

O fenômeno do tempo de tela sob os olhares da Educação Física: uma revisão da literatura para vislumbrar desafios contemporâneos

RESUMO

O tempo dedicado por crianças e adolescentes às telas é uma demanda atual especialmente pelos seus possíveis impactos na vida delas. Por conta disso, o objetivo deste trabalho foi compreender como o campo científico da Educação Física tem se relacionado com o fenômeno do tempo de tela. Desenvolvemos uma revisão sistemática da literatura, utilizando os descritores “Tempo de Tela” e “Educação Física”, na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, no Portal de Periódicos da Capes, no Lilacs, no Lens e no Scielo Brasil. Identificamos 50 trabalhos publicados a partir de 2013, sendo 22 dissertações, 26 artigos em periódicos, uma tese e um capítulo de livro. Assim, compreendemos que o principal desafio contemporâneo do tema para a Educação Física é a necessidade de ampliação e diversificação da abordagem teórico-metodológica dedicada a ele, explorando-o principalmente sob a perspectiva da mídia-educação e considerando os aspectos políticos, econômicos, sociais e culturais envolvidos nele.

PALAVRAS-CHAVE: Práticas corporais; Educação midiática; Educação; Comunicação; Saúde

Silvan Menezes dos Santos

Doutor em Educação Física
Universidade Federal de Alagoas,
Instituto de Educação Física e Esporte
Maceió, AL, Brasil

silvan.santos@iefe.ufal.br

 <https://orcid.org/0000-0002-8250-5891>

Maria Heloise Silva dos Santos

Especialista em Saúde da Família
Universidade Federal de Alagoas,
Instituto de Educação Física e Esporte
Maceió, AL, Brasil

heloesantos.20@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0003-4484-8583>

The phenomenon of screen time from the perspective of Physical Education: a literature review to glimpse contemporary challenges

ABSTRACT

The time dedicated by children and adolescents to screens is a current demand, especially due to its possible impacts on their lives. Because of this, the objective of this work was to understand how the scientific field of Physical Education has related to the phenomenon of screen time. We developed a systematic review of the literature, using the descriptors “Screen Time” and “Physical Education”, in the Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations, in the Capes Journal Portal, in Lilacs, in Lens and in Scielo Brasil. We identified 50 works published since 2013, including 22 dissertations, 26 articles in journals, one thesis and one book chapter. Thus, we understand that the main contemporary challenge of the topic for Physical Education is the need to expand and diversify the theoretical-methodological approach dedicated to it, exploring it mainly from the perspective of media education and considering the political, economic, social aspects and cultural aspects involved in it.

KEYWORDS: Body practices; Media education; Education; Communication; Health

El fenómeno del tiempo frente a la pantalla desde la perspectiva de la Educación Física: una revisión de la literatura para vislumbrar los desafíos contemporáneos

RESUMEN

El tiempo que dedican niños y adolescentes a las pantallas es una demanda actual, especialmente por sus posibles impactos en sus vidas. Por ello, el objetivo de este trabajo fue comprender cómo el campo científico de la Educación Física se ha relacionado con el fenómeno del tiempo frente a la pantalla. Desarrollamos una revisión sistemática de la literatura, utilizando los descriptores “Screen Time” y “Educación Física”, en la Biblioteca Digital Brasileña de Tesis y Disertaciones, en el Portal de Revistas Capes, en Lilacs, en Lens y en Scielo Brasil. Identificamos 50 trabajos publicados desde 2013, incluidas 22 disertaciones, 26 artículos en revistas, una tesis y un capítulo de libro. Así, entendemos que el principal desafío contemporáneo del tema de la Educación Física es la necesidad de ampliar y diversificar el enfoque teórico-metodológico dedicado a ella, explorándolo principalmente desde la perspectiva de la educación mediática y considerando los aspectos políticos, económicos, sociales y aspectos culturales involucrados en el mismo.

PALABRAS-CLAVE: Prácticas corporales; Educación en medios; Educación; Comunicación; Salud

INTRODUÇÃO

A tecnologia pode ser considerada um processo contínuo que transforma e gere a qualidade de vida da humanidade, passando a contribuir não somente com a manutenção e sobrevivência da espécie, mas também para determinar transformações morais, sociais e econômicas. O avanço tecnológico tem contribuído para a inserção direta dos meios digitais nas diferentes gerações e estamos presenciando sua expansão com uma intensa influência nas culturas contemporâneas (SANTOS et al., 2022; NOZAKI et al., 2023).

As tecnologias digitais estão cada vez mais presentes na vida cotidiana e os seus recursos contribuem significativamente quando utilizados de forma construtiva e moderada. Porém, dados do relatório global sobre tendências digitais realizado pela plataforma Eletronics Hub em 2023 revelaram que o mundo usa cerca de 40% do seu dia (6 horas e 37 minutos) em um computador ou dispositivo móvel. Com isso, compreendemos que as pessoas estão cada vez mais conectadas aos meios digitais e essa realidade tem causado grandes preocupações quanto aos impactos relacionados ao tempo de exposição às telas, principalmente em crianças e adolescentes (MENDONÇA et al., 2021; NAVARRO, 2023).

O uso das telas digitais por crianças e adolescentes aumentou exponencialmente nos últimos anos, e o tempo de tela (tempo total no qual o indivíduo é exposto à aparelhos eletrônicos como televisão, tablet, smartphone e vídeo games) pode alterar alguns dos aspectos sociais, físicos e mentais dos seus usuários, quando expostos de forma excessiva (SANDES; GUEDES; MENESES, 2022). A literatura tem apontado efeitos negativos desse uso prolongado no desenvolvimento de crianças e adolescentes, como a má qualidade do sono, desenvolvimento de obesidade, sintomas depressivos, menor qualidade de vida relacionada à saúde, comprometimento da saúde mental, desenvolvimento de doenças cardiovasculares, níveis insuficientes de atividade física e alterações no desenvolvimento cognitivo e psicossocial (SILVA et al., 2022; STIGLIC; VINER, 2019; SANTOS et al., 2023; CANABRAVA et al., 2019; TROTT et al., 2022; SOUSA; CARVALHO, 2023).

A pandemia da COVID-19, decretada pela Organização Mundial da Saúde em março de 2020, promoveu uma alteração no cenário mundial. Dentre as diretrizes estabelecidas para o seu combate estava o isolamento e distanciamento social fazendo com que atividades da escola, trabalho e momentos de lazer fossem transferidos para dentro de casa e ambientes virtuais, o que contribuiu para o aumento do tempo de tela em crianças e adolescentes, e consequentemente potencializou os impactos negativos do seu uso excessivo (SANDES; GUEDES; MENESES, 2022; TROTT et al., 2022).

Em razão da preocupação com os fatores danosos presentes no uso de tela, foram levantadas recomendações sobre a quantidade de horas de exposição de acordo com a faixa etária. Diretrizes semelhantes foram emitidas pela Academia Americana de Pediatria (2016) e pela Sociedade Brasileira de Pediatria - SBP (2019), que orientam evitar o uso de mídia digital em crianças menores de 2 anos, limitar o tempo de telas ao máximo de uma hora por dia para crianças com idade entre 2 e 5 anos, e o máximo de 1-2 horas por dia para aquelas entre 6 e 10 anos (sempre com a supervisão de pais ou responsáveis). Para os adolescentes com idade entre 11 e 18 anos a SBP indica limitar o tempo de telas e jogos de vídeo games a 2-3 horas por dia.

De acordo com a literatura, essas orientações não vêm sendo seguidas. É importante considerar que o cumprimento das diretrizes está relacionado com diferentes aspectos, como fatores socioeconômicos, demográficos e a mediação parental. Para muitas famílias pode ser difícil implementá-las sem uma abordagem de apoio. Isso evidencia a necessidade de uma atuação ampla que envolva diferentes setores da sociedade para uma melhor compreensão dos impactos do uso das telas digitais e a implementação de abordagens efetivas para um uso saudável, que otimizem o desenvolvimento das crianças e adolescentes (SILVA et al., 2015; LUCENA et al., 2015; MOURA et al., 2021; NOBRE et al., 2021; FITZPATRICK et al., 2023; MADGAN et al., 2020; MCARTHUR et al., 2022).

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

À nível educacional, muito tem se falado das possibilidades e impactos das tecnologias digitais. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996) garante aos estudantes o direito à educação digital como componente curricular do ensino fundamental e médio, com o foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais. De modo subsequente, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz como uma das suas competências gerais a compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, possibilitando a construção de conhecimentos, o desenvolvimento de habilidades e a formação de atitudes e valores (BRASIL, 2018).

A BNCC aponta para a cultura digital, que envolve aprendizagens relacionadas à uma participação mais consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, e destaca que os

estudantes estão ativamente inseridos nessa cultura, envolvendo-se em interações multimidiáticas, multimodal e atuação social em rede. Porém, afirma que essa cultura também apresenta forte apelo emocional, levando ao imediatismo de respostas e à efemeridade das informações, possibilitando análises superficiais e formas de expressão mais sintéticas, divergentes das características da vida escolar (BRASIL, 2018; FERNANDES JÚNIOR; ALMEIDA; ALMEIDA, 2022).

Diante disso, a escola é imposta à desafios na formação das novas gerações, e se faz necessário que ela promova o desenvolvimento de uma atitude crítica em relação ao conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, se apropriando das novas linguagens e seus modos de funcionamento, educando para uma participação mais consciente na cultura digital. Dessa forma, possivelmente contribuirá com sua atuação no fenômeno tempo de tela (BRASIL, 2018).

Um marco político relevante que pode fomentar essa mediação entre escola e cultura digital é a Estratégia Brasileira de Educação Midiática (EBEM). Ela traz estratégias abrangentes voltada à promoção do desenvolvimento de competências para a compreensão, análise, engajamento e produção crítica nos diferentes canais de mídia digital e da informação de forma criativa, saudável, consciente e cidadã (BRASIL, 2023).

A Educação Física (Componente Curricular da área de linguagens na Educação Básica) tem se envolvido nas questões tecnológicas e midiáticas da educação. De acordo com Mezzaroba (2020) o tratamento da mídia-educação no ensino e na pesquisa em Educação Física no Brasil iniciou em 1991, com a criação de uma subárea denominada Comunicação, Movimento e Mídia na Educação Física, do Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano da Universidade Federal de Santa Maria. Desde então, foi evidente o aumento do interesse e do número de estudos a esse respeito, o que contribuiu substancialmente para a consolidação da mídia-educação como pesquisa e intervenção na Educação Física. Isso possibilita uma crescente aproximação com a cultura digital, na medida em que é considerado imprescindível o seu entendimento, tematização e problematização na aprendizagem humana, e que os contextos e influências dessa cultura são indissociáveis da Educação Física escolar, podendo estar presente no plano de ensino do professor (SANTOS; SANFELICE; MEZZAROBA, 2023).

A mídia-educação configura-se como uma perspectiva pedagógica do tratamento e dos usos das mídias e tecnologias em três dimensões de ensino-aprendizagem: a instrumental, a crítica e a criativa. A primeira utilizando-as como suporte para exposição e mediação de conteúdo. A segunda, por sua vez, refere-se ao estudo e análise da cultura midiática e digital na interface com outros saberes, sob uma ótica fundada na criticidade sociocultural. Por fim, a terceira dimensão pressupõe um trabalho educativo de construção e reconstrução de conhecimentos por meio das midialidades disponíveis e acessíveis a cada momento histórico, dando protagonismo às/aos estudantes nas

situações de aprendizagem (BELLONI, 2001; FANTIN, 2006). No contexto da Educação Física, por conseguinte, a proposição tem sido de preservar tais princípios pedagógicos na promoção e problematização do encontro entre a cultura corporal de movimento e a cultura midiática/tecnológica/digital (PIRES; LAZZAROTTI FILHO; LISBÔA, 2012).

A referida consolidação do subcampo dos estudos em mídia, comunicação, cultura e educação na Educação Física brasileira, conforme anunciada por Mezzaroba (2020), ocorre sobretudo pela longevidade desta linha de pesquisas na área, mas também pela diversificação, ampliação e complexificação dela. Como apontam Zylberberg et al. (2022), novos grupos de pesquisa foram criados por todo o país na última década. Currículos de cursos superiores em Educação Física passaram a incorporar disciplinas obrigatórias/optativas sobre mídias e tecnologias. O primeiro momento de análises críticas de produtos midiáticos expandiu-se para experimentações didático-pedagógicas em contextos escolares e de formação inicial e continuada de professoras/es da área. Portanto, estudar, refletir, investigar, experimentar e analisar criticamente a cultura midiática e digital na Educação Física brasileira é uma realidade posta e irreversível.

Apesar de toda a aproximação com a cultura digital, como visto, é percebido que ainda há uma escassez em estudos que busquem compreender como a Educação Física tem problematizado o fenômeno tempo de tela, visto que ele é um elemento presente na cultura digital e existe uma demanda atual no trato da sua relação com crianças e adolescentes. Faz-se necessário que a área se aproprie de discussões acerca desse fenômeno enquanto objeto de pesquisa e intervenção, buscando entender os aspectos que envolvem o tempo dedicado às telas nos diferentes contextos para que assim tenha subsídios para o desenvolvimento de propostas pedagógicas de acordo com a realidade dos sujeitos. O objetivo deste trabalho, então, foi compreender como o campo científico da Educação Física tem se relacionado com o fenômeno do tempo de tela.

PERCURSO E ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS

Desenvolvemos esta pesquisa como um estudo descritivo e exploratório de revisão sistemática da literatura, inspirado em procedimentos do Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (Prisma) (GALVÃO; PANSANI; HARRAD, 2015), com abordagem quanti-qualitativa dos achados.

Realizamos a busca com os descritores “tempo de tela” e “Educação Física”. Como nos centramos na realidade brasileira e buscamos, principalmente, em indexadores nacionais, mobilizamos os respectivos termos unicamente em língua portuguesa. Portanto, em caso de

identificação de pesquisas desenvolvidas em Portugal, por pesquisadoras/es lusitanas/os, sobre grupos sociais portugueses, elas teriam sido excluídas no processo de triagem.

Encontramos 26 documentos na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (44,83%), 17 na Lens.org (29,31%), oito na Lilacs (13,79%), cinco no Portal de Periódicos da Capes (8,62%) e dois na Scielo - Coleção Brasil (3,45%). No total foram 58 trabalhos encontrados, sendo 8 duplicados e excluídos do corpus de análise. Após leitura dos títulos e resumos, os 50 trabalhos restantes foram mantidos e incluídos no estudo. O critério estabelecido como condição para inclusão foi se as pesquisas tinham sido desenvolvidas em contextos profissionais da Educação Física e/ou realizadas por pesquisadoras/es da própria área ou outras correlatas.

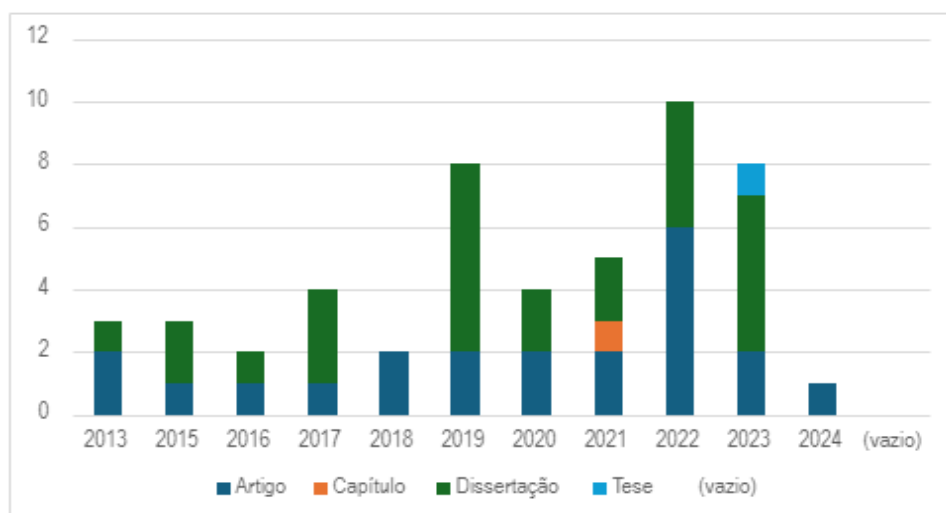
Catalogamos em uma planilha de Excel as seguintes informações dos trabalhos mapeados: tipo da publicação (artigo, dissertação, tese, capítulo de livro); ano; título; autoras/es; instituição do/da primeiro/a autor/a; estado da instituição; região do país; área de vínculo do/da primeiro/a autor/a; palavras-chave; resumo; periódico (quando era o caso); e link da publicação.

Analizamos quantitativamente os metadados das publicações catalogadas, submetemos as palavras-chaves das produções ao software online TagCrowd para identificação da incidência temática dos estudos e, finalmente, analisamos o conteúdo dos resumos com o auxílio do software livre, Iramuteq. Ele possibilita não só observar o quanto incide cada palavra em um corpus textual, mas também permite identificar a hierarquia e a coocorrência entre elas (CAMARGO; JUSTO, 2013).

ACHADOS DO ESTUDO

O primeiro dado a ser destacado é que o tempo de tela vem constar como assunto científico nas produções brasileiras associadas à Educação Física a partir de 2013, tanto em dois artigos como em uma dissertação. Desde então os trabalhos sobre o tema passaram por uma inconstância inicial e em 2019 apresentou o primeiro aumento de volume, quadruplicando a produção do início, assim como podemos visualizar no gráfico 1. Em 2020 e 2021, anos da pandemia, o número de publicações caiu, mas o ano com o maior volume de produções foi 2022, logo em seguida, com 10 produções mapeadas, sendo seis artigos e quatro dissertações. O ano de 2023 manteve a média dos períodos mais produtivos, indicando que o tema segue em pauta em projetos de pesquisa da área. A partir deste momento, inclusive, encontramos a primeira tese defendida com relação ao tema.

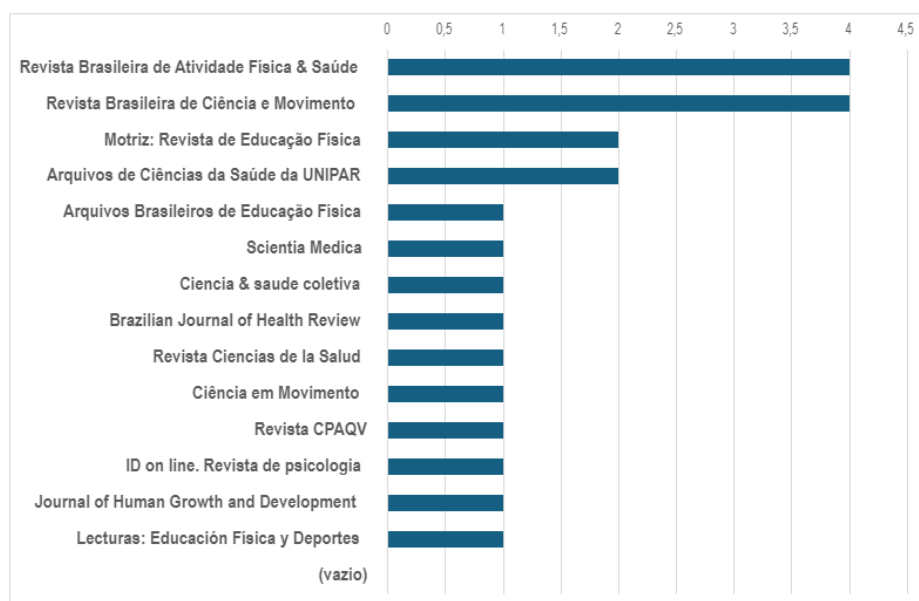
Gráfico 1: Volume de estudos sobre tempo de tela por tipo e ano da publicação



Fonte: elaborado pelos autores

Das 50 publicações consideradas para o corpus de análise deste estudo, 22 são advindas de 14 periódicos científicos diferentes. Entre eles estão revistas de diferentes áreas. No entanto, mais da metade (12) desta produção está concentrada em quatro deles. O gráfico 2 demonstra a predominância da Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde (4) e da Revista Brasileira de Ciência e Movimento (4) como principais veículos para divulgação dos estudos sobre o tema até aqui. Junto a elas estão a Motriz: Revista de Educação Física (2) e a Arquivos de Ciências da Saúde da UNIPAR (2). Destacamos, como indício advindo do escopo das revistas por onde está circulando a temática, a tendência à perspectiva da saúde e, em especial, com foco comportamental.

Gráfico 2: Distribuição dos estudos mapeados por periódico de publicação

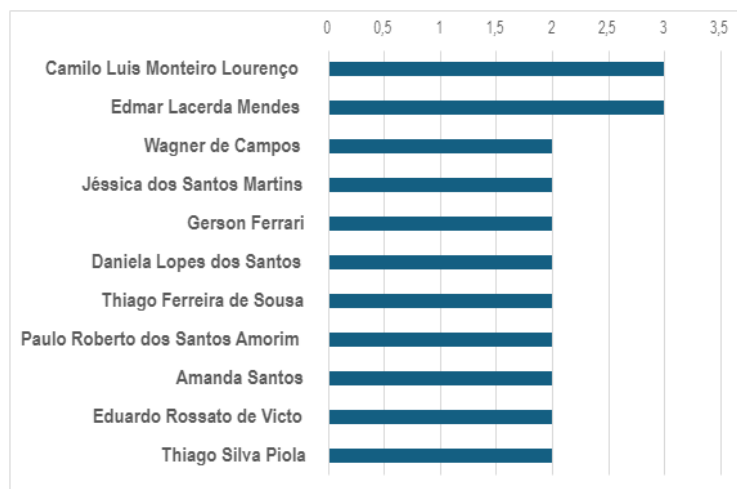


Fonte: elaborado pelos autores

No levantamento realizado identificamos dois autores com três produções e nove autoras/es com duas. As/Os outras/os 114 autoras/es figuraram com apenas uma produção. Ou seja, 91,2% destas/es pesquisadoras/es trataram do tema apenas de maneira pontual, não se debruçando a investigar a médio ou longo prazo o fenômeno do tempo de tela. Ademais, elas/es são originárias/os de 11 áreas diferentes (Ciências da Atividade Física, Esporte e Saúde, Ciências do Esporte, Ciências do Exercício e do Esporte, Ciências do Movimento Humano, Educação, Educação Física, Epidemiologia, Hebiatria, Pediatria, Promoção da Saúde, Saúde Coletiva). A Educação Física foi a predominante, sendo a área de vínculo das/dos primeiras/os autoras/es em 39 das produções (78%).

No gráfico 3 observamos as/os autoras/es que se destacaram na abordagem do assunto até aqui, especialmente os professores Camilo Luis Monteiro Lourenço e Edmar Lacerda Mendes.

Gráfico 3: Autoras/es com duas ou mais publicações sobre tempo de tela



Fonte: elaborado pelos autores

Entre as instituições de vínculo das/dos pesquisadoras/es autoras/es principais dos estudos aqui mapeados estão 22 universidades de todas as regiões do país e três do exterior. As que figuraram com maior volume de contribuições são a Universidade Federal do Triângulo Mineiro (9 = 18%), a Universidade Federal de Santa Catarina (6 = 12%), a Universidade Federal do Paraná (5 = 10%) e a Universidade Federal de Viçosa (4 = 8%). As outras 21 contribuíram com um ou dois trabalhos como apresentado no gráfico 4.

Gráfico 4: Distribuição da produção por instituições de vínculo do/da primeira/o autor/a



Fonte: elaborado pelos autores

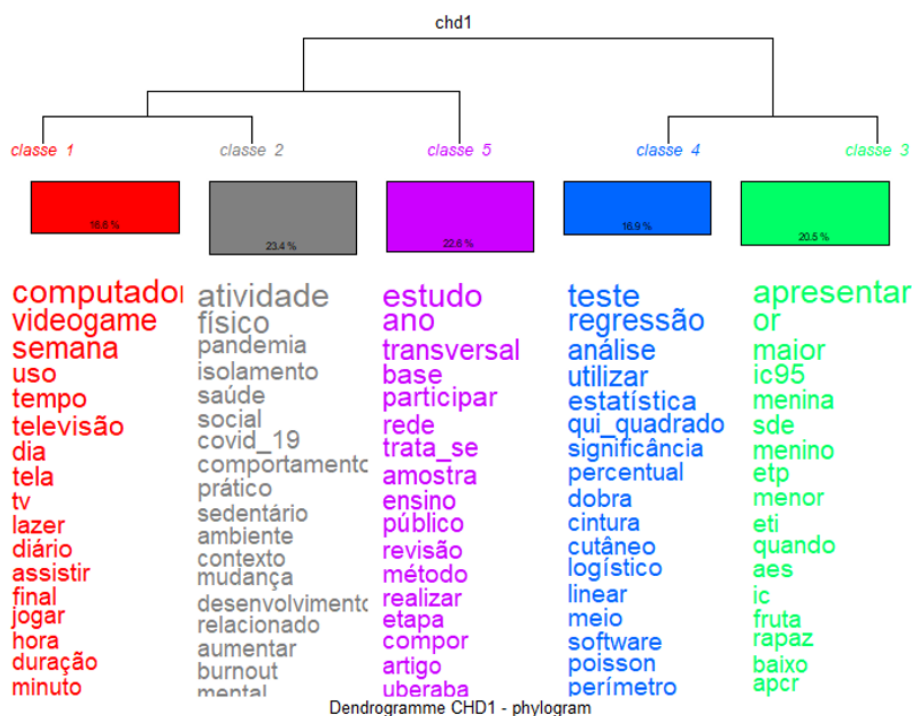
As universidades da região Sul (18 = 36%) e do Sudeste (16 = 32%) do Brasil mantiveram-se como o lócus onde se concentra a produção sobre o tema, assim como ocorre com a história do desenvolvimento desigual da pós-graduação e da pesquisa científica no país. Elas foram seguidas pelas instituições da região Nordeste (10 = 20%), pelas estrangeiras (3 = 6%), pelas do Norte (2 = 4%) e, por último, por uma do Centro-oeste (1 = 2%). Importa destacar, por conseguinte, que o estado brasileiro com o maior número de produções foi Minas Gerais (13 = 26%), sendo acompanhado pelo Paraná (8 = 16%) e por Santa Catarina (6 = 12%).

Do ponto de vista da abordagem temática, o conjunto das palavras-chaves das produções reunidas na nuvem gerada pelo software TagCrowd dá alguns indicativos do modo como o fenômeno do tempo de tela está sendo compreendido pela área da Educação Física. Na imagem 1 visualizamos termos em destaque como “comportamento sedentário”, “estilo de vida sedentário”, “atividade física”, “atividade motora”, “aptidão física” e outros que indicam o comportamentalismo premente no tratamento destinado à questão aqui analisada. Ademais, a elevada menção à etapa da vida da adolescência (24) ressalta que este público tem sido, sobretudo, o foco das atenções. As crianças (7) não estão esquecidas, porém aparecem em segundo plano.

Imagem 1: Nuvem das 50 palavras-chave com mais incidência nos trabalhos mapeados



Gráfico 5: Classificação Hierárquica Descendente de segmentos textuais dos resumos das publicações



Fonte: elaborado pelos autores com o software Iramuteq.

O gráfico 5 expõe a Classe 1 composta pelos implementos midiáticos/tecnológicos mais focalizados como expressão das telas ocupadas pelos participantes dos estudos (computador, videogame, televisão, tv). Nela também constam, em menor escala, segmentos textuais expressivos da rotina e dos usos investigados pelos estudos (semana, dia, lazer, diário, assistir, jogar, hora, duração, minuto). A Classe 2, por sua vez, traz à tona os elementos concernentes às práticas corporais, ou seja, mais relacionados às preocupações comuns ao campo da Educação Física (atividade, físico, saúde, social, comportamento, prático, sedentário, desenvolvimento). Além disso, ali figuram aspectos sanitários contextuais mais amplos, os quais indicam estar em observação associada ao fenômeno do tempo de tela (pandemia, isolamento, covid_19, contexto, ambiente, burnout, mental).

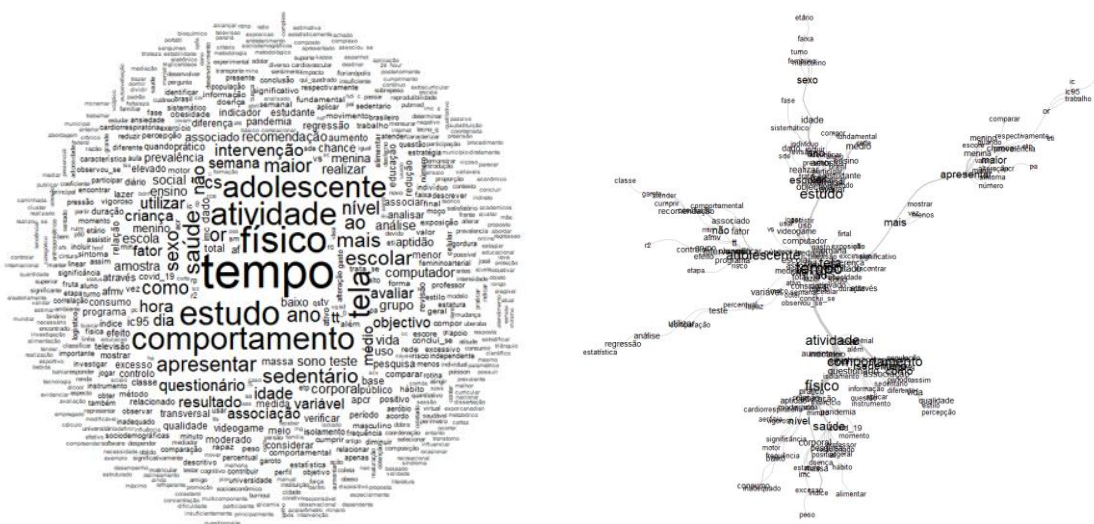
A Classe 5 reúne segmentos textuais reveladores da tipologia dos estudos empreendidos na investigação sobre o tempo de tela até aqui (estudo, transversal, amostra, método) e, especialmente, o contexto em que estão sendo aplicados (ensino, público). Ou seja, neste caso os achados nos revelam que a área está estudando o fenômeno por meio de amostragens de grupos sociais extraídas de escolas públicas do país.

As Classes 4 e 5, observadas conjuntamente devido à proximidade hierárquica, explicitam as ferramentas metodológicas mobilizadas nos estudos (teste, regressão, software) a abordagem

(estatística, qui_quadrado, significância, percentual), bem como os índices utilizados para analisar o fenômeno do tempo de tela (dobra, cintura, cutâneo, perímetro, ic95, sde, etp, eti, aes, ic, aprcr). Nesse sentido, é possível afirmarmos que majoritariamente, ou até exclusivamente, os estudos sobre o tema têm se configurado por uma perspectiva positivista, abordando-o quantitativamente, sob o paradigma da biodinâmica do movimento humano, sem considerar determinantes sociais, culturais e políticos possivelmente envolvidos com ele.

A nuvem de palavras gerada pelo Iramuteq a partir dos resumos apresenta a centralidade da dimensão tempo e das expressões corporais humanas associadas a ele na semântica textual dos trabalhos. A imagem 2 nos possibilita visualizar como o comportamento, a atividade física, a saúde e o sedentarismo dos adolescentes são o foco deles e como a escola e a educação constam como preocupação periférica do campo no conteúdo associado ao tempo de tela.

Imagem 2: Nuvem de palavras e grafo gerado pela coocorrência das palavras nos resumos das publicações.



Fonte: elaborada pelos autores com o software Iramuteq.

Alguns verbos manifestos na nuvem também indiciam a perspectiva sob a qual estão sendo abordados os grupos participantes destas pesquisas em análise. “Avaliar”, “questionar”, “comparar”, “analisar”, são ações científicas características de estudos que tratam as/os participantes como amostra e pouco ou nada as/os consideram como seres sociais produtores de saberes e conhecimentos sobre a sua própria realidade.

DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS PARA A EF

O conjunto de achados do estudo possibilitam apontar para alguns desafios a serem enfrentados pela Educação Física no tratamento do tempo de tela como fenômeno da contemporaneidade. Elencamos, nesse sentido, o que consideramos ser as quatro principais questões desafiadoras para a referida área em forma de movimentos e ações políticas, científicas e pedagógicas para o enfrentamento desta demanda social que tem preocupado o Brasil e o mundo.

1. Ampliar o volume de produções sobre o tema vide sua emergência

A problemática do tempo dedicado às telas por crianças e adolescentes tem recebido a atenção de diferentes setores da sociedade com bastante preocupação. Por exemplo, uma iniciativa de pesquisadoras/es e ativistas europeus, The Onlife Initiative, publicou um manifesto em 2015 destacando a emergência para o desenvolvimento de políticas globais voltadas para a preservação da segurança, da qualidade de vida e da cidadania no contexto de uma era hiperconectada (THE ONLIFE INITIATIVE, 2015).

Mais recentemente em 2023, a Unesco mostrou-se preocupada com a presença de tecnologias pessoais em escolas pois considera que elas têm implicado na distração de crianças e adolescentes dos processos de ensino-aprendizagem (UNESCO, 2023). Como citado anteriormente, também em 2023 o Governo Federal do Brasil, por meio da Secretaria de Comunicação da Presidência da República, promoveu uma consulta pública sobre o uso de telas por crianças e adolescentes com o objetivo de reunir opiniões acerca do tema e produzir um guia de orientações para mães, pais, responsáveis, educadores e profissionais da saúde lidarem com a questão na atuação com os mais jovens (BRASIL, 2023b).

Apenas pelos exemplos citados é possível constatar a emergência global de que se trata o fenômeno do tempo de tela. Assim, diante deste cenário, consideramos como o primeiro desafio para a Educação Física a necessidade de ampliar o volume de projetos e produções científicas relacionadas ao tema. Isto, inclusive, não somente pelo número de publicações mapeadas em nosso estudo, que teve aumento de 233,33% na década analisada, mas por se tratar de uma prática cotidianamente executada pelas pessoas por meio dos seus corpos, se configurando como uma prática corporal e, portanto, objeto de estudo da área.

2. Diversificar a institucionalidade, a regionalidade e os recursos humanos da produção

Como visto nos dados supracitados, a abordagem do fenômeno aqui estudado está mais centrada em oito universidades brasileiras com mais de uma produção publicada. Isso revela uma restritividade institucional no tratamento do tema, visto que atualmente existem 80 programas de pós-graduação na área de avaliação da Educação Física na Capes e são eles os principais produtores de conhecimento científico do país.

Associado à restrição institucional, mapeamos também a concentração regional da produção sobre o tempo de tela. As regiões Sul e Sudeste reúnem 68% das contribuições científicas para a questão. Assim, as regiões Nordeste, Norte e Centro-oeste, apesar de apresentarem publicações, têm possibilidades limitadas de pensar, analisar e propor fundamentos técnico-científicos para a problemática com base em suas características socioculturais.

As limitações não são diferentes no que se refere aos recursos humanos vinculados à produção do conhecimento do tema. Cerca de 10% das/dos autoras/es mapeados em nossa revisão demonstraram aderência perene ao estudo da temática. As/os outras/os 90% o trataram de modo pontual, em uma produção específica.

Este segundo desafio para a Educação Física lidar com o fenômeno do tempo de tela, por conseguinte, trata-se de reconhecer a potencialidade dos conhecimentos possíveis de serem produzidos a partir da diversidade do país. Ao diversificar as instituições produtoras, os estados, regiões e as/os pesquisadoras/es envolvidas/os no processo de análise, reflexão e crítica à questão aqui discutida, a Educação Física poderá cercar a problemática com a força argumentativa necessária frente à complexidade que ela possui, tal como predito por movimentos políticos nacionais e internacionais (BRASIL, 2023b; THE ONLIFE INITIATIVE, 2015).

3. Ampliar a compreensão sociocultural e política do fenômeno

O enfoque semântico dedicado pela Educação Física ao tempo de tela é como um fenômeno comportamental e sanitário. Como observamos nos achados, as/os pesquisadoras/es têm mobilizado índices corporais e análises estatísticas para investigar a dinâmica sociocultural relacionada com a temática. Em especial, há uma preocupação focada nos efeitos físicos consequentes da temporalidade dedicada aos conteúdos expostos nas janelas de vidro digitais.

O tempo de tela como fenômeno expressivo dos usos sociais das mídias e tecnologias na contemporaneidade, portanto expressão da cultura digital, trata-se muito mais de uma questão diretamente relacionada às mediações culturais da comunicação, do que algo propriamente referente

aos meios tecnológicos materializadores desta utilização da temporalidade humana. Então, com base em ideias de Martín-Barbero (2004, 2009), compreendemos ser necessário para a Educação Física tratar o fenômeno aqui analisado, considerando a complexidade das suas múltiplas dimensões comunicativas mediadoras para alcançar a camada dos nexos simbólicos existentes na prática cotidiana do entelamento dos sujeitos. Ou seja, ao abordá-lo carece considerar a dimensão política, tal como as instituições (as Big Techs), as técnicas (linhas do tempo infinitas, ferramentas de auto play, entre outras) e os interesses por trás das telas, bem como as dimensões socioantropológicas das tramas de relacionamentos e rituais sociais gerados por meio dos usos delas. Para isso, é preciso estabelecer uma relação sujeito-sujeito com as crianças e adolescentes participantes das pesquisas de modo a superar a lógica amostral (BRANDÃO, 1984) e levar em consideração os saberes produzidos por elas e eles no dia a dia com a cultura digital. Inclusive, aproveitando o ensejo, a expansão sociocultural dos estudos pode ocorrer também pela via do enfoque nas pesquisas com outros grupos sociais, tais como adultos e idosos de diferentes gêneros, que também estão mergulhados nas temporalidades das telas.

Ademais, para além de compreendermos a vida na era da hiperconexão à internet, aos conteúdos e aparatos digitais, consideramos fundamental a Educação Física desenvolver estudos de experiências e proposições para a educação sobre usos de tecnologias em diferentes contextos. The Onlife Initiative (2015) assevera que é candente remodelarmos a produção e os usos das tecnologias para as reais necessidades humanas, pois é o contrário o que está ocorrendo. São as necessidades e interesses da indústria das tecnologias digitais que estão modelando os seres humanos. Assim, a área poderá avançar de uma lógica de produção de conhecimentos diagnósticos e comportamentalistas sobre o fenômeno do tempo de tela, para uma perspectiva proativa, educativa e remodeladora da questão problemática.

É fundamental, por conseguinte, a área promover estudos com abordagens qualitativas e críticas para com o tema, diversificar as metodologias utilizadas para investigá-lo, incluindo métodos etnográficos, estudos de caso e pesquisa-ação. Somente assim será possível para a Educação Física discutir como diferentes contextos sociais, culturais e econômicos influenciam o uso de telas, bem como ela poderá elaborar formas de contribuição da mídia-educação para os usos críticos e criativos das tecnologias.

4. Mobilizar o subcampo da mídia-educação na Educação Física para o tema

De modo a convergir as análises e interpretações sobre o tema do tempo de tela com a trajetória e o acúmulo de conhecimentos e reflexões da linha de pesquisas em educação, mídias e comunicação na Educação Física, o subcampo da mídia-educação na área (MEZZAROBBA, 2020), é premente que as/os pesquisadoras/es formadas/os e estabelecidas/os nesta perspectiva se debrucem sobre ele. Desse modo será possível ampliar o espectro e o foco do tratamento dado até aqui, olhando-o para além de uma questão de saúde individual ou de comportamento humano, mas como fenômeno de saúde coletiva, dos tempos e espaços de lazer, e, sobretudo, como uma questão educacional, cultural e política.

Destarte, operacionalizar os princípios teórico-metodológicos da mídia-educação para o desenvolvimento científico, formativo e pedagógico da Educação Física na relação com o tempo de tela poderá contribuir não só com a disrupção do caráter proibitivo que a questão está tomando em muitos espaços escolares e redes públicas de ensino do país. Isto permitirá à área convergir para com as políticas de educação midiática que estão em curso de implementação e desenvolvimento no Brasil e no mundo, tal como a Estratégia Brasileira de Educação Midiática (BRASIL, 2023a).

Basta o subcampo da mídia-educação na Educação Física fazer aquilo o que sempre fez. Promover e estudar criticamente o encontro da cultura das práticas corporais com a cultura midiática (PIRES; LAZZAROTTI FILHO; LISBÔA, 2012). Com a criticidade e a criatividade preconizadas pela mídia-educação para o tratamento das mídias e tecnologias nos mais diferentes contextos educacionais (BELLONI, 2001; FANTIN, 2006), a área contribuirá para uma problematização contextualizada, propositiva e dialógica do fenômeno do tempo de tela.

A título de exemplo, os trabalhos de atualização/ressignificação/remixagem de jogos digitais para experiências corporais na Educação Física (COSTA, 2016; COSTA; BETTI, 2006; SILVA et al., 2020) dão indícios dos caminhos possíveis a serem trilhados pela área para a abordagem mídia-educativa de temas concernentes à cultura digital, assim como o tempo de tela. Tal como previsto nos estudos citados, a apropriação crítica e criativa da linguagem dos games, das suas dinâmicas e do design deles para converter a jogabilidade digital deles em brincadeira corporal apresenta-se, portanto, como via possível para o tema em questão do presente estudo.

Importa destacar aqui que o intuito da abordagem crítica e criativa da mídia-educação, em especial como tem sido conduzida no contexto da Educação Física, não é de promover uma negação fatal das telas e de todos os fenômenos da cultura digital. A intenção é, sim, de valorizar as potencialidades educativas e culturais delas. Por exemplo, utilizá-las em sala de aula com as/os

estudantes para problematizar as ferramentas de autoplay e de atualização das linhas do tempo nas redes sociais, no sentido de compreender o *modus operandi* da indústria da economia da atenção, que busca a todo instante modelar as necessidades humanas (THE ONLIFE INITIATIVE, 2015). A partir disso, ainda exemplificando, seria possível construir conhecimentos com elas/eles sobre como estas dinâmicas socioculturais produzem e/ou contribuem para fenômenos psicossociais contemporâneos, tais como a sensação permanente de cansaço, a autocobrança, as síndromes de ansiedade e transtornos de déficit de atenção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresentou um cenário de como a comunidade acadêmico-científica da Educação Física está compreendendo o fenômeno do tempo de tela em suas abordagens teórico-metodológicas até o presente momento. A ideia norteadora deste estudo de compreender para propor desafios à área possibilitou a visualização das dinâmicas materiais da construção do conhecimento científico sobre o tema, conhecendo o volume e o ritmo da produção, as instituições e pessoas envolvidas nela, as vias e formas de circulação dela, bem como os sentidos atribuídos a ela por meio das análises semânticas empreendidas com o suporte do Iramuteq.

Além disso, esta produção proporcionou a possibilidade de prospectarmos caminhos teórico-metodológicos e dinâmicas socioeducacionais, políticas e científicas para o aprofundamento do enfrentamento à questão do tempo dedicado por crianças e adolescentes às telas. Consideramos, no entanto, que as reflexões, as análises e desafios aqui dispostos referem-se não somente ao fenômeno posto em foco neste estudo, mas a todas as outras expressões vindouras das mutações tecnoculturais. A consolidação do subcampo da mídia-educação na Educação Física passa, sobretudo, por um movimento necessário de acompanhamento *perene* das questões afeitas direta e indiretamente à cultura digital por parte das/dos agentes formadores dele. Caso contrário, a abordagem das midialidades na área sucumbirá, assim como outras questões, à atração fatal do campo à perspectiva epistemológica da biodinâmica do movimento humano.

Importa destacar que há limites que reconhecemos neste estudo. Apesar da robustez da análise quantitativa, o trabalho carece de uma integração mais significativa com os dados qualitativos. A abordagem quantitativa, por si só, não é suficiente para capturar as nuances e complexidades do fenômeno do tempo de tela, especialmente em um contexto educacional e sociocultural. Nesse sentido, para estudos futuros sugerimos integrar uma análise qualitativa mais robusta que complemente os achados quantitativos. Isso pode ser feito através da análise de estudos de caso,

entrevistas semiestruturadas, grupos focais e análise de conteúdo das experiências dos sujeitos envolvidos nos estudos revisados.

REFERÊNCIAS

- AAP COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA. Media and Young Minds. **Pediatrics**. 2016;138(5):e20162591. Disponível em: <https://publications.aap.org/pediatrics/article/138/5/e20162591/60503/Media-and-Young-Minds>. Acesso em 23 jan. 2024.
- BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia educação**. Campinas: Autores Associados, 2001.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **Pesquisa participante**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- BRASIL. Secretaria de Políticas Digitais. **Uso de telas por crianças e adolescentes**. Brasília: Secretaria de Comunicação da Presidência da República - Secretaria de Políticas Digitais, 10 out. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/participamaisbrasil/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes>. Acesso em: 19 out. 2023.
- BRASIL. Secretaria de Políticas Digitais. **Estratégia Brasileira de Educação Midiática**. Brasília: Coordenação-Geral de Educação Midiática Departamento de Direitos na Rede e Educação Midiática, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2023/10/estrategia-brasileira-de-educacao-midiatica-apresenta-as-politicas-publicas-voltadas-para-a-populacao>. Acesso em: 20 fev. 2024.
- CAMARGO, Brígido Vizeu; JUSTO, Ana Maria. Iramuteq: Um software gratuito para análise de dados textuais. **Temas em Psicologia**, v. 21, n. 2, p. 513–518, 2013.
- CANABRAVA, Karina Lúcia Ribeiro; et al. Sedentary behavior and cardiovascular risk in children: a systematic review. **Revista Brasileira de Medicina do Esporte** – Vol. 25, No 5 – Set/Out, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbme/a/pXkfbdcwgNyR7sjjQ5BvtXN/?lang=en#>. Acesso em 17 jan 2024.
- COSTA, Alan Queiroz da. Jogos digitais e Educação Física: por uma experiência corporal educativa. In: ARAÚJO, Allyson Carvalho de; et al. (Eds.). **Diálogo entre Educação Física e Comunicação: compartilhando saberes e práticas**. Natal/RN: EDUFRN, 2016. p. 53–81.
- COSTA, Alan Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídias e Jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 27, n. 2, p. 165–178, 2006.
- FANTIN, Monica. **Mídia-educação: olhares e experiências no Brasil e na Itália**. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.
- FERNANDES JÚNIOR, Alvaro Martins; ALMEIDA, Fernando José de; ALMEIDA, Siderly do Carmo Dahle de Almeida. A pesquisa brasileira em Educação sobre o uso das tecnologias no Ensino Médio no início do século XXI e seu distanciamento da construção da BNCC. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, Rio de Janeiro, v. 30, n. 116, p. 620-643, jul./set. 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ensaio/a/FbMVxqZ6tLB9gytrRW6SNzn/>. Acesso em: 13 mar. 2024.

- FITZPATRICK, Caroline; et al. Meeting preschool screen time recommendations: which parental strategies matter? **Frontiers in Psychology**, v. 14:1287396, 2023. doi: 10.3389/fpsyg.2023.1287396. Acesso em: 13 fev. 2024.
- GALVÃO, Taís Freire; PANSANI, Thais de Souza Andrade; HARRAD, David. Principais itens para relatar Revisões sistemáticas e Meta-análises: A recomendação PRISMA. **Epidemiologia e Serviços de Saúde**, v. 24, n. 2, p. 335–342, jun. 2015.
- LUCENA, Joana Marcela Sales de; et al. Prevalência de tempo excessivo de tela e fatores associados em adolescentes. **Revista Paulista de Pediatria**, v. 33, n. 4, 2015, p. 407-414. Acesso em 17 jan. 2024.
- MADIGAN, Sheri; et al. Prevalence of Preschoolers Meeting vs Exceeding Screen Time Guidelines. **JAMA Pediatrics**, v. 174, n. 1, 2020 p. 93 -95. DOI:10.1001/jamapediatrics.2019.4495. Acesso 13 fev. 2024.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo: travessias latino-americanas da comunicação na cultura**. São Paulo: Edições Loyola, 2004.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.
- MCARTHUR, Brae Anne; et al. Global Prevalence of Meeting Screen Time Guidelines Among Children 5 Years and Younger: A Systematic Review and Meta-analysis. **JAMA Pediatrics**, v. 176, n. 4, 2022, p. 373–383. DOI:10.1001/jamapediatrics.2021.6386. Acesso 13 fev. 2024.
- MENDONÇA, Rafaela Gois de; et al. Effectiveness of interventions in reducing screen time: A Systematic review. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 9, p. e22410918023, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i9.18023. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/18023>. Acesso em: 12 jan. 2024.
- MEZZAROBBA, Cristiano. A mídia, as tecnologias e a educação física no Brasil: uma descrição genealógica. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, v. 13, n. 32, p. 1–23, 25 mar. 2020.
- MOURA, Ana Regina Leão Ibiapina; et al. Nível de atividade física, tempo de tela e duração do sono de acordo com dados sociodemográficos de escolares. **Saúde em Pesquisa**, v. 14, n. 2, p. 425-435, 2021 jan./mar.
- NAVARRO, Rodrigo. The Average Screen Time and Usage by Country. **Eletronics Hub**. 2023. Disponível em: <https://www.electronicshub.org/the-average-screen-time-and-usage-by-country/>. Acesso em: 12 jan. 2024.
- NOBRE, Juliana Nogueira Pontes; et al. Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira Infância. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 26, n. 3, p. 1127-1136, 2021.
- NOZAKI, Joice Mayumi; et al. Educação física na educação infantil, linguagens e tecnologias: a construção de narrativas digitais com as crianças. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.134147. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/134147>. Acesso em: 12 jan. 2024.
- PIRES, Giovani De Lorenzi; LAZZAROTTI FILHO, Ari; LISBÔA, Mariana Mendonça. Educação Física, mídia e tecnologias - incursões, pesquisa e perspectivas. **Kinesis**, v. 30, n. 1, p. 55–79, 29 jun. 2012.
- SANDES, Mariana Farias; GUEDES, Thais Rocha; MENESES, Kelly Chrystine Barbosa Meneses. Avaliação do uso de telas digitais por crianças e adolescentes em tempos de pandemia. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v.8, n.9, p. 64081-64113, set. 2022. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/52476/39189>. Acesso em: 03 jun. 2023.

SANTOS, Rodrigo de Souza; SANFELICE, Gustavo Roesse; MEZZAROBÀ, Cristiano. Educação Física e cultura digital: perspectivas, tensões e contribuições na formação de professores e professoras desse componente curricular. **Movimento**, v. 29, p. e29068, 2023. DOI: 10.22456/1982-8918.130190. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/130190>. Acesso em: 17 jun. 2024.

SANTOS, Regiane Oliveira dos; et al. Tempo de tela dos nativos digitais na pandemia do coronavírus. **Revista Expressão Católica**, v. 11, n. 1; Jan - Jun; 2022. Disponível em: <http://publicacoes.unicatolicaquixada.edu.br/index.php/rec/article/view/13>. Acesso em: 12 jan. 2024.

SANTOS, Renata Maria Silva; et al. The associations between screen time and mental health in adolescents: a systematic review. **BMC Psychology**, v. 11, n. 127, 2023. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01166-7>. Acesso 30 jan 2024.

SILVA, Lucas Barbosa; et al. Remixando jogos digitais na escola: uma experiência corporal, algumas análises e reflexões possíveis. **Motrivência**, v. 32, n. 63, p. 1–21, 15 dez. 2020.

SILVA, Sérgio Soares da; et al. Use of digital screens by adolescents and association on sleep quality: a systematic review. **Cadernos de Saúde Pública**, v. 38, n. 10, e00300721, 2022. Acesso em 28 jan. 2024

SILVA, Tatiane; et al. Associação entre atividade física e tempo de tela com o nível socioeconômico em adolescentes. **Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde**, Pelotas/RS, v. 20, n. 5, p. 503-513, Set/2015.

SOUSA, Lucas Lopes; CARVALHO, José Bêgue Moreira de. Uso abusivo de telas na infância e suas consequências. **REAS**, v. 23, n. 2, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.25248/REAS.e11594.2023>. Acesso em 28 jan. 2024.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Manual de orientação: menos telas mais saúde**. Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital (2019-2021), 2019. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/22246c-ManOrient_-_MenosTelas_MaisSaude.pdf. Acesso 18 jan. 2024.

STIGLIC, Neza; VINER, Russel. Effects of screentime on the health and well-being of children and adolescents: a systematic review of reviews. **BMJ Open**, v. 9, e023191, 2019. doi:10.1136/bmjopen-2018-023191. Disponível em: <https://bmjopen.bmj.com/content/9/1/e023191>. Acesso em: 25 jan. 2024.

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

TROTT, Mike; et al. Changes and correlates of screen time in adults and children during the COVID-19 pandemic: A systematic review and meta-analysis. **eClinicalMedicine**, v. 48, p. 101452, 2022. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35615691/>. Acesso 29 jan. 2024.

UNESCO. **Resumo do Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023: Tecnologia na educação: Uma ferramenta a serviço de quem?** Paris: GEM Report UNESCO, 26 jul. 2023. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_por>.

ZYLBERBERG, Tatiane Passos; et al. Grupo de Trabalho Temático de Comunicação e Mídia (GTT2): cenários e perspectivas a partir de contribuições do comitê científico. (D. T. Maldonado, E. dos S. Freire, Eds.) VII Congresso CBCE Região Sudeste. **Anais...**São Paulo: CBCE, 2022.

NOTAS DE AUTOR

AGRADECIMENTOS - Não se aplica.

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA - Não se aplica.

FINANCIAMENTO - Não se aplica.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM - Não se aplica.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - Não se aplica.

CONFLITO DE INTERESSES

A autoria entende não haver conflito de interesses

LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **Motrivivência** - ISSN 2175-8042 os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution Non-Comercial ShareAlike](#) (CC BY-NC SA) 4.0 International. Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, desde que para fins **não comerciais**, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico desde que adotem a mesma licença, **compartilhar igual**. Os **autores** têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico, desde que para fins **não comerciais e compartilhar com a mesma licença**.

PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva. Publicado no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

EDITORES

Mauricio Roberto da Silva, Giovani De Lorenzi Pires, Rogério Santos Pereira.

EDITOR ASSOCIADO DA SEÇÃO TEMÁTICA

Alison Pereira Batista

REVISÃO DO MANUSCRITO E METADADOS

Giovani De Lorenzi Pires

HISTÓRICO

Recebido em: 17.06.2024

Aprovado em: 06.09.2024