invasiva. Entretanto, como toda pesquisa, oferece riscos, mesmo que involuntariamente, almeja-se antecipar aqueles possíveis e já precaver, para que, as consequências destes sejam minimizadas, a identidade do estudante será mantida em sigilo, sendo facultada na pesquisa. Para os pesquisados, os riscos que podem surgir são: sentirem-se constrangidos diante as determinadas indagações da pesquisadora, ou ainda, como seres humanos dotados de sentimentos, algumas questões podem remeter a emoções desconfortáveis. Em caso de desconforto no momento de responder os questionários em relação ao uso das mídias digitais em seu dia a dia, ou por não saberem responder ou por sentir coagidos, diante a qualquer situação em que o participante não se sinta confortável, poderá se ausentar a qualquer momento, quando assim lhe for conveniente, não resultará em custos reais individuais ou coletivos, mesmo que tenha assinado a declaração de assentimento. Para amenizar esses possíveis riscos, a pesquisadora mantivera uma posição ética e humanizada perante os pesquisados.

Benefícios decorrentes da participação na pesquisa: a pesquisa trará como benefício reflexões sobre o uso demorado das mídias digitais por crianças cada vez mais cedo, pois as novas tecnologias evoluem rapidamente e as novas gerações estão penetradas nessa evolução, e até o momento não se sabe até que ponto pode atingir o desenvolvimento dessas crianças. Visto que os resultados obtidos na pesquisa serão de caráter público podendo ser acessado pelos sujeitos e instituições envolvidas e pela sociedade em geral. Os sujeitos participantes na pesquisa não receberão em nenhuma hipótese retribuição econômica pela participação.

Período de participação: Essa pesquisa será desenvolvida no período de março/2021 a janeiro/2023, com a previsão de coleta de dados, no período de janeiro/2022 a abril de 2022.

UNEMAT
Universidade do Estado de Mato Grosso

-PRPG | Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação-

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavalhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221-0067
E-mail: cep@unemat.br





ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CEP – COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



Confidencialidade: a pesquisa manterá o anonimato dos participantes, pois não temos a intenção de expor a imagem e fragilidade de nenhum dos participantes, e muito menos fazer julgamento em relação a educação das crianças de modo que todas as informações obtidas estarão disponíveis a todo momento, para que possam consultá-las e verificar a coerência da análise realizada pela pesquisadora, sendo resguardada a identidade de todos os sujeitos participantes da pesquisa, mantendo em sigilo informações que possam ocasionar seu desvelamento. Todas as informações coletadas neste estudo são estritamente confidenciais. Somente a pesquisadora e sua equipe terá acesso e conhecimento dos dados.

ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, declaro que me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas. Declaro ainda que recebi uma via deste termo de consentimento e como responsável pelo estudante autorizo a realização da pesquisa e a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

Estando assim de acordo, assinam o presente Termo de Assentimento Livre e Esclarecido as partes envolvidas.

Cáceres-MT, ____ de _____ de 202__.

Nome Completo:

Endereço Completo:

RG ou CPF

Assinatura por extenso do Sujeito

UNEMAT
Universidade do Estado de Mato Grosso
-PROPG | Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação-

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavalhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221-0067
E-mail: cep@unemat.br

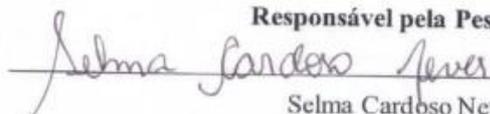




ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CEP – COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



Responsável pela Pesquisa:



Selma Cardoso Neves

Mestranda em Educação - Unemat



APÊNDICE D – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a) na pesquisa **“Influências das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças: comportamento agressivo e aprendizado”** que está sendo desenvolvida pela mestranda Selma Cardoso Neves do curso de Pós-graduação em Educação da Unemat – Campus Universitário “Jane Vanini”. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, caso aceite fazer parte desse estudo, favor assinar ao final desse documento, redigido em duas vias de igual teor, uma delas ficará com o(a) senhor(a) e a outra, assinada, será da pesquisadora responsável. Caso se recuse participar, não será penalizado(a) de forma alguma. Em caso de dúvidas poderá procurar o Comitê de Ética em Pesquisa da Unemat pelo telefone (65) 3221- 0067; (65) 99944-3605 - whatsapp ou pelo e-mail cep@unemat.br.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

Título do projeto: **“Influências das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças: comportamento agressivo e aprendizado”**.

Pesquisadora responsável (mestranda): Selma Cardoso Neves
Endereço: Rua Floriano Peixoto, nº 190; Bairro: Jardim União
Cáceres-MT – CEP: 78.201-085
Telefone: (65) 9.9605 - 9226 – E-mail: selma.neves@unemat.br

Pesquisadora (orientadora): Prof^ª. Dr^ª. Rosely Aparecida Romanelli
Endereço: Rua dos Aviadores, nº 163 apto 04, Bairro Santos Dumont;
Cáceres-MT; CEP: 78.211-352
Telefone Residencial: (66) 98448-0549
Telefone Celular: (65) 98131-3647; E-mail: rosely.romanelli@unemat.br



UNEMAT
Universidade do Estado de Mato Grosso
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavallhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221 0080 –
E-mail: cep@unemat.br



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



Descrição da pesquisa:

A pesquisa está sendo desenvolvida para analisar a problemática “Mídias digitais, usadas precocemente, podem atingir o desenvolvimento psicológico das crianças, interferindo no desenvolvimento cognitivo e alterando o comportamento para uma forma mais agressiva? Para isso será tomada como população da pesquisa alunos da rede municipal e estadual de ensino da cidade de Cáceres – MT. A pesquisa terá viés qualitativo com a aplicação de questionários, roda de conversa e observação.

Objetivos: Analisar os efeitos da influência das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo e no comportamento agressivo das crianças.

Procedimentos:

Será realizado o Estudo bibliográfico, com intuito de embasamento e fundamentações teóricas, com autores que pesquisam as mídias digitais retratando sobre os seus riscos e benefícios para as crianças e a educação.

A Pesquisa de campo terá como lócus a Escola Estadual União e Força no município de Cáceres-MT, será utilizado para a coleta a roda de conversa feita coletivamente com os alunos e professores com roteiro de perguntas para gravação das narrativas dos mesmos no Google Meet; e questionário direcionado aos pais, composto de assertivas, perguntas abertas e fechadas, através da plataforma do Google Forms. Medidas estas adotadas devido ao distanciamento social provocado pela Covid-19.

Na Análise dos dados será utilizada a fenomenologia que consiste em explicar os fenômenos de forma científica e rigorosa, através de compreensões de experiências vivenciada pelo sujeito. A essência de que se trata a fenomenologia não é a idealidade abstrata dada a priori separada da práxis, mas ela se mostra nesse próprio fazer reflexivo. (BICUDO, 2011, p.21). Assim, a partir do momento que se compreende o fenômeno, se evolui do conceito empírico para o científico. Para que ocorra uma análise elaborada, será necessário o auxílio da hermenêutica, pois a hermenêutica, estabelece que todo o entendimento de algo já é interpretativo, de forma que a interpretação se eleva à categoria universal do conhecer humano. (ORTIZ-OSÉS, p.95).



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



Participando desse estudo o Senhor (a) permitirá que a Pesquisadora Selma Cardoso Neves, realize os procedimentos que serão necessários para o andamento dessa pesquisa, como a roda de conversa que será gravada em vídeo (plataforma meet), somente com o intuito de não perder falas importantes de estudantes e professores, sendo utilizado um roteiro para que não saia do objetivo da pesquisa, de entrevista, sendo ainda que o Sr.(a) tem a liberdade de recusar a participar, em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo. Caso aceite e esteja participando, sempre que necessitar poderá pedir mais informações sobre a pesquisa através do telefone (65) 9 9605 9226 ou pelo e-mail: selmacneves@gmail.com. E em caso de dúvidas maiores poderá consultar o CEP: é um colegiado interdisciplinar e independente, de relevância pública, de caráter consultivo, deliberativo e educativo, criados para defender os interesses dos sujeitos pesquisados

Riscos, prejuízos e desconforto: a pesquisa será realizada de forma que possa minimizar os riscos aos participantes, tanto psicológico como cultural, pois os assuntos serão abordados de forma invasiva. Entretanto, como toda pesquisa, oferece riscos, mesmo que involuntariamente, almeja-se antecipar aqueles possíveis e já precaver, para que, as consequências destes sejam minimizadas, a identidade do estudante será mantida em sigilo, sendo facultada na pesquisa. Para os pesquisados, os riscos que podem surgir são: sentirem-se constrangidos diante as determinadas indagações da pesquisadora, ou ainda, como seres humanos dotados de sentimentos, algumas questões podem remeter a emoções desconfortáveis. Em caso de desconforto no momento de responder os questionários em relação ao uso das mídias digitais em seu dia a dia, ou por não saberem responder ou por sentir coagidos, diante a qualquer situação em que o participante não se sinta confortável, poderá se ausentar a qualquer momento, quando assim lhe for conveniente, não resultará em custos reais individuais ou coletivos, mesmo que tenha assinado a declaração de consentimento. Para amenizar esses possíveis riscos, a pesquisadora mantivera uma posição ética e humanizada perante os pesquisados.

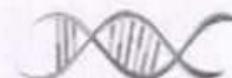
Benefícios decorrentes da participação na pesquisa: a pesquisa trará como benefício reflexões sobre o uso demasiado das mídias digitais por crianças cada vez mais cedo, pois as novas tecnologias evoluem rapidamente e as novas gerações estão penetradas nessa evolução, e até o momento não se sabe até que ponto pode atingir o desenvolvimento dessas crianças. Visto que os

UNEMAT

Universidade do Estado de Mato Grosso

PRP/CEP - Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação

Av. Tancredo Neves - 1095 - Cavalhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221 0080 -
E-mail: cep@unemat.br



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



resultados obtidos na pesquisa serão de caráter público podendo ser acessado pelos sujeitos e instituições envolvidas e pela sociedade em geral. Os sujeitos participantes na pesquisa não receberão em nenhuma hipótese retribuição econômica pela participação.

Período de participação: Essa pesquisa será desenvolvida no período de março/2021 a janeiro/2023, com a previsão de coleta de dados, no período de janeiro/2022 a abril de 2022.

Garantia de sigilo e direito de desistência da participação a qualquer tempo:

Será garantido o anonimato dos participantes na pesquisa, pois os mesmos não terão a sua identificação exposta em nenhuma etapa ou nas publicações dela resultantes. Os participantes poderão a qualquer momento solicitar seu desligamento da participação, sem que isso resulte qualquer tipo de prejuízo. Quaisquer recursos ou reclamações sobre a participação poderão ser encaminhados ao pesquisador (mestrando) identificado acima.

Estando assim de acordo, assinam o presente Termo de Consentimento Livre e Esclarecido as partes envolvidas.

Cáceres-MT, ____ de ____ de 202__.

Nome Completo:

Endereço Completo:

RG ou CPF

Assinatura por extenso do Sujeito

Responsável pela Pesquisa:

Selma Cardoso Neves

Selma Cardoso Neves

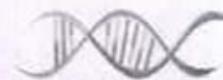
Mestranda em Educação - Unemat

UNEMAT

Universidade do Estado de Mato Grosso

PROG / Pró-Reitoria de Pesquisa Pós-graduação

Av. Tancredo Neves - 1095 - Cavulhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221 0080 -
E-mail: cep@unemat.br



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a) na pesquisa **“Influências das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças: comportamento agressivo e aprendizado”** que está sendo desenvolvida pela mestranda Selma Cardoso Neves do curso de Pós-graduação em Educação da Unemat – Campus Universitário “Jane Vanini”. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, caso aceite fazer parte desse estudo, favor assinar ao final desse documento, redigido em duas vias de igual teor, uma delas ficará com o(a) senhor(a) e a outra, assinada, será da pesquisadora responsável. Caso se recuse participar, não será penalizado(a) de forma alguma. Em caso de dúvidas poderá procurar o Comitê de Ética em Pesquisa da Unemat pelo telefone (65) 3221- 0067; (65) 99944-3605 - whatsapp ou pelo e-mail cep@unemat.br.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

Título do projeto: **“Influências das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças: comportamento agressivo e aprendizado”**.

Pesquisadora responsável (mestranda): Selma Cardoso Neves

Endereço: Rua Floriano Peixoto, nº 190; Bairro: Jardim União

Cáceres-MT – CEP: 78.201-085

Telefone: (65) 9.9605 - 9226 – E-mail: selma.neves@unemat.br

Pesquisadora (orientadora): Profª. Drª. Rosely Aparecida Romanelli

Endereço: Rua dos Aviadores, nº 163 apto 04, Bairro Santos Dumont;

Cáceres-MT; CEP: 78.211-352

Telefone Residencial: (66) 98448-0549

Telefone Celular: (65) 98131-3647; E-mail: rosely.romanelli@unemat.br

Descrição da pesquisa:

UNEMAT

Universidade do Estado de Mato Grosso

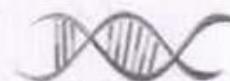
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavalhada

CEP 78.200-000, Cáceres/MT

Tel: (65) 3221 0080 –

E-mail: cep@unemat.br



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



A pesquisa está sendo desenvolvida para analisar a problemática “Mídias digitais, usadas precocemente, podem atingir o desenvolvimento psicológico das crianças, interferindo no desenvolvimento cognitivo e alterando o comportamento para uma forma mais agressiva? Para isso será tomada como população da pesquisa alunos da rede municipal e estadual de ensino da cidade de Cáceres – MT. A pesquisa terá viés qualitativo com a aplicação de questionários, roda de conversa e observação.

Objetivos: Analisar os efeitos da influência das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo e no comportamento agressivo das crianças.

Procedimentos:

Será realizado o Estudo bibliográfico, com intuito de embasamento e fundamentações teóricas, com autores que pesquisam as mídias digitais retratando sobre os seus riscos e benefícios para as crianças e a educação.

A Pesquisa de campo terá como locus a Escola Municipal Vitória Régia no município de Cáceres-MT, será utilizado para a coleta a roda de conversa feita coletivamente com os alunos e professores com roteiro de perguntas para gravação das narrativas dos mesmos no Google Meet; e questionário direcionado aos pais, composto de assertivas, perguntas abertas e fechadas, através da plataforma do Google Forms. Medidas estas adotadas devido ao distanciamento social provocado pela Covid-19.

Na Análise dos dados será utilizada a fenomenologia que consiste em explicar os fenômenos de forma científica e rigorosa, através de compreensões de experiências vivenciadas pelo sujeito. A essência de que se trata a fenomenologia não é a idealidade abstrata dada a priori separada da práxis, mas ela se mostra nesse próprio fazer reflexivo. (BICUDO, 2011, p.21). Assim, a partir do momento que se compreende o fenômeno, se evolui do conceito empírico para o científico. Para que ocorra uma análise elaborada, será necessário o auxílio da hermenêutica, pois a hermenêutica, estabelece que todo o entendimento de algo já é interpretativo, de forma que a interpretação se eleva à categoria universal do conhecer humano. (ORTIZ-OSÉS, p.95).

Participando desse estudo o Senhor (a) permitirá que a Pesquisadora Selma Cardoso Neves, realize os procedimentos que serão necessários para o andamento dessa pesquisa, como a roda de conversa que será gravada em vídeo (plataforma meet), somente com o intuito de não perder falas



Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavallhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221 0080 -
E-mail: cep@unemat.br





ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



importantes de estudantes e professores, sendo utilizado um roteiro para que não saia do objetivo da pesquisa, de entrevista, sendo ainda que o Sr.(a) tem a liberdade de recusar a participar, em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo. Caso aceite e esteja participando, sempre que necessitar poderá pedir mais informações sobre a pesquisa através do telefone (65) 9 9605 9226 ou pelo e-mail: selmacneves@gmail.com. E em caso de dúvidas maiores poderá consultar o CEP: que é um colegiado interdisciplinar e independente, de relevância pública, de caráter consultivo, deliberativo e educativo, criados para defender os interesses dos sujeitos pesquisados.

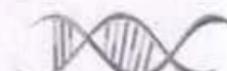
Riscos, prejuízos e desconforto: a pesquisa será realizada de forma que possa minimizar os riscos aos participantes tanto psicológico como cultural, pois os assuntos serão abordados de forma invasiva. Entretanto, como toda pesquisa, oferece riscos, mesmo que involuntariamente, almeja-se antecipar aqueles possíveis e já precaver, para que, as consequências destes sejam minimizadas, a identidade do estudante será mantida em sigilo, sendo facultada na pesquisa. Para os pesquisados, os riscos que podem surgir são: sentirem-se constrangidos diante as determinadas indagações da pesquisadora, ou ainda, como seres humanos dotados de sentimentos, algumas questões podem remeter a emoções desconfortáveis. Em caso de desconforto no momento de responder os questionários em relação ao uso das mídias digitais em seu dia a dia, ou por não saberem responder ou por sentir coagidos, diante a qualquer situação em que o participante não se sinta confortável, poderá se ausentar a qualquer momento, quando assim lhe for conveniente, não resultará em custos reais individuais ou coletivos, mesmo que tenha assinado a declaração de consentimento. Para amenizar esses possíveis riscos, a pesquisadora mantivera uma posição ética e humanizada perante os pesquisados.

Benefícios decorrentes da participação na pesquisa: a pesquisa trará como benefício reflexões sobre o uso demasiado das mídias digitais por crianças cada vez mais cedo, pois as novas tecnologias evoluem rapidamente e as novas gerações estão penetradas por e nessa evolução, e até o momento não se sabe até que ponto pode atingir o desenvolvimento dessas crianças. Visto que os resultados obtidos na pesquisa serão de caráter público podendo ser acessado pelos sujeitos e instituições envolvidas e pela sociedade em geral. Os sujeitos participantes na pesquisa não receberão em nenhuma hipótese retribuição econômica pela participação.

UNEMAT
Universidade do Estado de Mato Grosso

PRP/CEP | Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavallhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221 0080 -
E-mail: cep@unemat.br


COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



Período de participação: Essa pesquisa será desenvolvida no período de março/2021 a janeiro/2023, com a previsão de coleta de dados, no período de janeiro/2022 a abril de 2022.

Garantia de sigilo e direito de desistência da participação a qualquer tempo:

Será garantido o anonimato dos participantes na pesquisa, pois os mesmos não terão a sua identificação exposta em nenhuma etapa ou nas publicações dela resultantes. Os participantes poderão a qualquer momento solicitar seu desligamento da participação, sem que isso resulte qualquer tipo de prejuízo. Quaisquer recursos ou reclamações sobre a participação poderão ser encaminhados ao pesquisador (mestrando) identificado acima.

Estando assim de acordo, assinam o presente Termo de Consentimento Livre e Esclarecido as partes envolvidas.

Cáceres-MT, ____ de _____ de 202__.

Nome Completo:

Endereço Completo:

RG ou CPF

Assinatura por extenso do Sujeito

Responsável pela Pesquisa:

Selma Cardoso Neves

Selma Cardoso Neves

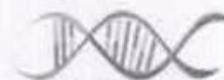
Mestranda em Educação - Unemat

UNEMAT

Universidade do Estado de Mato Grosso

PRO-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

Av. Tancredo Neves - 1095 - Cavalhada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221 0080 -
E-mail: cep@unemat.br



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT

APÊNDICE E – DECLARAÇÃO E AUTORIZAÇÃO INFRAESTRUTURA



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CAMPUS UNIVERSITÁRIO "JANE VANINI"
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - MESTRADO

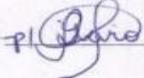


DECLARAÇÃO E AUTORIZAÇÃO PARA O USO DA INFRAESTRUTURA

Declaramos que o projeto de pesquisa da Universidade do Estado de Mato Grosso, Campus Jane Vanini, Cáceres/MT, com realização da pesquisa intitulada **“Influências das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças: comportamento agressivo e aprendizado”** e que a pesquisadora SELMA CARDOSO NEVES está autorizada a utilizar-se da infraestrutura disponível na Escola Municipal Vitória Régia, Município de Cáceres/MT.

De acordo de ciente,

Cáceres/MT, 14 de outubro de 2021.



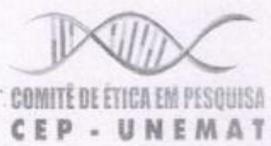
Doraci Gonçalves de Souza Rocha
Diretora Escolar
Escola Municipal Vitória Régia – Cáceres/MT

E. M. VITÓRIA RÉGIA
Decreto de Criação nº 390/26/08/1994
Credenci. / Recredenc. Port. 019/2020 - CMEC
Autorização/Renov. Aut.: Res. 029/2020 - CMEC
CNPJ: 01.931.266/0001-10
R. Charlie, S/N Bairro Vitória Régia - Cáceres/MT
CEP: 78.200-720 Celular (65) 99905-2315



UNEMAT
Universidade do Estado de Mato Grosso
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavahada
CEP 78.200-000, Cáceres/MT
Tel: (65) 3221 0080 –
E-mail: cep@unemat.br



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CAMPUS UNIVERSITÁRIO "JANE VANINI"
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - MESTRADO



DECLARAÇÃO E AUTORIZAÇÃO PARA O USO DA INFRAESTRUTURA

Declaramos que o projeto de pesquisa da Universidade do Estado de Mato Grosso, Campus Jane Vanini, Cáceres/MT, com realização da pesquisa intitulada **"Influências das mídias digitais no desenvolvimento cognitivo das crianças: comportamento agressivo e aprendido"** e que a pesquisadora SELMA CARDOSO NEVES está autorizada a utilizar-se da infraestrutura disponível na Escola Estadual União e Força, Município de Cáceres/MT.

De acordo de ciente,

Cáceres/MT, 19 de outubro de 2021.

Marinete Luiz Ferreira

Diretora Escolar

Escola Estadual União e Força– Cáceres/MT

E. E. "UNIÃO E FORÇA"

Dec. de Criação nº 603/80

D.O/MT 04/09/81

CNPJ nº 01.641.146/0001-73

Rua da Manga nº 15 - Centro

CEP 78.210-004 - Cáceres-MT

Fone: (65) 3223-6306

UNEMAT

Universidade do Estado de Mato Grosso

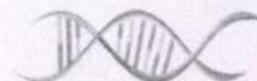
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

Av. Tancredo Neves – 1095 - Cavanhada

CEP 78.200-000, Cáceres/MT

Tel: (65) 3221 0080 –

E-mail: cep@unemat.br



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
CEP - UNEMAT