

PESQUISA

INFÂNCIAS, TELAS & NATUREZA EM GOIANA-PE



Idealização



Em cooperação



INFÂNCIAS, TELAS E NATUREZA

Goiana, Pernambuco

Relatório Técnico



Goiana, Pernambuco — 2026

Sumário

1. INTRODUÇÃO	3
2. OBJETIVOS	4
3. EQUIPE TÉCNICA	5
4. ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	6
4.1. Estratégia Quantitativa	6
4.1.1. Levantamento de dados secundários (estratégia metodológica)	6
4.1.2. Levantamento exploratório (dados primários)	7
4.2. Estratégia Qualitativa	9
4.2.1. Grupo Focal	9
4.2.2. Entrevistas Narrativas	11
4.3. Diretrizes ético-legais e normativas	12
5. INFÂNCIA, TELAS E NATUREZA EM GOIANA, PE	13
5.1 Levantamento de dados secundários	13
5.2 Levantamento exploratório de dados primários	26
5.2.1 Perfil da Amostra	26
5.2.2 Condições de Moradia e Infraestrutura	28
5.2.3 Território, Comunidade e Natureza	30
5.2.4 Telas e Tecnologia	34
5.2.5 Riscos e Vulnerabilidades no Ambiente Digital	38
5.2.6 Bem-Estar Emocional: Telas x Natureza	40
5.2.7 Aprofundando a Análise: Cruzamentos e Achados	43
5.3 Grupos Focais	49
5.3.1. Grupo Focal 1	49
5.3.2. Grupo Focal 2	52
5.3.4. Grupo Focal 3	55
5.3.5. Considerações Grupos Focais	58
5.4 Entrevistas Narrativas	61
5.4.1. Metodologia de Análise das Entrevistas	62
5.4.2. Entrevista Narrativa - Criança A	63
5.4.3. Entrevista Narrativa - Criança B	68
5.4.4. Entrevista Narrativa - Criança C	73
5.4.5. Considerações Entrevistas Narrativas	78
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	82
6.1 Síntese dos Principais Achados	82
6.2 Diálogo com Diretrizes e Normativas	84
6.3 Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)	87
6.4 Considerações Finais	88
7. REFERÊNCIAS	90

1. INTRODUÇÃO

O presente relatório é fruto do trabalho do **Instituto Mundos** em parceria com a **Unilivrecoop — Cooperativa de Trabalho Universidade Livre**, que se empenharam na realização de um diagnóstico híbrido, qualitativo e quantitativo, sobre como crianças e adolescentes do município de Goiana, Pernambuco, vivenciam sua relação com as telas e a tecnologia, de um lado, e com a natureza e os espaços abertos do seu território, de outro.

Este relatório técnico consolida os resultados dessa investigação e busca responder a uma pergunta que orienta todo o trabalho do Instituto Mundos: como se dá, na infância contemporânea, o convívio inevitável com o mundo digital das telas e a preservação de um vínculo cotidiano e saudável com a natureza? A pesquisa nasce da constatação de que a exposição digital das crianças brasileiras vem crescendo de forma acelerada, e de que esse processo carrega tanto oportunidades — de aprendizagem, conexão e expressão — quanto riscos, que vão da exposição excessiva a telas ao contato com conteúdo impróprio, desinformação e situações de assédio no ambiente digital.

O desenho da pesquisa dialoga com um conjunto de referências normativas nacionais e internacionais voltadas à proteção da infância e da adolescência, com destaque para o **Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)** e as alterações trazidas pelo chamado **ECA Digital**, para as diretrizes da **Organização Mundial da Saúde (OMS)** e da **Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP)** sobre tempo de tela e saúde digital na infância, e para as orientações da **Organização das Nações Unidas (ONU)** sobre os direitos da criança no ambiente digital. Essas referências são retomadas ao longo deste relatório, como parâmetro interpretativo para os achados da pesquisa, e não apenas como menção formal.

A metodologia adotada combinou o **levantamento de dados secundários em bases oficiais**, um **levantamento exploratório quantitativo** (questionário aplicado a 105 crianças) e **estratégias qualitativas de escuta** (grupo focal e entrevistas narrativas), permitindo uma leitura que articula números e sentidos — o "quanto" e os "porquês" da relação entre infância, telas e natureza no território pesquisado. Essa articulação também aproxima a pesquisa dos **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)** da ONU, na medida em que seus achados dialogam com agendas de saúde e bem-estar, educação, cidades sustentáveis e proteção do meio ambiente.

O documento está organizado da seguinte forma: após a apresentação dos objetivos (Capítulo 2) e da equipe técnica responsável pelo estudo (Capítulo 3), o Capítulo 4 detalha as estratégias metodológicas adotadas, incluindo as diretrizes ético-legais e normativas que orientaram o trabalho. O Capítulo 5 reúne o desenvolvimento da pesquisa propriamente dita, contendo o levantamento de dados secundários, o levantamento exploratório de dados primários (com seus achados quantitativos, complementados por achados qualitativos correspondentes) e as estratégias qualitativas em profundidade. Por fim, a Seção 6 traz as considerações finais do estudo.

2. OBJETIVOS

O objetivo geral deste estudo foi realizar um mapeamento diagnóstico abrangente sobre a relação entre crianças, adolescentes, o uso de telas e a conexão com a natureza, no território dos distritos de Ponta de Pedras e Tejucupapo, em Goiana (PE).

Para atingir esse propósito, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

- **Quantificar hábitos e comportamentos:** identificar a frequência e a intensidade do uso de dispositivos digitais e o tempo de contato com ambientes naturais entre crianças de 8 a 12 anos no território pesquisado;
- **Analisar dimensões subjetivas:** investigar sentimentos, percepções, intenções e comportamentos que não podem ser mensurados numericamente, por meio de abordagens qualitativas;
- **Contextualizar dados secundários:** realizar um levantamento em bases de dados oficiais (IBGE, Cadastro Único, Censo SUAS e Anatel) para traçar o perfil socioeconômico e de conectividade do público estudado;
- **Promover a escuta qualificada:** utilizar estratégias de grupo focal, dinâmicas de grupo e entrevistas narrativas para captar a realidade subjetiva e as vivências das crianças do território;
- **Sistematizar indicadores:** processar os dados coletados para gerar indicadores que orientem a produção deste relatório técnico e eventuais atualizações e desdobramentos futuros da pesquisa;
- **Dialogar com marcos normativos de proteção à infância:** interpretar os achados da pesquisa à luz do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), do ECA Digital, das diretrizes da OMS e da Sociedade Brasileira de Pediatria sobre tempo de tela, das orientações da ONU sobre direitos da criança no ambiente digital e dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

3. EQUIPE TÉCNICA

Sobre o Instituto Mundos

Ações de impacto que conectam audiovisual, educação e natureza. O Instituto Mundos é uma empresa social que promove iniciativas criativas com o foco em soluções de impacto, gerando inteligência territorial e conteúdo ético junto a parceiros que buscam relações autênticas com as comunidades da natureza e a regeneração climática. Existimos para que as crianças e adolescentes sejam protagonistas de suas próprias histórias nas telas e, assim, transformem o mundo ao seu redor.

Equipe Técnica - Instituto Mundos

Igor Amin
Tiago Shiamkur
Paula Comini
Adolfo Borges

Sobre a Unilivrecoop

A Cooperativa de Trabalho Universidade Livre LTDA (UNILIVRECOOP) é uma instituição não governamental, sem fins lucrativos, fundada em 2005, com o objetivo de agregar uma rede de professores e pesquisadores para prestação de serviços nas áreas de pesquisa, educação, e consultoria nas diversas áreas do conhecimento.

A UNILIVRECOOP é responsável pela realização de diversos diagnósticos sociais por todo o Brasil, contemplando temáticas que envolvem os direitos da criança e do adolescente, do idoso, do migrante, bem como, diagnósticos voltados para o enfrentamento a diversos tipos de violações.

Equipe Técnica - Unilivrecoop

Prof. Dr. Dimas Antônio de Souza

Doutor em Estudos do Lazer pela Universidade Federal de Minas Gerais, Mestre em Ciência Política pela Universidade Federal de Minas Gerais e Bacharel em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Minas Gerais. É professor da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Coordenador do Diagnóstico da Criança, do Adolescente e do Jovem em Belo Horizonte (2012/13); do Diagnóstico do Trabalho Infantil de Belo Horizonte; do Plano Municipal de Combate ao Trabalho Infantil em Belo Horizonte; do Diagnóstico sobre o Trabalho Infantil em Betim/MG; do Diagnóstico da Criança e do Adolescente de Mococa/SP; e do Diagnóstico sobre Imigração e Refúgio em Minas Gerais. Diretor Executivo da Unilivrecoop.

Felipe Ramos Lobo

Mestre em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais e graduado em Psicologia pela mesma instituição. Psicólogo atuante, inscrito no CRP 04/53753. Professor na Pós-Graduação da PUC Minas. Atuou como coordenador de pesquisa no Diagnóstico Situacional da Criança e do Adolescente de Congonhas/MG, e como técnico de pesquisa no Diagnóstico do Trabalho Infantil de Belo Horizonte, no Diagnóstico sobre o Trabalho Infantil em Betim/MG, no Diagnóstico da Criança e do Adolescente de Mococa/SP e no Diagnóstico sobre Imigração e Refúgio em Minas Gerais.

Mariana Vieira de Souza

Cientista Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), especialista em Gestão Social, Políticas Públicas, Redes e Defesa de Direitos. Professora na Pós-Graduação da PUC Minas. Atuou como coordenadora de pesquisa no Diagnóstico Situacional da Criança e do Adolescente de Congonhas/MG.

4. ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS

Este capítulo apresenta as estratégias metodológicas da pesquisa "**Infância, Tecnologia e Natureza em Goiana, PE**". O estudo teve como objetivo investigar como as crianças do território de Goiana — com foco nos distritos de Ponta de Pedras e Tejucupapo — se relacionam com as telas e a tecnologia, e como se relacionam com a natureza e os espaços abertos do seu território. A pesquisa foi desenhada em duas etapas complementares: uma etapa **qualitativa** e uma etapa **quantitativa**. Este capítulo detalha as estratégias adotadas em ambas as etapas, cujos resultados são apresentados no Capítulo 5.

4.1. Estratégia Quantitativa

Este capítulo apresenta as estratégias metodológicas quantitativas, organizadas em duas frentes complementares. A primeira (Seção 5.1) apresenta o levantamento de dados secundários, obtidos junto a bases oficiais — IBGE, Cadastro Único, Censo SUAS e Anatel —, que situam o município de Goiana e seus distritos em um panorama socioeconômico e de conectividade mais amplo. A segunda (Seção 5.2) apresenta o levantamento exploratório de dados primários, obtido por meio de questionário estruturado aplicado a 105 crianças do território, cujos resultados são detalhados em blocos temáticos — perfil da amostra, condições de moradia, território e natureza, telas e tecnologia, riscos digitais e bem-estar emocional —, complementados, sempre que pertinente, por achados qualitativos que corroboram ou aprofundam os dados numéricos correspondentes. Juntas, essas duas frentes constroem o retrato quantitativo da relação entre infância, telas e natureza em Goiana, servindo de base empírica para as análises conclusivas apresentadas no Capítulo 6.

4.1.1. Levantamento de dados secundários (estratégia metodológica)

Conforme definido em Plano de Trabalho, a pesquisa foi estruturada em um processo composto por quatro etapas: definição de critérios e validação dos indicadores junto ao contratante; treinamento e capacitação da equipe responsável pela coleta; coleta e processamento de dados, por meio de triangulação metodológica envolvendo estratégias quantitativas e qualitativas; e sistematização, análise e entrega de relatório técnico. A etapa de coleta e processamento previu explicitamente o levantamento de dados em bancos de dados oficiais (dados secundários), que antecede e contextualiza os levantamentos primários apresentados neste relatório.

O levantamento de dados secundários se deu através de consulta em bases de informações já existentes, por meio de microdados de bancos de dados oficiais de âmbito federal, estadual ou municipal. As fontes consultadas foram:

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE): uma entidade governamental responsável pela coleta, análise e disseminação de dados estatísticos, geográficos, cartográficos, geodésicos e ambientais sobre o Brasil, sendo uma fonte essencial de informações para estudos e políticas públicas;

Cadastro Único para Programas Sociais do Governo Federal (Cadastro Único): um instrumento que identifica e caracteriza as famílias de baixa renda. Permite conhecer a realidade socioeconômica dessas famílias, trazendo informações de todo o núcleo familiar, das características do domicílio, das formas de acesso a serviços públicos essenciais e, também, dados de cada um dos componentes da família;

Censo do Sistema Único de Assistência Social (Censo SUAS): base de informações de pesquisa realizada pelo Ministério da Cidadania do Brasil que coleta dados sobre a infraestrutura, recursos humanos, e serviços oferecidos pelas unidades de assistência social, visando melhorar a gestão e a qualidade do atendimento.

Agência Nacional de Telecomunicações (ANATEL): A base de dados da Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações) sobre acesso à internet é um conjunto abrangente de informações coletadas das operadoras de telecomunicações no Brasil. Ela serve para monitorar, regular e disponibilizar dados estatísticos sobre a conectividade fixa e móvel no país.

4.1.2. Levantamento exploratório (dados primários)

Já o levantamento de dados primários se deu através de um levantamento exploratório estruturado em forma de questionário com perguntas fechadas e de múltipla escolha. Foram aplicados os questionários junto à população de crianças e adolescentes com idade entre 08 e 12 anos, moradoras de Goiana/PE.

A pesquisa exploratória é o primeiro passo para o conhecimento de um fenômeno. Segundo Gil (2022, p. 27), o objetivo principal desses estudos é "proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito". Ao adotar o levantamento (survey) nesta fase, buscou-se identificar a frequência e a intensidade de comportamentos específicos do público-alvo frente ao tema proposto.

O delineamento por levantamento é apropriado quando o interesse do pesquisador reside no "que", "como", "quanto" e "onde" de um determinado grupo (BABBIE, 2023). No contexto de "Vivendo no mundo das telas sem perder a conexão com a natureza", o levantamento exploratório permitiu quantificar hábitos de exposição digital e o tempo de permanência em ambientes naturais, gerando indicadores que orientaram as fases subsequentes de grupos focais e entrevistas.

O instrumento utilizado foi o questionário estruturado, composto exclusivamente por perguntas fechadas. A opção por questões fechadas fundamentou-se na necessidade de obter dados padronizados que permitam a comparação imediata entre os respondentes. Conforme ensinam Marconi e Lakatos (2021, p. 102):

O questionário é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador. [...] As perguntas fechadas têm como objetivo facilitar a tabulação e a análise estatística. (MARCONI E LAKATOS, 2021, p. 102)

Considerando que o público é composto por crianças e adolescentes, a linguagem foi adaptada para garantir a clareza, evitando termos técnicos que possam comprometer a

fidedignidade das respostas. Dada a natureza exploratória desta etapa, não foi utilizada amostragem estatística com fins de generalização populacional rígida. A pesquisa adotou a amostragem por conveniência, na qual os participantes foram selecionados conforme sua disponibilidade e acessibilidade.

Creswell e Creswell (2021) observam que, em estudos exploratórios iniciais, a amostragem não probabilística é uma técnica legítima para identificar tendências em grupos específicos, fornecendo subsídios empíricos para que as etapas qualitativas posteriores (como o grupo focal e a entrevista narrativa) pudessem aprofundar as motivações subjetivas detectadas quantitativamente. Os dados obtidos através do questionário foram processados via estatística descritiva. A análise teve foco na distribuição de frequências e medidas de tendência central, transformando as respostas individuais em dados agregados que permitam visualizar o panorama geral do grupo estudado (FACHIN, 2017).

O instrumento quantitativo foi respondido por **105 crianças**, majoritariamente residentes no distrito de Ponta de Pedras (62,9%) e em Tejucupapo (16,2%), vinculadas principalmente a três escolas do território. A caracterização completa da amostra está detalhada na Seção 5.2.1. O questionário reuniu 49 perguntas organizadas em seis grandes blocos temáticos, que estruturam também a apresentação dos resultados neste relatório:

- Perfil sociodemográfico da criança (idade, sexo, raça/cor, religião, distrito);
- Condições de moradia e infraestrutura do domicílio;
- Relação com o território, o bairro/comunidade e a natureza;
- Relação com telas, tecnologia e redes sociais;
- Exposição a riscos e vulnerabilidades no ambiente digital;
- Bem-estar emocional associado a telas e a experiências na natureza.

Nota para leitura correta dos dados

- Salvo indicação em contrário, a base de cálculo de cada percentual é o total da amostra (N = 105), incluindo os casos "Não informado" — o que preserva a comparabilidade entre tabelas e evidencia o volume real de não resposta em cada pergunta.
- Nos cruzamentos (Seção 5.2.7), quando a base de cálculo exclui não-respostas de uma ou ambas as variáveis, o "N" da base é indicado no próprio gráfico.
- Perguntas de múltipla escolha (ex.: "quais tipos de tela usa", "quais redes sociais usa") permitem mais de uma resposta por criança; por isso, os percentuais somam mais que 100% e cada categoria é lida individualmente ("X% da amostra usa esse tipo de tela"), e não como partes de um todo.
- Todas as análises são descritivas (frequências simples e cruzamentos bivariados em percentual). Não foram aplicados testes estatísticos de significância — os achados apontados devem ser lidos como tendências e padrões descritivos observados na amostra, e não como relações estatisticamente comprovadas ou causais.
- Em cruzamentos com subgrupos pequenos (por exemplo, menos de 15 crianças), os percentuais são mais sensíveis a variações individuais; esses casos são sinalizados no texto como leitura de caráter exploratório.

4.2. Estratégia Qualitativa

Na fase qualitativa buscamos identificar e analisar dados que não podem ser mensurados numericamente, sendo eles sentimentos, percepções, intenções e comportamentos, dentre outros. Foram adotadas estratégias de pesquisa que possibilitem a escuta qualificada dos participantes, para o aprofundamento de questões de interesse da pesquisa.

Sendo assim, adotamos duas estratégias metodológicas, a saber: a realização de um Grupo Focal com crianças e adolescentes do município e a realização de Entrevistas Narrativas, também com este público.

4.2.1. Grupo Focal

Trata-se de uma estratégia metodológica qualitativa que busca explorar profundamente um tema específico por meio da interação entre participantes que compartilham características semelhantes, em que, guiados por um facilitador, os participantes são incentivados a expressar suas opiniões, experiências e percepções livremente, promovendo uma discussão rica e detalhada acerca de determinados temas preestabelecidos. No contexto da presente pesquisa, foram realizados 03 (três) grupos focais com a participação de 11 (onze) crianças no total.

O método permite uma escuta ativa e diferenciada para cada público, buscando captar as experiências, sentimentos e opiniões, conforme preconizado por Minayo (2007), que destaca a escuta como essencial para compreender as representações sociais e as dinâmicas culturais do contexto estudado.

De acordo com Gatti (2005) um grupo focal é uma técnica de pesquisa qualitativa na qual o pesquisador seleciona um conjunto de pessoas para que as mesmas, a partir de seus conhecimentos e de suas experiências pessoais, cometem acerca do tema objeto da pesquisa.

O trabalho com grupos focais permite compreender processos de construção da realidade por determinados grupos sociais, compreender práticas cotidianas, ações e reações a fatos e eventos, comportamentos e atitudes, constituindo-se como uma técnica importante para o conhecimento das representações, percepções, crenças, hábitos, valores, restrições, preconceitos, linguagens e simbologias prevalentes no trato de uma dada questão por pessoas que partilham de alguns traços em comum, relevantes para o estudo do problema visado. (Gatti, 2005, p.11)

Segundo Gaskell e Bauer (2000), os grupos focais permitem a interação direta entre os participantes, possibilitando que ideias sejam construídas coletivamente. Essa característica é essencial em estudos com populações específicas, como as criança e adolescentes, pois facilita a expressão de experiências individuais dentro de um contexto social. Além disso, Minayo (2014) destaca que essa técnica é valiosa para captar nuances das relações sociais e culturais que não seriam evidentes em abordagens exclusivamente quantitativas.

Assim, levando em consideração que o grupo focal realizado foi com público de crianças e adolescentes, com vistas em garantir ao grupo um ambiente favorável à discussão e de propiciar

aos participantes a possibilidade de manifestarem as suas percepções e pontos de vista, favorecendo a interação do grupo entre si e do mesmo com os pesquisadores, optamos pela utilização das chamadas dinâmicas de grupo.

a) Dinâmicas de Grupo

As dinâmicas de grupo são uma ferramenta metodológica poderosa no contexto de pesquisas qualitativas, especialmente quando se busca explorar a subjetividade dos participantes e promover a coesão grupal. Através dessas técnicas, é possível criar um ambiente em que os participantes se sintam seguros para compartilhar experiências, sentimentos e perspectivas que poderiam não emergir em abordagens mais estruturadas. Segundo Bion (1961), as dinâmicas de grupo permitem a expressão de conteúdos inconscientes, criando um espaço em que os participantes podem projetar suas vivências, o que facilita o acesso a aspectos mais profundos da subjetividade.

Em contextos de pesquisa com populações específicas, como população criança e adolescente, as dinâmicas de grupo se mostram particularmente eficazes. Elas incentivam a participação ativa dos membros, oferecendo uma plataforma onde eles podem expressar suas necessidades, preocupações e expectativas de maneira mais fluida e colaborativa, alinhando-se à perspectiva de Freire (1987), que defende a valorização da voz dos participantes. Assim, as dinâmicas de grupo são essenciais para a obtenção de um diagnóstico rico e detalhado, especialmente quando se considera a importância de ouvir a população criança e adolescente em um processo de construção de conhecimento que reflita suas experiências de forma ampla e participativa.

Para o presente trabalho a dinâmica elencada foi a dinâmica do **Recorte-Colagem**. Para o presente contexto de pesquisa, realizada com crianças e adolescentes, trata-se de uma técnica valiosa, pois não exige uma organização rígida do pensamento ou um discurso lógico e linear. Ao contrário, ela libera o potencial criativo dos participantes, permitindo uma abordagem mais fluida e espontânea. Como Arnheim (2002, p. 453) ressalta, a imagem tem o poder de transmitir não apenas a percepção consciente, mas também elementos inconscientes, tornando-se uma forma de expressão que vai além da simples representação visual. Ela se torna, assim, uma ferramenta para acessar conteúdos que talvez não fossem facilmente expressos por meio de palavras ou discursos tradicionais.

No campo da psicologia, ela emerge como uma alternativa de comunicação ou expressão que se trata de uma técnica envolvente, uma vez que induz aos participantes, de forma espontânea, ao exercício da criatividade e da livre associação. Assim, permite a exploração de novos recursos de investigação de conteúdos inconscientes e dos elementos que emergem, à individualidade, na medida em que a atividade de livre expressão é garantida pela simples seleção de imagens que já estão à disposição da pessoa.

Foram utilizados diferentes recursos de registro, como gravações de áudio, filmagens (mediante consentimento prévio dos participantes por meio de TCLE), além de materiais escritos produzidos pelos próprios participantes durante as oficinas. Foram realizadas análises de conteúdo (Bardin, 2016) e (Chizzotti, 2005), análises de discurso e, por fim, algumas considerações acerca do material produzido.

4.2.2. Entrevistas Narrativas

Como segunda estratégia metodológica qualitativa, adotamos a realização de entrevistas narrativas junto ao público de referência. As entrevistas narrativas caracterizam-se por apresentarem um caráter aberto. O método adotado trata-se de uma técnica específica sistematizada em meados dos anos 1970, por Fritz Schutze (1977), um importante acadêmico da época, membro do Grupo de Trabalho dos Sociólogos de Bielefeld, na Alemanha. A técnica foi elaborada com o intuito de obter histórias mais longas, e para isso, parte-se do “princípio de abertura”, em que se desconsidera o conhecimento prévio sobre o assunto e se tome o entrevistado como referência. Acredita-se que, ao narrar de maneira espontânea, o sujeito permite que o processo de reconstrução dos acontecimentos seja mais transparente.

As narrativas longas seguem uma estrutura de sequência e referenciação. Ou seja, se por um lado os relatos e as argumentações referem-se ao momento atual e buscam o convencimento do interlocutor e as descrições visam condensar algum acontecimento específico, as narrativas permitem uma maior indexicalidade, com efeito, uma maior relação com o contexto e as estruturas. O processo de rememorar e transformar em histórias permite apreender os acontecimentos e aprofundar o dualismo pensar-agir. A narração reconstrói ações e contexto da maneira mais adequada: ela mostra o lugar, o tempo, a motivação e as orientações do sistema simbólico do ator (Schutze, 1977). De modo geral, proposta é composta pelas seguintes fases, de acordo com a sistematização proposta pelo autor:

Fases da entrevista narrativa	
Preparação e Iniciação	Exploração do campo e Formulação do tópico inicial para narração; Emprego de auxílios visuais
Narração central	Não interromper; Somente encorajamento não verbal para continuar a narração; Esperar para os sinais de finalização
Fase de perguntas	Somente “Que aconteceu então?”; Não dar opiniões ou fazer perguntas sobre atitudes; Não discutir sobre contradições; Não fazer perguntas do tipo “por quê?”
Fase conclusiva	Parar de gravar; São permitidas perguntas do tipo “por quê?”; Fazer anotações imediatamente depois da entrevista

Fonte: Jovchelovich e Bauer (2002).

4.3. Diretrizes ético-legais e normativas

Além das diretrizes ético-legais específicas de proteção de dados já mencionadas ao longo deste capítulo, a pesquisa se orienta por um conjunto mais amplo de marcos normativos voltados à proteção da infância e da adolescência, retomados na interpretação dos achados ao longo deste relatório (em especial nas Seções 5.2.4, 5.2.5 e 6).

Compromisso com a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD): Todo o fluxo de coleta, armazenamento e tratamento de informações desta pesquisa é norteado pelo princípio do melhor interesse da criança e do adolescente, em conformidade com o Art. 14 da LGPD. Os dados do levantamento quantitativo foram tratados de forma anonimizada; os dados das estratégias qualitativas — envolvendo imagem, voz e narrativas biográficas — foram coletados mediante Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) assinado pelos pais ou responsáveis legais e Termo de Assentimento assinado pelas próprias crianças e adolescentes, em linguagem simples e acessível. Esse compromisso com a LGPD permeou todas as etapas da pesquisa, da coleta de campo à sistematização deste relatório.

Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e ECA Digital: A pesquisa dialoga com o princípio da proteção integral e do melhor interesse da criança e do adolescente, consagrado pelo ECA (Lei nº 8.069/1990), e com as alterações trazidas pela legislação conhecida como ECA Digital, que reforça o dever de proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital — incluindo a prevenção a conteúdos impróprios, ao assédio e à exposição a riscos online. Esses marcos são especialmente relevantes para a leitura dos achados sobre riscos e vulnerabilidades no ambiente digital (Seção 5.2.5).

Orientações da ONU sobre os direitos da criança no ambiente digital: A pesquisa também dialoga com as orientações da Organização das Nações Unidas sobre os direitos da criança em relação ao ambiente digital, que reconhecem tanto o direito de acesso e participação das crianças no mundo digital quanto seu direito à proteção, ao descanso, ao lazer e ao contato com a natureza — uma tensão que está no centro dos objetivos desta pesquisa.

Diretrizes da OMS e da Sociedade Brasileira de Pediatria sobre tempo de tela: Para a interpretação dos dados sobre tempo de uso de telas (Seção 5.2.4), a pesquisa toma como referência as diretrizes da Organização Mundial da Saúde (OMS) sobre atividade física, comportamento sedentário e sono na primeira infância, e o material de orientação da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) sobre saúde de crianças e adolescentes na era digital, que recomendam limites diários de tempo de tela recreativo variáveis conforme a faixa etária, com atenção redobrada para o uso intenso (5 horas ou mais por dia) identificado em parte da amostra pesquisada.

5. INFÂNCIA, TELAS E NATUREZA EM GOIANA, PE

Este capítulo reúne o desenvolvimento da pesquisa "Infância, Telas e Natureza em Goiana, PE": os resultados obtidos por meio de cada uma das estratégias metodológicas descritas no Capítulo 4, organizados em quatro subtópicos — o levantamento de dados secundários (Seção 5.1), o levantamento exploratório de dados primários, de natureza quantitativa (Seção 5.2), e as estratégias qualitativas de escuta em profundidade através de grupo focal (Seção 5.3) e entrevistas narrativas (Seção 5.4). Sempre que um achado quantitativo encontra eco direto em um relato qualitativo já disponível, essa relação é apresentada em um quadro de destaque "Achado qualitativo", imediatamente após o dado numérico correspondente.

5.1 Levantamento de dados secundários

Conforme estabelecido no Plano de Trabalho da pesquisa, esta etapa consiste no levantamento de dados secundários em bases de dados oficiais, servindo como mapeamento diagnóstico que antecede e contextualiza o levantamento exploratório de dados primários (Seção 5.2 em diante) e a etapa qualitativa (Seção 5.3). As bases de dados oficiais previstas para consulta foram: **Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)**, o **Cadastro Único para Programas Sociais** do Governo Federal (CadÚnico), o **Censo do Sistema Único de Assistência Social (Censo SUAS)** e **Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel)**.

Todos os indicadores apresentados neste capítulo referem-se ao município de Goiana/PE em sua totalidade (e não apenas aos distritos de Ponta de Pedras e Tejucupapo, foco do levantamento primário), e têm como recorte etário prioritário a população de crianças e adolescentes (0 a 17 anos, ou faixas correlatas conforme a granularidade disponível em cada base).

5.1.1. IBGE — Censo Demográfico 2022 (base SIDRA)

O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística disponibiliza, por meio da base SIDRA (Sistema IBGE de Recuperação Automática), as tabulações do Censo Demográfico 2022. A seguir, apresentamos os indicadores de perfil demográfico geral do município e, na sequência, o perfil específico da população de crianças e adolescentes segundo idade, sexo, raça/cor, indígenas, quilombolas e condições de moradia e saneamento.

a) Perfil demográfico geral

Densidade demográfica, 2022, Goiana/PE

Município	População residente	Área territorial (km²)	Densidade demográfica (hab./km²)
Goiana (PE)	81.055	445,405	181,98

Fonte: dados extraídos da base SIDRA, IBGE (2022).

Taxa de crescimento geométrico populacional, Goiana/PE

População residente (IBGE 2022)	Varição absoluta da população residente em 2010	Taxa de crescimento geométrico (%)
81.055	5.824	0,62

Fonte: dados extraídos da base SIDRA, IBGE (2022).

O município de Goiana/PE tem 81.055 residentes distribuídos pelos 445,405 km² do seu território, resultando em densidade demográfica de 181,98 habitantes por quilômetro quadrado, com taxa de crescimento geométrico de 0,62% frente à população registrada em 2010 — um crescimento moderado.

b) População de crianças e adolescentes

O município de Goiana/PE conta com uma população de 21.549 crianças e adolescentes (0 a 17 anos), o que representa 26,6% da população total do município.

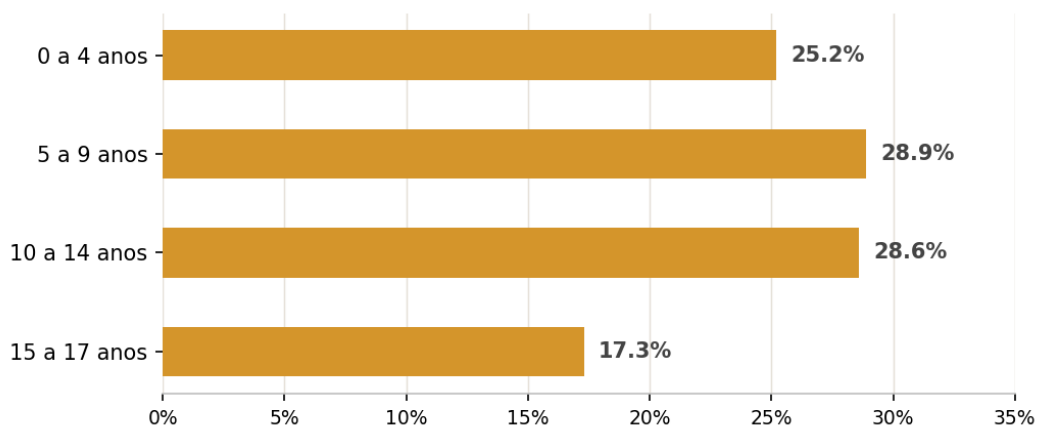
População segundo faixa etária e sexo — IBGE 2022, Goiana/PE

Faixa etária	Masculino	%	Feminino	%	Total	%
0 a 4 anos	2.731	12,7%	2.697	12,5%	5.428	25,2%
5 a 9 anos	3.155	14,6%	3.076	14,3%	6.231	28,9%
10 a 14 anos	3.077	14,3%	3.078	14,3%	6.155	28,6%
15 a 17 anos	1.966	9,1%	1.769	8,2%	3.735	17,3%
Total	10.929	50,7%	10.620	49,3%	21.549	100%

Fonte: dados extraídos da base SIDRA, IBGE (2022).

Verifica-se uma leve predominância masculina (10.929 contra 10.620 do sexo feminino). Quanto à faixa etária, a maior concentração ocorre entre 5 e 9 anos (28,9%), seguida por 10 a 14 anos (28,6%) e 0 a 4 anos (25,2%); o segmento adolescente de 15 a 17 anos é proporcionalmente menor (17,3%).

Gráfico — Percentual da população de crianças e adolescentes segundo faixa etária



Fonte: dados extraídos da base SIDRA, IBGE (2022).

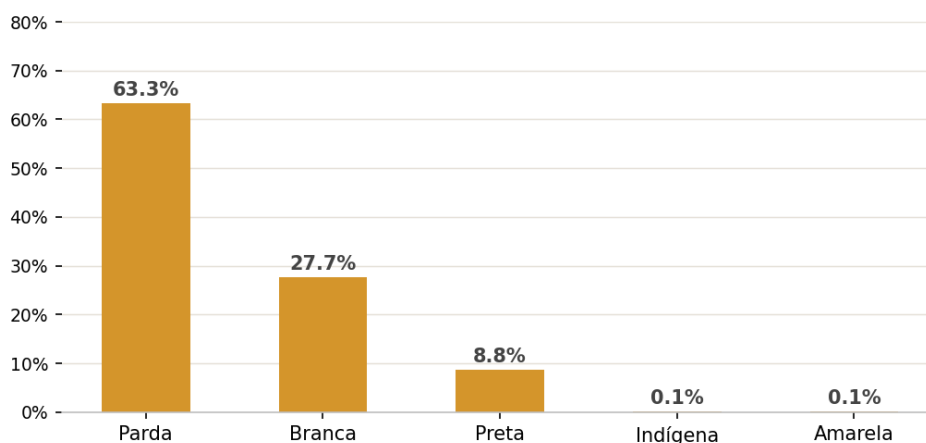
População de crianças e adolescentes segundo raça/cor — Goiana/PE

Faixa etária	Branca	Preta	Amarela	Parda	Indígena	Total
0 a 4 anos	1.778	368	4	3.275	3	5.428
5 a 9 anos	1.689	544	6	3.986	6	6.231
10 a 14 anos	1.533	574	9	4.035	4	6.155
15 a 17 anos	971	410	3	2.351	0	3.735
Total	5.971	1.896	22	13.647	13	21.549

Fonte: dados extraídos da base SIDRA, IBGE (2022).

Observa-se a predominância da população parda (13.647 indivíduos, 63,3% do total), seguida da população branca (5.971, 27,7%). Os demais grupos apresentam representatividade reduzida: preta (1.896, 8,8%), indígena (13, 0,1%) e amarela (22, 0,1%).

Gráfico — Percentual de crianças e adolescentes segundo raça/cor



Fonte: dados extraídos da base SIDRA, IBGE (2022).

População de crianças e adolescentes indígenas — Goiana/PE

População indígena	0 a 4 anos	5 a 9 anos	10 a 14 anos	15 a 17 anos	Total
Em terras indígenas	0	0	0	0	0
Fora de terras indígenas	3	6	4	0	13
Total	3	6	4	0	13

Fonte: dados extraídos da base SIDRA, IBGE (2022).

A população de crianças e adolescentes indígenas em Goiana/PE soma 13 indivíduos autodeclarados, todos residentes fora de terras indígenas — o município não possui terra indígena demarcada na base cartográfica do Censo 2022.

População de crianças e adolescentes quilombolas — Goiana/PE

Faixa etária	Pessoas residentes em territórios quilombolas	Pessoas quilombolas residentes em territórios quilombolas
0 a 4 anos	0	0
5 a 9 anos	0	0
10 a 14 anos	0	0
15 a 17 anos	0	0
Total	0	0

Fonte: dados extraídos da base SIDRA, IBGE (2022).

O município não possui território quilombola registrado nesta tabulação do Censo 2022, motivo pelo qual todos os valores aparecem zerados.

c) Condições de moradia e saneamento

Nesta seção, o recorte etário passa a ser de 0 a 19 anos, em função da granularidade disponível nas tabulações do IBGE para domicílios (blocos quinquenais).

Canalização de água — crianças e adolescentes (0 a 19 anos), Goiana/PE

Faixa etária	Canalizada até dentro da casa	Canalizada, mas apenas no terreno	Sem água canalizada	Total
0 a 4 anos	4.876	268	277	5.421
5 a 9 anos	5.654	273	289	6.216
10 a 14 anos	5.615	254	274	6.143
15 a 19 anos	5.674	237	290	6.201
Total	21.819	1.032	1.130	23.981

Fonte: dados extraídos da base SIDRA, IBGE (2022).

O acesso à canalização de água é predominante: de um total de 23.981 crianças e adolescentes, a vasta maioria (21.819, ou 91,0%) possui água canalizada até dentro da residência. Ainda assim, 1.032 pessoas contam com água canalizada apenas no terreno e 1.130 vivem em domicílios sem água canalizada.

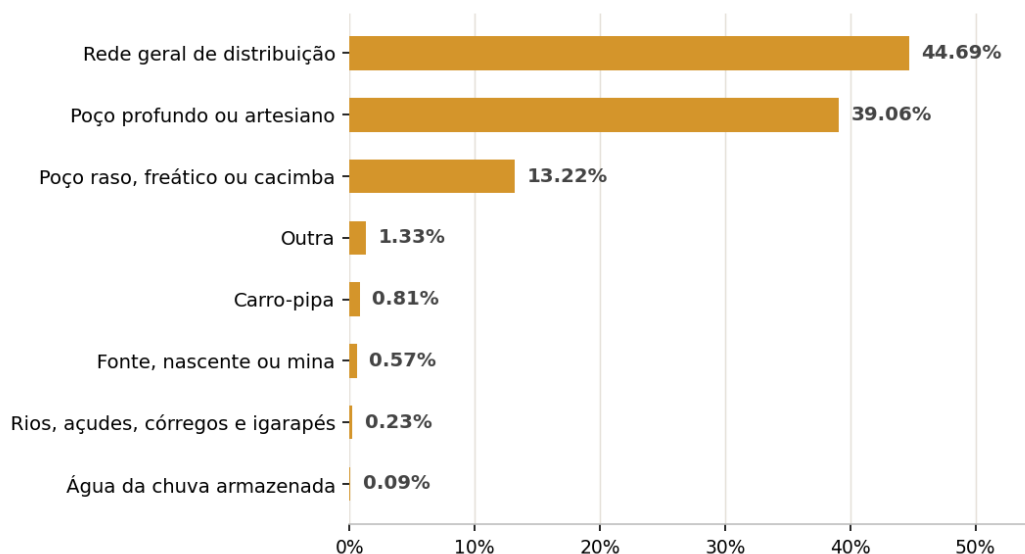
Forma de abastecimento de água — crianças e adolescentes (0 a 19 anos), Goiana/PE

Forma de abastecimento	0 a 4	5 a 9	10 a 14	15 a 19	Total
Rede geral de distribuição	2.347	2.844	2.741	2.784	10.716
Poço profundo ou artesiano	2.169	2.394	2.413	2.392	9.368
Poço raso, freático ou cacimba	722	800	800	848	3.170
Fonte, nascente ou mina	30	35	39	33	137
Carro-pipa	42	49	52	51	194
Água da chuva armazenada	2	8	2	9	21
Rios, açudes, córregos e igarapés	15	8	16	16	55
Outra	94	78	80	68	320
Total	5.421	6.216	6.143	6.201	23.981

Fonte: dados extraídos da base SIDRA, IBGE (2022).

A rede geral de distribuição atende 44,7% da população infantojuvenil, mas o abastecimento por poços (profundo + raso) responde por 52,3% do fornecimento — um perfil bem distinto de contextos com cobertura de rede geral consolidada, e um dado relevante para o planejamento de políticas de saneamento em Goiana/PE.

Gráfico — Percentual de crianças e adolescentes segundo principal forma de abastecimento de água



Fonte: dados extraídos da base SIDRA, IBGE (2022).

Esgotamento sanitário — crianças e adolescentes (0 a 19 anos), Goiana/PE

Tipo de esgotamento	0 a 4	5 a 9	10 a 14	15 a 19	Total
Rede geral, rede pluvial ou fossa ligada à rede	1.339	1.500	1.571	1.543	5.953
Fossa séptica ou fossa filtro não ligada à rede	1.686	1.964	1.918	1.979	7.547
Fossa rudimentar ou buraco	1.910	2.200	2.114	2.132	8.356
Vala	189	218	225	242	874
Rio, lago, córrego ou mar	168	203	166	179	716
Outra forma	98	94	119	100	411
Não tinham banheiro nem sanitário	31	37	30	26	124
Total	5.421	6.216	6.143	6.201	23.981

Fonte: dados extraídos da base SIDRA, IBGE (2022).

O tipo de esgotamento mais utilizado é a fossa rudimentar ou buraco (8.356 crianças e adolescentes, 34,8%), seguida pela fossa séptica não ligada à rede (7.547, 31,5%) e pela rede geral (5.953, 24,8%). As soluções de saneamento in situ (fossas) predominam sobre a rede geral em Goiana/PE — um cenário de cobertura de rede coletora ainda limitada, relevante para o planejamento de políticas de saneamento básico voltadas à infância.

5.1.2. ANATEL — Índice Brasileiro de Conectividade (IBC)

Complementando o levantamento de dados secundários apresentado nesta seção, foram consultados os microdados do **Índice Brasileiro de Conectividade (IBC)**, calculado anualmente pela Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel). O IBC resulta da média ponderada de sete indicadores de conectividade — densidade de acessos móveis, densidade de banda larga fixa, cobertura populacional por telefonia móvel, adensamento de estações rádio-base, existência de backhaul de fibra ótica e o grau de competitividade dos serviços de telefonia móvel e de banda larga fixa — e permite comparar o estágio de conectividade de municípios e estados brasileiros.

Índice Brasileiro de Conectividade (IBC) e indicadores componentes, Goiana (PE), 2021–2025

Ano	IBC	Cobertura móvel (4G/5G)	Densidade SMP	Concentração SMP (HHI)	Densidade SCM	Concentração SCM (HHI)	Adensamento de estações	Backhaul de fibra
2021	63,69	99,66%	78,99	68	2,07	92	13,11	100%
2022	65,68	99,92%	92,20	62	5,61	88	8,63	100%
2023	65,14	99,93%	90,54	64	4,07	83	10,79	100%
2024	69,85	99,74%	66,20	50	57,80	36	25,25	100%
2025	70,96	99,89%	69,32	53	61,99	32	25,83	100%

HHI SMP e HHI SCM representam o grau de concentração dos respectivos mercados (valores mais altos indicam mercados mais concentrados/menos competitivos). Fonte: Anatel, Índice Brasileiro de Conectividade.

Evolução do IBC. O índice geral de conectividade de Goiana subiu de 63,69 (2021) para 70,96 (2025), um avanço de 7,27 pontos (+11,4%) em cinco anos, indicando uma melhora consistente no estágio de conectividade do município no período.

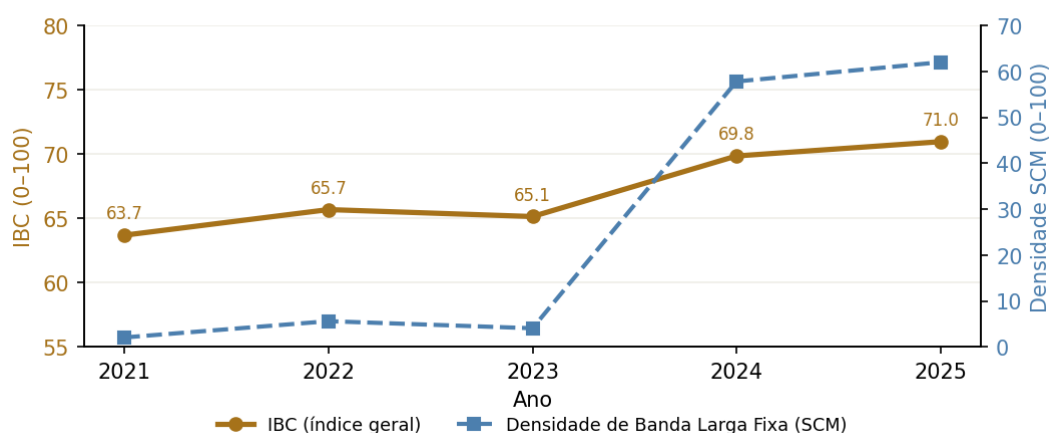
Cobertura móvel praticamente universal. A cobertura populacional por sinal 4G/5G manteve-se acima de 99,6% em todos os anos da série, confirmando que a quase totalidade dos moradores do município já dispõe de sinal de telefonia móvel — um dado que ajuda a explicar por que, no levantamento exploratório desta pesquisa (Seção 5.2.4), o celular aparece como a tela mais utilizada pelas crianças, muito à frente de outros dispositivos.

Expansão recente e acelerada da banda larga fixa. O achado mais expressivo da série é o salto na densidade de acessos de banda larga fixa (SCM): praticamente estável e baixa entre 2021 e 2023 (2,07 a 5,61), o indicador salta para 57,80 em 2024 e chega a 61,99 em 2025 — um crescimento de quase 15 vezes em relação a 2023. Esse salto é acompanhado por uma queda acentuada na concentração do mercado de banda larga fixa (HHI SCM cai de 83, em 2023, para 36 em 2024 e 32 em 2025), sugerindo a entrada de novos provedores e uma ampliação real da oferta de banda larga fixa no município a partir de 2024 — não apenas um ajuste metodológico pontual.

Mercado de telefonia móvel também menos concentrado. A concentração do mercado de telefonia móvel (HHI SMP) também recuou ao longo da série, de 68 (2021) para 50–53 (2024–2025), indicando ganhos de competitividade nesse mercado, ainda que mais modestos que os observados na banda larga fixa.

Infraestrutura de rede em expansão. O adensamento de estações rádio-base (ERBs por 10 mil habitantes) praticamente dobrou no período, de 13,11 (2021) para 25,83 (2025), e o município conta com backhaul de fibra ótica presente em todos os anos analisados (indicador de 100%), uma condição estrutural favorável à continuidade da expansão da banda larga fixa observada a partir de 2024.

Goiana (PE) — Evolução do IBC e da Densidade de Banda Larga Fixa (2021–2025)



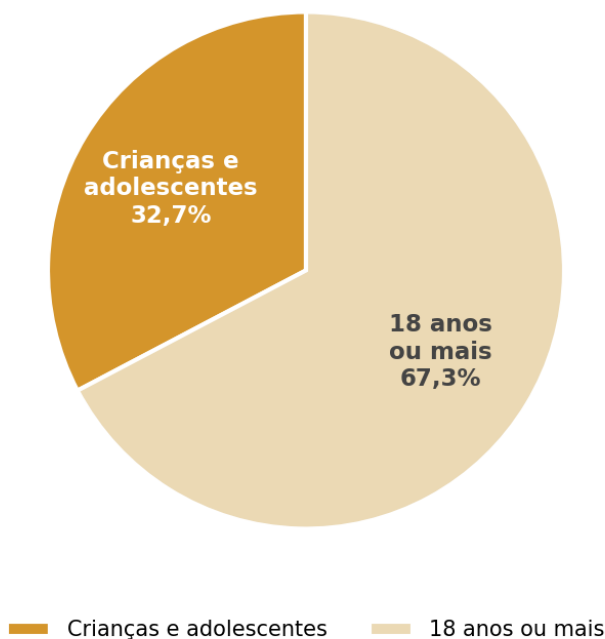
Fonte: Anatel, Índice Brasileiro de Conectividade.

Leitura conjunta com os achados da pesquisa. Os dados da Anatel oferecem um pano de fundo relevante para a interpretação do levantamento exploratório: o gargalo de acesso a computador, notebook ou tablet identificado na amostra pesquisada (apenas 40% dos domicílios — Seção 5.2.2) reflete um cenário de conectividade historicamente apoiado quase exclusivamente no acesso móvel, mas que já mostra sinais recentes (2024–2025) de expansão da infraestrutura de banda larga fixa no município. Esse movimento é um dado relevante para o Instituto Mundos acompanhar em atualizações futuras da pesquisa, na medida em que a ampliação do acesso à banda larga fixa tende a modificar os padrões de uso de telas por crianças e adolescentes no território.

5.1.3. Cadastro Único Social — CadÚnico

O Cadastro Único para Programas Sociais do governo federal (CadÚnico) é um instrumento que identifica e caracteriza as famílias de baixa renda, permitindo compreender a realidade socioeconômica dessa população. Do total de 55.946 pessoas cadastradas no CadÚnico em Goiana/PE, 18.293 são crianças e adolescentes (0 a 17 anos), o que representa 32,7% do total de registros.

Gráfico — Percentual de pessoas cadastradas no CadÚnico entre crianças/adolescentes e 18 anos ou mais



Fonte: TABCAD/CECAD 2.0.

População de crianças e adolescentes cadastrada no CadÚnico segundo faixa etária e sexo

Faixa etária	Masculino	%	Feminino	%	Total	%
0 a 4 anos	2.118	11,6%	1.988	10,9%	4.106	22,4%
5 a 6 anos	1.047	5,7%	967	5,3%	2.014	11,0%
7 a 15 anos	5.037	27,5%	4.872	26,6%	9.909	54,2%
16 a 17 anos	1.130	6,2%	1.134	6,2%	2.264	12,4%
Total	9.332	51,0%	8.961	49,0%	18.293	100%

Fonte: TABCAD/CECAD 2.0.

A maior parte do grupo (54,2%) tem entre sete e quinze anos. A distribuição por sexo é equilibrada: 51,0% masculino e 49,0% feminino.

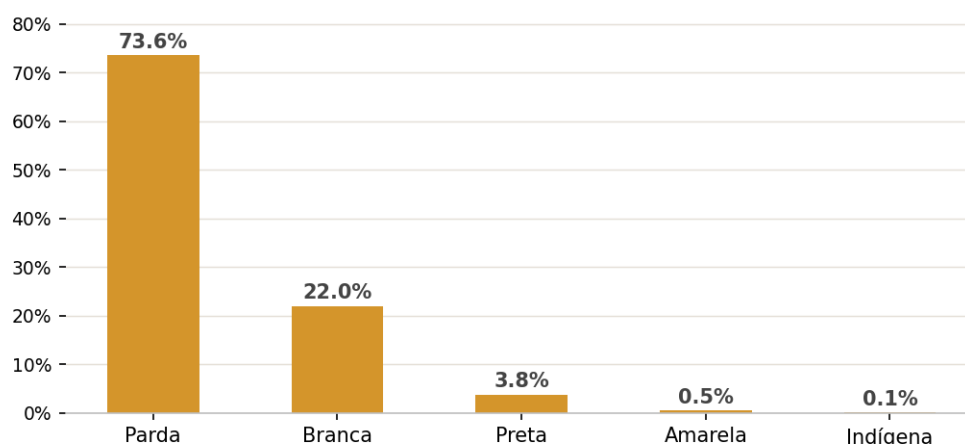
População de crianças e adolescentes cadastrada no CadÚnico segundo faixa etária e cor ou raça

Faixa etária	Branca	Preta	Amarela	Parda	Indígena	Total
0 a 4 anos	836	124	12	3.130	4	4.106
5 a 6 anos	395	47	16	1.555	1	2.014
7 a 15 anos	2.291	375	51	7.185	7	9.909
16 a 17 anos	507	148	9	1.598	2	2.264
Total	4.029	694	88	13.468	14	18.293

Fonte: TABCAD/CECAD 2.0.

A população parda concentra 73,6% dos registros — proporção ainda mais expressiva do que a observada nacionalmente em levantamentos similares. A população branca soma 22,0% dos cadastros.

Gráfico — Percentual de crianças e adolescentes cadastrados no CadÚnico segundo raça/cor



Fonte: TABCAD/CECAD 2.0.

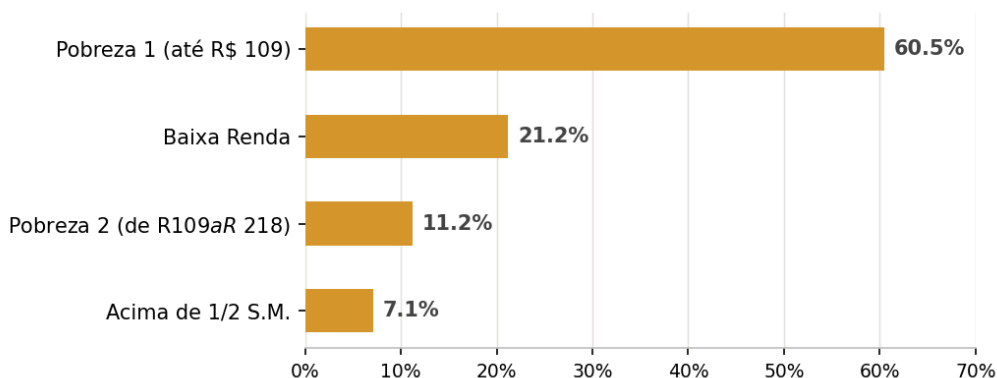
População cadastrada no CadÚnico segundo faixa de renda familiar per capita

Faixa etária	Pobreza 1 (até R\$ 109)	Pobreza 2 (R\$ 109 a R\$ 218)	Baixa Renda	Acima de 1/2 S.M.	Total
0 a 4 anos	2.920	492	548	146	4.106
5 a 6 anos	1.286	198	390	140	2.014
7 a 15 anos	5.680	1.118	2.331	780	9.909
16 a 17 anos	1.173	248	617	226	2.264
Total	11.059	2.056	3.886	1.292	18.293

Fonte: TABCAD/CECAD 2.0.

A maior parcela da população (11.059, ou 60,5%) está enquadrada na faixa de Pobreza 1 (até R\$ 109 per capita). Em conjunto, as duas faixas de maior vulnerabilidade (Pobreza 1 e Pobreza 2) somam 71,7% das crianças e adolescentes cadastradas em Goiana/PE.

Gráfico — Percentual segundo faixa de renda familiar per capita



Fonte: TABCAD/CECAD 2.0.

Número de crianças e adolescentes no CadÚnico segundo grupos populacionais tradicionais e específicos

Grupo populacional	0 a 4	5 a 6	7 a 15	16 a 17	Total	%
Família de Pescadores Artesanais	367	171	1.110	292	1.940	10,6%
Família Catadores de Material Reciclável	77	41	162	37	317	1,7%
Família Agricultores Familiares	48	26	139	44	257	1,4%
Família Acampada	6	4	19	4	33	0,2%
Família Pertencente a Comunidade de Terreiro	8	3	12	5	28	0,2%
Família Ribeirinha	2	1	15	4	22	0,1%
Família Assentada da Reforma Agrária	4	2	10	4	20	0,1%
Família de Preso do Sistema Carcerário	0	1	5	4	10	0,1%
Família Extrativista	0	0	1	0	1	0,0%
Nenhuma	3.590	1.765	8.426	1.869	15.650	85,6%
Total	4.106	2.014	9.909	2.264	18.293	100%

Fonte: TABCAD/CECAD 2.0.

A maioria (85,6%) não possui vínculo com nenhuma categoria específica. Entre os segmentos identificados, destaca-se com grande relevância a "Família de Pescadores Artesanais", que soma 1.940 registros (10,6% do total) — uma característica marcante do perfil socioeconômico de Goiana/PE, coerente com sua condição de município litorâneo.

5.1.4. Centros de Referência da Assistência Social — CRAS

O município de Goiana/PE conta com 3 equipamentos CRAS: CRAS I - Casa de Proteção à Família, CRAS II - Casa da Família e CRAS III - Osvaldo Rabelo Filho. A seguir, apresentamos dados sobre famílias em acompanhamento pelo PAIF, situações de trabalho infantil e atendimentos em Serviços de Convivência e Fortalecimento de Vínculos (SCFV), com base no Registro Mensal de Atendimentos (RMA) de 2025.

Número de famílias em acompanhamento pelo PAIF (Média/mês), por CRAS — 2025

Equipamento CRAS	Média de famílias/mês (2025)
CRAS III - Osvaldo Rabelo Filho	346,1
CRAS II - Casa da Família	330,8
CRAS I - Casa de Proteção à Família	306,5

Fonte: Registro Mensal de Atendimentos dos CRAS de Goiana/PE. MDS/SNAS/CGVIS, 2025.

Os três equipamentos apresentam volumes relativamente próximos entre si, um cenário mais equilibrado do que o observado em municípios de maior porte, onde costuma haver grande disparidade entre unidades.

Com relação aos atendimentos coletivos do SCFV, organizados por faixa etária:

Média de crianças de 0 a 6 anos em SCFV por Unidade CRAS — 2025

Unidade CRAS	Média 2025
CRAS II - Casa da Família	0,2
CRAS III - Osvaldo Rabelo Filho	0,1
CRAS I - Casa de Proteção à Família	0,0

Fonte: Registro Mensal de Atendimentos dos CRAS de Goiana/PE. MDS/SNAS/CGVIS, 2025.

A cobertura do SCFV para a primeira infância (0 a 6 anos) é praticamente inexistente em Goiana/PE, com médias mensais residuais nas três unidades.

Média de crianças/adolescentes de 7 a 14 anos em SCFV por Unidade CRAS — 2025

Unidade CRAS	Média 2025
CRAS II - Casa da Família	60,8
CRAS I - Casa de Proteção à Família	28,2
CRAS III - Osvaldo Rabelo Filho	8,0

Fonte: Registro Mensal de Atendimentos dos CRAS de Goiana/PE. MDS/SNAS/CGVIS, 2025.

O CRAS II - Casa da Família concentra o maior volume de atendimentos nesta faixa etária, que é a de maior adesão ao SCFV entre as três analisadas.

Média de adolescentes de 15 a 17 anos em SCFV por Unidade CRAS — 2025

Unidade CRAS	Média 2025
CRAS II - Casa da Família	13,0
CRAS III - Osvaldo Rabelo Filho	3,7
CRAS I - Casa de Proteção à Família	2,2

Fonte: Registro Mensal de Atendimentos dos CRAS de Goiana/PE. MDS/SNAS/CGVIS, 2025.

Em todas as três faixas etárias analisadas, o CRAS II - Casa da Família se destaca como a unidade com maior volume de atendimentos do SCFV em Goiana/PE.

5.1.5. Centro de Referência Especializado de Assistência Social — CREAS

O município de Goiana/PE conta com 1 equipamento CREAS. A seguir, apresentamos os dados sobre crianças e adolescentes vítimas de violência ou violações de direitos que ingressaram como novos casos no PAEFI durante 2025, com detalhamento por sexo e faixa etária da vítima.

Vítimas de violência intrafamiliar (física ou psicológica) que ingressaram no PAEFI — 2025

Perfil da vítima	Masculino	Feminino	Total (2025)
0 a 6 anos	2	3	5
7 a 12 anos	0	4	4
13 a 17 anos	2	6	8
Total	4	13	17

Fonte: Registro Mensal de Atendimentos do CREAS de Goiana/PE. MDS/SNAS/CGVIS, 2025.

Em 2025, 17 crianças e adolescentes ingressaram no PAEFI como vítimas de violência intrafamiliar. O perfil predominante é o de meninas (76,5% do total), concentradas sobretudo na faixa de 13 a 17 anos.

Vítimas de abuso sexual que ingressaram no PAEFI — 2025

Perfil da vítima	Masculino	Feminino	Total (2025)
0 a 6 anos	0	1	1
7 a 12 anos	0	2	2
13 a 17 anos	0	7	7
Total	0	10	10

Fonte: Registro Mensal de Atendimentos do CREAS de Goiana/PE. MDS/SNAS/CGVIS, 2025.

Os 10 casos de abuso sexual registrados são todos do sexo feminino, com forte concentração na faixa de 13 a 17 anos (7 casos, 70% do total). Não houve registro de vítimas do sexo masculino nesta categoria.

Vítimas de exploração sexual que ingressaram no PAEFI — 2025

Perfil da vítima	Masculino	Feminino	Total (2025)
0 a 6 anos	0	0	0
7 a 12 anos	0	0	0
13 a 17 anos	0	0	0
Total	0	0	0

Fonte: Registro Mensal de Atendimento do CREAS de Goiana/PE. MDS/SNAS/CGVIS, 2025.

Não houve registros de vítimas de exploração sexual que ingressaram no PAEFI em Goiana/PE durante 2025.

Vítimas de negligência ou abandono que ingressaram no PAEFI — 2025

Perfil da vítima	Masculino	Feminino	Total (2025)
0 a 6 anos	1	0	1
7 a 12 anos	0	0	0
13 a 17 anos	0	0	0
Total	1	0	1

Fonte: Registro Mensal de Atendimento do CREAS de Goiana/PE. MDS/SNAS/CGVIS, 2025.

Apenas 1 criança (menino, 0 a 6 anos) ingressou no PAEFI como vítima de negligência ou abandono em 2025.

Crianças/adolescentes em situação de trabalho infantil (até 15 anos) que ingressaram no PAEFI — 2025

Perfil da vítima	Masculino	Feminino	Total (2025)
0 a 12 anos	0	2	0
13 a 15 anos	1	0	1
Total	1	2	3

Fonte: Registro Mensal de Atendimento do CREAS de Goiana/PE. MDS/SNAS/CGVIS, 2025.

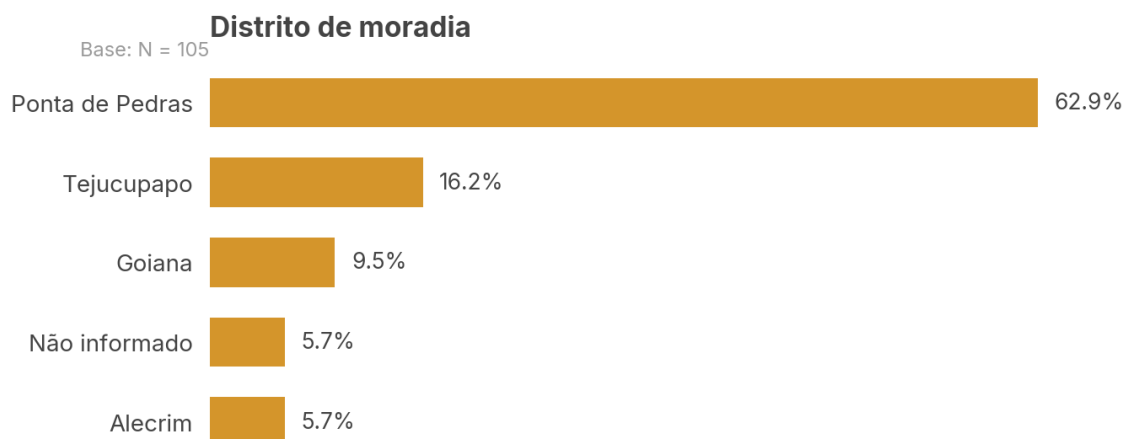
O ingresso de crianças em situação de trabalho infantil no PAEFI somou 3 casos em 2025: 2 meninas de 0 a 12 anos e 1 menino de 13 a 15 anos.

5.2 Levantamento exploratório de dados primários

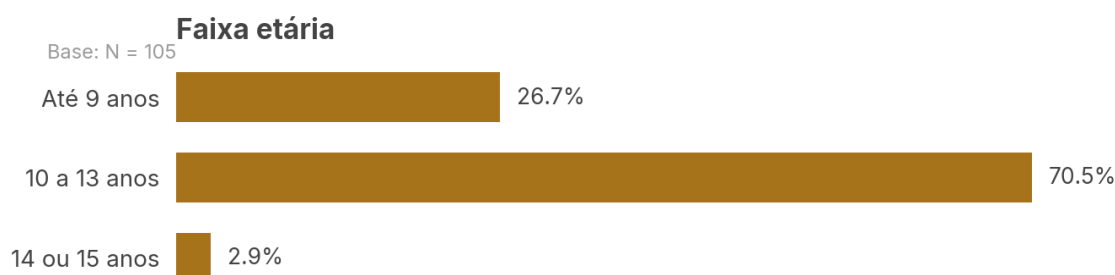
A partir daqui são apresentados os resultados do levantamento exploratório quantitativo, realizado por meio de questionário estruturado aplicado a 105 crianças dos distritos de Ponta de Pedras e Tejucupapo (Seções 5.2.1 a 5.2.7). Conforme indicado na Seção 4.4, sempre que um achado quantitativo encontra eco em um relato das entrevistas qualitativas já disponíveis, essa relação é apresentada em quadro de destaque "Achado qualitativo", imediatamente após o dado numérico correspondente.

5.2.1 Perfil da Amostra

A amostra é composta por **105 crianças**, concentradas no distrito de **Ponta de Pedras (62,9%)**, seguido por **Tejucupapo (16,2%)**. Cerca de 9,5% residem na sede de Goiana e 5,7% no distrito de Alecrim. A faixa etária é majoritariamente de **10 a 13 anos (70,5%)**, com 26,7% até 9 anos e uma pequena parcela (2,9%) de 14-15 anos.



Distribuição da amostra por distrito de moradia.



Distribuição da amostra por faixa etária.

Em relação ao sexo, a amostra é praticamente equilibrada entre **masculino (47,6%)** e **feminino (44,8%)**, com 7,6% preferindo não responder. A maior parte se autodeclara **parda (60,0%)**, e a religião mais citada é a ausência de vínculo religioso (30,5%), seguida de evangélica/pentecostal (29,5%) e católica (23,8%).

Sexo

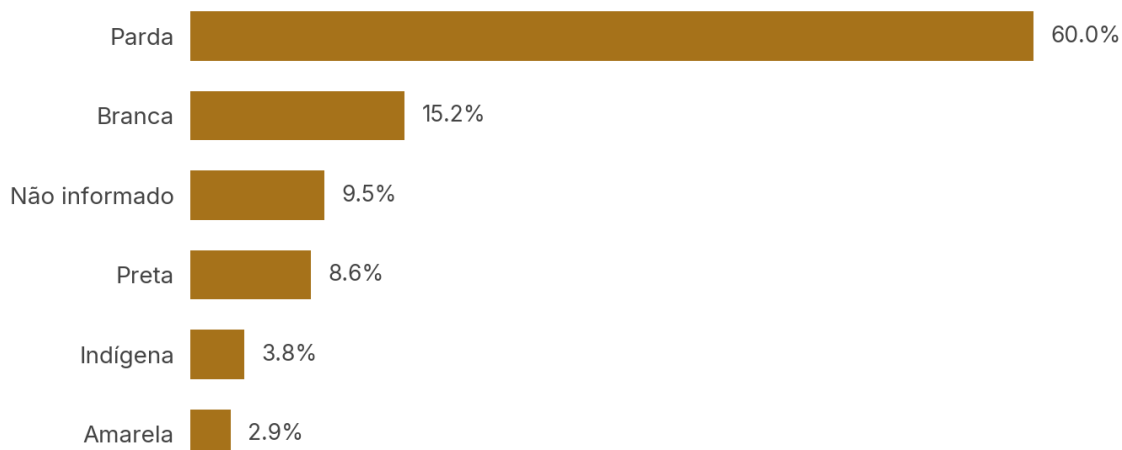
Base: N = 105



Distribuição da amostra por sexo.

Raça/Cor (autodeclarada)

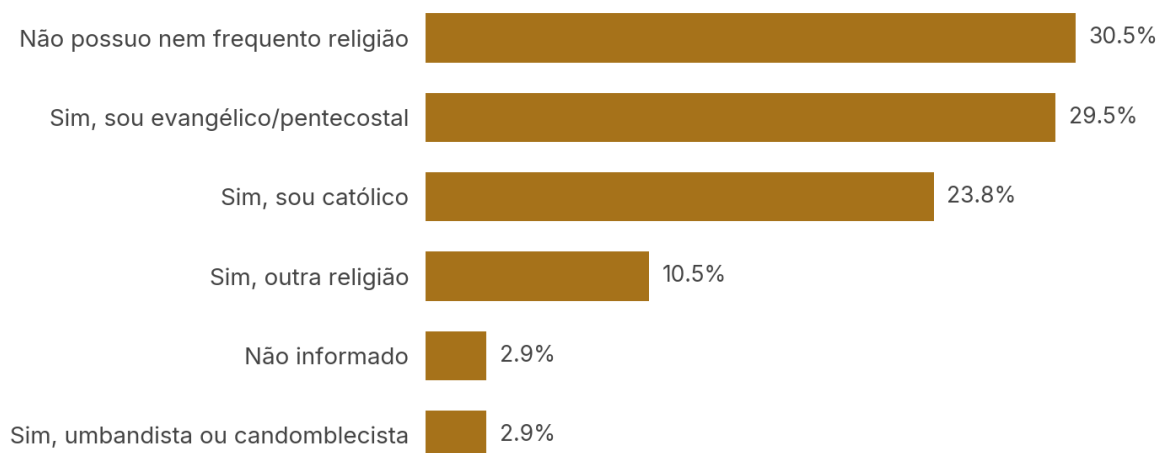
Base: N = 105



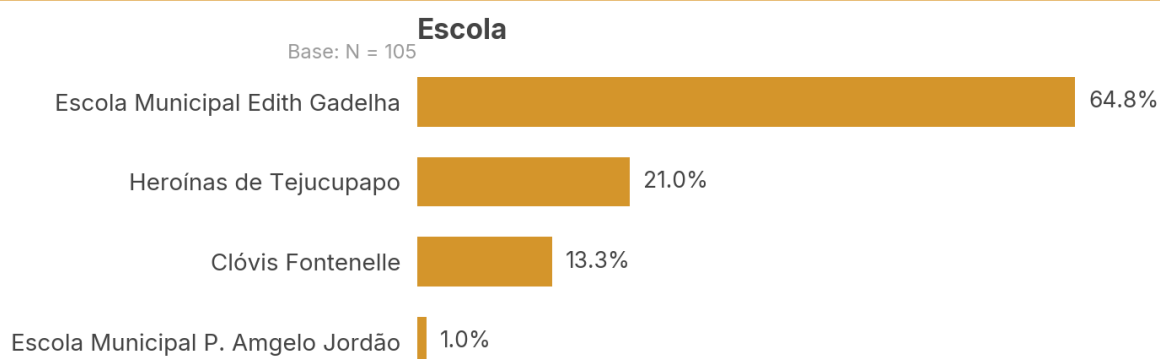
Distribuição da amostra por raça/cor autodeclarada.

Religião

Base: N = 105



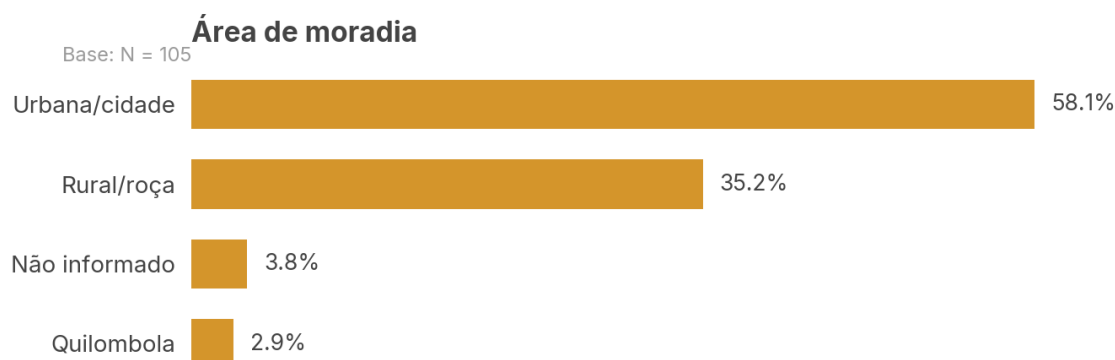
Distribuição da amostra por religião.



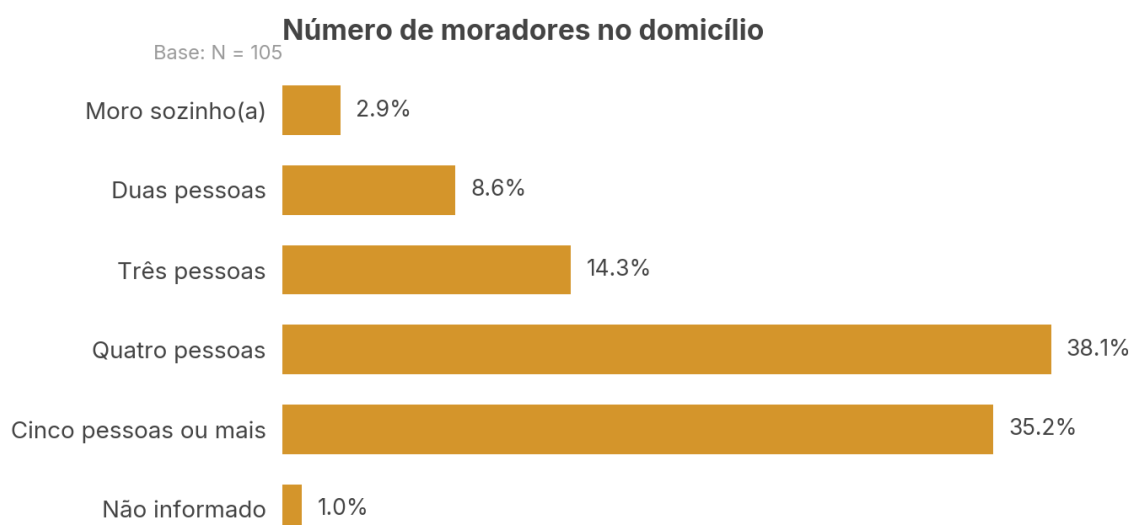
Distribuição da amostra por escola.

5.2.2 Condições de Moradia e Infraestrutura

A maioria das crianças mora em área **urbana (58,1%)**, mas uma parcela relevante reside em área **rural/roça (35,2%)** e 2,9% em território quilombola — uma composição que ajuda a explicar diferenças de percepção sobre a natureza local, discutidas na Seção 5.2.7. A maioria dos domicílios tem quatro ou mais moradores (73,3% no total).



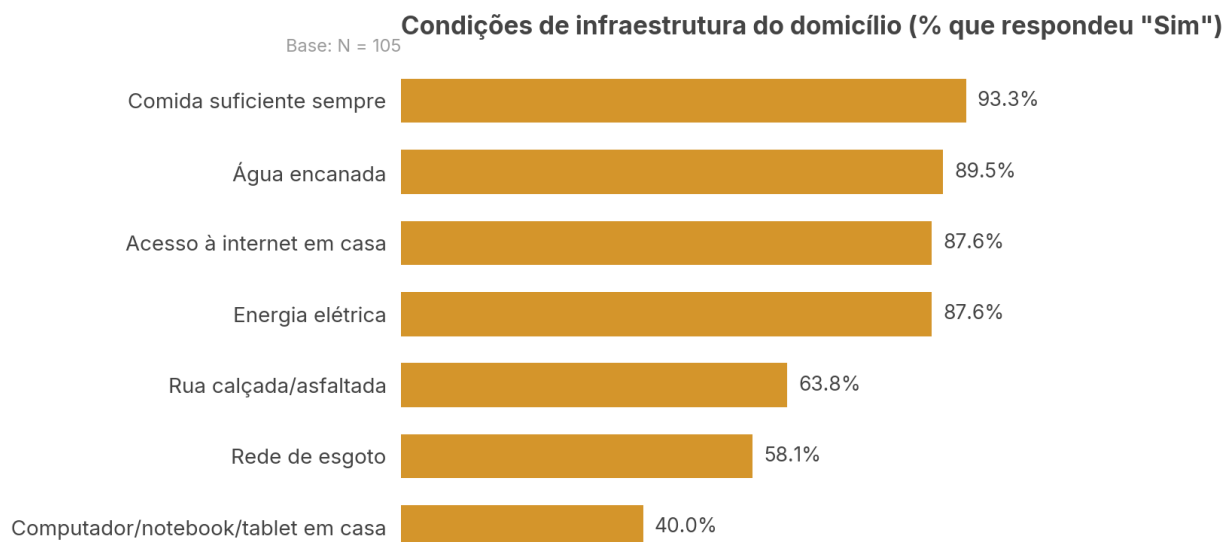
Área de moradia das crianças pesquisadas.



Número de pessoas que moram no domicílio, contando a criança.

5.2.2.1 Infraestrutura básica

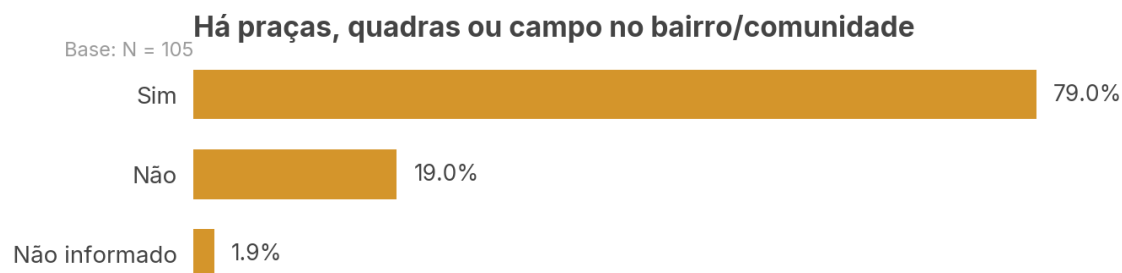
As condições básicas de infraestrutura doméstica são majoritariamente positivas: **93,3%** relatam ter sempre comida suficiente para todos em casa, **89,5%** têm água encanada e **87,6%** têm energia elétrica e acesso à internet em casa. Os principais gargalos de infraestrutura aparecem em **rede de esgoto (58,1%)**, **rua calçada/asfaltada (63,8%)** e, de forma mais acentuada, na posse de **computador, notebook ou tablet (apenas 40,0%)** — o que indica que o acesso doméstico à internet ocorre majoritariamente via celular, e não por computador (ponto retomado na Seção 5.2.4).



Condições de infraestrutura do domicílio (percentual de respostas "Sim").

5.2.2.2 Espaços de lazer e participação social

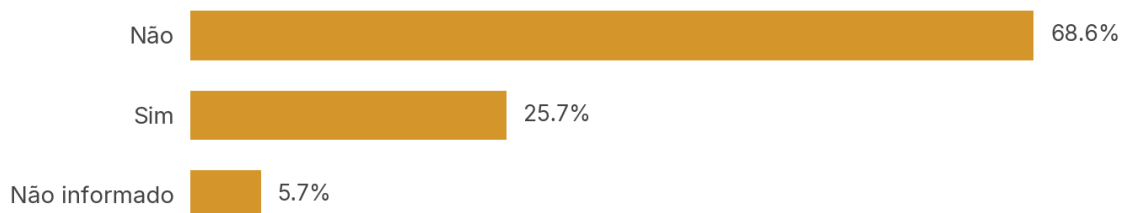
Praças, quadras de esporte ou campo estão disponíveis no bairro/comunidade para **79,0%** das crianças. Já a participação em projetos sociais no bairro é bem mais restrita: apenas **25,7%** participam de algum projeto — um dado relevante para o Instituto Mundos ao pensar em estratégias de intervenção comunitária.



Presença de praças, quadras de esporte ou campo no bairro/comunidade.

Participa de projeto social no bairro/comunidade

Base: N = 105



Participação em projeto social no bairro/comunidade.

5.2.3 Território, Comunidade e Natureza

Os dados revelam um vínculo forte e cotidiano das crianças pesquisadas com espaços abertos e de natureza. A grande maioria — **85,7%** — tem o costume de brincar na rua, na praça, na praia ou tomar banho de rio/mar, e **76,2%** costumam observar o pôr do sol ou a chuva chegando. Quando perguntadas sobre a coisa mais legal que já viram onde moram, "**animais ou plantas**" foi a resposta mais frequente (47,6%), à frente de "pessoas importantes para mim" (29,5%). Da mesma forma, os **espaços de natureza (rios, matas, praias)** são apontados como o que há de mais legal no bairro/comunidade por 42,9% das crianças — a resposta mais citada, ligeiramente acima de "os amigos e as pessoas que moram aqui" (40,0%).

Costume de brincar na rua/praça/praia ou tomar banho de rio/mar

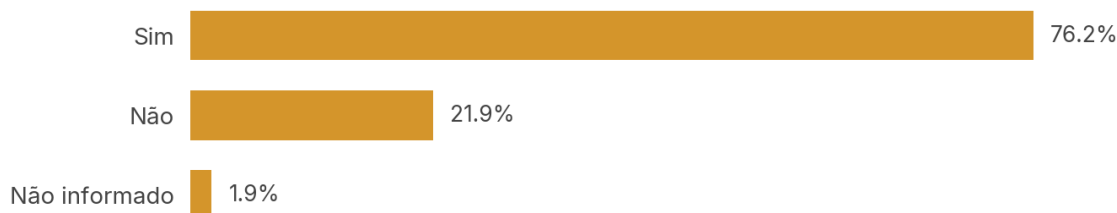
Base: N = 105



Costume de brincar na rua/praça/praia ou tomar banho de rio/mar.

Costume de ver o pôr do sol / a chuva chegando

Base: N = 105



Costume de observar o pôr do sol / a chuva chegando.

O que tem de mais legal no bairro/comunidade

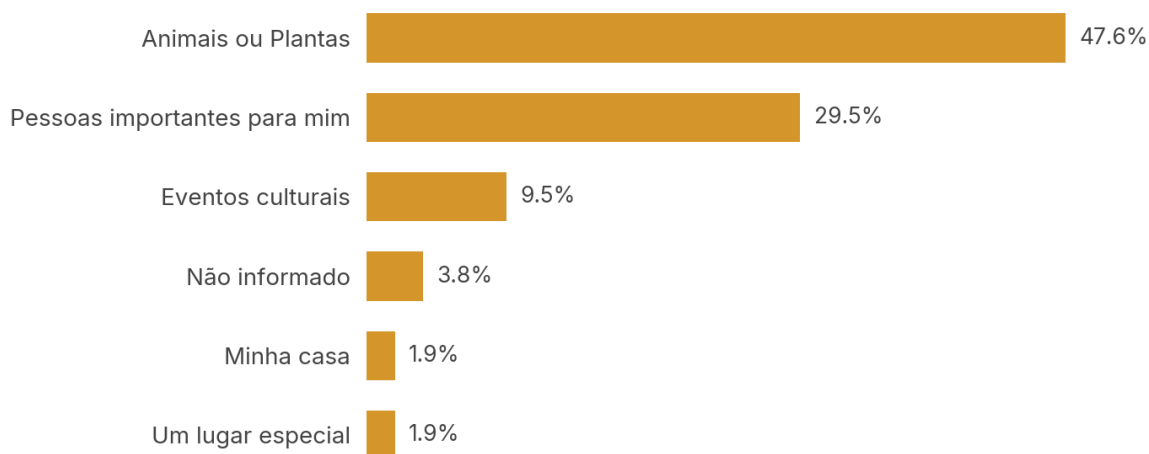
Base: N = 105



O que tem de mais legal no bairro/comunidade.

Coisa mais legal que já viu onde mora

Base: N = 105



Coisa mais legal que já viu onde mora (categorias mais citadas).

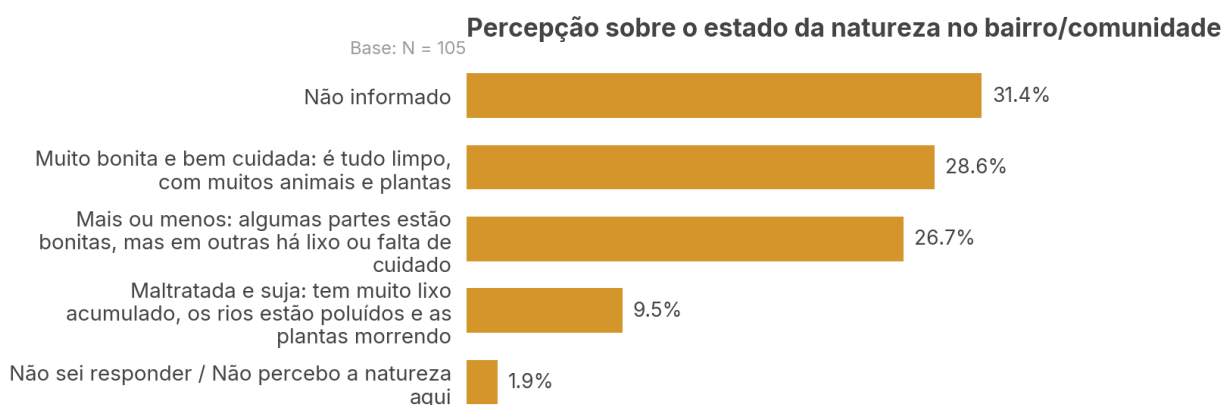
Quanto à companhia nos momentos de contato com a natureza, a maioria se diverte **com amigos da mesma idade (36,2%)** ou com **irmãos/primos (28,6%)**; apenas 12,4% relatam preferir estar sozinho(a) nesses momentos.



Com quem gosta de se divertir na natureza.

5.2.3.1 Percepção sobre o estado da natureza local

Ao serem convidadas a avaliar o estado da natureza em seu bairro/comunidade, **28,6%** descrevem-na como "muito bonita e bem cuidada", mas uma parcela numericamente próxima — **26,7%** — a descreve como "mais ou menos" (partes bonitas, partes com lixo ou falta de cuidado), e **9,5%** a descrevem como "maltratada e suja". É importante notar que **31,4% não responderam** a essa pergunta — o maior índice de não resposta do bloco temático, o que sugere que se trata de uma questão mais abstrata ou de resposta mais difícil para essa faixa etária. Entre quem respondeu, portanto, a percepção de algum grau de degradação ambiental (soma de "mais ou menos", "maltratada" e "em perigo") chega a cerca de 40% dos casos válidos — um dado relevante que é aprofundado por território na Seção 5.2.7.



Percepção sobre o estado da natureza no bairro/comunidade.

5.2.3.2 Sentimento em relação ao território e prioridades

A maior parte das crianças (51,4%) relata sentir que as ruas e lugares do seu bairro são "muito bonitos" e gosta de morar ali; 35,2% têm uma percepção neutra ("nem bonito nem feio"). Quando convidadas a refletir sobre o que consideram "melhor" na vida — dentre opções que

contrapõem natureza/convívio, tecnologia/popularidade e hábitos saudáveis —, entre quem respondeu, **ter tempo para brincar ao ar livre e estar com amigos e família** foi a opção mais escolhida (32,4% do total da amostra, e a grande maioria das respostas válidas), ante 12,4% que priorizariam "ter os melhores aparelhos, internet rápida e ser popular nas redes sociais".

O que sente ao olhar para as ruas e lugares do bairro

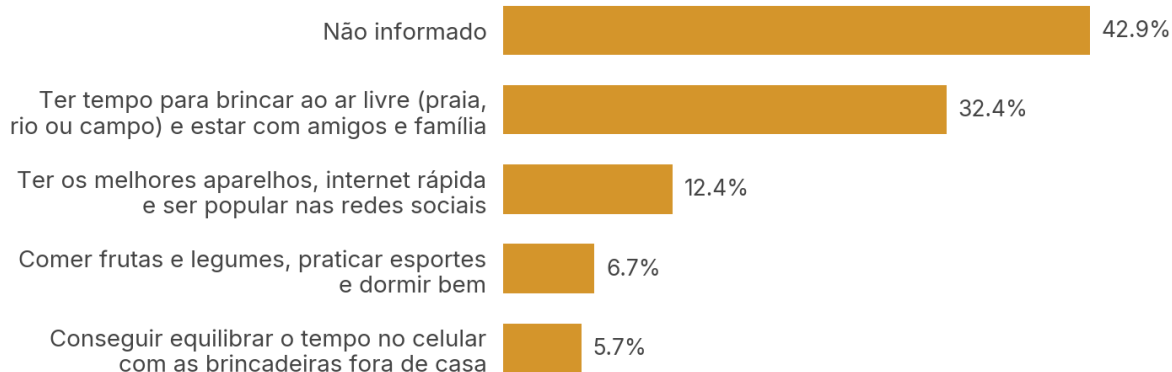
Base: N = 105



Sentimento ao olhar para as ruas e lugares do bairro.

"Para você, o que é melhor?"

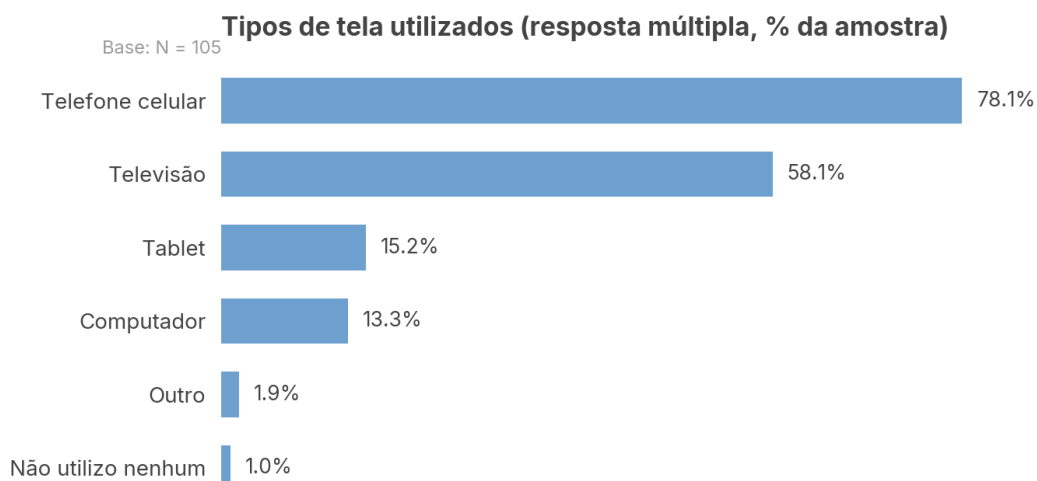
Base: N = 105



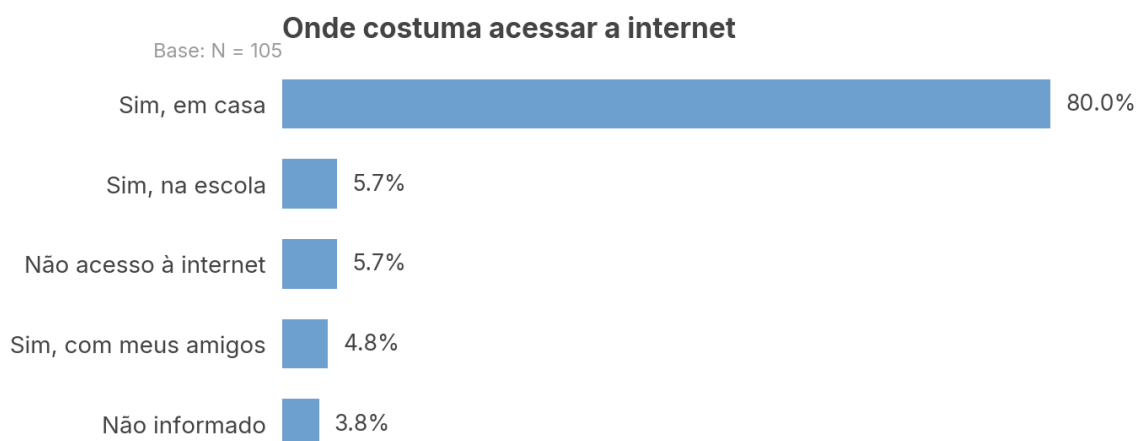
"Pense um pouco: para você, o que é melhor?"

5.2.4 Telas e Tecnologia

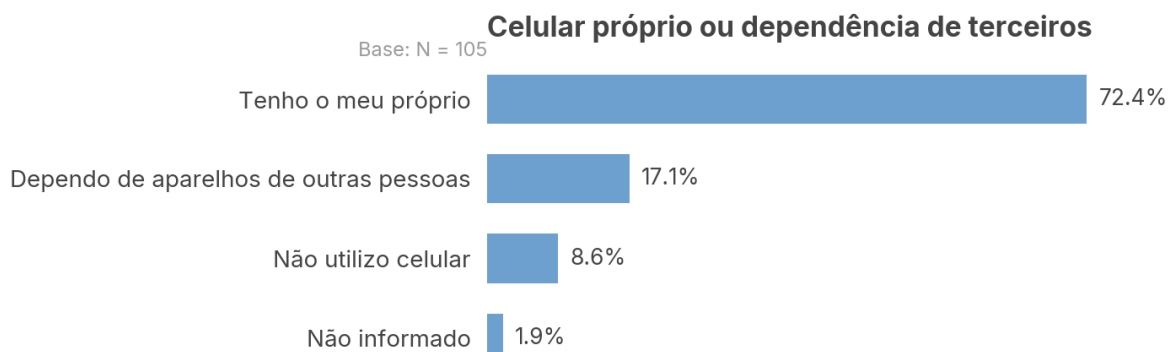
O celular é, disparadamente, a tela mais usada pelas crianças pesquisadas: **78,1%** (82 de 105) usam telefone celular, à frente da televisão (58,1%), do tablet (15,2%) e do computador (13,3%). O acesso à internet ocorre majoritariamente em casa (**80,0%**), e a maioria — **72,4%** — já possui celular próprio (não depende de aparelhos de terceiros).



Tipos de tela utilizados (resposta múltipla).



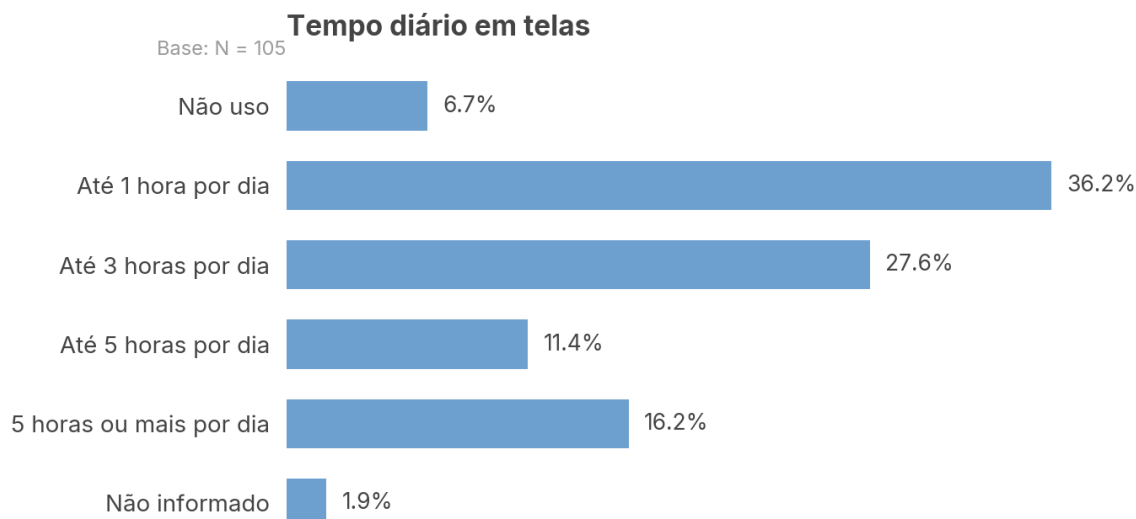
Onde costuma acessar a internet.



Posse de celular próprio.

5.2.4.1 Tempo de tela e redes sociais

O tempo de tela diário é heterogêneo: **36,2%** usam até 1 hora por dia e **27,6%** até 3 horas — uso considerado moderado. No outro extremo, uma parcela relevante e não desprezível — **16,2%** — relata 5 horas ou mais de tela por dia, e 11,4% entre 3 e 5 horas. Somando essas duas faixas, **mais de 1 em cada 4 crianças (27,6%) usa tela por 3 horas ou mais diariamente**. As redes sociais mais usadas são **Youtube (61,0%)**, **Instagram (52,4%)** e **Tiktok (39,0%)**, com o Whatsapp/Telegram em quarto lugar (30,5%).



Tempo diário em telas (celular, redes sociais, vídeos, TV, etc.).



Redes sociais utilizadas (resposta múltipla).



O que mais gosta de fazer na tela (até 3 opções, categorias mais citadas).

Chama atenção que, entre as atividades mais citadas na tela, ao lado de categorias de entretenimento como "jogar jogos" (60,0%) e "assistir vídeos/filmes/fotos" (55,2%), **26,7% das crianças citam "pesquisar ou estudar"** — uma proporção não desprezível de uso instrumental/educativo da tela, que a etapa qualitativa ajuda a qualificar.

Achado qualitativo — a tela como instrumento de aprendizagem informal

O achado quantitativo dialoga com a literatura sobre aprendizagem informal mediada por tecnologia ("informal digital learning"), que reconhece o potencial da tela como ferramenta de autoeducação dirigida pela própria criança — fenômeno distinto, e por vezes concorrente, do uso passivo de entretenimento, e que sugere que políticas educativas digitais não devem tratar "tempo de tela" como categoria única e homogênea. Duas das entrevistas qualitativas trazem exemplos vívidos desse uso:

Wylla relata ter aprendido a desenhar copiando tutoriais de uma criadora de conteúdo, mantendo um caderno físico de desenhos como registro do aprendizado — uma hibridização entre o digital e o manual.

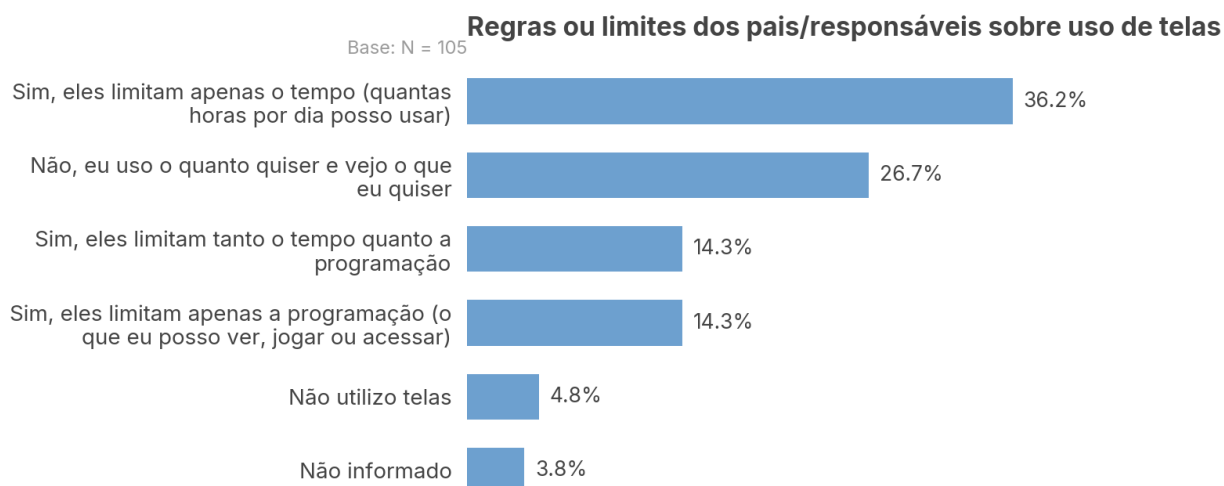
W., em entrevista qualitativa.

Alisson relata pesquisa autônoma e aprofundada sobre astronomia, com elaboração técnica sobre luz estelar, cor, distância e órbitas — muito acima do que se esperaria de uma resposta a uma pergunta fechada de questionário sobre "pesquisar ou estudar".

A., em entrevista qualitativa.

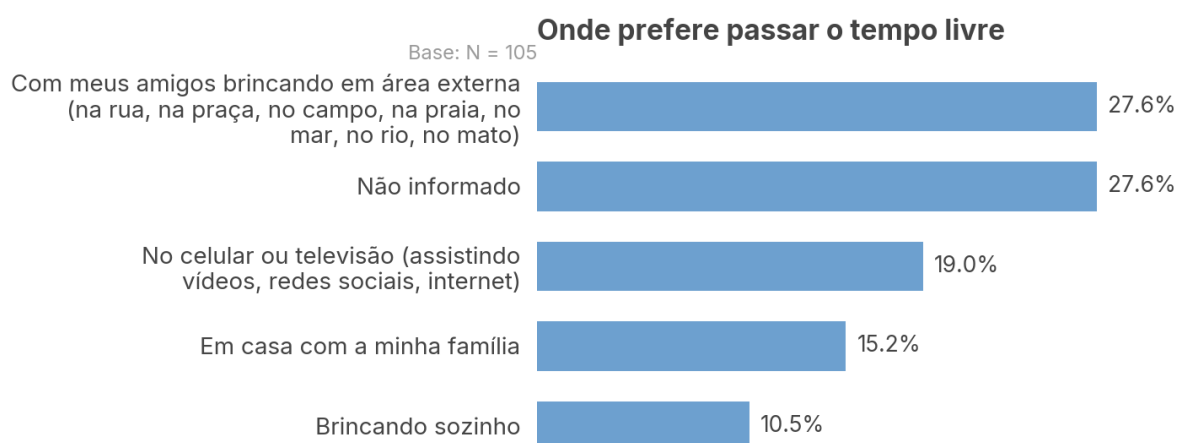
5.2.4.2 Regras dos pais e tempo livre

Sobre as regras familiares de uso de telas, **36,2%** relatam que os pais/responsáveis limitam apenas o tempo de uso, enquanto **26,7%** dizem não ter regra alguma ("uso o quanto quiser e vejo o que eu quiser"). Regras combinadas (tempo + programação) e regras apenas de conteúdo/programação aparecem lado a lado, com 14,3% cada. O efeito desses diferentes tipos de regra sobre o tempo de tela efetivo é analisado em profundidade na Seção 5.2.7.2.



Regras ou limites dos pais/responsáveis sobre uso de telas.

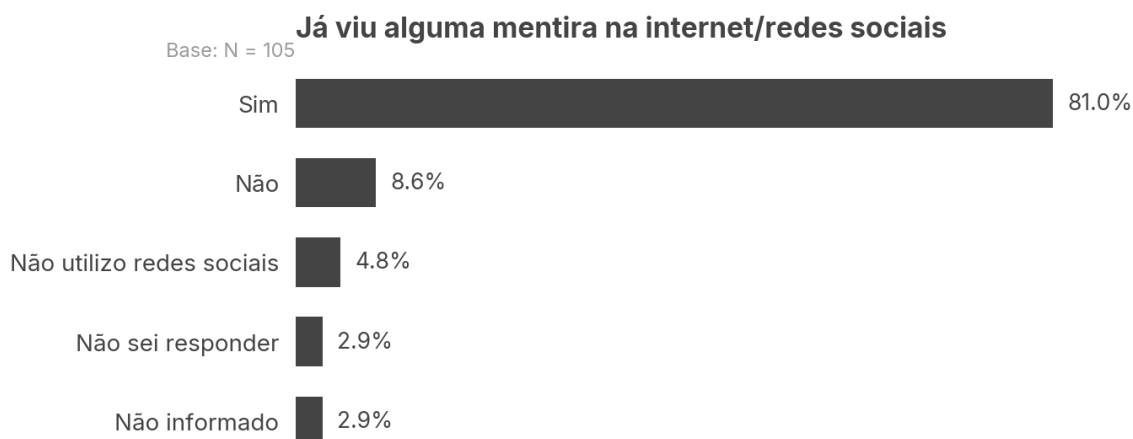
Quanto à preferência de uso do tempo livre, "brincar com amigos em área externa" ainda é a opção mais citada (27,6%), mas o celular/televisão já aparece como prioridade para **19,0%** das crianças — um contingente próximo ao de quem prefere ficar em casa com a família (15,2%). É importante notar que 27,6% não informaram essa preferência.



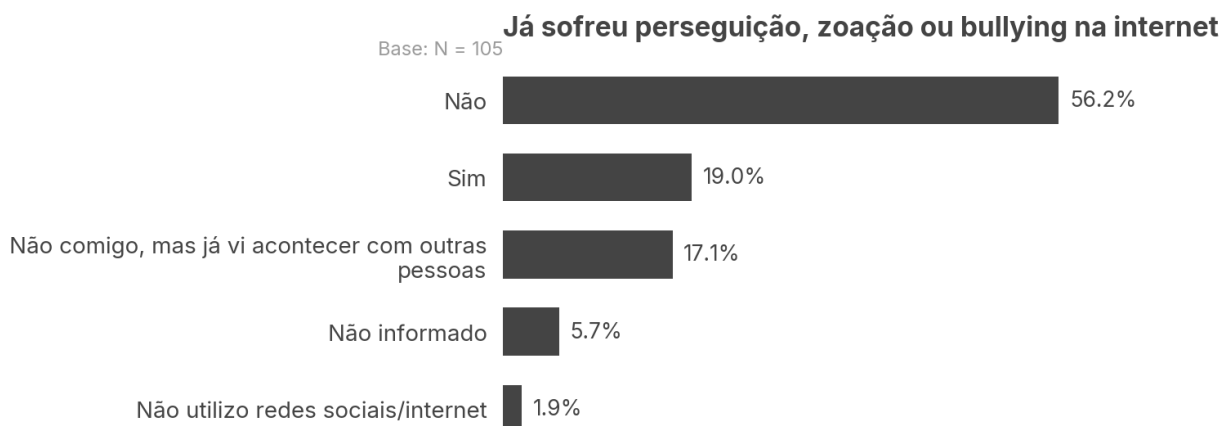
Onde prefere passar o tempo livre.

5.2.5 Riscos e Vulnerabilidades no Ambiente Digital

Este bloco investiga a exposição das crianças a situações de risco no ambiente digital. O achado mais expressivo é que **81,0%** das crianças já viram alguma mentira na internet ou nas redes sociais — a desinformação já é parte cotidiana da experiência digital dessa faixa etária. Em relação ao **bullying**, **19,0%** relatam já ter sofrido pessoalmente perseguição, zoação ou bullying na internet, e outros **17,1%** já viram isso acontecer com outras pessoas — ou seja, mais de **1 em cada 3 crianças (36,1%)** já teve contato direto ou indireto com essa forma de violência online.



Já viu alguma mentira na internet ou nas redes sociais.

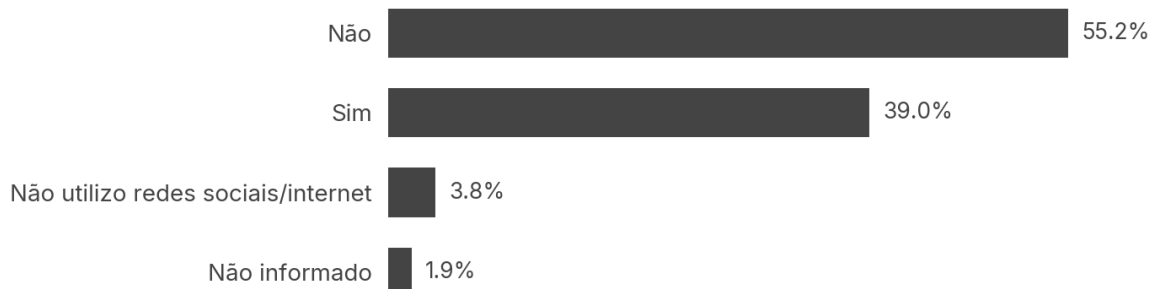


Já sofreu perseguição, zoação ou bullying na internet.

Sobre a exposição a conteúdo inadequado, **39,0%** já viram na internet algum site ou vídeo com violência ou conteúdo impróprio para a idade que os incomodou. Mais preocupante: **19,1%** (somando "já aconteceu uma vez" e "sempre acontece") relatam já ter recebido pedidos de fotos, vídeos ou terem tido conversas estranhas que os deixaram desconfortáveis — um indicador de exposição a abordagens potencialmente predatórias que merece atenção redobrada em qualquer estratégia de educação digital voltada a este território.

Já viu conteúdo de violência/impróprio que incomodou

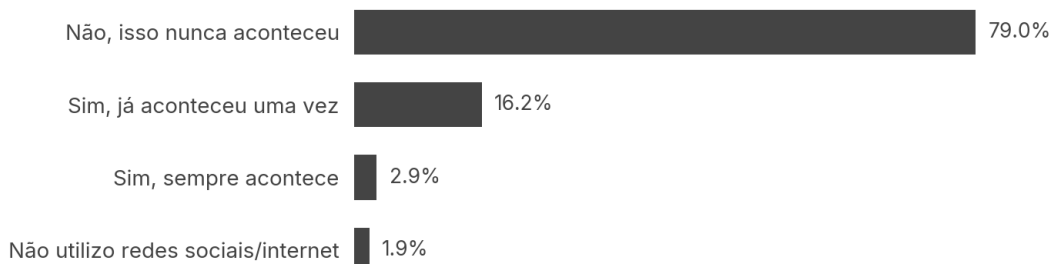
Base: N = 105



Já viu conteúdo de violência/impróprio para a idade que incomodou.

Já recebeu pedido de fotos/vídeos ou conversa estranha desconfortável

Base: N = 105



Já recebeu pedido de fotos/vídeos ou teve conversa estranha desconfortável.

Achado qualitativo — o mecanismo concreto por trás dos percentuais

O relato de A. sobre as salas informais ("banheiros públicos") do jogo Roblox dá textura concreta a esses percentuais: mostra o mecanismo técnico específico — a ausência de verificação de idade em salas de chat dentro de uma plataforma amplamente utilizada por essa faixa etária — pelo qual a exposição estatisticamente relatada efetivamente ocorre, uma informação que o dado quantitativo, por sua natureza agregada, não é capaz de revelar por si só.

Tem jogos de banheiro público (...) não precisa de verificação para poder ter o chat (...) tem muita coisa mais de 18 lá.

A., em entrevista qualitativa, descrevendo salas informais dentro da plataforma Roblox.

Pediram a senha e o login primeiro, eu dei, e a pessoa entrou, trocou a senha e ela não enviou o dinheiro.

A., em entrevista qualitativa, relatando fraude financeira já sofrida em transação de conta de jogo.

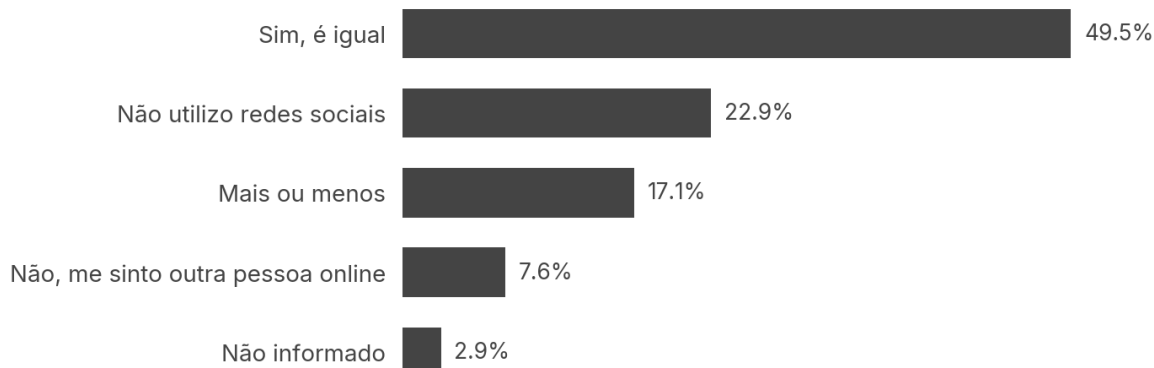
5.2.5.1 Identidade digital e o que mais preocupa

Quando perguntadas se a imagem que postam nas redes sociais (com ou sem filtros) corresponde a quem realmente são, **49,5%** dizem que "sim, é igual", mas **17,1%** respondem "mais ou menos" e **7,6%** afirmam sentir-se "outra pessoa online" — um sinal de dissonância entre identidade real e digital em uma minoria relevante do grupo. Quanto ao que mais deixaria as crianças tristes ou chateadas, "perder um passeio ou brincadeira que queria muito" (64,8%) supera

de forma ampla "ver um comentário ruim ou ser atacado em jogo/rede social" (18,1%) — reforçando, por contraste, o valor atribuído às experiências ao ar livre e presenciais frente às digitais.

A imagem postada nas redes é igual a quem é de verdade

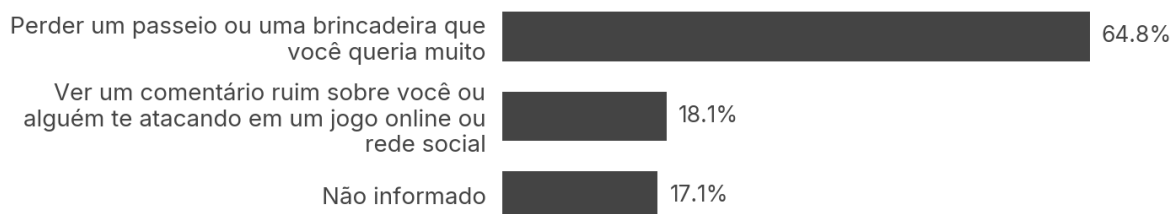
Base: N = 105



A imagem postada nas redes sociais é igual a quem é de verdade.

O que deixaria mais triste ou chateado

Base: N = 105



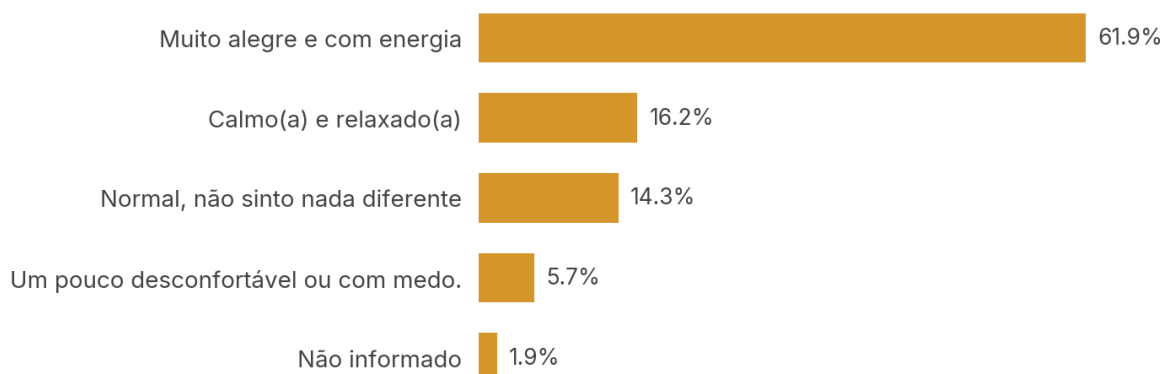
O que deixaria mais triste ou chateado.

5.2.6 Bem-Estar Emocional: Telas x Natureza

Este bloco compara diretamente como as crianças se sentem em relação a telas e em relação à natureza — uma das perguntas centrais do interesse do Instituto Mundos. O contraste é nítido: enquanto **61,9%** relatam sentir-se "muito alegre e com energia" ao realizar atividades na natureza (pisar na terra, nadar em rio ou cachoeira) e outros 16,2% se sentem "calmo(a) e relaxado(a)" — ou seja, quase **78% associam a natureza a um estado emocional positivo** —, a relação com as telas é mais ambivalente.

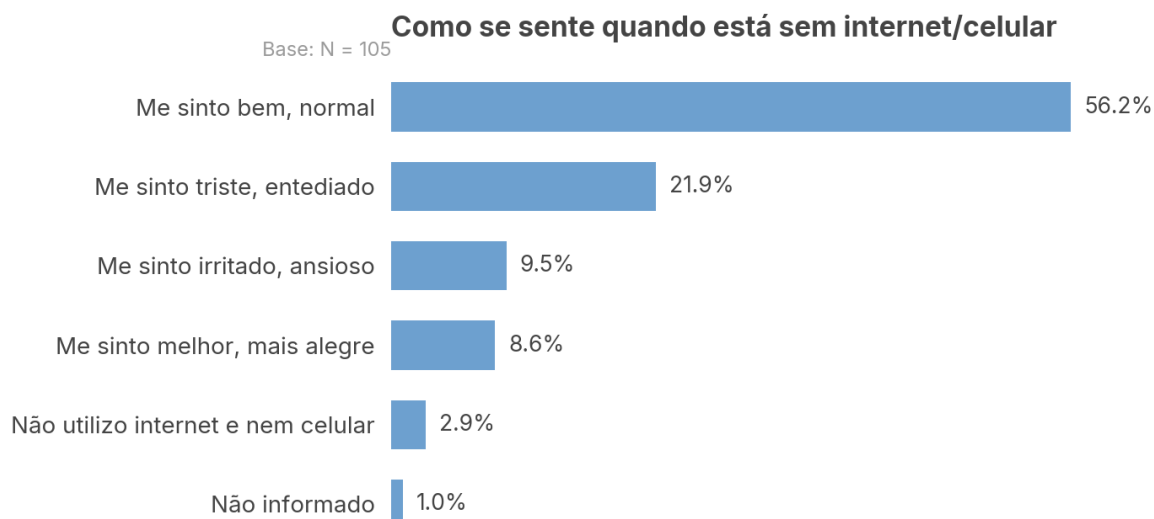
Como se sente ao realizar atividades na natureza

Base: N = 105

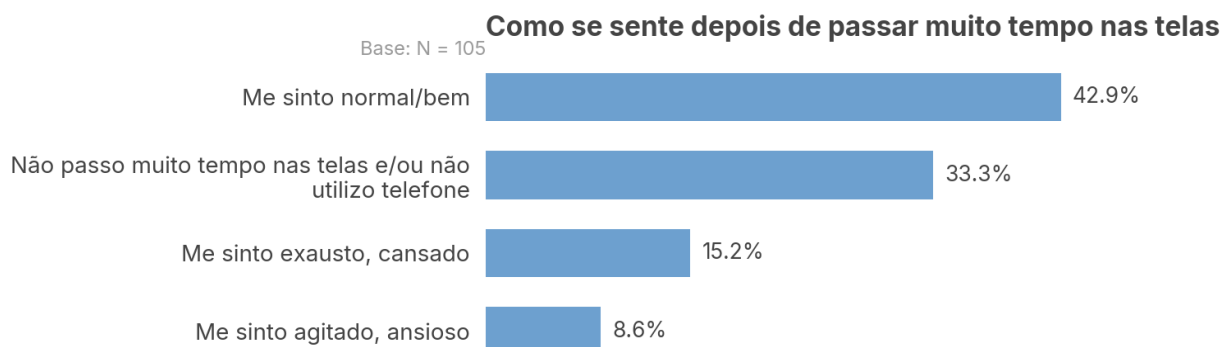


Como se sente ao realizar atividades na natureza.

Quando ficam sem internet ou celular, **56,2%** se sentem "bem, normal", mas **21,9%** relatam sentir-se "triste, entediado" e **9,5%** "irritado, ansioso" — ou seja, quase **1 em cada 3 crianças (31,4%)** relata algum desconforto emocional na ausência de tela. Depois de passar muito tempo nas telas, **42,9%** se sentem "normal/bem", mas **15,2%** se sentem "exausto, cansado" e **8,6%** "agitado, ansioso" — sinais de fadiga digital em uma parcela relevante da amostra. Esses padrões, e como eles variam de acordo com o tempo de tela, são aprofundados na Seção 5.2.7.1.



Como se sente quando está sem internet/celular.



Como se sente depois de passar muito tempo nas telas.

5.2.6.1 Estratégias de autorregulação emocional

Ao serem perguntadas sobre o que mais as ajuda a se acalmar quando estão cansadas, bravas ou com "a cabeça cheia", a estratégia mais citada foi **"usar o celular, jogar ou ver vídeos para se distrair" (33,3%)**, ligeiramente acima de **"ir para um lugar ao ar livre ou na natureza" (29,5%)**. "Ficar sozinho(a) no quarto fazendo outras coisas" aparece em terceiro lugar (18,1%). Esse resultado é um dos mais relevantes do estudo para o Instituto Mundos: mesmo em um território com forte vínculo cotidiano com espaços naturais, a tela já disputa — e, por uma margem pequena, supera — a natureza como recurso de autorregulação emocional espontânea das crianças.

O que mais ajuda a se acalmar quando está cansado(a)/bravo(a)

Base: N = 105



O que mais ajuda a se acalmar quando está cansado(a), bravo(a) ou com a "cabeça cheia".

Achado qualitativo — "os dois dão empate"

O achado quantitativo mais estrategicamente relevante do estudo — a tela superando por pequena margem a natureza como estratégia espontânea de autorregulação emocional (33,3% x 29,5%) — encontra, no material qualitativo, uma ilustração precisa e matizada na fala de W., ao ser perguntada quem "ganha a briga" pela sua atenção entre telas e brincar livre. A criança não hierarquiza os dois universos como opostos, mas os narra como complementares e intercambiáveis conforme a função — o celular é usado para desenhar (uma atividade absorvente e "livre" em si), e não necessariamente para substituir o brincar ao ar livre.

Eu uso o celular para poder desenhar, e desenhar é um tempo já livre (...) os dois dão empate.

W., em entrevista qualitativa.

Essa complementaridade qualitativa ajuda a explicar por que o dado quantitativo aparece como "quase empate", e não como vitória clara de um dos dois polos: a tela, no território pesquisado, não substitui a natureza — ela concorre com ela por um mesmo espaço de tempo e de função psíquica (entretenimento, distração, criatividade, alívio de tédio).

5.2.7 Aprofundando a Análise: Cruzamentos e Achados

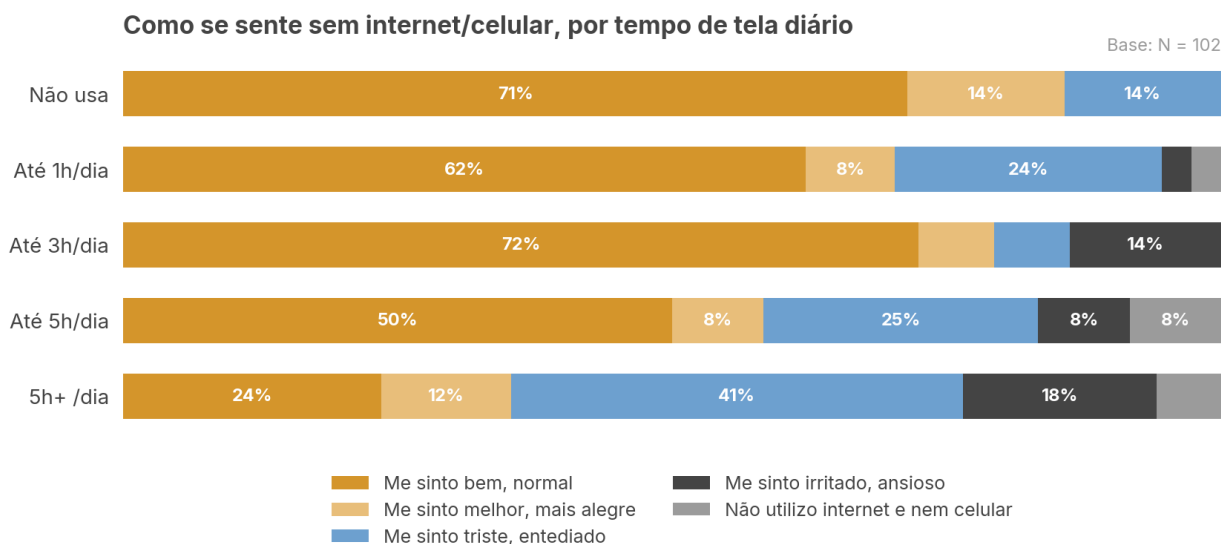
Esta seção avança sobre a análise descritiva apresentada até aqui, cruzando pares de variáveis para investigar padrões que as tabelas de frequência isoladas não revelam. Os cruzamentos foram escolhidos de forma exploratória, priorizando relações entre **perfil, território, uso de telas e bem-estar** que pareceram mais relevantes para os objetivos do Instituto Mundos. Como indicado na Seção 4.5, trata-se de leitura **descritiva**, sem testes de significância estatística — os padrões devem ser lidos como tendências observadas nesta amostra específica.

Como ler os gráficos desta seção

Cada barra representa 100% de um subgrupo (por exemplo, "crianças que usam tela 5h ou mais por dia"), dividido entre as respostas possíveis para a segunda variável. O "N" da base indicado no gráfico já exclui os casos sem resposta em pelo menos uma das duas perguntas cruzadas — por isso pode ser menor que 105.

5.2.7.1 Tempo de tela e bem-estar: um gradiente consistente

O cruzamento entre tempo de tela diário e a sensação ao ficar sem internet/celular revela um **gradiente muito claro e consistente**. Entre as crianças que usam tela por 5 horas ou mais por dia, apenas **24% se sentem "bem, normal"** quando ficam sem internet — ante 71% a 72% entre quem não usa tela ou usa até 3 horas por dia. Na mesma direção, a proporção que se sente **"triste, entediado"** sem internet salta de 14% (entre quem não usa tela) para **41% entre quem usa 5 horas ou mais**.

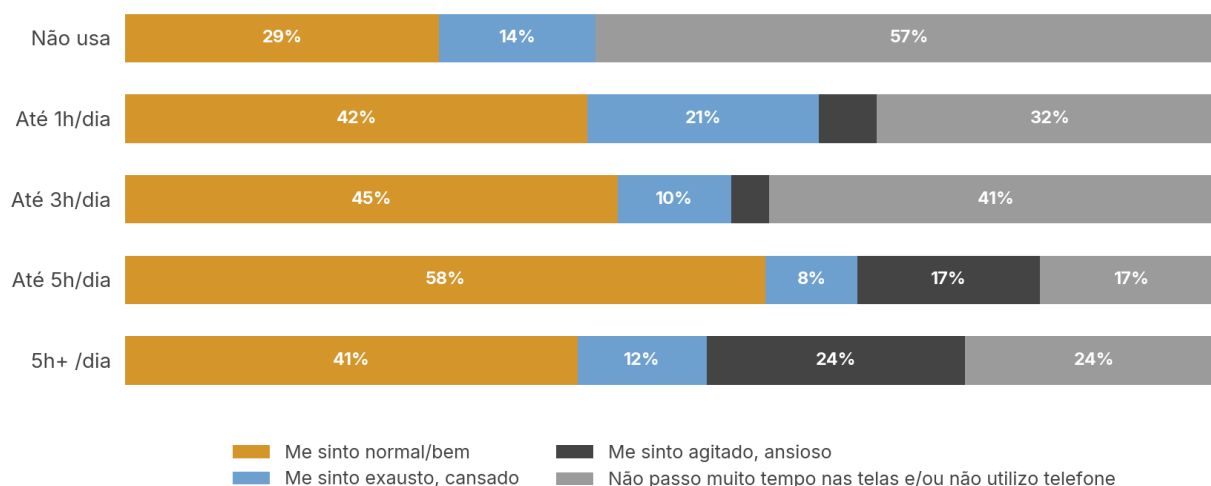


Sensação ao ficar sem internet/celular, por tempo de tela diário.

O mesmo padrão aparece no sentimento **após** o uso de telas: a proporção que se sente **"agitado, ansioso"** sobe de 0% (não usa tela) para **23,5% entre quem usa 5 horas ou mais por dia**. Em conjunto, os dois gráficos sugerem que o desconforto emocional associado a telas — tanto na ausência quanto após o uso prolongado — cresce de forma proporcional ao tempo de exposição, um padrão compatível com uso problemático/de dependência mais do que com a tecnologia em si.

Como se sente após muito tempo de tela, por tempo de tela diário

Base: N = 103



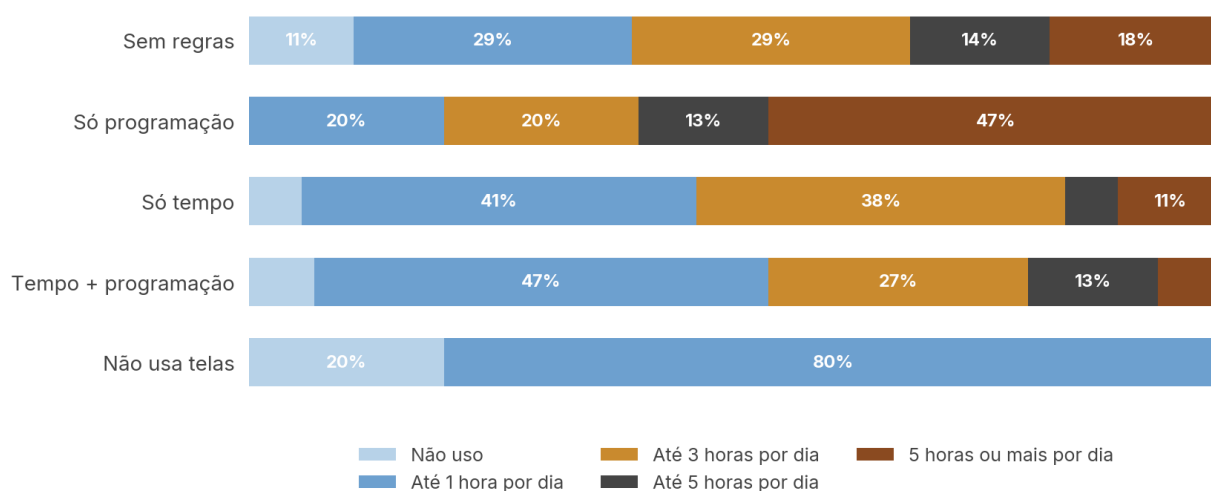
Sensação após muito tempo de tela, por tempo de tela diário.

5.2.7.2 Regras dos pais: o "o quê" importa mais que o "se"

Um dos achados mais interessantes deste aprofundamento é **contraintuitivo**: o tipo de regra parental parece pesar mais do que a simples existência de uma regra. Crianças cujos pais limitam **apenas a programação/conteúdo** (o que podem ver ou acessar), mas não o tempo de uso, são o subgrupo com **maior proporção em uso intenso — 47% usam tela 5 horas ou mais por dia**, mais até do que crianças sem regra alguma (17,9% nessa faixa). Em contrapartida, quando a regra inclui o **controle de tempo** — sozinho ou combinado com controle de conteúdo —, a proporção de uso 5h+ cai para 10,8% e 6,7%, respectivamente.

Tempo de tela diário, por tipo de regra dos pais/responsáveis

Base: N = 100



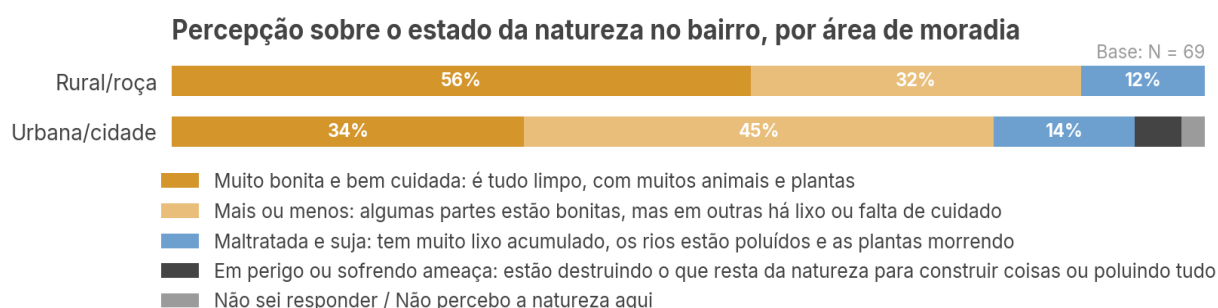
Tempo de tela diário, por tipo de regra dos pais/responsáveis.

Achado-chave

Regras focadas em "quanto tempo" parecem ser mais eficazes para conter o uso intenso de telas do que regras focadas apenas em "o que" a criança acessa. Vale notar que o subgrupo "só programação" tem N=15 — leitura ainda exploratória, mas o padrão é nítido.

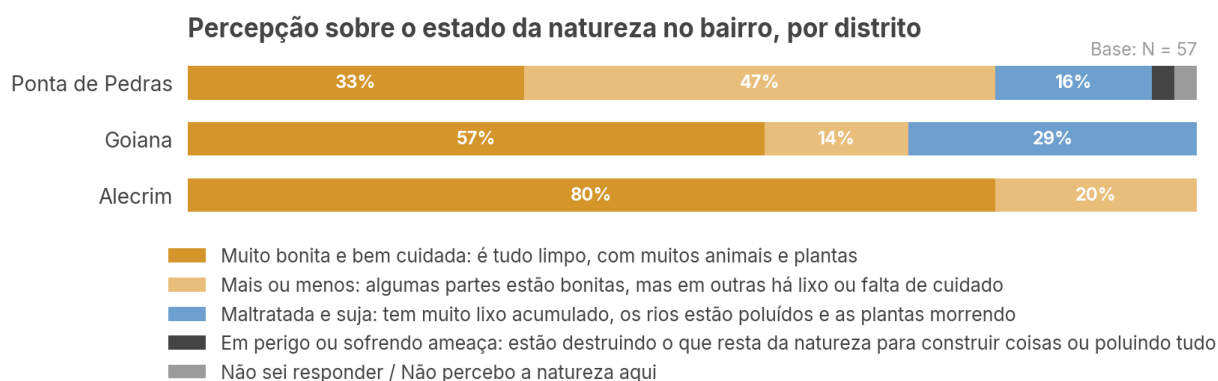
5.2.7.3 Território: área rural e urbana percebem a natureza de forma diferente

Mesmo dentro de um território com forte vínculo generalizado com a natureza, a percepção sobre o **estado de conservação** dessa natureza varia conforme a área de moradia. Crianças da área **rural/roça** descrevem a natureza do seu entorno como "muito bonita e bem cuidada" em **56%** dos casos válidos, contra apenas **34%** entre as da área urbana. Inversamente, a percepção "mais ou menos" (parte bonita, parte com lixo/falta de cuidado) é mais comum na área urbana (45% vs. 32% na área rural).



Percepção sobre o estado da natureza no bairro, por área de moradia.

O mesmo padrão territorial aparece quando se olha por distrito: Ponta de Pedras — o distrito mais urbanizado da amostra (78,5% de seus respondentes moram em área urbana) — é também o que apresenta a **menor proporção de percepção "muito bonita"** da natureza local entre os quatro distritos, e a maior proporção de percepção "mais ou menos".



Percepção sobre o estado da natureza no bairro, por distrito.

Achado qualitativo — territórios distintos, narrativas distintas sobre a natureza

O achado quantitativo de que crianças da área rural percebem a natureza como mais bem cuidada do que as da área urbana dialoga com a diferença territorial entre os casos qualitativos disponíveis. W., em terreno familiar extenso com características rurais/periurbanas (mata, lagoa, plantações), narra a natureza com riqueza sensorial e sem menção a degradação ambiental relevante. V., em Tejucupapo — distrito com maior proporção rural entre os quatro do estudo —, também não relata degradação, mas sim uma narrativa de pacificação territorial pela presença da igreja.

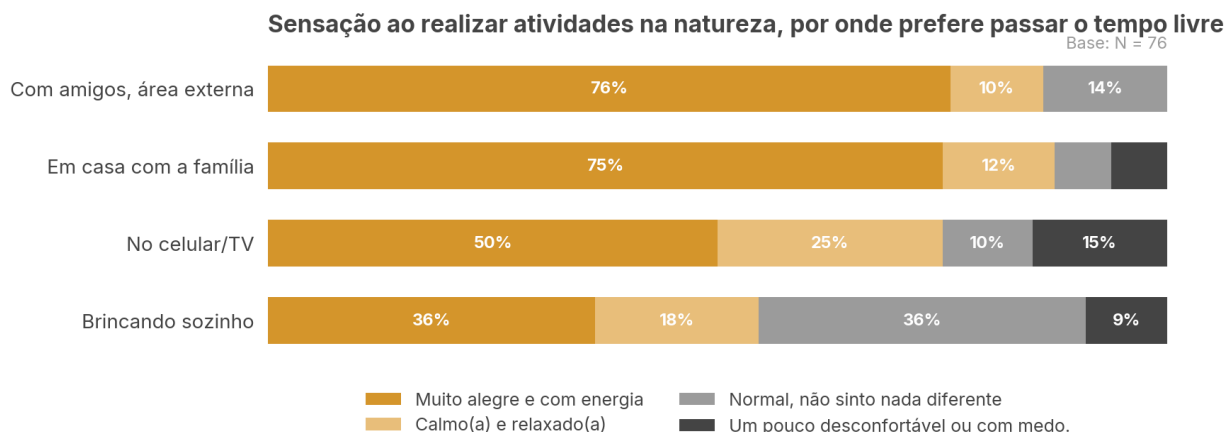
Já A., em Ponta de Pedras — o distrito mais urbanizado da amostra —, relata explicitamente uma crítica ao poder público quanto à manutenção de espaços, o que é qualitativamente coerente com o achado quantitativo de que Ponta de Pedras apresenta a menor proporção de percepção "muito bonita" da natureza local entre os quatro distritos pesquisados.

A prefeitura (...) posta vídeos entrando em lugares e reformando, mas eles não reformam.

A., em entrevista qualitativa, referindo-se à manutenção de espaços públicos em Ponta de Pedras.

5.2.7.4 Tempo livre, natureza e regulação emocional

Crianças que preferem passar o tempo livre **"com amigos, em área externa"** relatam sentir-se "muito alegre e com energia" ao realizar atividades na natureza em **76%** dos casos — a maior proporção entre os grupos —, ante **50%** entre quem prefere o celular/TV no tempo livre e apenas **36%** entre quem prefere brincar sozinho.

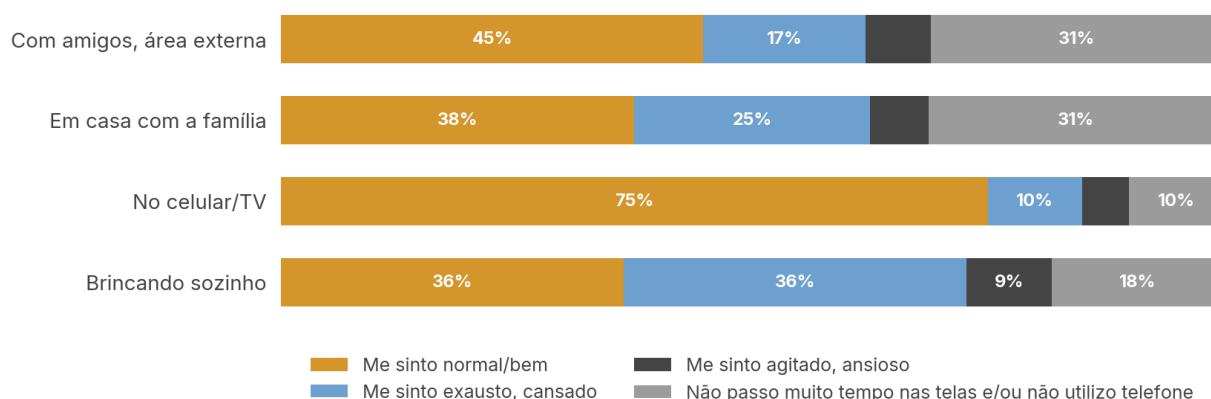


Sensação ao realizar atividades na natureza, por preferência de uso do tempo livre.

Curiosamente, ao cruzar a mesma preferência de tempo livre com a sensação **após tela**, o grupo que prefere o celular/TV relata sentir-se "normal/bem" em 75% dos casos — a maior proporção entre os grupos —, enquanto o grupo que prefere brincar ao ar livre com amigos relata, proporcionalmente, **mais exaustão e agitação (24,1% somadas)** quando efetivamente usa telas. Uma leitura possível é que crianças mais orientadas para o ar livre têm uma experiência de tela comparativamente menos satisfatória/mais desgastante — reforçando a natureza como sua atividade restauradora preferencial, e não a tela.

Sensação após tempo de tela, por onde prefere passar o tempo livre

Base: N = 76



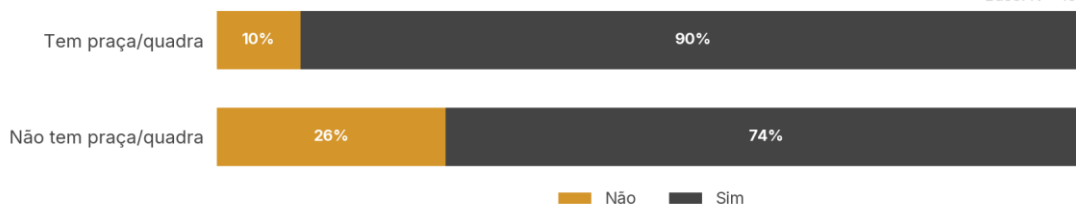
Sensação após tempo de tela, por preferência de uso do tempo livre.

5.2.7.5 Infraestrutura de lazer (praças) e vínculo com a natureza

A existência de praças, quadras de esporte ou campo no bairro parece funcionar como um facilitador do vínculo lúdico com espaços abertos. Entre crianças que têm esse tipo de equipamento no bairro, **90,4%** têm o costume de brincar na rua/praça/praia ou tomar banho de rio/mar, contra **73,7%** entre quem não tem — uma diferença de quase **17 pontos percentuais**. Isso sugere que, mesmo em um território naturalmente rico em espaços verdes e de água, a **infraestrutura pública de lazer** ainda amplia a frequência com que as crianças efetivamente usam esses espaços.

Costume de brincar na rua/praça/praia ou rio/mar, por existência de praças/quadras no bairro

Base: N = 102



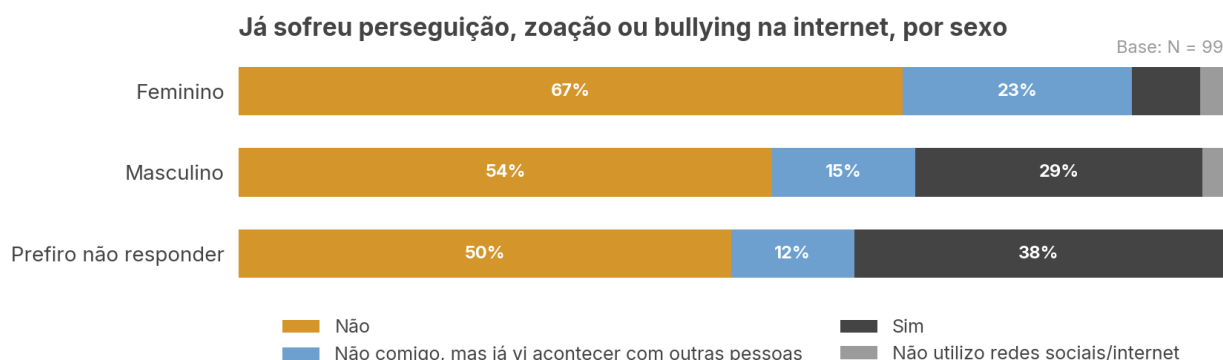
Costume de brincar na natureza, por existência de praças/quadras no bairro.

Achado qualitativo — infraestrutura presente, manutenção percebida como falha

Se a existência de praças e quadras amplia o vínculo lúdico com espaços abertos, o material qualitativo sugere que a qualidade e a manutenção desses equipamentos — e não apenas sua presença — segue sendo percebida como um problema pelas próprias crianças. O relato de A., já apresentado na Seção 5.2.7.3, sobre a prefeitura "postar vídeos entrando em lugares e reformando" sem que a reforma efetivamente se sustente, é coerente com esta leitura: a infraestrutura pública de lazer amplia o vínculo com a natureza, mas sua manutenção contínua é percebida como falha pelas próprias crianças do território — um ponto de atenção relevante para políticas públicas e para estratégias de comunicação do Instituto Mundos voltadas a esse território.

5.2.7.6 Sexo e exposição a bullying

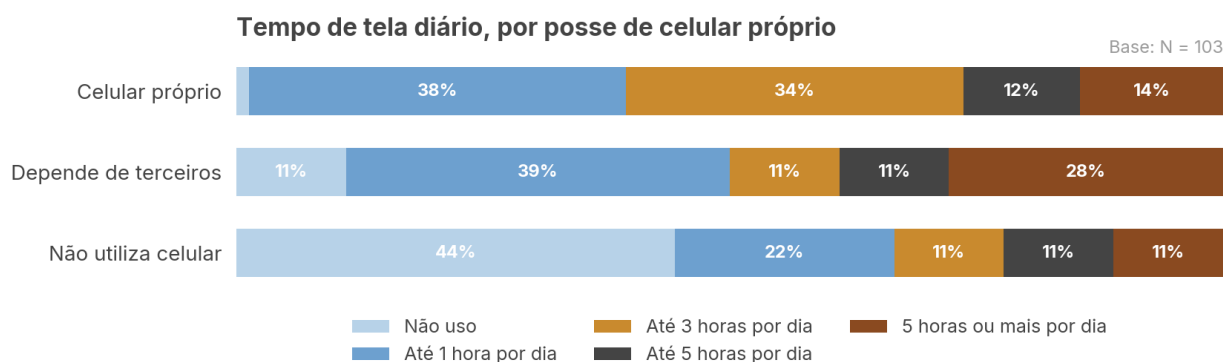
Ao cruzar sexo com a experiência de bullying na internet, os meninos relatam ter sofrido bullying pessoalmente em **29,2%** dos casos, uma proporção bem maior que as meninas (**7,0%**). O subgrupo "prefiro não responder" (N=8) também relata um índice elevado (37,5%), mas, dado o tamanho pequeno da base, essa leitura é apenas exploratória. Esse padrão sugere uma possível diferença de exposição — ou de disposição para relatar — conflitos entre pares no ambiente digital conforme o sexo, um ponto que pode ser aprofundado com o material qualitativo da pesquisa.



Já sofreu bullying na internet, por sexo.

5.2.7.7 Um contraponto: celular próprio não é sinônimo de mais tempo de tela

Por fim, um resultado que merece nota pela sua contraintuitividade: crianças que **dependem de aparelhos de terceiros** para acessar telas apresentam uma proporção de uso intenso (5h+) **maior (27,8%)** do que crianças que já têm celular próprio (**14,5%**). Uma possível explicação é que o uso de aparelhos compartilhados no domicílio (de pais, irmãos mais velhos) ocorre de forma mais oportunista e com controle mais difuso do que o uso do próprio aparelho da criança — mas, com N=18 no subgrupo "depende de terceiros", essa leitura deve ser tratada como uma hipótese a explorar, não uma conclusão.



Tempo de tela diário, por posse de celular próprio.

5.3 Grupos Focais

O grupo focal constitui uma das frentes metodológicas do diagnóstico "Infância, Telas e Natureza em Goiana, PE", atuando em complementaridade às entrevistas narrativas em profundidade e ao levantamento quantitativo. Enquanto a entrevista individual investiga a trajetória e os sentidos singulares atribuídos pela criança, a escuta coletiva toma a dinâmica de grupo como unidade principal de análise: aquilo que emerge do convívio, das brincadeiras compartilhadas, dos acordos, das divergências e das construções coletivas diante de uma mesma provocação

A atividade reuniu crianças moradoras do território organizadas em três grupos de trabalho (um trio e dois quartetos) para a realização de uma dinâmica de colagem lúdica conduzida pela equipe de pesquisa. Disponibilizou-se um acervo diversificado de revistas para que as crianças recotassem e colassem, em uma cartolina, imagens, fotos e palavras que representassem o seu cotidiano e o uso do tempo livre — o que gostam de fazer, o que lembram e como ocupam a rotina. A instrução foi deliberadamente aberta, sem categorias ou filtros pré-definidos pelos adultos, permitindo verificar em que medida elementos de natureza, tecnologia e convivência comunitária emergiam de forma espontânea.

O principal material analítico desta seção deriva do momento de apresentação e explicação das cartolinas. Ao verbalizarem o porquê de cada recorte escolhido, as crianças expressaram com riqueza de detalhes como significam suas vivências no território.

O Tema Gerador: “O QUE VOCÊ FAZ NO SEU TEMPO LIVRE?”

Esta foi a pergunta geradora de toda a dinâmica, repetida pelos condutores em diferentes momentos como fio condutor da atividade: "o que que vocês fazem no tempo livre de vocês?". O grupo focal manteve-se deliberadamente concentrado nesse único tema, permitindo que Natureza, Telas e Infância emergissem organicamente das escolhas de imagem das próprias crianças, em vez de serem induzidas por perguntas separadas.

5.3.1. Grupo Focal 1

O primeiro grupo contou com a participação de quatro crianças em uma dinâmica marcada por grande diversidade de interesses e por interações que revelaram desde aprendizagens científicas até o uso criativo da imaginação. Enquanto uma das crianças concentrou boa parte das explicações fornecidas à equipe, as demais contribuíram relatando brincadeiras tradicionais (pega-pega, esconde-esconde), o afeto por animais domésticos (o gato "Lion") e momentos da rotina familiar, como o café da manhã com panqueca e suco preparado pela mãe.

Uso Ativo da Tecnologia: O grupo evidenciou um padrão de pesquisa ativa na internet articulado ao aprendizado escolar. Uma das crianças explicou detalhadamente a estrutura de um foguete — com motores, paraquedas e freio de emergência —, conhecimento derivado de aulas de ciências e buscas no Google sobre “mistérios da lua”, embora admita com humor abandonar a leitura por preguiça logo após pesquisar. A mesma criança demonstrou apropriação autônoma de um conceito astronômico correto sobre a cor da luz do Sol.

Infância Criativa: Diante da ausência de equipamentos formais, uma das crianças relatou jogar “golfe” utilizando cabos de vassoura ou gravetos como tacos e esferas plásticas de embalagens de desodorante *roll-on* como bolas — um exemplo de capacidade adaptativa e ludicidade sem dependência de objetos comerciais.

“O sol, a gente vê ele amarelo, mas ele ilumina o mundo branco. Porque se fosse amarelo, ele ia clarear amarelo.”

Grupo Focal 1, sobre o sol

“Aí eu boto ‘mistérios sobre a lua’.”

Grupo Focal 1, sobre a pesquisa no Google

“Do rolo... eu pego aquelas bolinhas lá de desodorante, Rexona. [...] Pego o cabo de vassoura, senão um graveto.”

Grupo Focal 1, sobre a improvisação do jogo de golfe

Cultura Digital, Ídolos e Aspirações de Consumo: O ambiente virtual apareceu fortemente associado ao desejo e ao pertencimento social. O jogador Neymar sobressaiu como ídolo (acompanhado pela TV e pelo celular), e a internet emergiu como vetora de aspirações de consumo: a criança manifestou o desejo de comer no McDonald's por ter visto anúncios e vídeos online, mesmo sem nunca ter frequentado o restaurante. O tablet e o jogo *Roblox* também surgiram como expectativas de uso futuro.

“Eu vou ganhar um [tablet]. [...] Eu jogo Roblox. Jogo de piloto, jogo de futebol.”

Grupo Focal 1, sobre o tablet e o Roblox

“Eu queria comer lá. [...] Eu vi na internet.”

Grupo Focal 1, sobre o desejo de experimentar o McDonald's

Colagem produzida pelo Grupo Focal 1.



Correspondência com a colagem

Elemento da Colagem	Correspondência na Fala / Observação
Golfista ao pôr do sol (canto superior esquerdo) + campo de golfe (segunda imagem, à esquerda)	Corresponde à sequência sobre golfe: "Porque eu gosto de brincar de golfe, com cabo de vassoura" e "eu sou o capitão do time".
Fotografia de uma figura política internacional (topo, centro)	Corresponde a: "O presidente... Gosto de assistir... Ele faz algo bem legal." A imagem foi descrita pela própria criança apenas como "o presidente", sem outro comentário de conteúdo político.
Astronautas em superfície semelhante à lua/Marte (topo, direita) + ônibus espacial (segunda linha, centro)	Corresponde ao bloco extenso sobre a NASA, o "espaço sideral" e à explicação detalhada sobre o funcionamento de um foguete (motor, freio de emergência, paraquedas).
Arcos amarelos do McDonald's (linha inferior)	Corresponde a: "Eu queria comer lá... Eu vi na internet", sobre o desejo de experimentar o McDonald's.
Retrato feminino em estilo renascentista ("Mona Lisa")	Corresponde à fala sobre a Mona Lisa, associada de forma pouco clara pela própria criança a um tablet ("em cima da Mona Lisa, você vê? É o verde... é o tablet").
Ilustração de pessoa em pose de yoga (canto inferior direito)	Corresponde à descrição de "uma menina sentada... fazendo yoga", associada por uma criança à imagem escolhida por um colega de grupo.
Rosto do Neymar (canto inferior esquerdo)	Citado como "ídolo", em relação ao jogador e também ao gosto por brincar de futebol

Síntese Temática Comentada

Uso de Telas: As mídias digitais atuam como extensão da curiosidade desperta em sala de aula, estimulando a busca autônoma por conteúdos científicos. Contudo, o padrão de navegação expõe uma volatilidade atencional característica da cultura digital contemporânea: o interesse investigativo inicial coexiste com o abandono rápido do texto.

Criatividade e brincadeiras: A ausência de equipamentos esportivos ou espaços públicos estruturados de lazer não inibe o brincar. As crianças exercem uma capacidade adaptativa de bricolagem, convertendo referências culturais vistas na mídia em brincadeiras físicas através do reaproveitamento criativo de recursos domésticos.

Construção de Desejos de Consumo: O ambiente virtual opera como indutor de expectativas sociais e desejos de consumo antes de qualquer experiência física concreta no território. A exposição a mídias e redes digitais molda os ídolos e projeta aspirações alimentares e de marca.

Utilização de aparelhos e jogos eletrônicos: A expectativa por dispositivos próprios e o interesse por plataformas de jogos (como o *Roblox*).

Vulnerabilidades Físicas: A mobilidade motorizada precoce e não supervisionada aponta para fragilidades no cuidado no espaço urbano local, demandando atenção das políticas públicas de proteção à infância.

5.3.2. Grupo Focal 2

O segundo grupo contou com a participação de três crianças que se autodeclararam melhores amigas ("BFFs"). Essa relação de afeto refletiu-se em uma apresentação coesa, na qual as participantes frequentemente atribuíam os elementos da colagem ao grupo como um todo, e não apenas a uma criança individualmente.

Música, Ídolos e Cultura de Fã Mediada por Telas: Escutar música emergiu como atividade central do tempo livre, associada ao acompanhamento de ídolos internacionais (como a cantora Billie Eilish) e grupos de K-pop (Stray Kids/Felix). O engajamento com a cultura de fã manifesta-se também na coleção de *photocards* (fotos impressas licenciadas de ídolos), adquiridos mediante insistente negociação com os pais. O hábito de colecionar lembrou espontaneamente o álbum de fotos antigo de uma das mães, sinaliza uma continuidade intergeracional na prática de guardar memórias afetivas, agora mediada por novos suportes digitais e mercadológicos.

Consumo de Conteúdo Curto e Interações com Mídias: O grupo relatou consumo de vídeos em formatos curtos (TikTok e Shorts do YouTube), acompanhando criadores de conteúdo focados em humor e beleza/maquiagem. O celular também atua como recurso de refúgio contra o tédio em momentos de conflito ou desinteresse em brincar com irmãos e primos.

“Minha mãe tem um álbum, né, de antiguidade.”

Grupo Focal 2, comparando sua coleção à da mãe

“Eu assisto. Eu assisto, no YouTube, no TikTok.”

Grupo Focal 2, sobre o consumo de vídeos curtos

“É uma foto, aí do seu ídolo. [...] Eu pedi um photocard [...], menos de um mês eu já consegui.”

Grupo Focal 2, sobre colecionar photocards

Contemplação da Natureza e Cuidado no Cotidiano: A forte presença digital não anula o vínculo das crianças com o espaço físico e a natureza do território. As participantes relataram o hábito de regar as plantas das mães, cuidar e brincar com cães de estimação (como a cadela "Pandora") e contemplar a paisagem no final da tarde — valorizando a vivência em áreas mais rurais e de granja. A prática do golfe também foi mencionada no grupo por associação à atividade praticada por um irmão no tempo livre.

Fé, Oração e Afeto entre Pares: A dimensão espiritual apareceu de forma espontânea e compartilhada pelas três crianças como uma prática prazerosa de tempo livre ("a gente gosta"), sem tom de imposição familiar. A colagem foi finalizada com uma declaração manuscrita de afeto celebrando a amizade do trio.

“Aqui, no tempo livre, gosta de orar, essas coisas.”

Grupo Focal 2

“Que eu gosto muito de aguar as plantas da minha mãe.”

Grupo Focal 2

“...no tempo livre, final de tarde. Ficar olhando a paisagem. [...] Eu tenho, porque eu moro em granja, né?”

Grupo Focal 2, sobre contemplar a natureza no entorno de casa

Afeto e amizade: A colagem incluiu uma mensagem dedicada de amizade, com iniciais e votos de afeto entre as três, escrita à mão pelas próprias crianças com seus nomes completos — elemento retirado desta reprodução por questão de proteção de dados pessoais, ainda que preservado, com acesso restrito, na documentação interna da equipe de pesquisa.

Colagem produzida pelo Grupo Focal 2.



Um trecho da imagem original, contendo nomes completos manuscritos pelas próprias crianças, foi removido nesta reprodução por conter dado pessoal identificável.

Correspondência com a colagem

Elemento da Colagem	Correspondência na Fala / Observação
Figura feminina com cabelo escuro ("cantora", topo, centro)	Corresponde diretamente à fala: "É uma cantora, Billie Eilish. Eu e ela gostamos muito de escutar as músicas dela."
Pintura de paisagem com lago e vilarejo	Correspondência com a fala sobre contemplar a paisagem em casa ao entardecer ("eu tenho, porque eu moro em granja").
Mosaico religioso com figuras bíblicas	Corresponde à fala: "aqui está... de novo, de oração", relativa à prática de orar no tempo livre.
Golfista ao pôr do sol (canto inferior direito, mesma imagem usada pelo Grupo Focal 2)	Corresponde à fala: "ela tem um irmão que joga golfe... aí, quando ele deixa, nos tempos livres dela, ela joga."
Cão de brinquedo/estatueta + foto de criança com dois cães em cercado	Corresponde às falas sobre cuidar de cães de estimação ("Pandora" e outro não nomeado).

Síntese Temática Comentada

Cultura de Fã: O ambiente virtual atua como um espaço privilegiado de construção identitária e pertencimento afetivo através da música e do acompanhamento de ídolos através da prática de colecionar itens físicos.

Relação com a natureza: A forte presença do consumo digital não fragiliza a relação sensível das crianças com o território físico. O vínculo com o espaço natural manifesta-se em duas dimensões

complementares: o cuidado cotidiano (zelar por plantas e animais de estimação) e a apreciação estética/contemplativa da paisagem rural, posicionando a natureza local como um espaço de bem-estar emocional.

Consumo de Formatos Curtos: A busca por mídias de ritmo acelerado (vídeos curtos) cumpre uma dupla função na rotina infantil: serve como vetor de socialização entre pares (alinhamento de interesses em humor e estética) e atua como mecanismo de regulação emocional e refúgio diante do tédio ou de atritos nas dinâmicas familiares.

Espiritualidade Autônoma e Vivência Comunitária da Fé: A dimensão religiosa emerge como uma prática de tempo livre, vivenciada de forma compartilhada no grupo de amizade.

Consumo Infantil Induzido pela Internet: O desejo de aquisição de produtos divulgados por influenciadores digitais evidencia a força das mídias na formação de aspirações de consumo. No entanto, o processo de obtenção passa por negociações explícitas de limites com os responsáveis.

5.3.4. Grupo Focal 3

Diferentemente dos grupos anteriores, o terceiro grupo caracterizou-se por uma dinâmica mais heterogênea, com participações individuais fragmentadas e uma seleção de imagens marcada pelo imprevisto e pelo humor. A coesão do grupo não emergiu de uma narrativa planejada, mas sim do diálogo espontâneo durante a apresentação, no qual a fala de uma criança servia de gatilho para a memória da outra, conectando elementos aparentemente desconexos de suas rotinas no território.

Repertório Botânico Compartilhado e o Brincar Corporal em Árvores: O momento de maior convergência e entusiasmo do grupo ocorreu na construção coletiva e consensual de uma extensa lista de árvores frutíferas locais — caju, seriguela, goiaba, oliveira, jambo, azeitona, jabuticaba, açaí e acerola —, na qual as crianças completavam a fala umas das outras. As árvores foram retratadas fundamentalmente como espaço lúdico e de movimento (escalar e brincar de esconde-esconde), e não apenas sob uma lógica utilitária de colheita. Como resumiu uma das participantes:

“Tem pé de caju, tem pé de seriguela, tem... Pé de goiaba, tem oliveira... também coloquei jambo.”
Grupo Focal 3, sobre as árvores do bairro

“Eu escalo, né? [...] Não, na verdade, eu só subo para ficar brincando.”
Grupo Focal 3, sobre subir em árvores

Vínculo Afetivo com Animais e Acolhimento do Luto entre Pares: A presença de cães e gatos de estimação sobressaiu como elemento central do tempo livre. Ao lado de brincadeiras descontraídas com os animais, uma das crianças relatou, em tom sereno, a perda de dois cães —

um por falecimento e outro por fuga —, recebendo uma manifestação imediata e empática de solidariedade de uma colega (*“Meus pêsames”*).

Cotidianos da casa: O grupo trouxe escolha de recortes puramente associativos do cotidiano da casa, como um botijão de gás (escolhido apenas porque *“tem na minha casa”*) e narrativas bem-humoradas sobre o pavor da mãe por baratas, que também refletem vivências de cotidiano e tempo livre.

“Eu tinha um cachorro e morreu. Eu tinha outro e fugiu.”

Grupo Focal 3 — respondida por uma colega com: “Meus pêsames.”

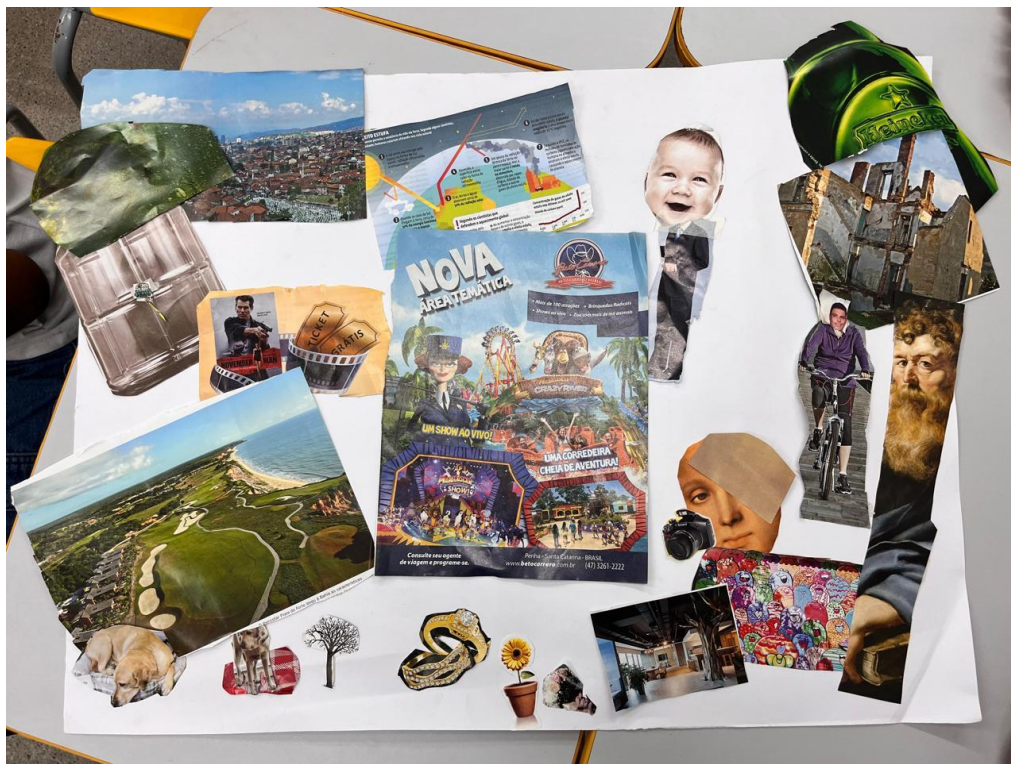
“Ah, porque o meu pai bebe. [...] Com feijão, né? [...] É tinto.”

Grupo Focal 3

O consumo de álcool na família: O grupo trouxe também uma referência espontânea ao consumo de cerveja/álcool pelo pai durante as refeições, tratada pela criança com total naturalidade evidenciando a transparência das narrativas infantis sobre a rotina familiar, outros colegas concordaram que os pais também.

Referências Midiáticas e Escolares: A colagem reuniu ainda uma variedade de imagens sem eixo condutor central, refletindo a pluralidade de estímulos do acervo de revistas: referências ao futebol ("o Fenômeno andar de bicicleta"), dinâmicas de cinema vivenciadas na escola (imagem de câmera e ingressos).

Colagem produzida pelo Grupo Focal 3.



Correspondência com a colagem

Elemento da Colagem	Correspondência na Fala / Observação
Rosto de homem barbudo (parte inferior)	Corresponde à pergunta do condutor sobre "esse barbudo aí", respondida com "achei mais ou menos feio".
Foto de obra/demolição (canto inferior direito)	Corresponde à pergunta sobre "essa construção ali, essa demolição", respondida com "achou maneiro".
Câmera fotográfica + "ticket grátis" (topo)	Correspondência com a fala sobre a câmera "em homenagem" a alguém, e com a menção à dinâmica de cinema realizada em etapa anterior da pesquisa.
Homem de terno andando de bicicleta	Correspondência com a fala sobre "o fenômeno (jogador de futebol) andando de bicicleta".
Bebê sorrindo (centro)	Correspondência com a fala sobre um "bebê ranzinza" — a imagem em si mostra um bebê sorridente, sugerindo uso irônico ou associativo do termo pela criança.
Árvore estilizada, joias, vaso de flores, colcha colorida, foto aérea de cidade, interior de casa	Elementos presentes na colagem sem correspondência clara e explícita na transcrição disponível — possivelmente comentados em trechos de áudio de baixa qualidade, não recuperáveis na transcrição.
Lata verde de cerveja (canto inferior direito)	Corresponde à fala espontânea "porque o meu pai bebe... com feijão", motivo mais provável da escolha desta imagem.

Síntese Temática Comentada

Apropriação Corporal e Lúdica da Biodiversidade Local: A relação das crianças com o meio natural do território não se limita à dimensão contemplativa ou utilitária (como a colheita). A vegetação e as árvores frutíferas funcionam como infraestrutura natural do brincar, em que a escalada e o movimento corporal ativo (desafios de exploração e jogos de esconde-esconde) ressignificam a flora local como um suporte essencial para o desenvolvimento motor e o lazer livre.

Conhecimento Territorial Compartilhado: A facilidade e o entusiasmo com que o grupo detalhou o repertório de espécies frutíferas evidenciam um letramento ambiental no cotidiano. Esse saber sobre o território é mantido e perpetuado através de trocas horizontais entre pares, reforçando a identidade comunitária e a familiaridade com a biodiversidade local.

Fragmentação Narrativa: Ao contrário de grupos com narrativas digitais altamente estruturadas ou eixos temáticos coesos, este grupo manifestou um consumo de mídia mais pontual, disperso e híbrido. As referências visuais integraram de forma pulverizada elementos da cultura esportiva, experiências audiovisuais vivenciadas no espaço escolar e recortes estéticos aleatórios, demonstrando a diversidade de estímulos que compõem o universo simbólico das crianças do território.

5.3.5. Considerações Grupos Focais

Complementando as leituras individuais e dimensionais (*Telas, Natureza e Infância*), esta seção reorganiza e integra os achados dos três grupos focais em três categorias analíticas transversais. Cada categoria desdobra-se em subcategorias (códigos) emergentes da leitura flutuante do *corpus*, acompanhadas por seus respectivos indicadores empíricos — excertos diretos e paráfrases que fundamentam a análise. Ao final de cada eixo, uma síntese interpretativa articula o conjunto de códigos para evidenciar as permanências, especificidades e nuances que caracterizam as vivências infantis no território.

Categoria 1 — Cultura Digital e Telas

Subcategoria (Código)	Indicador no Texto
Consumo de conteúdo em formato curto	<i>Menção espontânea a vídeos curtos do YouTube ("shorts") e ao TikTok; acompanhamento de criadores de conteúdo de humor e de beleza.</i>
Cultura de fã e consumo por identificação	<i>Colecionar "photocards" de ídolos; negociação de compra com os pais ("aperreio um mês, aí ele compra"); comparação espontânea com álbum de fotos antigo da mãe.</i>
Jogos digitais e aspiração por dispositivos	<i>Menção espontânea ao Roblox por mais de uma criança, em mais de um grupo; tablet tratado como objeto de desejo ("eu vou ganhar um").</i>
Pesquisa digital	<i>Pesquisa no Google sobre "mistérios sobre a lua", seguida de abandono da leitura por preguiça; em contraste, relato correto e autônomo sobre a cor do sol, construído entre aula de ciências e vídeos.</i>
Consumo de ídolos e produtos via tela	<i>Acompanhamento de jogador de futebol favorito pela TV e pelo celular; desejo de consumo (McDonald's) despertado por conteúdo "visto na internet".</i>
Tela como primeira resposta ao "tempo livre"	<i>"Mexer no celular" foi a resposta unânime e imediata de várias crianças à pergunta sobre o que fazem antes de vir para a escola.</i>

Entre os três grupos focais, a cultura digital aparece sobretudo como espaço de identidade e pertencimento — cultura de fã, ídolos, criadores de conteúdo — e, também, como ferramenta de pesquisa e jogo. Em nenhum dos grupos a tela é mencionada como fonte de conflito com o brincar ao ar livre; ao contrário, ela costuma aparecer entrelaçada com o consumo de produtos e experiências do mundo físico (McDonald's, photocards, tablets). O padrão de pesquisa digital observado é heterogêneo: há tanto busca ativa e sustentada (o interesse por astronomia) quanto busca pontual e não aprofundada (pesquisar e não ler o resultado).

Categoria 2 — Território, Natureza e Corpo

Subcategoria (Código)	Indicador no Texto
Repertório botânico compartilhado	<i>Lista coletiva e consensual de fruteiras do território (caju, seriguela, goiaba, oliveira, jambo, azeitona, jabuticaba, açaí, acerola), construída com as crianças completando a lista umas das outras.</i>
Brincar corporal em árvores como valor em si	<i>"Eu escalo, né?" / "Eu só subo para ficar brincando", não necessariamente para colher frutas; esconde-esconde realizado em árvores.</i>
Vínculo afetivo com animais de estimação	<i>Menção a cães e gata; relato emocional de perda ("eu tinha um cachorro e morreu; eu tinha outro e fugiu").</i>
Mobilidade e risco corporal no território	<i>Relato de pilotar moto sozinho, à noite, nas ruas próximas de casa, com registro de acidente leve ("bati em uma calçadinha").</i>
Corpo em brincadeiras tradicionais	<i>Pega-pegas, esconde-esconde e escalar citados como as brincadeiras preferidas de tempo livre.</i>

Nos três grupos, o corpo infantil se relaciona com o território sobretudo pelo movimento e pelo brincar — subir, correr, esconder-se —, e não por uma lógica de uso ou extração da natureza. O repertório botânico compartilhado no Grupo Focal 3 evidencia que o conhecimento sobre a flora do território circula socialmente entre pares.

Categoria 3 — Cotidiano e Relações Sociais

Subcategoria (Código)	Indicador no Texto
Tarefas domésticas como parte do tempo livre	<i>"Arrumar a casa", lavar prato, cuidar do cachorro, regar as plantas da mãe, citados lado a lado com o brincar, sem distinção de categoria.</i>
Dinâmicas familiares (irmãos e primos)	<i>"Arrumo os brinquedos do meu irmão abençoado"; evitar brincar com irmão e primo descritos como "atentados", preferindo primas menores.</i>
Fé e oração no cotidiano	<i>"No tempo livre, gosta de orar, essas coisas" — prática compartilhada por um trio de crianças do mesmo grupo.</i>
Amizade e pertencimento	<i>Mensagem dedicada de amizade com iniciais das três crianças ("BFF"); referência recorrente a "nós três".</i>
Naturalização de contextos familiares sensíveis	<i>Menção espontânea e bem-humorada ao consumo de álcool pelo pai ("porque meu pai bebe... com feijão"), acolhida sem constrangimento pela equipe.</i>
Alimentação e afeto familiar	<i>Lanche favorito preparado em casa (estrogonofe) versus recusa do lanche escolar; detalhamento afetivo da receita (com ou sem batata frita, com arroz).</i>

O cotidiano relatado pelos três grupos mistura, sem tensão aparente, tarefas domésticas, cuidado com animais, fé e lazer — nenhum grupo trata essas dimensões como categorias separadas. As dinâmicas familiares aparecem com nuances de seletividade afetiva (preferência por alguns parentes, evitação de outros) e, em mais de um grupo, com naturalização de temas familiares sensíveis (consumo de álcool, conflitos entre irmãos), tratados pelas crianças sem constrangimento aparente.

Reunindo os achados descritivos (por grupo e por dimensão) com a análise por categorias, destacam-se os seguintes pontos como os resultados desta etapa qualitativa coletiva:

1. O Tempo Livre: Um Ecossistema Híbrido e Não Hierarquizado

Em resposta direta à dimensão do tempo livre, os achados indicam que ele não é vivido de forma compartimentada ou rígida. O tempo livre das crianças é um continuum híbrido que integra, sem hierarquia, o brincar ao ar livre, o consumo digital e o suporte à rotina doméstica. Não há uma oposição excludente entre "estar na tela" e "estar na rua": a navegação digital (vídeos, jogos) coexiste em perfeita harmonia com a exploração física do território (escalar árvores, andar de bicicleta). O tempo livre é moldado pela autonomia, pela busca por momentos de descanso e pela convivência comunitária.

2. Participação Ativa no Trabalho Doméstico e de Cuidado

Apesar de não ter figurado com destaque visual nas colagens das apresentações, o relato espontâneo durante o processo de produção revelou que ajudar em casa integra o cotidiano e o uso do tempo livre. As crianças mencionaram realizar tarefas como arrumar o próprio quarto, varrer a casa, regar plantas e cuidar dos irmãos mais novos ou dos animais de estimação. Essa ajuda não é percebida por elas como um "trabalho penoso", mas sim como uma extensão natural do pertencimento familiar e do aprendizado de autonomia, demonstrando um alto grau de responsabilidade e integração nas dinâmicas do lar.

3. A Natureza como Infraestrutura Viva do Brincar Livre

A relação das crianças com o meio ambiente do bairro supera a visão contemplativa ou institucionalizada de "**preservação**". **A vegetação local (pés de frutas) e as áreas abertas atuam como infraestrutura natural para a autonomia corporal e o lazer. Escaladas e jogos ao ar livre** evidenciam um elevado letramento ambiental e um sentimento de pertencimento mantido pela convivência entre pares.

4. Sociabilidade Digital, Mediação e Cultura de Fã

A inserção no universo digital é diversa e sobrepõe-se ao espaço físico em vez de substituí-lo. O consumo de vídeos curtos (*TikTok*, *Shorts*) e jogos serve como combustível para conversas, brincadeiras de rua e pontes afetivas com os responsáveis (através da cultura de fã e trocas de objetos virtuais/físicos).

5.4 Entrevistas Narrativas

As entrevistas narrativas semiestruturadas constituem uma das estratégias qualitativas de escuta do diagnóstico "Infância, Telas e Natureza em Goiana, PE", ao lado do grupo focal, complementando o levantamento quantitativo exploratório realizado com 105 crianças do território. Enquanto o questionário mede a extensão de um fenômeno, a entrevista em profundidade busca compreender os sentidos que a própria criança atribui à sua experiência — o "porquê" por trás do "quanto".

Foram realizadas três entrevistas em profundidade, com crianças de 10 e 11 anos, moradoras dos dois distritos pesquisados (Ponta de Pedras e Tejucupapo), identificadas neste relatório como Criança A, Criança B e Criança C. A seleção buscou diversidade de perfis dentro do território — diferentes configurações familiares, estilos de comunicação e microrregiões — e disposição das crianças e de seus responsáveis para uma conversa mais longa e aberta.

A entrevista semiestruturada combina um roteiro fixo de perguntas — que garante que todas as crianças sejam convidadas a falar sobre os mesmos grandes temas — com liberdade para o entrevistador seguir o fio da conversa da criança, aprofundar respostas inesperadas e usar perguntas de apoio não previstas no roteiro original.

O roteiro-base está organizado em seis blocos, aplicados na mesma ordem em todas as entrevistas:

- **Dados Pessoais e Acolhimento** — nome, idade, com quem mora, aproximação inicial;
- **Território e Natureza** — bairro, lugares especiais e lugares que dão medo, o espaço de brincar ideal, o bairro como personagem de filme;
- **Saberes e Comunidade** — pessoas da comunidade que sabem fazer coisas especiais, aprendizados que não vieram da internet, festas e tradições culturais, relação com plantio e alimentação;
- **Escola e Sentidos** — percepção sobre a escola, convivência, um exercício sensorial ("se a escola tivesse um gosto...");
- **Telas e Imaginação** — uso da internet e das redes, a disputa de atenção entre tela e brincar ao ar livre, a ideia de uma "tela amigável";
- **Imaginação e Futuro** — perguntas projetivas: um rio ou animal que pudesse falar, um vilão da natureza, uma invenção de proteção ambiental, uma mensagem para o futuro.

Em termos simples: o que é uma "pergunta projetiva"?

É uma pergunta que convida a criança a imaginar ou inventar uma história — um vilão, um robô, uma mensagem numa garrafa — em vez de responder diretamente sobre si mesma. Crianças costumam falar de temas difíceis, como medo, luto ou insegurança, com mais liberdade quando podem projetá-los numa história inventada. Como será visto nas três entrevistas, esse recurso foi especialmente eficaz para acessar experiências de risco que as crianças não haviam verbalizado diretamente em nenhum outro momento da conversa.

As transcrições utilizadas nesta análise apresentam variações naturais no grau de estruturação da conversa e no estilo de comunicação de cada criança — algumas respostas são longas e analíticas, outras mais curtas, repetitivas ou fragmentadas. Essas variações são tratadas como características do registro oral de cada criança, e não como indicadores de menor densidade de conteúdo ou de menor validade do relato.

5.4.1. Metodologia de Análise das Entrevistas

A etapa das Entrevistas Narrativas Individuais com as crianças (Criança A, Criança B e Criança C) foi realizada para aprofundar e qualificar as percepções sobre o cotidiano, o território, a relação com as tecnologias e a natureza, a partir do lugar de fala singular de cada sujeito. Enquanto os grupos focais capturam a dimensão coletiva e a validação entre pares, a entrevista narrativa possibilita o resgate de trajetórias individuais, afetos profundos e nuances da rotina doméstica que nem sempre emergem na dinâmica de grupo.

Na sequência apresentaremos o resumo de cada entrevista em conjunto com alguns tipos de análise:

a) Arco narrativo da entrevista

Para cada criança, a transcrição é relida em ordem cronológica real — não reorganizada por tema — para identificar: o tom de abertura da conversa; os picos de intensidade emocional, isto é, os momentos em que a criança oferece mais detalhe sensorial e afeto; retomadas espontâneas, ou seja, temas que voltam em blocos diferentes do roteiro sem que a pergunta peça isso; e o tom de encerramento. O resultado é representado visualmente numa linha do tempo, com os blocos do roteiro no eixo horizontal e a intensidade emocional no eixo vertical.

b) Núcleo de sentido

Os núcleos de sentido de cada entrevista são sempre organizados em torno de três eixos fixos:

- **Natureza** — vínculo com o espaço físico, fauna e flora, risco ambiental, espaço de brincar, agência de proteção ambiental.
- **Telas e Tecnologia** — uso, mediação, tipos de conteúdo, economia digital informal, a "tela amigável" imaginada.
- **Infância, Território e Sentidos** — a experiência de ser criança nesse território específico: rotina, liberdade de movimento, rede de parentesco, escola, e os afetos associados a tudo isso.

c) Nuvem de palavras

Ao final de cada entrevista, é apresentada uma nuvem de palavras construída a partir da contagem de frequência de todas as palavras de conteúdo da transcrição (substantivos, verbos e adjetivos), com remoção de conectivos e marcadores de fala. O tamanho de cada palavra é proporcional à sua frequência; a cor indica a que dimensão da categoria ela pertence — dourado para Natureza e Território, azul para Telas, e cinza para os demais subtemas (Escola, Sentimentos, Saberes, Imaginário/Religiosidade).

5.4.2. Entrevista Narrativa - Criança A

Identificador de pesquisa	Criança A
Faixa etária	10 anos
Território	Ponta de Pedras, Goiana/PE

Segundo o relato da Criança A, ela vive em um terreno familiar extenso, historicamente pertencente aos avós e hoje ocupado por múltiplos núcleos da mesma família — pais, tios e primos —, o que configura uma rede de parentesco espacialmente contígua. Compõe uma configuração fraterna numerosa e ocupa posição intermediária entre os irmãos. Ao longo da entrevista, demonstra boa articulação verbal e capacidade descritiva e sensorial.

A entrevista revela o cotidiano de uma criança de 10 anos, comunicativa e atenta ao que a rodeia. Ela alterna entre a vivência de uma infância lúdica e tradicional — marcada por banhos de piscina improvisados, brincadeiras na terra, subida em árvores e o forte convívio com familiares no mesmo terreno — e a atenção a realidades sociais de sua comunidade, como episódios de violência armada, infestações de ratos, problemas de infraestrutura escolar e incêndios florestais.

A criança demonstra afeto e admiração por seus pais, destacando o conhecimento prático que adquire com eles. Embora faça uso de telas para entretenimento e aprendizado artístico (desenho), ela mantém uma relação saudável e ativa com o espaço físico e a natureza ao seu redor. Sua visão de futuro combina imaginação tecnológica (robôs auxiliares) com um forte senso de justiça e urgência na preservação ambiental de seu território.

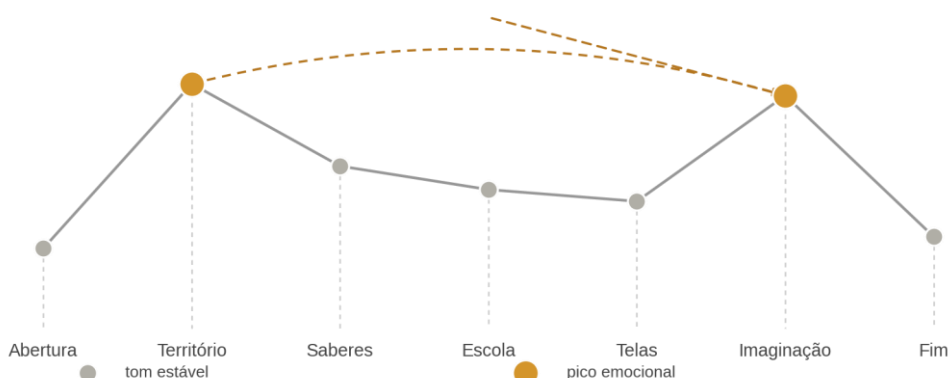
a) Arco Narrativo da Entrevista

A entrevista abre em tom ameno e descritivo, com a criança "desenhando" verbalmente o território. A intensidade sobe no bloco de Território e Natureza, quando surge o relato do incêndio próximo à lagoa do terreno — o pico emocional mais alto da primeira metade da conversa. Nos blocos seguintes (Saberes, Escola, Telas), o tom se estabiliza em um registro mais neutro e descritivo. A intensidade volta a subir no bloco de Imaginação e Futuro, quando a pergunta sobre o "vilão da natureza" faz a criança reelaborar, de forma simbólica, o mesmo episódio do incêndio —

uma retomada espontânea que liga os dois pontos mais altos da entrevista. O encerramento retorna a um tom ameno.

Figura 1. Arco narrativo — Criança A.

retomada: o episódio do incêndio



b) Núcleos de Sentido

EIXO

Natureza

- **Memória gustativo-afetiva do território:** manga, caju, banana, seriguela e umbucajá são narrados não como consumo passivo, mas como processo produtivo (suco, doce, polpa) — indício de saber agroalimentar tradicional transmitido informalmente no núcleo familiar.
- **Natureza ambivalente:** relato de incêndio próximo à lagoa contido pelo pai com uma mangueira, presença de cobra ("cobra-chumbinho"), boato sobre jacaré na lagoa, e episódio de infestação de ratos que motivou disparos de arma de fogo para controle sanitário (risco de leptospirose). A natureza aparece, assim, como espaço simultaneamente nutridor e fonte de perigo.

"O fogo subiu, aí Painho entrou ali no meio do fogo com uma mangueira e ficou, ó... Aí o fogo era... era duas vezes maior que Painho. [...] Me caguei todinha naquela hora."

bloco Território e Natureza

- **Vínculo de trabalho da terra:** o pai ("Painho") é descrito com orgulho como detentor de múltiplos saberes manuais — "501 utilizações": consertar barco, consertar telhado, construir, plantar, regar e cozinhar —, evidenciando processo de transmissão intergeracional de saberes não mediado por tecnologia.
- **Espaço para brincar idealizado:** reconversão do terreno com piscina, casinha para "crianças pequeninhas" e parquinho de pneu — este último valorizado explicitamente por sua durabilidade e resistência ao vandalismo, em contraste direto com equipamentos públicos formais que a criança relata terem sido destruídos em menos de uma semana.

“Aquilo ali durou dois anos e ninguém tirou um pneu.”

bloco Território e Natureza

“Atrás de casa, é praticamente um matagal que plantaram. [...] Se plantar uma sementinha pequena ali... puf, criou a árvore maior, é... três vezes maior que a casa de tia. Você só olha de longe, só vê o cotoco.”

bloco Território e Natureza

“Era cada panela desse tamanho cheia de negócio de caju. Precisava de 2 kg de açúcar para poder jogar dentro da panela... Eu só chegava: 'Mãe, me dá um?'. Aí a mãe: 'Toma'. Eu só pegava e, ó, saía correndo.”

bloco Saberes e Comunidade

“Não sei o que... é, meu pai tem cento... 501 utilizações que ele sabe: consertar barco, consertar telhado... Ele sabe construir, ele sabe fazer... ele sabe plantar, ele sabe cuidar, ele sabe regar e ele sabe fazer comida.”

bloco Saberes e Comunidade, sobre o pai

“E eu já aprendi a fazer cuscuz, já aprendi a assar um monte de coisa, já aprendi a fazer arroz, macarrão... Eu já sei fazer até tapioca. [...] E nada disso foi pela internet.”

bloco Saberes e Comunidade

EIXO

Telas e Tecnologia

- **Uso plural e diferenciado por dispositivo:** televisão (canal único, fixo em desenho Pokémon), celular do pai (TikTok, usado para aprender a desenhar por tutorial) e tablet escolar (jogos, sem hábito de postagem em redes sociais).
- **Telas como mediadoras de aprendizagem artesanal:** relata ter aprendido a fazer adesivos e desenhar copiando tutoriais de uma criadora de conteúdo, mantendo um caderno físico de desenhos como registro material do aprendizado digital — hibridização entre o digital e o manual.

“Ela ensina a fazer desenho, ela ensina a fazer... já ensina a fazer adesivo caseiro em casa.”

bloco Telas e Imaginação

- **Ausência de dicotomia telas versus natureza:** quando perguntada sobre quem “ganha a briga” pela sua atenção, a criança recusa a dicotomia proposta pelo roteiro, afirmando que “os dois dão empate”, pois usa o celular como ferramenta e não como substituto do brincar livre — um uso instrumental, não passivo.

“Para mim é os dois, porque eu uso o celular para poder desenhar, e desenhar é um tempo já livre. E o celular eu vou depender a desenhar e na hora de ficar nas telas, então os dois dão empate.”

bloco Telas e Imaginação

- **Tela amigável imaginada:** um assistente/robô-drone que “fala normalmente”, ensina, ajuda em tarefas domésticas e escolares — expectativa de tecnologia assistiva e pedagógica, e não meramente recreativa.

Destaque para as características do território:

“Ele seria assim, mais... puxado para a roça. Porque lá é aquelas casas assim mais puxadas para a roça, não é aquelas casas chiques, grandes, não. É aquelas casas normalzinhas, que poderia até usar um chapéuzinho de palha.”

bloco Território e Natureza, se o bairro fosse um personagem

A criança destaca que aprendeu a dar estrelinhas sozinha, e a cozinhar observando sua mãe e lendo livros de receitas na casa da tia (sabendo fazer cuscuz, arroz, macarrão, tapioca e assados).

“Eu só aprendi a cozinhar com Mainha... nada disso foi pela internet. Só lendo os livros de receita também.”

bloco Saberes e Comunidade

- **Infraestrutura da escola:** crítica à deterioração de equipamentos — parquinho retirado sem substituição, banheiro feminino vandalizado repetidamente, goteiras na quadra — revelando postura observadora e crítica frente à ausência de manutenção do espaço público escolar.

“A quadra é bem grande, mas está tendo goteira. [...] Já há uns dois meses que estamos sem parquinho.”

bloco Escola e Sentidos

- **Insegurança urbana concreta e vivida:** relato de episódio real de tiroteio (“filme de ação” espontaneamente associado à própria rua), narrado com marcadores corporais de medo, e de um incêndio doméstico presenciado, ambos eventos reais relatos pela criança.

“Seria aqueles filmes de ação. [...] Lá geralmente já tem tiroteio. [...] Eu lá: ‘Mainha, eu vou pegar minha bolsa...’ Aí Mainha: ‘Vem, passa logo!’ [...] Toda cagada.”

bloco Território e Natureza, se a rua fosse um filme

- **Imaginário protetivo da natureza:** o “vilão” idealizado para o roteiro fílmico é o incendiário florestal; a solução inventada é de natureza tecnológico-punitiva (câmeras disfarçadas de animais falsos associadas a “prisão perpétua”), revelando um imaginário de justiça de caráter retributivo, possivelmente relacionado à vivência de impunidade percebida no episódio real do incêndio vivenciado.

“Inventaria... é... assim, câmeras escondidas em animais falsos, mas totalmente realistas, e se alguém tentar violar algumas regras, tipo, quebrar... torar árvore, botar fogo, seria preso na hora com prisão perpétua.”

bloco Imaginação e Futuro

“Nunca destrua habitats naturais... não pode tacar fogo porque isso destrói muito mais habitats, pode destruir até o seu, você precisa mais da natureza... já era.”

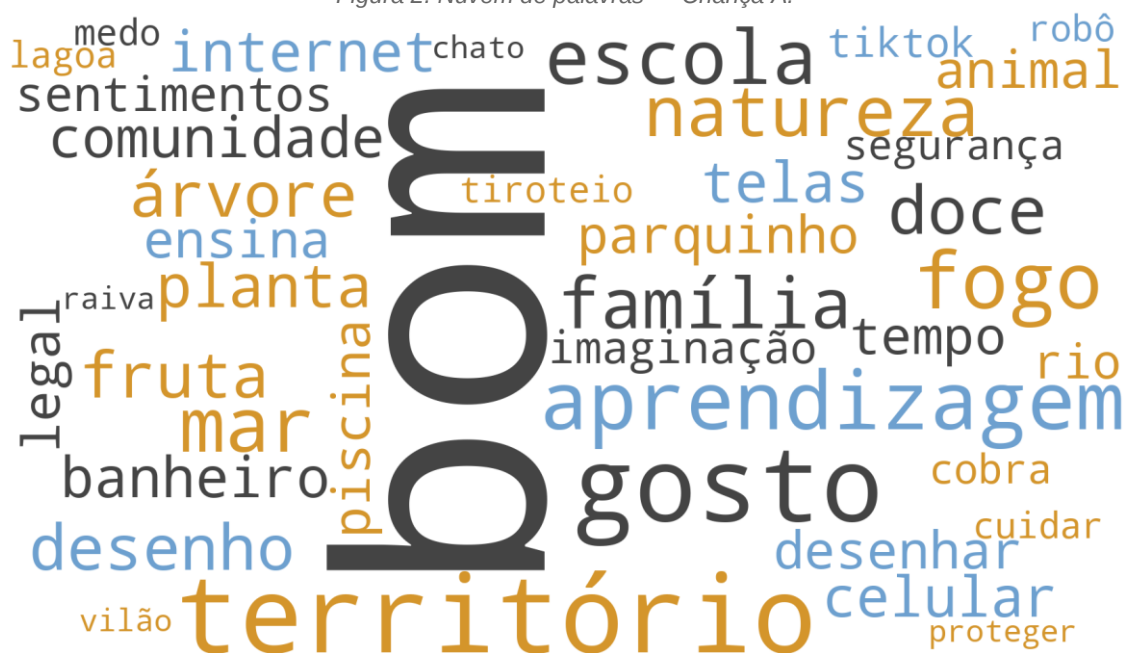
bloco Imaginação e Futuro, mensagem na garrafa

- **Mensagem para o futuro:** conteúdo normativo-ambiental elaborado (proibição de caça a espécies extintas, proteção de habitats, referência comparativa a práticas de sinalização de

ninhos no Japão e na China), sugerindo mediação escolar ou televisiva prévia sobre educação ambiental.

c) Nuvem de Palavras

Figura 2. Nuvem de palavras — Criança A.



A palavra "bom" é, isoladamente, a mais frequente de toda a entrevista, reforçando que o tom geral da criança sobre sua própria vida é predominantemente positivo, mesmo com os episódios de risco relatados. As palavras em dourado — "território", "fogo", "árvore", "mar" — dominam a nuvem, confirmando que o vínculo com o espaço físico é o eixo mais forte da narrativa; "fogo" pesa tanto não porque exista medo constante do território, mas porque um único episódio foi narrado com muitos detalhes e retomado em diferentes momentos da conversa. As palavras em azul — "desenho", "internet", "celular", "telas" — aparecem com frequência intermediária, sempre em contextos neutros ou positivos, sem nenhuma associação a medo ou frustração. Já "escola", em cinza, tem peso semelhante ao de "fogo", mas por um motivo bem diferente: não por um evento único, e sim pela repetição de pequenas queixas de manutenção ao longo de toda a conversa.

d) Análise Geral

- O território é, ao mesmo tempo, fonte de pertencimento e cenário de um episódio real de risco (o incêndio), que reaparece de forma simbólica nas perguntas de imaginação.
- O tom emocional predominante é positivo e resiliente, com humor autorreferente mesmo ao narrar episódios de medo.
- A natureza é vivida com intimidade sensorial (frutas, árvores, o próprio terreno), sem romantização — o risco ambiental é real e concretamente vivido.

- As telas funcionam como instrumento de uma prática criativa já valorizada (o desenho), não como fonte de conflito com o brincar ao ar livre; os saberes tradicionais (culinária aprendida com a mãe) e os digitais (tutoriais de desenho) coexistem sem hierarquia.
- Para o diagnóstico, o caso mostra que "equilíbrio" entre telas e natureza não é, aqui, uma tensão vivida, mas dois registros complementares da rotina da criança — enquanto os riscos reais vêm do território físico, não do ambiente digital.

5.4.3. Entrevista Narrativa - Criança B

Identificador de pesquisa	Criança B
Faixa etária	10 anos
Território	Ponta de Pedras, Goiana/PE

Segundo relato da Criança B mora com a mãe, em um núcleo familiar pequeno — configuração distinta da de Criança A. Ao longo da entrevista, demonstra um estilo de comunicação articulado e analítico, com respostas longas, estruturadas e frequentemente organizadas em torno de um raciocínio causal explícito ("porque", "só que"). Aborda com desenvoltura temas sensíveis — luto, bullying, risco financeiro —, o que motivou sua seleção como voz capaz de aprofundar dimensões da experiência infantil pouco acessíveis por questionário.

Criança B demonstra uma percepção crítica sobre o ambiente em que vive. Revela um equilíbrio entre a vivência de uma infância lúdica — brincando ao ar livre, criando filmes com os amigos e subindo em árvores — e um envolvimento profundo com a tecnologia, utilizada de forma autodidata para aprender sobre o universo e como fonte de renda através da venda de contas em jogos digitais. A entrevista revela uma criança que lida com desafios reais, como o bullying, a perda de familiares e a percepção da violência, mas que busca respostas no conhecimento (astronomia), na criatividade (roteiros) e em valores de empatia e paciência, apesar de se sentir por vezes incompreendida pelo mundo adulto e pelos pares.

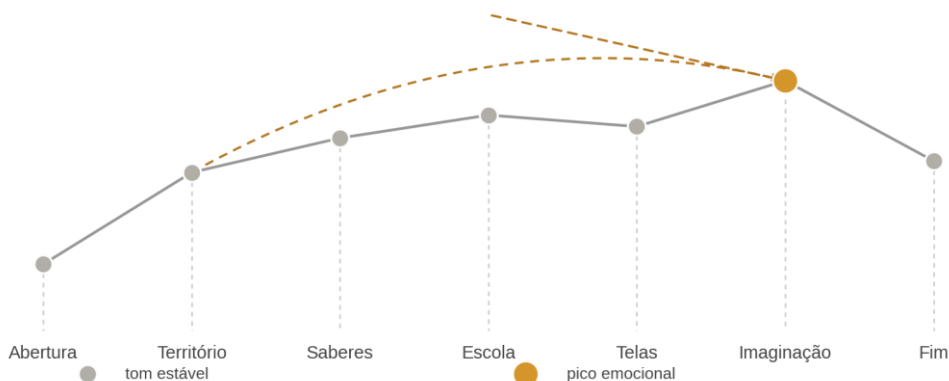
a) Arco Narrativo da Entrevista

A abertura é breve e segura, quase divertida ("nasceu preparado"). A intensidade cresce de forma gradual: no bloco de Território, ao descrever o medo do terreno da avó à noite; no bloco de Saberes, ao narrar com orgulho e desconforto sua participação num videoclipe viral; no bloco de Escola, ao contar, com grande riqueza de detalhes, a lenda de assombração da escola; e no bloco de Telas, ao detalhar a economia da venda de contas de jogo e o bullying por acreditar em Deus e ser "astrônomo". O pico mais alto da entrevista, no entanto, ocorre no bloco de Imaginação e Futuro, quando a criança relata uma possível visão do avô falecido — no mesmo terreno da avó já associado ao medo desde o início da conversa. Essa retomada espacial (o mesmo lugar, primeiro

como medo abstrato, depois como palco de luto concreto) é o fio emocional mais forte de toda a entrevista. O encerramento é mais estável, num desabafo reflexivo sobre as relações na escola.

Figura 1. Arco narrativo — Criança B.

retomada: o terreno da avó, à noite



b) Núcleos de Sentido

EIXO

Natureza

- **Avó como figura de saber tradicional corporificado:** descrita com admiração — aos 74 anos, sobe em árvores para retirar galhos secos e cuida integralmente do quintal —, saber valorizado pela criança, mas não replicado no núcleo familiar imediato (a família da criança não mantém horta própria).
- **O terreno da avó:** o local é ambivalente. De dia, é um espaço rico em frutas e cenários para brincadeiras e filmagens. À noite, porém, torna-se um lugar de medo, alimentado pela eletricidade instável e por visões que a criança interpreta como sobrenaturais, incluindo a lembrança do avô falecido.

“Acho que o terreno de vovó teria muitas frutas... comida, lugares para piquenique, brinquedos... espaço para a gente ir conversando.”

bloco Território e Natureza

- **Vínculo espiritual-afetivo com a natureza mediado por luto não elaborado:** episódio central da entrevista — visão de um "corpo" no galpão do terreno da avó, interpretada pela criança como aparição do avô falecido de infarto. A narrativa de não ser acreditada pelos adultos ("o povo só diz que é besteira") gera sofrimento explicitamente verbalizado, identificado pela própria criança como mais penoso do que o próprio medo do fenômeno relatado.

“Aquele corpo que eu vi era igual ao dele.”

bloco Imaginação e Futuro

“As pessoas não acreditarem [é pior].”

bloco Imaginação e Futuro

- **Dualidade do bairro:** a criança descreve seu bairro como um lugar bom, mas aponta problemas como a presença de seguranças "rudes" na praça, que intimidam as crianças.

"Onde eu moro é muito bom. Só que tem alguns problemas, que é a praça... Os seguranças ficam xingando a gente."

bloco Território e Natureza

EIXO

Telas e Tecnologia

- **Uso instrumental qualificado:** pesquisa autônoma e aprofundada sobre astronomia (elaboração técnica sobre luz estelar, cor, distância e órbitas), demonstrando capacidade de pesquisa dirigida e apropriação de conteúdo científico complexo para a faixa etária.

"Eu uso para estudar, para jogar, para assistir... mas eu uso principalmente para estudar sobre a astronomia."

bloco Telas e Imaginação

- **Economia digital informal monetizada:** relato de compra, personalização e venda de contas na plataforma Roblox, com recebimento de valores reais via PIX diretamente em conta bancária própria, incluindo episódio confirmado de fraude (perda de credenciais sem contrapartida financeira). Esse tipo de atividade remete ao debate sobre novas formas de trabalho infantil mediadas por plataformas digitais; no caso em questão, contudo, o relato indica uma atividade esporádica e de baixo valor (entre 15 e 20 reais por transação), o que não caracteriza, a princípio, uma situação de exploração do trabalho infantil, mas ainda assim merece observação continuada.

"Eu vendo contas... Tem jogos que um pet pode valer mais de 40 mil."

bloco Telas e Imaginação

O caráter instrumental dessa atividade aparece também na fala da criança sobre o próprio tempo de jogo:

"Eu brinco mais ao ar livre. Porque quando eu jogo, é para vender contas."

bloco Telas e Imaginação

- **Exposição a fraude financeira online:** a criança relata ter sido vítima de um golpe ao negociar a venda de uma conta de jogo — forneceu login e senha antes de receber o pagamento combinado, e a outra parte, após assumir a conta, não enviou o valor. O episódio evidencia exposição concreta a riscos financeiros no ambiente virtual e a fragilidade de negociar com desconhecidos sem qualquer mediação adulta ou mecanismo de proteção.

"Pediram a senha e o login primeiro, eu dei, e a pessoa entrou, trocou a senha e ela não enviou o dinheiro."

bloco Telas e Imaginação

- **Exposição relatada a conteúdo digital inadequado:** menção espontânea, não solicitada pelo roteiro, à existência de salas informais ("banheiros públicos") dentro do Roblox, sem exigência de verificação de idade, descritas como contendo "coisas horríveis"; o relato chega por meio de um primo, mas evidencia conhecimento direto da criança sobre o risco e sobre a facilidade de acesso.

"Ele entrou para ver, quando ele entrou, tinha coisas horríveis... tem pessoas que não entram para se divertir."

bloco Telas e Imaginação

- **Tela amigável imaginada:** dispositivo que restringiria o acesso a conteúdo incompatível com a idade e emitiria lembretes de estudo — expressão de desejo de autorregulação digital assistida.
- **Exposição midiática real e ambivalência sobre visibilidade:** a criança participou de um videoclipe de alcance viral com uma cantora regional, o que gerou reconhecimento público e desconforto simultâneos.

"Muita gente começou a me reconhecer... Morria de vergonha."

bloco Saberes e Comunidade

- **Integração pretendida entre tela e natureza:** proposta de aplicativo que direcionasse a atenção do usuário para áreas de natureza, turismo sustentável e espiritualidade ("focar na natureza e em Deus").

EIXO

Infância, Território e Sentidos

- **Comparação crítica entre escola particular e escola pública:** reconhecimento da contradição entre "aprendizagem" percebida na escola particular (ausência de recreio, rotina intensiva) e maior bem-estar subjetivo na escola pública (alimentação, convívio, áreas de lazer, integração social).
- **Tradição oral de assombramento escolar:** narrativa de um "espírito" associado a uma mulher que teria resistido à demolição de sua casa pelo poder público e falecido no local, hoje ocupado pela escola — associação simbólica entre injustiça histórica (disputa de posse fundiária, direito da mulher à moradia) e fenômeno sobrenatural.
- **Leitura crítica de dinâmicas de poder entre pares e com adultos:** identificação de comportamentos de manipulação e hipocrisia social ("pessoas que fingem ser boas"), inclusive entre professores, evidenciando leitura crítica das relações de poder no ambiente escolar.

- **Bullying de matriz identitário-religiosa:** relato de sofrer bullying por conciliar fé religiosa e interesse por astronomia, revelando tensão de pertencimento identitário vivida na convivência entre pares.

“Eu sofro bullying às vezes, porque eu sou astrônomo, mas eu acredito em Deus... Eu mostraria para as pessoas que sim, que quem é de outra religião é uma pessoa normal, que autista é uma pessoa normal, que astrônomo mas acredita em Deus é normal, não muda nada.”

bloco Escola e Sentidos

- **Protagonismo criativo autônomo:** produção de curta-metragem amador ("filme de ação") no terreno da avó, com elenco formado por outras crianças da comunidade, evidenciando apropriação do território como cenário simbólico de narrativa própria.
- **A avó como referência de vitalidade e competência:** descrita, aos 74 anos, como capaz de tarefas físicas que pessoas mais jovens não conseguem realizar.

“Ela, com seus 74 anos, ela ainda consegue subir em árvores... consegue fazer coisas que muitas pessoas de idade menor que a dela não conseguem fazer.”

bloco Saberes e Comunidade

c) Nuvem de Palavras

Figura 2. Nuvem de palavras — Criança B.



Diferentemente da Criança A, aqui as palavras em cinza — "pessoas", "escola", "pessoa", "comunidade" — dividem o primeiro plano com as palavras em azul — "internet", "roblox", "jogos", "contas" —, refletindo uma entrevista mais centrada nas relações sociais e na economia digital do que na natureza propriamente dita. "Natureza" e "terreno", em dourado, aparecem com menor peso relativo do que na entrevista da Criança A, mas concentram um conteúdo emocional muito denso (medo, luto). A palavra "medo", em cinza, tem peso comparativamente alto, coerente com o maior número de episódios de risco e mistério relatados por esta criança.

d) Análise Geral

- Entre as três crianças, é a entrevista com o maior número de temas de alta densidade emocional — bullying por fé e ciência, luto pelo avô, risco financeiro digital —, todos verbalizados de forma articulada e reflexiva.
- O tom emocional predominante é analítico e por vezes melancólico, intercalado por momentos de orgulho técnico e criativo.
- O território se divide entre um espaço de convívio adulto hostil (a praça) e um espaço de medo e mistério concreto (o terreno da avó), que se torna, ao final, palco do processamento de um luto.
- As telas são tratadas como ferramenta de trabalho e estudo — venda de contas de jogo, pesquisa de astronomia — e não como entretenimento neutro; a criança demonstra consciência crítica dos riscos que ela mesma corre, tendo relatado inclusive um episódio concreto de fraude financeira online.
- A administração de uma microeconomia digital real, com conta bancária própria e experiência de fraude, é um dado raro e de alta relevância para a discussão sobre economia digital informal e exposição financeira infantil.
- A criança relata enfrentar pressões de pertencimento cruzadas (bullying por fé e por interesse científico simultaneamente), além de um papel autoproclamado de "conselheiro" entre pares, mal recebido pelo grupo.
- A retomada espacial do terreno da avó — primeiro medo abstrato, depois palco real da visão do avô — mostra como um único lugar pode concentrar sentidos muito diferentes para a mesma criança.

5.4.4. Entrevista Narrativa - Criança C

Identificador de pesquisa	Criança C
Faixa etária	11 anos
Território	Tejucupapo, Goiana/PE

Segundo relato da criança C, ela mora com o pai e os irmãos, numa família numerosa. Seu estilo de comunicação é mais fragmentado e repetitivo, com reconstruções de frase frequentes — uma característica do registro oral que deve ser lida como estilo de comunicação, e não como menor densidade de conteúdo. Foi selecionada por representar a experiência de crianças de Tejucupapo, o segundo distrito da pesquisa, e por sua disposição em compartilhar aspectos íntimos de sua rotina familiar e escolar.

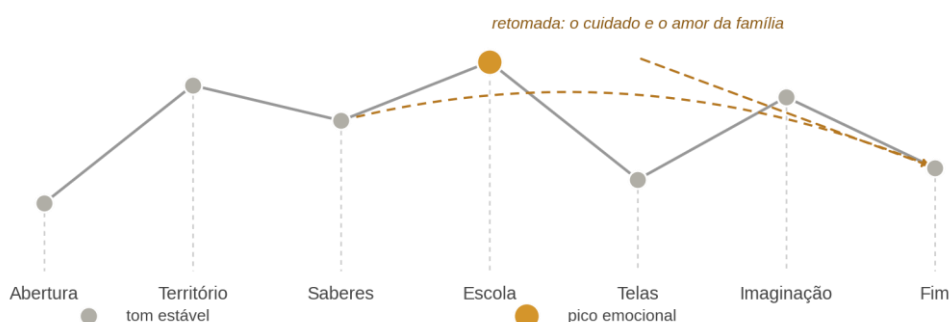
Criança ligada às tradições e à sua grande família em Tejucupapo. Seu depoimento descreve a infância em uma comunidade histórica e rural. Ela valoriza os saberes transmitidos por sua mãe, a conexão com a terra (na roça de seus tios) e as tradições culturais do seu povo, como

a histórica Batalha de Tejucupapo. Apesar de enfrentar desafios sociais típicos de seu ambiente (como a violência no entorno, o medo de áreas esquecidas e episódios de conflito na escola), ela relata com atenção as coisas cotidianas: a alegria de ter aprendido a ler recentemente, o sabor da merenda escolar e brincar de casinha no sítio. Sua visão de futuro está associada a valores de empatia, fé e otimismo em relação ao amor e à natureza.

a) Arco Narrativo da Entrevista

A abertura é hesitante, com fala baixa e insegura. A intensidade sobe no bloco de Território, ao descrever a rua onde mora, no distrito de Tejucupapo, como um lugar dividido entre um lado sossegado (associado à presença de duas igrejas) e um lado escuro e temido. No bloco de Saberes, o tom se mantém moderado, entre orgulho pelas habilidades da mãe e a menção breve à morte recente de um artesão da comunidade. O maior pico emocional da entrevista ocorre no bloco de Escola, ao relatar um episódio de agressão física sofrida por um colega — mas o mesmo bloco também contém um dos momentos mais positivos da conversa, a conquista recente da alfabetização. O bloco de Telas é o mais estável e de menor intensidade de toda a entrevista, refletindo o baixo envolvimento da criança com o tema. A intensidade volta a subir no bloco de Imaginação, sustentada pela fé religiosa. Ao final, uma retomada temática — não de um evento único, mas de um valor: o cuidado e o amor da família, presentes desde a descrição inicial dos numerosos irmãos, retornam na mensagem de encerramento sobre encontrar "o amor verdadeiro".

Figura 1. Arco narrativo — Criança C.



b) Núcleos de Sentido

EIXO

Natureza

- **Relação de subsistência ativa e prazerosa:** horta cultivada por tios (feijão, abacaxi, pimentão, cebola, batata), acessada de bicicleta, narrada com vínculo afetivo de pertencimento e prazer sensorial direto ("é muito bom... eu como muito lá").

- **Natureza como objeto de cuidado, não apenas de utilidade:** convidada a atribuir fala a um elemento natural, a criança escolhe a planta, atribuindo-lhe vulnerabilidade e voz ("as plantas... têm que viver longe das pessoas... que matam ela direto") — indício relevante de sensibilidade ecológica e de autopercepção da criança como potencial agente de proteção ambiental.
- **Brincar simbólico de cuidado doméstico:** construção autônoma de uma "casinha" com lenha e telha próxima à residência, ambientada com bonecas, reproduzindo simbolicamente práticas de cuidado do lar observadas na rotina familiar.

"Eu e minha irmã tiramos... a gente construiu a casinha lá com as telhas... a gente faz comida e fica lá."

bloco Território e Natureza

EIXO

Telas e Tecnologia

- **Uso predominantemente doméstico, coletivo e supervisionado:** uso da internet restrito, por relato da própria criança, a tarefas escolares; consumo televisivo coletivo entre irmãs, com negociação de turnos de escolha de conteúdo.

"Uso só para fazer a tarefa... quando termina a tarefa todinha, almoça, toma banho e fica lá quietinha, a mamãe pede para a internet."

bloco Telas e Imaginação

- **Preferência explícita e direta pelo ar livre:** resposta categórica de que o "ar livre" vence a disputa pela atenção, associando o uso televisivo a dano à saúde visual e valorizando o aproveitamento da infância antes da fase adulta de responsabilidades de trabalho.

"O ar livre é por causa que tela de televisão, celular não é muito bom pra vista, e brincar com a natureza é muito bom para as pessoas e para aproveitar o futuro... A gente quando é criança a gente tem que aproveitar muito."

bloco Telas e Imaginação

- **Ausência de exposição ao risco digital relatada:** nenhum elemento da entrevista sugere exposição a conteúdo inadequado ou uso autônomo não supervisionado de plataformas digitais.
- **Menor elaboração projetiva quanto à "tela amigável":** a criança desloca a resposta esperada (invenção tecnológica) para uma proposta de mobilização humana coletiva de crianças cuidando da natureza, o que pode relacionar-se tanto a menor familiaridade com o vocabulário tecnológico quanto ao processo de alfabetização ainda em curso, relatado pela própria criança ("faz esse mês que eu comecei a ler").

EIXO

Infância, Território e Sentidos

- **Dualidade espacial segurança/abandono:** o lado da Rua do Céu próximo às duas igrejas é narrado como sossegado e florido; o "porto da Rua do Céu" é narrado como escuro, com casas abandonadas e fonte de medo — a criança atribui essa pacificação territorial à chegada das igrejas, que teriam expulso "bandidos" do local, numa narrativa etiológica de matriz moral-religiosa.

"Era muito bandido, essas coisas. Aí quando o povo da igreja lá, saiu de tudo, ficou tudo bonito."
bloco Território e Natureza

- **Vivência concreta de violência escolar sem reparação institucional relatada:** episódio de agressão sofrida por um colega mais velho (relacionado ao corte de cabelo da irmã da criança), sem desfecho relatado de resolução institucional ("nunca aconteceu... até hoje não fez mais"); episódio adicional de dano proposital à prova escolar por colegas.
- **Processo de alfabetização em curso, relevante para a interpretação do corpus:** relato espontâneo de que apenas recentemente ("esse mês") a criança passou a conseguir ler, com apoio de professoras — dado que deve ser considerado na ponderação da profundidade e elaboração das respostas fornecidas ao longo de toda a entrevista.

"Eu se eu consigo ler pouco... agora que tô me envolvendo com ler leitura... Quando a tia ela tava lendo comigo, de repente eu pusei assim, eu gostei, eu comecei a ler tudinho. [...] Faz esse mês agora que eu comecei a ler."
bloco Escola e Sentidos

- **Participação identitária de destaque em cultura popular:** primeira participação da criança como personagem no Maracatu Rural, representando a figura histórica de "Maria Camarão", narrada com orgulho e desejo explícito de repetição — forte marcador de pertencimento à cultura afro-indígena regional.

"Eu gosto de quando eu vou para jogo pregas, quando eu corro para morrer também eu morro. [...] A gente gosta dessa cultura cultural. Representante Maria Camarão venceu a luta dos soldados."
bloco Saberes e Comunidade

- **Imaginário religioso como matriz protetiva central:** o "vilão da natureza" é derrotado por "Jesus", identificado pela criança como "protetor da Terra" — cosmovisão religiosa central na elaboração simbólica da proteção ambiental, distinta da resposta tecnológico-punitiva da Criança A e da resposta psicológico-narrativa da Criança B.

"Jesus é o protetor da terra de todos os males... Jesus que venceria ele."
bloco Imaginação e Futuro

- **A mãe como principal referência de saber prático:** descrita como fonte de um repertório culinário extenso e de um valor de esforço, tendo trabalhado desde os 10 anos.

"Ela saía para trabalhar com 10 anos... até agora ela sabe cozinhar tudo, tudo mesmo."
bloco Saberes e Comunidade

- **Forte vínculo afetivo com a escola:** a escola é descrita com afeto amplo — a merenda, as professoras, o orgulho de "representar" a instituição.

"A escola é muito boa... eu gosto muito da merenda daqui."
bloco Escola e Sentidos

c) Nuvem de Palavras

Figura 2. Nuvem de palavras — Criança C.



Assim como na Criança A, a palavra "bom" domina a nuvem — um padrão que se repete nas três entrevistas e sugere que, independentemente dos riscos relatados, as crianças do território tendem a descrever sua própria vida em tom predominantemente positivo. "Filme" aparece com grande peso não por interesse espontâneo em cinema, mas porque essa palavra se repete em várias perguntas do próprio roteiro (bairro como filme, rua como cenário) — um efeito do instrumento de coleta que deve ser lido com cautela. As palavras em azul são as menos numerosas das três entrevistas, confirmando o baixo protagonismo das telas no discurso desta criança. "Jesus" e "igreja", em cinza, aparecem com peso alto e exclusivo desta entrevista, sem equivalente nas outras duas.

d) Análise Geral

- A palavra que mais define sua relação com o território é "sossego", associada explicitamente à presença de instituições religiosas na comunidade; a fé estrutura quase toda a dimensão imaginativa da entrevista — nenhuma das outras duas crianças articula essa associação de forma tão explícita.

- O tom emocional predominante é positivo e sereno, mesmo ao narrar um episódio de violência física sofrida na escola.
- A natureza é vivida como interlocutora a ser protegida e cuidada (as plantas), com o território lido em termos de segurança comunitária mais do que de risco ambiental.
- Entre as três crianças, é a que apresenta o menor grau de autonomia digital — o uso é quase inteiramente mediado pela mãe e vinculado à rotina doméstica, e é também a única que não menciona qualquer rede social ou perfil próprio.
- Relata, com orgulho, ter aprendido a ler recentemente.
- A proteção da natureza é lida por uma chave religiosa, não tecnológica: ao imaginar uma invenção para proteger a natureza, responde com uma habilidade manual (flores de papel) e uma resposta espiritual, nunca cogitando um dispositivo digital — diferentemente de Criança A (um robô-drone) e Criança B (um robô-sentinela).

5.4.5. Considerações Entrevistas Narrativas

Esta seção parte dos cinco grandes blocos temáticos do roteiro — os mesmos aplicados às três crianças — e cruza, bloco a bloco, o que cada uma respondeu. Essa leitura "na horizontal" é o que permite enxergar, com mais clareza, convergências e diferenças entre os casos.

a) Sobre o Território e a Natureza

Inclui a resposta à pergunta disparadora sobre o bairro/rua onde moram, tratada em conjunto com o restante do bloco por formarem, nas três entrevistas, uma mesma unidade narrativa sobre o território.

	Criança A	Criança B	Criança C
Percepção geral	Bairro "puxado pra roça"; terreno familiar extenso, forte densidade de parentesco.	Bairro "muito bom", com ressalva pontual; terreno da avó tem dupla natureza dia/noite.	Rua dividida entre um lado sossegado (igrejas) e um lado escuro e temido (criminalidade histórica).
Ponto positivo	Memória gustativo-afetiva do território; espaço de brincar idealizado, valorizando durabilidade.	Vínculo intergeracional com a avó, figura de vitalidade e saber.	Relação de subsistência ativa e prazerosa com a horta; sensibilidade ecológica destacada.
Ponto de atenção	Incêndio real presenciado; tiros para controle de pragas — exposição concreta a risco.	Fenômeno interpretado como sobrenatural, ligado a luto não elaborado e incompreensão dos adultos.	Área "escura" da rua, associada a criminalidade histórica, ainda presente no imaginário da criança.

As três crianças descrevem o território de forma ambivalente — pertencimento e afeto convivendo com uma fonte concreta de medo —, mas a origem desse medo é distinta em cada caso: um evento ambiental (o incêndio, em A), um fenômeno interpretado como sobrenatural associado a luto (em B) e uma memória de criminalidade comunitária (em C). Chama atenção o fato

de que, nas três, a pergunta disparadora sobre o bairro funciona como uma porta de entrada eficaz para temas mais profundos — nenhuma criança respondeu de forma superficial ou evasiva. O ponto forte comum é a precisão descritiva: todas as três conseguem nomear, com detalhe sensorial, tanto o que há de bom quanto o que dá medo no mesmo espaço, sem que isso as impeça de expressar pertencimento genuíno ao lugar onde vivem.

b) Sobre Saberes e Comunidade

	Criança A	Criança B	Criança C
Percepção geral	Pai como fonte múltipla de saberes manuais; culinária aprendida por observação da mãe.	Avó como saber corporificado, não replicado no núcleo familiar imediato; experiência midiática pontual.	Mãe como principal referência prática e de esforço; pertencimento cultural coletivo (Maracatu Rural).
Ponto positivo	"Nada disso foi pela internet" — orgulho de saber tradicional, sem rejeitar o digital.	Reconhecimento público pela participação em produção artística (videoclipe).	Participação identitária de destaque (Maria Camarão) — forte marcador de pertencimento cultural regional.
Ponto de atenção	Nenhum ponto de risco relevante identificado neste bloco.	Ambivalência entre orgulho e vergonha pela exposição pública repentina.	Menção breve à morte recente de um artesão da comunidade — luto discreto, não aprofundado.

O achado mais forte deste bloco, comum às três crianças, é a valorização intensa de uma figura familiar direta — pai, avó ou mãe — como fonte primária de saber prático, quase sempre transmitido por observação, não por instrução formal nem por telas. A Criança C acrescenta uma camada que as outras duas não têm: pertencimento a uma tradição cultural coletiva (o Maracatu Rural), o que sugere uma dimensão comunitária de saber que vai além do núcleo familiar. Já a Criança B é a única cuja relação com "saber e comunidade" passa por uma experiência de exposição midiática pública, trazendo à tona uma ambivalência (orgulho/vergonha) ausente nas outras duas entrevistas.

c) Sobre a Escola e Sentidos

	Criança A	Criança B	Criança C
Percepção geral	Reconhecimento afetivo da escola, com crítica recorrente à infraestrutura.	Comparação analítica entre escola particular e pública; leitura crítica de dinâmicas de poder.	Forte vínculo afetivo (merenda, professoras); conquista recente da alfabetização.
Ponto positivo	Postura observadora e crítica, sinal de maturidade sobre a gestão do espaço público.	Comparação crítica entre os dois modelos escolares.	Alfabetização recente narrada com orgulho — marco biográfico raro de aparecer espontaneamente.
Ponto de atenção	Parquinho retirado sem reposição, banheiro vandalizado, goteiras — negligência de manutenção.	Bullying de matriz identitário-religiosa; tensão social não resolvida em torno de um papel autoproclamado de "conselheiro".	Episódio de agressão física entre colegas, sem desfecho de resolução institucional relatado.

As três crianças relatam a escola com uma mistura de afeto e crítica — nenhuma idealiza totalmente a instituição, mas as fontes de insatisfação são de naturezas diferentes: estrutural em A (manutenção física), social em B (bullying e dinâmicas de poder entre pares e com adultos) e de segurança em C (violência física sem reparação relatada). Um ponto forte transversal é a capacidade das três crianças de separar o afeto pela escola do problema específico relatado — a crítica não corrói o vínculo. Do ponto de vista da pesquisa, vale notar que nenhuma das três menciona uma resposta institucional visivelmente eficaz aos problemas relatados, o que sugere um padrão a ser investigado no levantamento quantitativo e no grupo focal.

d) Sobre Telas

	Criança A	Criança B	Criança C
Percepção geral	Uso plural e instrumental (TV, celular do pai, tablet escolar); moderado e mediado.	Uso altamente autônomo e especializado; inclui atividade econômica própria.	Uso doméstico, coletivo e supervisionado; menor autonomia digital das três.
Ponto positivo	Tela a serviço do desenho, já reconhecido pela própria criança como "tempo livre".	Pesquisa aprofundada e autodirigida sobre astronomia; apropriação de conteúdo científico complexo.	Preferência categórica e argumentada pelo ar livre, por motivos de saúde e aproveitamento da infância.
Ponto de atenção	Nenhuma exposição de risco relatada.	Fraude financeira sofrida na venda de conta de jogo; exposição relatada a conteúdo inadequado; economia informal monetizada.	Nenhuma exposição de risco relatada.

Este é o bloco com o contraste mais nítido entre as três crianças. Há um gradiente claro de autonomia digital — da Criança C (uso quase inteiramente mediado pela mãe) à Criança A (uso instrumental moderado, mediado pelo celular do pai) até a Criança B (uso altamente autônomo, monetizado e exposto a riscos concretos). É notável que nenhuma das três trate a tela como fonte de conflito ativo com o brincar ao ar livre: A e C priorizam explicitamente o mundo físico e a criatividade; B é a única cuja relação com a tela inclui uma dimensão de "trabalho". A Criança B é também a única, das três, com exposição documentada a risco financeiro e de conteúdo — um achado que merece atenção prioritária na análise final.

e) Sobre Imaginação e Futuro

	Criança A	Criança B	Criança C
Percepção geral	Vilão = incendiário florestal; proteção imaginada de natureza tecnológico-punitiva.	Conteúdo central é o processamento de um luto (visão do avô); proteção imaginada = robô-sentinela.	Vilão derrotado por "Jesus, protetor da Terra"; proteção lida por uma chave religiosa.
Ponto positivo	Mensagem normativo-ambiental elaborada (proteção de espécies e habitats).	Elaboração simbólica do luto por meio de uma fantasia protetora.	Mensagem final sobre encontrar "o amor verdadeiro" — registro afetivo-relacional distinto das outras duas.

Ponto de atenção	Imaginário de justiça retributivo (prisão perpétua), possivelmente ligado à percepção de impunidade real.	Sufrimento explícito por não ser acreditada pelos adultos sobre a visão do avô.	Nenhum ponto de atenção adicional relevante neste bloco.
-------------------------	---	---	--

Este bloco projetivo revela três registros distintos de como cada criança imagina a proteção do mundo à sua volta: tecnológico-punitivo em A, tecnológico-protetivo em B e religioso-espiritual em C. Essa diferença é um dos achados mais ricos da comparação, pois mostra que a mesma pergunta ("invente algo para proteger a natureza") pode ativar registros simbólicos completamente diferentes — retributivo, protetivo ou espiritual — dependendo da experiência de vida de cada criança. Vale notar que, para A e B, o conteúdo deste bloco reelabora diretamente um evento real vivido (o incêndio; a perda do avô), reforçando o valor da técnica narrativo-projetiva como via de acesso a experiências que as crianças não haviam verbalizado abertamente em nenhum outro momento da conversa.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este capítulo reúne a síntese integrada de todos os achados da pesquisa — quantitativos e qualitativos — apresentados no Capítulo 5 (Seção 6.1), o diálogo entre esses achados e os marcos normativos de proteção à infância no ambiente digital (Seção 6.2), sua conexão com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (Seção 6.3), recomendações objetivas para o Instituto Mundos (Seção 6.4) e as considerações finais e limitações do estudo (Seção 6.5).

6.1 Síntese dos Principais Achados

A leitura conjunta dos três eixos metodológicos da pesquisa — o levantamento exploratório quantitativo, os grupos focais e as entrevistas narrativas — permite uma síntese que vai além da soma das partes: os achados qualitativos não apenas ilustram os números, eles revelam dimensões da experiência infantil que o questionário, por sua própria natureza, não é capaz de captar.

Achados quantitativos:

- Vínculo forte e cotidiano com a natureza: 85,7% das crianças brincam habitualmente em espaços abertos (rua, praça, praia, rio/mar), e quase 78% associam atividades na natureza a sentimentos positivos (alegria/energia ou calma/relaxamento).
- Uso de telas relevante, mas heterogêneo: 27,6% das crianças usam tela 3 horas ou mais por dia, com 16,2% em uso muito intenso (5h+); o celular já é a tela mais usada, muito acima da TV.
- Gradiente de desconforto emocional associado ao tempo de tela: quanto maior o tempo diário de uso, maior a proporção de crianças que se sentem tristes/entediadas ou irritadas/ansiosas sem internet, e agitadas/exaustas após o uso.
- Regras de tempo protegem mais que regras de conteúdo: crianças cujos pais limitam apenas a programação (sem limitar o tempo) apresentam a maior proporção de uso intenso (5h+) — mais até que crianças sem regra alguma.
- A tela já disputa o papel de "válvula de escape" emocional com a natureza: "usar o celular para se distrair" (33,3%) supera ligeiramente "ir para um lugar ao ar livre ou na natureza" (29,5%) como estratégia espontânea de autorregulação.
- Território importa para a percepção ambiental: crianças da área rural percebem a natureza local como mais bem cuidada (56%) do que as da área urbana (34%).
- Infraestrutura pública de lazer amplia o vínculo com espaços abertos: ter praça/quadra no bairro eleva de 73,7% para 90,4% a proporção de crianças com costume de brincar na natureza.

- Riscos digitais já são cotidianos: 81% já viram desinformação online, 36,1% já tiveram contato direto ou indireto com bullying, 39% já tiveram contato com conteúdo impróprio (violência), e 19,1% já foram alvo de abordagens desconfortáveis.
- Gargalo de acesso a computador/tablet: apenas 40% dos domicílios têm computador, notebook ou tablet — o acesso digital das crianças do território é majoritariamente mediado pelo celular.

Achados dos grupos focais:

- O tempo livre é um ecossistema híbrido e não hierarquizado: não há oposição excludente entre "estar na tela" e "estar na rua" — a navegação digital coexiste, sem tensão, com a exploração física do território.
- Participação ativa no trabalho doméstico e de cuidado (arrumar a casa, regar plantas, cuidar de irmãos e animais), é percebida pelas próprias crianças como natural.
- A natureza funciona como infraestrutura viva do brincar — não como algo a ser contemplado ou preservado de forma abstrata, mas como espaço concreto de autonomia corporal e lazer (escalar árvores, repertório botânico compartilhado entre pares).
- A cultura digital aparece sobretudo como espaço de identidade e pertencimento (cultura de fã, criadores de conteúdo) e como ferramenta de pesquisa e jogo — entrelaçada, e não em conflito, com o consumo de produtos e experiências do mundo físico.

Achados das entrevistas narrativas:

As três entrevistas em profundidade (Crianças A, B e C) revelam um gradiente de autonomia digital — da Criança C (uso quase inteiramente mediado pela mãe) à Criança A (uso instrumental moderado, mediado pelo celular do pai) até a Criança B (uso autônomo, relatos de monetização e exposição a riscos concretos, incluindo relato de fraude financeira na venda de conta de jogo). Ainda assim, nenhuma das três trata a tela como fonte de conflito ativo com o brincar ao ar livre.

- Convergência forte: uma figura familiar direta (pai, avó ou mãe) é valorizada como fonte primária de saber prático nas três entrevistas, quase sempre transmitido por observação — não por instrução formal, nem por telas.
- A escola é narrada nas três entrevistas com uma mistura de afeto e crítica. Por um lado, surgem questões no âmbito estrutural (falta de manutenção física), social (bullying e dinâmicas de poder) e de segurança (relatos de violência física). Por outro, a instituição também é reconhecida como um espaço fundamental de integração e socialização, destacando-se os elogios à alimentação oferecida.
- Entre os achados projetivos, destaca-se: ao imaginar uma proteção para a natureza, as três crianças ativam registros simbólicos completamente distintos — tecnológico-punitivo (robô-drone/prisão perpétua, em A), tecnológico-protetivo (robô-sentinela, elaborando um luto, em

B) e religioso-espiritual ("Jesus, protetor da Terra", em C). A mesma pergunta revela que "proteção da natureza" não é um conceito único na cabeça das crianças do território — ele se filia a repertórios culturais, tecnológicos e afetivos distintos, a depender da trajetória de vida de cada criança.

Convergência entre quanti e quali

Um achado quantitativo relevante do estudo — a tela superando por pequena margem a natureza como estratégia espontânea de autorregulação emocional (33,3% x 29,5%) — encontra no material qualitativo uma explicação: crianças como a Criança A, não tratam telas e natureza como polos opostos, mas como usos complementares e intercambiáveis conforme a função ("os dois dão empate"). Da mesma forma, o percentual de exposição a riscos digitais (81% desinformação, 36,1% bullying, 19,1% abordagens desconfortáveis) ganha textura concreta no relato da Criança B, sobre salas de chat sem verificação de idade dentro do jogo Roblox, e sobre uma fraude financeira já sofrida na venda de uma conta de jogo — o "mecanismo" por trás do número.

Convergência entre quanti e quali

A natureza como espaço ambivalente: afeto e medo coexistindo

Um dos achados transversais mais consistentes da pesquisa é o caráter ambivalente da relação das crianças com a natureza e o território. Os dados quantitativos mostram, ao mesmo tempo, um vínculo afetivo predominante — 85,7% brincam habitualmente em espaços abertos e quase 78% associam atividades na natureza a sentimentos positivos (Seção 5.2.6) — e um grau relevante de percepção de degradação e insegurança: cerca de 40% dos casos válidos percebem algum grau de degradação ambiental em seu bairro (Seção 5.2.3.1), e a tela já supera por pequena margem a natureza como estratégia espontânea de autorregulação emocional (33,3% x 29,5%).

O material qualitativo dá concretude a essa ambivalência. Nas entrevistas em profundidade, o mesmo território que é fonte de pertencimento e regulação emocional aparece também como palco de episódios concretos de perigo: um incêndio próximo a uma lagoa contido pelo pai da Criança B com uma mangueira, relatos de cobra e de um suposto jacaré na lagoa, e disparos de arma de fogo para conter uma infestação de ratos (risco de leptospirose) — nas palavras da própria análise, "a natureza aparece [...] como espaço simultaneamente nutridor e fonte de perigo" (Núcleos de Sentido, Criança B). Na entrevista da Criança C, a mesma rua é narrada como dividida entre um lado sossegado — associado à presença de igrejas — e um lado "escuro e temido", com casas abandonadas. Na entrevista da Criança A, um episódio real de tiroteio é narrado com marcadores corporais de medo, ao lado de equipamentos públicos vandalizados e destruídos em poucos dias.

Esse padrão indica que, para as crianças do território pesquisado, natureza e território não são vividos como espaço idílico nem como espaço de risco puro, mas como um espaço dual — simultaneamente de afeto, autonomia e regulação emocional, e de insegurança concreta e vivida. Essa ambivalência tem implicações diretas para políticas públicas de proteção e para intervenções que buscam fortalecer o vínculo infância-natureza: fortalecer esse vínculo não pode significar ignorar os elementos de risco e abandono que o mesmo território abriga.

6.2 Diálogo com Diretrizes e Normativas

Os achados quantitativos e qualitativos apresentados no Capítulo 5 ganham densidade adicional quando lidos à luz dos marcos normativos apresentados na Seção 4.3. Alguns pontos de diálogo merecem destaque:

Tempo de tela e diretrizes de saúde (OMS e SBP). A proporção de crianças em uso intenso de telas (16,2% usam 5 horas ou mais por dia, e 27,6% usam 3 horas ou mais — Seção 5.2.4.1) situa uma parcela relevante da amostra acima dos limites diários recomendados pela OMS e pela Sociedade Brasileira de Pediatria para essa faixa etária. O gráfico abaixo evidencia essa distância entre o observado e o recomendado.

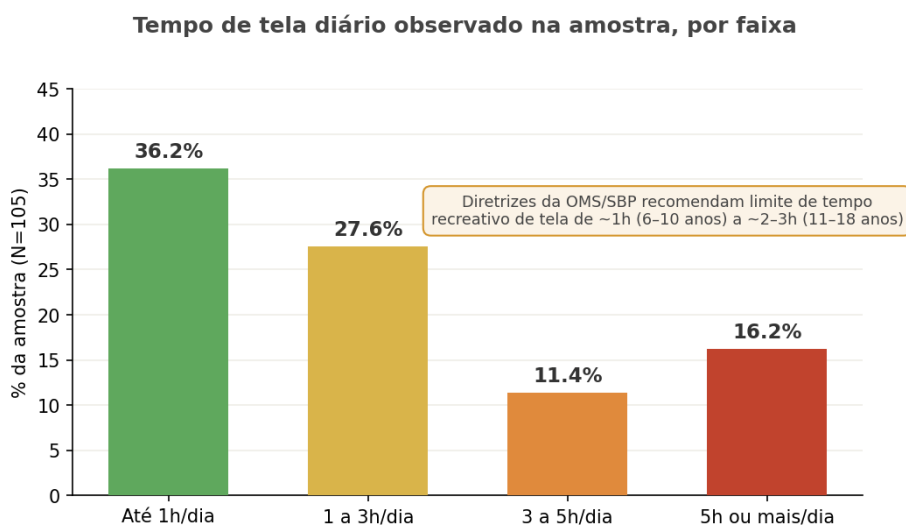


Gráfico — Tempo de tela diário observado na amostra (N=105), comparado à faixa recomendada pelas diretrizes da OMS e da Sociedade Brasileira de Pediatria para a idade predominante da amostra (10-13 anos). Fonte: levantamento exploratório desta pesquisa; OMS (2019); SBP, Manual de Orientação sobre Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital.

Esse gráfico reforça a relevância do gradiente de desconforto emocional associado ao tempo de tela identificado na Seção 5.2.7.1: o desconforto não é aleatório, ele cresce de forma proporcional exatamente na faixa de tempo que já ultrapassa o recomendado pelas diretrizes de saúde infantil.

Proteção no ambiente digital (ECA e ECA Digital). Os achados sobre exposição a desinformação (81,0%), bullying (36,1% direta ou indiretamente) e abordagens desconfortáveis (19,1% — Seção 5.2.5) dialogam diretamente com o dever de proteção integral previsto no ECA e reforçado pelo ECA Digital. O relato de A., nas entrevistas qualitativas, sobre salas de chat sem verificação de idade dentro do jogo Roblox — e sobre uma fraude financeira já sofrida na venda de uma conta de jogo — dá concretude ao tipo de vulnerabilidade que essas normativas buscam endereçar.

Exposição a riscos no ambiente digital

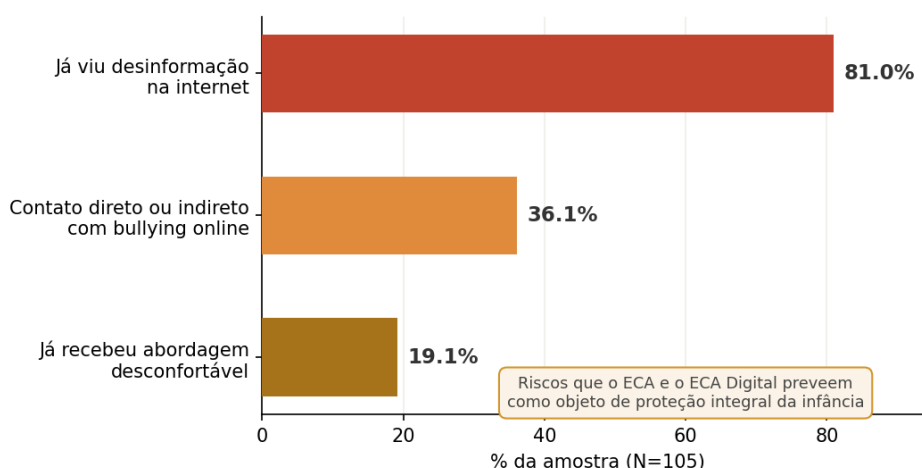


Gráfico — Exposição a riscos no ambiente digital (N=105), enquadrados como objeto de proteção integral previsto pelo ECA e pelo ECA Digital. Fonte: levantamento exploratório desta pesquisa.

Direito ao brincar e à natureza (orientações da ONU). O forte vínculo cotidiano das crianças pesquisadas com espaços abertos e naturais (85,7% — Seção 5.2.3), reforçado pelos relatos dos grupos focais sobre a natureza como "infraestrutura viva do brincar", é consistente com o direito ao descanso, ao lazer e ao contato com a natureza reconhecido nas orientações da ONU sobre os direitos da criança no ambiente digital. Isso reforça a leitura de que telas e natureza não são universos isolados, mas competem pelo mesmo tempo livre e pelo mesmo papel de autorregulação emocional das crianças (Seção 5.2.6).

6.3 Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

Para além de sua relevância técnica, os achados desta pesquisa dialogam diretamente com a Agenda 2030 e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas.



- ODS 3 (Saúde e Bem-Estar):** os achados sobre uso intenso de telas e desconforto emocional associado (Seções 5.2.4 e 5.2.7) dialogam diretamente com a meta de promover a saúde e o bem-estar da infância. O relato qualitativo de A (criança A). — "os dois dão empate" entre tela e brincar livre — mostra que essa disputa emocional já é percebida pelas próprias crianças, e não apenas medida estatisticamente.
- ODS 4 (Educação de Qualidade):** o achado de que 26,7% das crianças utilizam telas para pesquisar ou estudar, ilustrado pelos relatos qualitativos sobre aprendizagem informal — o caderno de desenho de A (criança A). aprendido por tutoriais, a pesquisa autônoma de B (criança B). sobre astronomia —, aponta o potencial educativo das telas como uma dimensão a ser fortalecida, e não apenas mitigada.
- ODS 11 (Cidades e Comunidades Sustentáveis):** o papel da infraestrutura pública de lazer (praças, quadras) no fortalecimento do vínculo das crianças com espaços abertos (Seção 5.2.7.5) reforça a relevância de investimentos urbanos voltados à infância no território — reforçado pelo relato de B (criança B). sobre a manutenção pública de espaços em Ponta de Pedras ("a prefeitura posta vídeos entrando em lugares e reformando, mas eles não reformam").
- ODS 15 (Vida Terrestre):** o vínculo cotidiano e emocionalmente positivo das crianças pesquisadas com a natureza (Seção 5.2.3) é, em si, um indicador qualitativo de conexão da infância com a preservação de ecossistemas terrestres — reforçado pela riqueza sensorial com que A (criança A), narra seu terreno familiar e pela "sensibilidade ecológica destacada" de C (criança C), em sua relação de subsistência com a horta da família.
- ODS 16 (Paz, Justiça e Instituições Eficazes):** os achados sobre bullying, desinformação e abordagens desconfortáveis no ambiente digital (Seção 5.2.5) reforçam a relevância de instituições e políticas eficazes de proteção da infância no ambiente digital. O relato de B (criança B) sobre salas de chat sem verificação de idade no Roblox, e sobre a fraude financeira já sofrida, ilustra de forma concreta a lacuna institucional que o ECA Digital busca endereçar.

6.4 Considerações Finais

Os resultados desta pesquisa mostram um território — os distritos de Ponta de Pedras e Tejucupapo, em Goiana (PE) — em que a relação das crianças com a natureza permanece intensa, cotidiana e emocionalmente positiva, ao mesmo tempo em que o uso de telas já ocupa um espaço significativo no dia a dia, com sinais concretos de uso intenso e de desconforto emocional associado a esse uso em uma parcela relevante da amostra. Os dois universos — natureza e tela — não aparecem como mundos isolados: eles competem, na prática, pelo mesmo espaço no tempo livre das crianças e, mais notavelmente, pelo papel de recurso de regulação emocional em momentos de cansaço ou irritação.

A etapa qualitativa aprofunda essa leitura e revela uma camada que os números, sozinhos, não alcançam: quando convidadas a imaginar uma proteção para a natureza, as crianças do território não recorrem a um único repertório simbólico. Uma imagina um robô-drone punitivo; outra, um robô-sentinela que a ajuda a elaborar um luto; uma terceira encontra em "Jesus, protetor da Terra" a resposta mais verdadeira à pergunta. Telas e natureza, portanto, não competem apenas por tempo — competem também por diferentes formas simbólicas com que cada criança dá sentido ao mundo e à própria ideia de cuidado e proteção. Essa pluralidade é, talvez, um dos achados mais importante deste relatório: não existe uma única "chave" narrativa capaz de falar a todas as crianças do território sobre o equilíbrio entre telas e natureza.

Esse mesmo cuidado com a pluralidade de sentidos deve ser estendido à leitura que se faz da natureza como um todo. Este relatório evita tratar o vínculo infância-natureza identificado no território como um dado exclusivamente positivo. Os achados quantitativos e qualitativos, lidos em conjunto, mostram que a natureza é vivida pelas crianças de Ponta de Pedras e Tejucupapo de forma ambivalente: fonte de afeto, autonomia e regulação emocional para a maioria, mas também palco de episódios concretos de perigo — incêndio, animais peçonhentos ou temidos, tiros, abandono de espaços públicos e áreas descritas como escuras e temidas. Reconhecer essa ambivalência é condição para que qualquer ação de fortalecimento do vínculo infância-natureza seja também uma ação de proteção: não se trata de escolher entre celebrar a natureza ou alertar para seus riscos, mas de compreender que, para essas crianças, os dois registros coexistem no mesmo território, e às vezes na mesma frase.

6.5.1 Limitações do Estudo

- As análises quantitativas são descritivas e baseadas em autorrelato de crianças, sujeito a limitações de compreensão das perguntas, desejabilidade social e variação individual na interpretação das escalas de resposta.
- O desenho é transversal (um único momento no tempo): os cruzamentos apontam associações e padrões, não relações de causa e efeito.

- Alguns subgrupos analisados na Seção 5.2.7 têm N pequeno (por exemplo, "depende de terceiros" ou "só programação", com N≈15-18), o que torna os percentuais mais sensíveis a variações individuais.
- O índice de não resposta variou bastante entre perguntas, sendo mais alto em questões de natureza mais abstrata (como a percepção sobre o estado da natureza, com 31,4% de não resposta).
- Os três grupos focais e as três entrevistas narrativas em profundidade não são estatisticamente representativos do total de 105 crianças pesquisadas: funcionam como aprofundamento qualitativo de temas e casos, não como generalização para o conjunto da amostra ou do território.
- Os "registros simbólicos" de proteção identificados nas entrevistas (tecnológico-punitivo, tecnológico-protetivo, religioso-espiritual) emergem de apenas três casos e são, por ora, particulares — sua recorrência no restante do território é uma hipótese a ser testada, não um padrão estabelecido.

7. REFERÊNCIAS

AGÊNCIA NACIONAL DE TELECOMUNICAÇÕES (ANATEL). Índice Brasileiro de Conectividade (IBC). Brasília: Anatel, 2025.

ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

BABBIE, Earl. The practice of social research. 15. ed. Boston: Cengage Learning, 2023.

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2016.

BION, Wilfred R. Experiências com grupos: os fundamentos da psicoterapia de grupo. Rio de Janeiro: Imago, 1961.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 16 jul. 1990.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 ago. 2018.

BRASIL. [Lei nº e data a confirmar]. Altera o Estatuto da Criança e do Adolescente para dispor sobre a proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital ("ECA Digital"). Diário Oficial da União, Brasília, DF.

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento e Assistência Social, Família e Combate à Fome. Cadastro Único para Programas Sociais do Governo Federal (CadÚnico): dados extraídos via TABCAD/CECAD 2.0. Brasília, 2025.

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento e Assistência Social, Família e Combate à Fome. Censo do Sistema Único de Assistência Social (Censo SUAS). Brasília.

BRASIL. Registro Mensal de Atendimentos (RMA) do CRAS de Goiana/PE. 2025.

BRASIL. Registro Mensal de Atendimentos (RMA) do CREAS de Goiana/PE, 2025.

CHIZZOTTI, Antonio. Pesquisa em ciências humanas e sociais. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

CRESWELL, John W.; CRESWELL, J. David. Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2021.

FACHIN, Odília. Fundamentos de metodologia. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GATTI, Bernardete A. Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas. Brasília: Liber Livro, 2005.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2022.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Censo Demográfico 2022. Sistema IBGE de Recuperação Automática (SIDRA). Rio de Janeiro: IBGE, 2022.

JOVCHELOVITCH, Sandra; BAUER, Martin W. Entrevista narrativa. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George (Org.). Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2002. p. 90-113.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2021.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 10. ed. São Paulo: Hucitec, 2007.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 34. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). Transformando nosso mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. Nova York: ONU, 2015.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). Diretrizes sobre atividade física, comportamento sedentário e sono para crianças menores de 5 anos. Genebra: OMS, 2019.

SCHÜTZE, Fritz. Die Technik des narrativen Interviews in Interaktionsfeldstudien. Bielefeld: Universität Bielefeld, Fakultät für Soziologie, 1977.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA (SBP). Manual de orientação: saúde de crianças e adolescentes na era digital. Rio de Janeiro: SBP.