ISSN: 2358-8829

O LAZER COMO CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REFLEXÃO QUANTO AO USO DO TEMPO LIVRE SOB UM OLHAR DO PIBID

José Jefferson Júnior Barbosa Neres [1]
Luís Henrique Pereira dos Santos [2]
Andressa Fochesatto [3]

INTRODUÇÃO

As profundas transformações provocadas pelas tecnologias digitais modificaram significativamente as formas de viver, comunicar-se, estudar e ocupar o tempo livre. Entre adolescentes, o uso intensivo de smartphones e redes sociais tornou-se uma prática cotidiana que atravessa diferentes dimensões da vida social, inclusive no ambiente escolar. Nesse contexto, no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) - Subprojeto PIBID Educação Física da Universidade de Pernambuco (UPE), é desenvolvido um trabalho em uma Escola de Referência em Ensino Médio de Recife-PE, que busca trazer soluções para o problema do uso excessivo das tecnologias digitais a partir da abordagem do lazer enquanto conteúdo da Educação Física escolar, com base na problematização do uso do tempo livre.

A promulgação da Lei nº 15.100/2025 (Brasil, 2025), que restringe o uso de aparelhos eletrônicos portáteis durante o período escolar, reacendeu um debate acerca dos limites e das possibilidades das tecnologias digitais na educação, desafiando as escolas a desenvolverem estratégias pedagógicas que ultrapassem o simples caráter proibitivo da legislação. Na escola em questão, a implementação da lei só passou a ser discutida no início do ano letivo de 2026, gerando discussões entre equipe gestora e professores sobre a necessidade urgente de intervir no uso de celulares em sala de aula, culminando na decisão da instalação de mini-armários para guardar os celulares dos estudantes em todas as salas de aula.

Em Pernambuco, as Escolas de Referência de Ensino Médio (EREM) constituem um modelo de educação em tempo integral, que faz com que o estudante tenha uma jornada de

[1] Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade de Pernambuco - UPE, josejefferson.neres@upe.br;
[2] Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física da Escola Superior de Educação Física - ESEF/UPE, luis.pereira@upe.br;
[3] Professora orientadora: Mestra em Educação Física pela Universidade de Pernambuco - UPE, Professora da rede pública de ensino de Pernambuco, andressa.fochesatto@upe.br.

ISSN: 2358-8829

pelo menos 9 horas dentro da escola, nos turnos da manhã e da tarde. Com a possibilidade de restrição completa do uso de celulares durante todo o período dentro da escola, sendo permitido apenas para fins pedagógicos, levantou-se muitas inquietações e discussões entre os próprios estudantes, os quais alegavam a necessidade do uso do aparelho para diferentes finalidades, entre elas o uso no tempo livre, navegando pelas redes sociais, jogos online ou comunicação com a família e amigos.

Com a decisão de proibir o uso dos aparelhos celulares dos estudantes por parte da gestão, compreendemos a necessidade de oferecer alternativas para que os estudantes pudessem usar o tempo livre na escola de forma saudável e prazerosa, de modo a evitar crises de abstinência ou ansiedade. Para nós da Educação Física escolar, essa discussão revelou-se particularmente relevante e oportuna, uma vez que o componente curricular possui como objeto de estudo a cultura corporal, consequentemente, pode contribuir para a ampliação das experiências culturais vividas pelos estudantes em seu tempo livre, trazendo a tematização do lazer enquanto conteúdo e proposta para o uso saudável desse tempo livre, dentro e fora da escola. Entretanto, percebe-se que o lazer ainda ocupa um espaço reduzido nas propostas curriculares da área, muitas vezes restrito à ideia de recreação ou "descanso passivo", sem que suas dimensões culturais, sociais e políticas sejam problematizadas.

Segundo Gomes (2014), o lazer constitui uma necessidade humana e uma dimensão da cultura, sendo vivenciado por meio de práticas sociais construídas historicamente. Dessa forma, discutir lazer implica compreender também sua relação com o trabalho, com o tempo livre e com os diferentes condicionantes sociais que determinam as possibilidades de acesso às manifestações culturais. Nessa perspectiva, Dumazedier (1980) destaca que o lazer envolve interesses culturais diversos, sejam eles físicos, intelectuais, artísticos, sociais, manuais e turísticos. Acreditamos, pois, que esses interesses podem ser ampliados pela escola enquanto espaço formativo, e a Educação Física tem uma responsabilidade para que isso ocorra.

Dessa forma, a partir das observações dos bolsistas e diálogos com a professora supervisora, iniciou um processo de estudos acerca dos conceitos de lazer, tempo livre, trabalho e cultura digital, culminando na elaboração do projeto de intervenção "Cultura Digital e Tempo Livre na Escola de Educação Integral", que, até o momento de escrita deste relato, se encontra em processo de aplicação, mas que, no processo de elaboração, já contribuiu para a compreensão dos bolsistas sobre o lazer como um conteúdo da Educação Física escolar necessário diante do uso exagerado das novas tecnologias digitais. Nesse sentido, este relato de experiência tem como objetivo refletir sobre o lazer como conteúdo da Educação Física escolar a partir do processo de elaboração do projeto de intervenção,

ISSN: 2358-8829

analisando o processo de observação, pesquisa e discussões a respeito das potencialidades da Educação Física para promover reflexões acerca do uso do tempo livre e das tecnologias digitais na formação dos estudantes.

Assim o PIBID se legitima enquanto um espaço que permite aos licenciandos bolsistas a inserção na escola para observar seu funcionamento, desde suas limitações, mas também necessidades, oportunidades e potencialidades que possam contribuir para uma prática pedagógica crítica, propositiva e humanizadora.

METODOLOGIA

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência, de natureza qualitativa e descritiva, desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), Subprojeto Educação Física da Universidade de Pernambuco, entre os meses de fevereiro e março de 2026, em uma Escola de Referência em Ensino Médio localizada na cidade do Recife-PE. A experiência relatada é resultado das atividades de observação, reuniões pedagógicas, estudos teóricos e planejamento coletivo de um projeto sob orientação da professora supervisora e do coordenador de área do subprojeto.

O processo metodológico deste relato de experiência passa por três etapas: num primeiro momento, realizou-se observações sistemáticas do cotidiano escolar, onde foi possível perceber a inquietação de gestores e professores quanto ao uso excessivo de celulares durante as aulas e nos momentos de intervalo, o que culminou na decisão de veto do uso dos aparelhos pela gestão e equipe escolar; num segundo momento, realizou-se um processo de estudo e aprofundamento teórico sobre os conceitos de lazer, tempo livre, trabalho e cultura digital, tomando como principais referenciais Gomes (2014), Gomes (2004), Santos *et al.* (2024) e Silvestre, Ferreira Ribeiro e Franco Amaral (2025); por fim, com base nesses estudos, iniciamos a elaboração de um projeto de intervenção com o título de "Cultura Digital e Tempo Livre na Escola de Educação Integral", estruturado em etapas que envolveram diagnóstico inicial, aplicação de questionários com os(as) professores(as), construção do "Diário do do uso do tempo" (Silvestre; Ribeiro e Amaral, 2025) , rodas de conversa, oficinas e momentos de reflexão coletiva acerca do uso das tecnologias digitais.

Para a elaboração do projeto, todos os bolsistas se envolveram trazendo contribuições a partir dos referenciais teóricos, mas também com base em suas experiências e características pessoais. Para a efetivação de cada etapa, ficou definido que cada bolsista seria responsável pelo acompanhamento específico de uma turma entre 2º ou 3º ano – junto com a professora supervisora. Isso possibilita uma pesquisa mais ampliada que pode refletir diferentes

ISSN: 2358-8829

experiências partindo de um mesmo objetivo. Logo, esta etapa de intervenções ainda não pode ser exposta neste relato, pois ainda se encontra em desenvolvimento.

Os debates e decisões tomadas no coletivo para a elaboração do projeto constituíram o principal material para análise e sistematização deste relato. Nesse processo, destacou-se a responsabilidade da Educação Física escolar diante das crises contemporâneas relacionadas ao uso excessivo de telas, propondo o lazer enquanto conteúdo do componente curricular e problematizando as possibilidades e limitações para o uso do tempo livre de forma saudável, dentro e fora da escola.

REFERENCIAL TEÓRICO

O lazer é compreendido neste trabalho como uma dimensão da cultura e uma necessidade humana, não podendo ser reduzido apenas ao descanso ou ao entretenimento. Em Gomes (2004) nos deparamos com a perspectiva clássica proposta por Dumazedier (1973), o qual compreende o lazer como um conjunto de ocupações livremente escolhidas após o cumprimento das obrigações profissionais, familiares e sociais, possibilitando descanso, diversão e desenvolvimento pessoal. Logo, para Gomes (2014), o lazer é uma prática social construída historicamente, atravessada por fatores econômicos, políticos e culturais, que expressa diferentes formas de apropriação da cultura pelos sujeitos e "estabelecendo relações dialéticas com as necessidades, os deveres e as obrigações, especialmente com o trabalho produtivo" (Gomes, 2004, p. 125).

A partir das contribuições de Gomes (2004), compreendemos a relação direta do conceito de lazer com os conceitos de trabalho e tempo livre. No que diz respeito ao trabalho, para Marx (1983, p. 53), existe o trabalho concreto útil para a sobrevivência humana, um "intercâmbio metabólico entre homens e a natureza, condição para a produção de coisas socialmente úteis e necessárias" (Antunes, 2004, p. 228); e existe o trabalho humano abstrato voltado para a produção mercadológica e valorização do capital. Padilha (2004) destaca que com a chamada Revolução Industrial, o trabalho humano abstrato passa a ganhar força, e o tempo-livre passa a ser regulado como um "tempo de não-trabalho", tirando cada vez mais a autonomia das pessoas para que organizassem suas rotinas . Logo, o tempo livre passa a ser compreendido no sistema capitalista como um "devorador do tempo-dinheiro" (Padilha, 2004, p. 219), e assim percebemos uma progressão da exaltação ao trabalho produtivo e o desaparecimento da ociosidade.

Logo, compreendemos a necessidade da realização de pesquisas que abordem, de forma específica, a organização temporal de diferentes grupos sociais. Em tempos de

ISSN: 2358-8829

tecnologias digitais cada vez mais acessíveis, o estudo Silvestre, Santos Neto e Amaral (2021) aponta dificuldades para mensurar e dividir as horas destinadas ao trabalho e ao lazer, destacando o desafio para a identificação do tempo livre no conjunto das jornadas diárias. Essa discussão contribuiu para compreendermos o instrumento "diário do uso do tempo" não apenas como uma possibilidades de registro e análise da organização temporal dos estudantes, mas também como uma oportunidade de compreender se eles conseguem identificar e organizar em suas jornadas diárias, momentos de tempo livre e, a partir disso, problematizar em que medida esse tempo é efetivamente destinado ao lazer.

Assim, podemos sistematizar nossa compreensão dos conceitos da seguinte forma: 1) O trabalho pode ser compreendido como toda atividade humana orientada à produção, à responsabilidade e à realização de determinadas finalidades sociais. Embora frequentemente associado apenas ao emprego remunerado, o trabalho ultrapassa essa dimensão, incluindo também atividades escolares, tarefas domésticas e outras ações que envolvem compromisso, esforço e dever. Nesse sentido, o trabalho organiza parte significativa do nosso tempo social, estabelecendo rotinas e obrigações que influenciam diretamente o cotidiano das pessoas; 2) O tempo livre representa um espaço potencial de escolha, no qual o sujeito pode decidir como ocupar suas experiências cotidianas. Entretanto, essa liberdade é relativa, pois fatores sociais, econômicos e culturais condicionam as formas de acesso e utilização desse tempo; 3) O Lazer caracteriza-se como a escolha por uma ação voluntária, espontânea e prazerosa para ocorrer no tempo livre, na qual encontra uma forma de descanso e diversão.

No âmbito da educação, Marcassa (2004) realiza um apanhado histórico no qual identifica diferentes perspectivas acerca da relação entre lazer e educação. A autora destaca que a educação se serviu de atividades de lazer, como a recreação, "para disciplinar as mentes e cultivar os corpos das crianças de acordo com uma educação moral, higiênica e física" (Marcassa, 2004, p. 126). Posteriormente, o lazer passa a ser compreendido como um momento de "descanso para recuperar as forças físicas e mentais para o retorno ao trabalho" (Marcassa, 2004, p. 126). Por fim, a autora propõe o lazer como prática de liberdade, compreendendo-o como "a possibilidade de, mediante uma experiência lúdica e educativa, refletir sobre a realidade que o cerca e praticar a liberdade como um exercício de cidadania e participação social" (Marcassa, 2004, p. 132).

Nesse sentido, conforme aponta Mascarenhas (2005), torna-se cada vez mais difícil encontrar práticas de lazer que estejam desvinculadas da lógica mercantil, o que acaba restringindo a criação e a apropriação de espaços alternativos nos quais os sujeitos possam vivenciar o tempo livre de forma mais autônoma e livre. Isso acaba legitimando nossa

ISSN: 2358-8829

pesquisa, quando percebemos uma tendência de subserviência ao neoliberalismo através do uso dos meios de comunicação digitais, que lucram com visualizações, manipulam com desinformações e promessas mentirosas, "aprisionam" pessoas gerando dependências tecnológicas que impactam negativamente as relações sociais e a saúde mental (Santos *et al.*, 2024), contribuindo, assim, para a manutenção de um mercado de trabalho com mão-de-obra barata e adoecida.

Diante disso, nosso trabalho se usa de educação problematizadora (Freire, 2013), buscando contribuir para que a escola seja uma potencializadora do repertório cultural dos estudantes e problematizadora das formas como o tempo livre pode ser melhor aproveitado. A Educação Física, ao tematizar diferentes manifestações da cultura corporal, pode contribuir para que os estudantes reconheçam outras possibilidades de vivenciar o lazer para além do consumo passivo das mídias digitais. Ensinar implica criar condições para que os sujeitos interpretem criticamente a realidade e produzam novos conhecimentos a partir de suas próprias experiências. Assim, discutir o uso das tecnologias digitais não significa condená-las, mas desenvolver processos educativos que favoreçam uma relação crítica, consciente e emancipatória com esses recursos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O processo de inserção no contexto escolar por meio do PIBID possibilitou aos bolsistas identificar situações do cotidiano que ultrapassam a dimensão estritamente organizacional da escola e que poderiam constituir problemas pedagógicos a serem investigados. No projeto de intervenção que fundamenta a experiência aqui relatada, a escola parceira aparece como espaço privilegiado para investigar as relações estabelecidas pelos estudantes e professores com a cultura digital e com o tempo livre, considerando os impactos do uso do celular nas relações sociais, no lazer e nos processos de ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, o problema inicialmente percebido pelos bolsistas não se restringiu à necessidade de retirar o celular do cotidiano escolar, mas foi ampliado para a seguinte questão: o que os estudantes fazem com seu tempo quando determinadas formas de ocupá-lo são restringidas? A partir dessa problematização, os estudos realizados pelo coletivo do PIBID contribuíram para uma mudança na compreensão inicial do fenômeno. Em vez de estabelecer uma oposição entre as tecnologias digitais e as experiências presenciais, passou-se a compreender que a cultura digital constitui parte da cultura contemporânea e, portanto, também precisa ser tematizada pedagogicamente. O projeto parte justamente da necessidade

ISSN: 2358-8829

de uma postura crítica diante do ambiente tecnológico, das redes sociais e dos aplicativos digitais, articulando essa discussão à formação humana na contemporaneidade.

Nesse movimento, o lazer passou a ser reconhecido pelos bolsistas como uma possibilidade de conteúdo da Educação Física escolar. Tal compreensão se distancia de uma concepção restrita de lazer como simples recreação, descanso passivo ou entretenimento, aproximando-o de uma dimensão da cultura, constituída historicamente e atravessada por condições sociais, econômicas e políticas. A discussão desenvolvida a partir de Gomes (2014), Gomes (2004), Santos *et al*. (2024) e Silvestre; Ferreira Ribeiro e Franco Amaral (2025), permitiu compreender que refletir sobre o lazer implica também discutir as condições concretas de apropriação do tempo pelos sujeitos, trazendo para o debate a relação entre trabalho e tempo livre, bem como as possibilidades de acesso às diferentes manifestações culturais de lazer,dentro e fora da escola.

Essa compreensão foi importante para a construção do projeto "Cultura Digital e Tempo Livre na Escola de Educação Integral", uma vez que a proposta não foi pensada simplesmente para substituir o celular por atividades consideradas mais adequadas. O objetivo passou a ser a criação de condições para que os estudantes pudessem conhecer, experimentar e refletir sobre diferentes possibilidades de ocupação do tempo livre, reconhecendo tanto as potencialidades quanto as contradições presentes na cultura digital. Essa perspectiva encontra correspondência nos objetivos do projeto de intervenção, que propõe investigar como os estudantes ocupam seu tempo livre, criar espaços de convivência nos intervalos, analisar suas percepções sobre o celular e seus impactos nas relações sociais, no lazer e na aprendizagem, além de incentivar o protagonismo juvenil.

A elaboração do projeto também evidenciou a necessidade de partir das experiências concretas dos próprios estudantes. Por essa razão, a proposta foi estruturada de modo a incluir momentos de diagnóstico, questionários, registros do diário do uso do tempo, rodas de conversa e oficinas, que buscamos estruturar em 5 etapas: 1) Inicialmente, será realizado um debate sobre a Lei nº 15.100/2025, seguido da aplicação e análise de um diagnóstico sobre as relações dos estudantes com o celular, o tempo livre e o lazer; 2) A partir desses dados, serão trabalhados os principais conceitos relacionados à temática; 3) Posteriormente, será desenvolvido o "Diário do Tempo Livre" ou "Diário do uso do tempo" e apresentação dos Interesses Culturais do Lazer (Joffre Dumazedier, 1980), juntamente com um levantamento dos interesses culturais dos estudantes; 4) Os dados obtidos subsidiarão a discussão e a organização das oficinas, que serão planejadas considerando os interesses identificados no diagnóstico; 5) Por fim, estão previstas a divulgação, as inscrições e a realização das oficinas,

ISSN: 2358-8829

buscando possibilitar aos estudantes diferentes experiências de lazer e reflexão sobre as formas de ocupação do tempo livre.

Dessa forma, o cronograma materializa a proposta de construir o projeto de maneira processual e participativa, partindo das experiências concretas dos estudantes para a tematização do lazer enquanto conteúdo da Educação Física escolar, e uma necessidade de desenvolver práticas dentro e fora da escola. No entanto, ao analisarmos o ambiente escolar, precisamos considerar a relação entre professor e estudante, a qual está intrinsecamente ligada às dimensões problematizadas ao longo do texto. Ao observarmos a prática pedagógica do corpo docente, constata-se uma progressiva redução dos momentos verdadeiramente "livres". Em virtude da intensificação do trabalho docente (Oliveira, 2004), grande parte do tempo de não-trabalho é colonizada pelo planejamento de aulas, correção de avaliações e demandas burocráticas que extrapolam o espaço físico da escola.

Somado a isso, a hiperconectividade proporcionada pelas tecnologias digitais (Han, 2015) dilui as fronteiras entre a vida profissional e a vida privada, submetendo os professores a uma disponibilidade constante. Nesse cenário, o tempo livre do docente muitas vezes se reduz à mera recuperação física da força de trabalho ou à extensão da jornada profissional, afastando-se de uma dimensão emancipatória do lazer e do desenvolvimento pessoal (Adorno, 1995; Dumazedier, 1980).

Diante dessa realidade, o projeto de pesquisa previu investigar não apenas o comportamento discente, mas também como os professores dessa escola ocupam seu tempo livre, como vivenciam a cultura digital em seu cotidiano e quais percepções possuem sobre os impactos do celular no trabalho e na saúde docente. Ao compreender que a precarização do tempo afeta a comunidade escolar como um todo, busca-se construir reflexões e ações que promovam o direito ao lazer tanto para estudantes quanto para professores.

A construção da proposta também possibilitou aos bolsistas compreenderem que a ampliação das experiências de lazer não significa simplesmente oferecer atividades para "ocupar" o tempo dos estudantes. Se o lazer é compreendido como uma dimensão da cultura, a ação pedagógica precisa possibilitar acesso, conhecimento, experimentação e reflexão sobre diferentes manifestações culturais de lazer, conscientes da necessidade de romper com a lógica capitalista que busca manter o sujeito sempre entre a produção e o consumo . Nesse sentido, jogos, práticas corporais, manifestações artísticas, atividades manuais, experiências de convivência e outras possibilidades podem constituir elementos para ampliar o repertório cultural dos estudantes, desde que sejam tematizados criticamente e não apresentados apenas como estratégias para manter os jovens afastados dos celulares.

ISSN: 2358-8829

Esse entendimento é particularmente relevante em uma escola de educação em tempo integral. A permanência prolongada dos estudantes no espaço escolar torna ainda mais necessária a discussão sobre os diferentes tempos que compõem a experiência escolar. O tempo destinado às aulas não é o único momento formativo: os intervalos, os espaços de convivência e as relações estabelecidas entre os estudantes também constituem experiências educativas. O projeto "Cultura Digital e Tempo Livre na Escola de Educação Integral" parte justamente dessa compreensão ao propor experiências de lazer voltadas à convivência, à interação social e à aprendizagem sobre o uso do tempo livre e das tecnologias.

No âmbito da formação inicial docente, o processo de elaboração do projeto também produziu aprendizagens para os próprios bolsistas. A experiência permitiu compreender que a inserção no PIBID não se limita à observação de aulas ou à reprodução de conteúdos previamente definidos, mas pode constituir um espaço de investigação da realidade escolar e de elaboração coletiva de respostas pedagógicas para problemas concretos. A partir da observação, os bolsistas foram conduzidos à necessidade de estudar conceitos relacionados ao lazer, ao tempo livre, à cultura digital e às tecnologias para, posteriormente, transformar essas discussões em uma proposta de intervenção.

Esta experiência, vai de encontro aos ensinamentos de Freire (2007) que expressa uma compreensão da prática educativa como uma forma de intervenção no mundo:

> Outro saber de que não posso duvidar um momento sequer na minha prática educativa-crítica é o de que, como experiência humana, a educação é uma forma de intervenção no mundo. Intervenção que, além de conhecimento dos conteúdos bem ou mal ensinados e/ou aprendidos, implica tanto o esforço de reprodução da ideologia dominante quanto o seu desmascaramento (Freire, 2007, p. 98)

Desse modo, o principal resultado produzido até o momento não consiste em mudanças já comprovadas no comportamento dos estudantes, uma vez que a intervenção e a análise dos dados ainda constituem etapas posteriores do projeto. O resultado deste período está relacionado à construção de uma problemática pedagógica e à elaboração de uma proposta capaz de investigá-la e enfrentá-la por meio da Educação Física. O próprio projeto prevê a realização posterior das intervenções, entrevistas e análise dos dados, indicando que as conclusões sobre seus efeitos dependerão do desenvolvimento dessas etapas.

A experiência analisada permite, portanto, compreender o PIBID como espaço de articulação entre universidade, escola e formação docente. A situação inicialmente percebida como um problema relacionado ao uso excessivo dos celulares foi progressivamente ampliada para uma discussão sobre cultura digital, tempo livre, lazer e formação humana. Nesse

ISSN: 2358-8829

percurso, a Educação Física passou a ser compreendida não apenas como espaço de realização de práticas corporais, mas também como componente curricular capaz de tematizar as formas pelas quais os sujeitos se relacionam com a cultura e organizam suas experiências de lazer.

Assim, a elaboração do projeto "Cultura Digital e Tempo Livre na Escola de Educação Integral" representa, neste estágio da experiência, uma tentativa de construir uma resposta pedagógica que não se limite à proibição das tecnologias digitais. A proposta busca criar condições para que os estudantes conheçam diferentes possibilidades de vivenciar o tempo livre, reflitam sobre suas próprias práticas e desenvolvam uma relação mais consciente com a cultura digital. Ao mesmo tempo, possibilita aos bolsistas compreenderem o lazer como um conteúdo que pode ser tematizado pela Educação Física escolar e que possui potencial para contribuir com uma formação crítica, culturalmente ampliada e comprometida com a autonomia dos sujeitos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida no âmbito do PIBID possibilitou reconhecer o lazer como uma possibilidade legítima de conteúdo da Educação Física escolar, contribuindo para ampliar a compreensão acerca das finalidades e possibilidades de intervenção desse componente curricular. Ao problematizar o uso do tempo livre, a cultura digital e as diferentes manifestações de lazer, a proposta do projeto "Cultura Digital e Tempo Livre na Escola de Educação Integral" evidencia que a Educação Física pode ultrapassar uma perspectiva centrada exclusivamente na vivência prática, constituindo-se também como espaço de reflexão crítica sobre a cultura e as experiências cotidianas dos estudantes. Nesse sentido, a tematização do lazer contribui para a legitimação social da Educação Física enquanto componente curricular, comprometida com uma formação humana, crítica, autônoma e cidadã.

Para os bolsistas, o processo de construção da proposta reafirmou a importância do PIBID como espaço de articulação entre universidade, escola e formação docente, possibilitando vivenciar a realidade escolar, identificar problemas pedagógicos, aprofundar conhecimentos e elaborar coletivamente possibilidades de intervenção. Portanto, embora os resultados da intervenção ainda dependam das etapas posteriores do projeto, a experiência já evidencia aprendizagens significativas para a formação inicial, especialmente no desenvolvimento de uma postura investigativa e comprometida com a realidade educacional para além da sala de aula.

ISSN: 2358-8829

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. **Palavras e Sinais**: modelos críticos 2. Petrópolis: Vozes, 1995.

ANTUNES, Ricardo. Trabalho. In: GOMES, Christianne Luce (org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 227-230.

BRASIL. Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025. Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 14 jan. 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/l15100.htm. Acesso em: 27 set. 2026.

DUMAZEDIER, Joffre. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo: SESC, 1980.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 56. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 35. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

GOMES, Christianne Luce. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 3-20, 2014. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/430. Acesso em: 27 set. 2026.

GOMES, Christianne Luce (Org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Vozes, 2015.

MARX, Karl. **O capital: crítica da economia política**. v. 1. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

MARCASSA, Luciana. Lazer – educação. In: GOMES, Christianne Luce (org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 126-133.

MASCARENHAS, Fernando. Lazer e utopia: limites e possibilidades de ação política**. Movimento,** v. 11, n. 3, p. 155-182, setembro/dezembro de 2005.

OLIVEIRA, Dalila Andrade. A reestruturação do trabalho docente: precarização e flexibilização. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 25, n. 89, p. 1127-1144, set./dez. 2004. Disponível em: https://www.scielo.br/j/es/a/NM7Gfq9ZpjpVcJnsSFdrM3F/abstract/?lang=pt. Acesso em: 28 set. 2026.

PADILHA, Valquíria. Tempo livre. In: GOMES, Christianne Luce (org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 218-222.

SANTOS, Vitória Viana de Souza; DINIZ, Jéssica Pereira Veiga; ALMEIDA, Mayara Maria Souza de; SOUZA, Sara Oliveira; ALVES, Ângela Gilda; MARTINS, Thaynara Lorrane Silva. Uso de telas e os perigos à saúde mental de crianças e adolescentes: revisão integrativa. **Revista Recien - Revista Científica de Enfermagem**, v. 14, n. 42, p. 169-184, 2024.

Disponível em: https://recien.com.br/index.php/Recien/article/view/831. Acesso em: 27 set. 2026.

SILVESTRE, Bruno Modesto. **"Eu trabalho no meu tempo livre"**: lazer e cotidiano sob a uberização - quando o trabalho toma conta da vida. 2023. 1 recurso online (346 p.) Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas.

SILVESTRE, Bruno Modesto; SANTOS NETO, Samuel Ribeiro dos; AMARAL, Silvia Cristina Franco. "Sem tempo, irmão": o trabalho e o tempo livre de entregadores uberizados durante a pandemia de covid-19. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 43, 2021. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbce/a/bRmNFGYkKbYKVsKTCHD8Hst/. Acesso em: 28 out. 2026.