



CENTRO UNIVERSITÁRIO PRESIDENTE ANTÔNIO CARLOS-UNIPAC

Amanda Vitória Fraga Nogueira

Stéfani Letícia Silva

Comparação entre gerações: Vivência motora e o impacto da tecnologia.

**Barbacena
2023**

Amanda Vitória Fraga Nogueira

Stéfani Letícia Silva

Comparação entre gerações: Vivência motora e o impacto da tecnologia.

**Trabalho de conclusão de curso apresentado ao
Curso de Graduação em Educação Física do
Centro Universitário Presidente Antônio Carlos
– UNIPAC, como requisito parcial para obtenção
do título de bacharel em Educação Física.**

**Orientador: Esp. Leandro Otávio Apolinário
Cantaruti**

**Barbacena
2023**

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO	5
2- MATERIAIS E MÉTODOS	6
2.1- POPULAÇÃO E CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA	6
3- RESULTADOS	7
4- DISCUSSÃO	15
5- CONCLUSÃO	17
6- REFERÊNCIAS	17
7- ANEXOS.....	20
7.1- ANEXO 1: QUESTIONÁRIO.....	20
7.2- ANEXO 2: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....	23
7.3- ANEXO 3: TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....	25
7.4- ANEXO 4: DECLARAÇÃO DE INFRAESTRUTURA E CONCORDÂNCIA.....	27
7.5- ANEXO 5: CARTA RESPOSTA DE APROVAÇÃO DO CEP	28

RESUMO

Crianças são expostas às telas desde muito cedo, diferentemente da geração que antecede o avanço tecnológico. É na infância que são aprimoradas diversas capacidades psicomotoras e a falta da brincadeira pode interferir no desenvolvimento das crianças. Com o avanço do mundo tecnológico, observou-se uma mudança muito grande no estilo de vida das pessoas ao longo das gerações. O presente estudo teve como objetivo analisar e comparar características psicomotoras das diferentes gerações, sendo elas: Geração Alpha (10 a 13 anos) e Gerações X/Y (35 a 45 anos) e identificar a relação entre o uso de tecnologias e a participação em atividades físicas além de verificar as opiniões dos indivíduos em relação ao uso de telas na fase infantil. Neste estudo, de caráter experimental, foi realizado através de aplicação de um questionário, submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) com aprovação CAAE: 74815023.0.0000.5156 e contou com 40 participantes escolhidos através de uma amostra por conveniência com faixa etária definida (Geração Alpha: 10 a 13 anos. Geração Y: 35 a 45 anos). O questionário contou com 12 questões objetivas e retrospectivas (sobre a infância) e sobre o momento atual da vida dos voluntários, e as perguntas foram elaboradas com o objetivo de coletar dados, nos âmbitos emocionais, cognitivos, sociais, para compreender o impacto da tecnologia na vida de cada participante. Foi observado que a prática de atividades físicas e brincadeiras de rua surpreendentemente fizeram parte da infância da geração atual, e quando comparado ao momento presente da vida dos participantes, a geração Alpha é mais ativa fisicamente do que a geração X/Y. A pesquisa sugere que a influência da tecnologia na vivência motora e no bem-estar mental é complexa e multifatorial, variando de acordo com as características específicas de cada grupo e contexto familiar

PALAVRAS CHAVES: Ciência, Tecnologia e Sociedade: DDCS050202; Desempenho Psicomotor: D011597; Desenvolvimento Humano: D006803

ABSTRACT

Children are exposed to screens from a very early age, unlike the generation that preceded technological advances. It is in childhood that various psychomotor skills are improved and the lack of play can interfere with children's development. With the advancement of the technological world, there has been a huge change in people's lifestyles over the generations. The present study aimed to analyze and compare psychomotor characteristics of the different generations, namely: Generation Alpha (10 to 13 years old) and Generations X/Y (35 to 45 years old) and identify the relationship between the use of technologies and participation in physical activities in addition to checking individuals' opinions regarding the use of screens in childhood. In this experimental study, it was carried out through the application of a questionnaire, submitted to the Research Ethics Committee (CEP) with CAAE approval: 74815023.0.0000.5156 and had 40 participants chosen through a convenience sample with a defined age range (Generation Alpha: 10 to 13 years old. Generation Y: 35 to 45 years old). The questionnaire included 12 objective and retrospective questions (about childhood) and about the current moment in the lives of the volunteers, and the questions were designed with the aim of collecting data, in the emotional, cognitive and social spheres, to understand the impact of technology in the lives of each participant. It was observed that the practice of physical activities and street games were surprisingly part of the current generation's childhood, and when compared to the present moment in the participants' lives, the Alpha generation is more physically active than the X/Y generation. Research suggests that the influence of technology on motor experience and mental well-being is complex and multifactorial, varying according to the specific characteristics of each group and family context.

KEYWORDS: Science, Technology and Society: DDCS050202; Psychomotor Performance: D011597; Human Development: D006803

1- INTRODUÇÃO

É no período da infância que a criança começa a se desenvolver, e é através do processo de aprendizagem que são adquiridas e aprimoradas diversas capacidades psicomotoras. De acordo com MORAIS (2016)¹, incluir as crianças em atividades coletivas, utilizando jogos e brincadeiras, é uma maneira mais motivadora para que elas aprendam e se desenvolvam, não somente nas habilidades motoras, mas, também nos aspectos afetivos e sociais, preparando-as de uma maneira mais completa para enfrentar o mundo.¹

A infância da geração atual está sendo marcada majoritariamente pelo uso da tecnologia, as ferramentas tecnológicas fazem parte da vida de quase todos os indivíduos atualmente, de acordo SANTOS² é habitual que as crianças tenham acesso a dispositivos eletrônicos, como celulares, tablets, computadores ou videogames, desde a primeira infância.²

Em razão dessa expansão avassaladora da tecnologia, observou-se uma mudança muito grande no estilo de vida dos indivíduos ao longo das gerações. Segundo a explicação de McCrindle e Wolfinger³, a ideia tradicional de geração, associada ao intervalo entre o nascimento dos pais e dos filhos, passou por transformações. Devido a mudanças comportamentais, como a crescente tendência dos pais em terem filhos mais tarde, o termo "geração" atualmente refere-se a pessoas nascidas e criadas em um intervalo específico de tempo.³

De acordo com STRAUSS, William⁴, a chamada geração X, é composta por indivíduos que nasceram a partir de meados dos anos 1960, atingindo a idade adulta nos anos 1980 ou 1990. Já a geração Y engloba aqueles nascidos em meados dos anos 1980, chegando à fase adulta nos anos 2000.⁴ A mais recente geração, conhecida como Geração Alpha composta por crianças nascidas a partir de 2010, cresceu em um ambiente pós-explosão das redes sociais e smartphones. Como resultado, desenvolveram uma relação altamente intuitiva com as tecnologias.

Mesmo diante de consequências negativas causadas pelo exagero no uso de telas, a tecnologia também pode ser uma grande aliada no ensino das crianças. No que se refere à influência da tecnologia, Souza; Souza⁵ enfatiza:

“Essas ferramentas tecnológicas além de facilitar o acesso aos novos conhecimentos servem também de base para novas adaptações aos sistemas variados de transmissão de conhecimento de maneira a melhorar,

transferir e transformar os fatores complicados em algo mais acessível e sedimentado, transformando a teoria em prática”⁵.

Diante desse contexto, o presente estudo teve como objetivo analisar e comparar características psicomotoras das diferentes gerações, sendo elas: geração Alpha (10 a 13 anos) E gerações X/Y (35 a 45 anos) e identificar a relação entre o uso de tecnologias e a participação em atividades físicas além de verificar as opiniões dos indivíduos em relação ao uso de telas na fase infantil.

2- MATERIAIS E MÉTODOS

Neste estudo, de caráter experimental, foi realizado através de aplicação de um questionário submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), com aprovação conforme CAAE: 74815023.0.0000.5156, e contou com 40 participantes escolhidos através de uma amostra por conveniência com faixa etária definida (Geração Alpha: 10 a 13 anos e Gerações X/Y: 35 a 45 anos). O questionário contou com 12 questões objetivas, sendo elas retrospectivas (sobre a infância) e sobre o momento atual da vida dos voluntários. As perguntas foram elaboradas pelas autoras com o objetivo de coletar dados, para compreender o impacto da tecnologia quando relacionado a vivência motora de cada participante. Na primeira visita, ambas as gerações receberam esclarecimentos sobre o objetivo da pesquisa, também receberam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e Termo de Assentimento Livre Esclarecido, onde os participantes menores de 18 anos tiveram que apresentar a autorização assinada por um responsável para participar do estudo. A segunda visita foi utilizada para esclarecimentos de dúvidas e aplicação do questionário. Após aplicação, os questionários foram recolhidos, comparados e analisados através de do programa Excel. Para análise dos resultados, foi utilizado a estatística descritiva baseado em percentual.

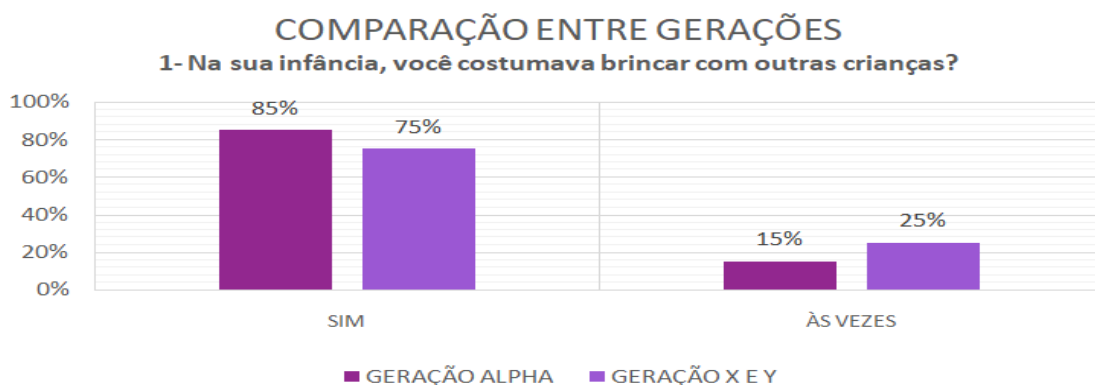
2.1- POPULAÇÃO E CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

A coleta dos dados ocorreu em escolas de ensino fundamental e médio nas cidades de Barroso - MG e Dolores de Campos - MG. O público alvo foram 20 estudantes pré-adolescentes de 10 a 13 anos (Geração Alpha). Para análise da (Geração X/Y) foi realizada a aplicação dos questionários para 20 adultos aleatórios e que exerciam profissões diversas, com idades entre 35 a 45 anos.

3- RESULTADOS

A amostra final do estudo contou com 40 participantes, sendo 20 adultos com idades entre 35 e 45 anos (idade média= 39,95 anos, DP=3,48) e 20 pré-adolescentes com idades entre 10 e 13 anos (idade média=11,95 anos, DP=1,9587), representantes das Gerações X/Y e Geração Alpha respectivamente. A população foi escolhida por conveniência, os participantes das Gerações X/Y foram escolhidos de forma aleatória, seguindo o critério de inclusão. Os participantes da Geração Alpha foram selecionados em escolas de ensino fundamental e médio, sendo elas: Escola Estadual Duque de Caxias, na cidade Dorés de Campos e Invictus Centro de Ensino na cidade de Barroso – MG, ambos foram submetidos à aplicação de um mesmo questionário, contendo 12 questões objetivas. Sendo elas:

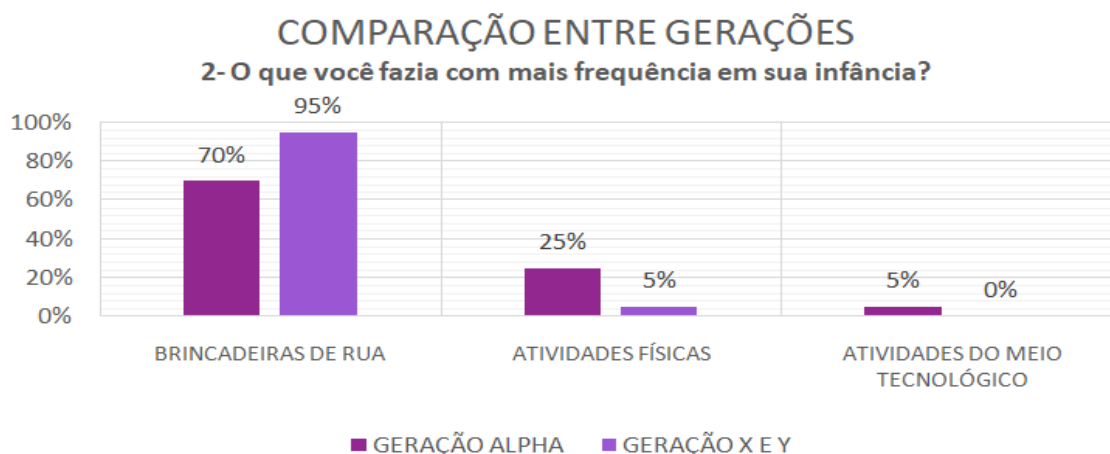
Gráfico 1 - Comparação entre brincadeiras com outras crianças



Fonte: Microsoft Excel 2013 (NOGUEIRA, A V F; SILVA, S L)

A questão número 1, representada pelo gráfico acima, objetivou identificar aspectos sociais da infância dos indivíduos de cada geração. Foi observado que a grande maioria dos participantes brincavam com outras crianças com muita frequência, sendo 85% Geração Alpha e 75% Gerações X/Y enquanto 15% e 25% respectivamente tinham costume de às vezes brincar coletivamente e às vezes sozinhas.

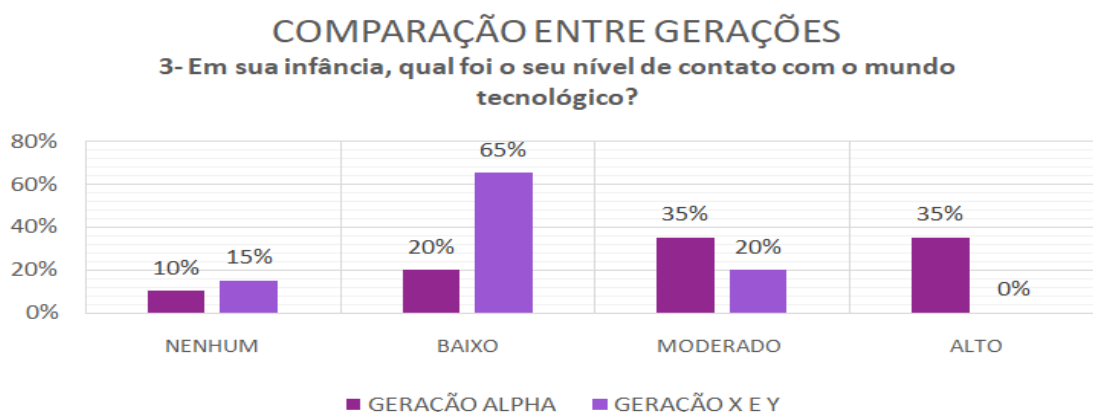
Gráfico 2- Comparação entre atividades praticadas na infância



Fonte: Microsoft Excel 2013 (NOGUEIRA, A V F; SILVA, S L)

Na questão dois, objetivou identificar a bagagem motora presente na infância dos participantes contemplando o que era feito com mais frequência. A primeira alternativa, que se referia à: brincadeiras de rua, como por exemplo: pique-pega, pique-esconde, pular corda, queimada, foi escolhida por 70% dos participantes da Geração Alpha e 95% pelas Gerações X/Y. A alternativa B abordava sobre atividades como: natação, futebol, basquete, vôlei, bicicleta, ballet e foi escolhida por 25% e 5% respectivamente. Apenas um participante, da Geração Alpha, optou pela opção C, que mencionava atividades do meio tecnológico, como: assistir TV, jogar videogames, uso de tablets/celulares, jogos de computadores.

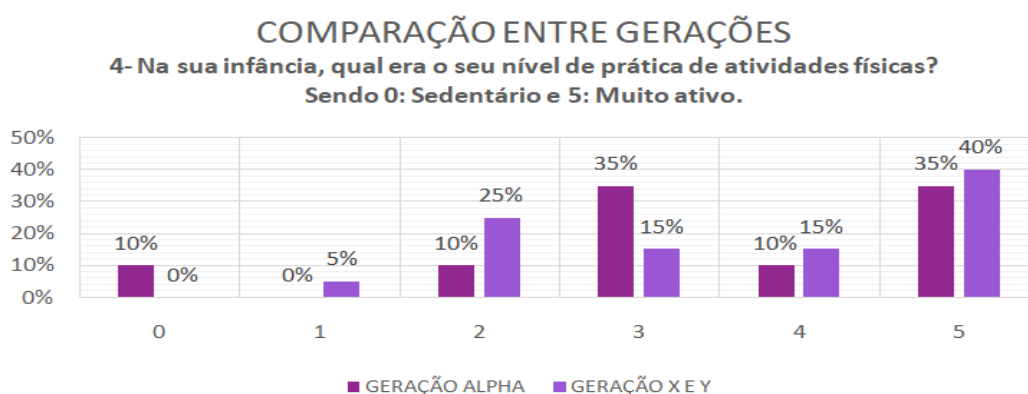
Gráfico 3- Comparação entre o nível de contato com a tecnologia na infância



Fonte: Microsoft Excel 2013 (NOGUEIRA, A V F; SILVA, S L)

A questão três teve como objetivo identificar o nível de contato do indivíduo com o mundo tecnológico (videogame, TV, tablets, computadores, celulares) ainda na infância. A Geração Alpha apresentou um resultado crescente, 10% alegaram que não tiveram nenhum acesso à tecnologia quando criança, 20% mencionaram que o uso era baixo (raramente utilizavam dispositivos tecnológicos), e 35% tinham acesso de forma moderada, essa porcentagem se manteve na alternativa D, onde o uso da tecnologia era alto e fazia parte da rotina de forma frequente. Já as Gerações X/Y apresentaram resultados variados. 65% dos indivíduos selecionaram a alternativa B (raramente utilizava dispositivos tecnológicos). 15% alegaram que não tiveram acesso à tecnologia e 20% faziam o uso de forma moderada.

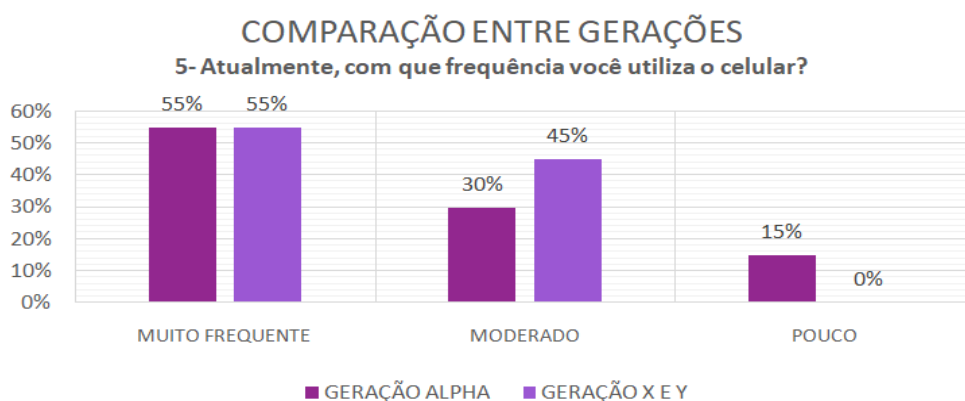
Gráfico 4- Comparação entre o nível de prática de atividades físicas na infância



Fonte: Microsoft Excel 2013 (NOGUEIRA, A V F; SILVA, S L)

A questão quatro foi elaborada com o intuito de verificar o nível de prática de atividades físicas na infância e consequentemente o nível de sedentarismo dos participantes. Ambas as gerações apresentaram resultado positivo quanto ao nível da prática de atividades físicas, 35% dos participantes da Geração Alpha e 40% dos participantes das Gerações X/Y, selecionaram a opção cinco, sendo muito ativos. 10% dos indivíduos da Geração Alpha, alegaram não praticar atividade física, tendo grau de sedentarismo alto. Outros 10%, selecionaram grau dois, sendo esse, pouco ativo. O restante dos participantes, equivalente a 10% deles, selecionaram grau quatro, que apresenta nível ativo quanto à prática de atividade física. 35% das pessoas selecionaram grau três, o que corresponde à um nível moderado. Quanto à geração X/Y, 5% selecionaram grau um 25% grau dois, e 15% grau três e quatro.

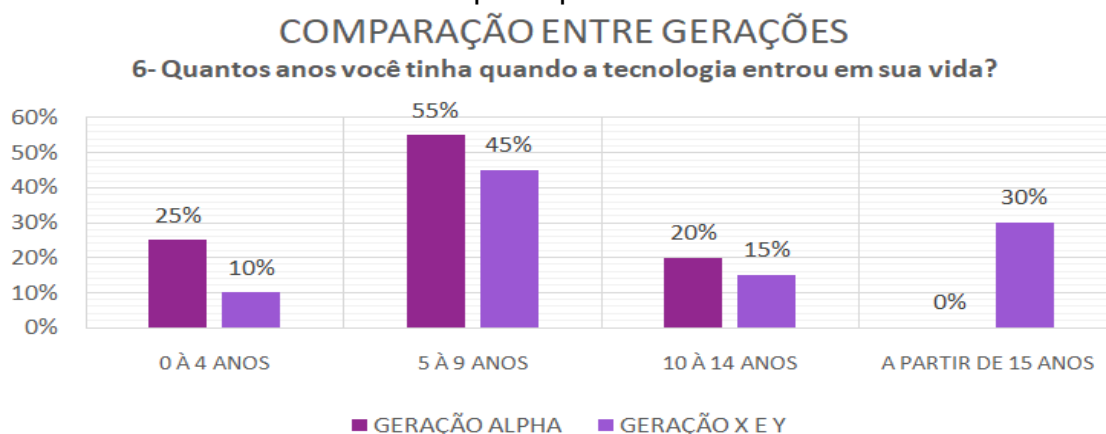
Gráfico 5- Comparação entre a frequência de utilização de celular atualmente



Fonte: Microsoft Excel 2013 (NOGUEIRA, A V F; SILVA, S L)

A questão cinco buscou obter respostas quanto à frequência de utilização do celular no momento atual da vida dos participantes. 55% de ambas as gerações selecionaram a opção A, sendo muito frequente o uso, praticamente o tempo todo. Foi notado que a Geração Alpha, apresenta um uso moderado menor do que as gerações X/Y, sendo 30% e 45% respectivamente. Somente a Geração Alpha utiliza o celular menos de 2 vezes ao dia (pouco), equivalente a 15% dos participantes. Nenhum indivíduo selecionou a opção D, que evidenciava não utilizar celular.

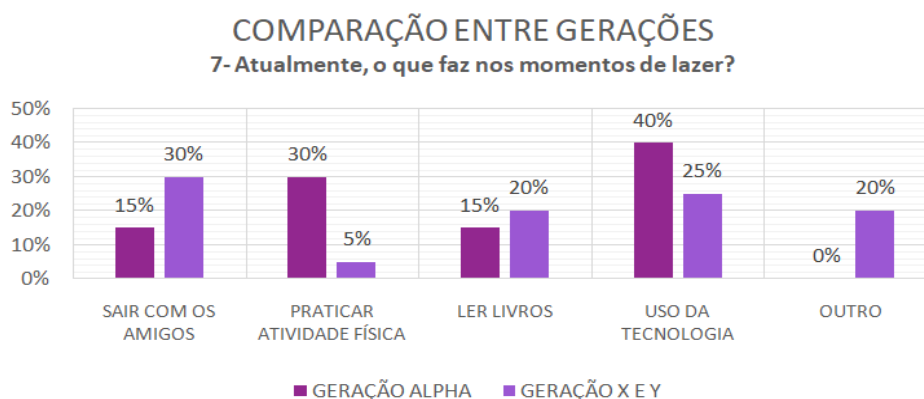
Gráfico 6- Comparação entre o período que a tecnologia começou a fazer parte da vida dos participantes



Fonte: Microsoft Excel 2013 (NOGUEIRA, A V F; SILVA, S L)

A questão seis buscou identificar quando a tecnologia (TV, celular, tablets, computadores, videogames) passou a fazer parte da vida dos participantes. Foi identificado que 25% dos indivíduos da Geração Alpha e 10% dos indivíduos das Gerações X/Y selecionaram a opção A (De 0 a 4 anos). 55% e 45% respectivamente marcaram a opção B (5 a 9 anos). 20% da Geração Alpha e 15% das Gerações X/Y selecionaram a opção C (10 a 14 anos). 30% das Gerações X/Y marcaram que a tecnologia entrou em suas vidas apenas após os 15 anos de idade.

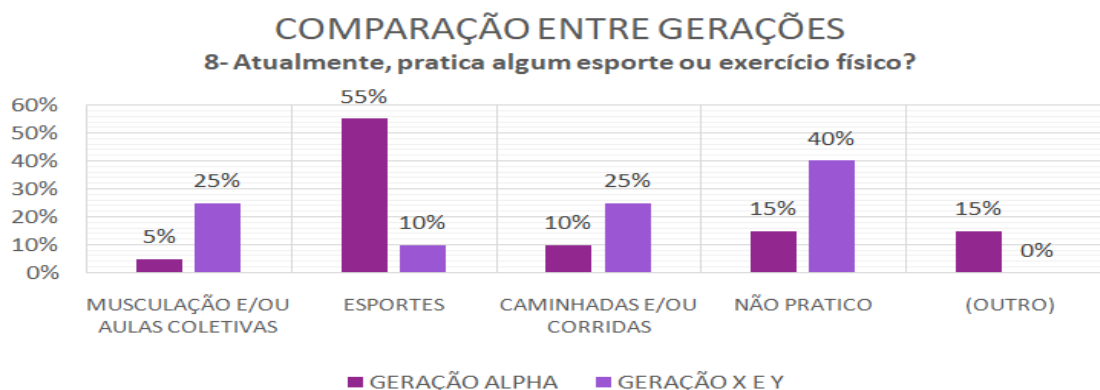
Gráfico 7- Comparação entre as atividades feitas nos momentos de lazer



Fonte: Microsoft Excel 2013 (NOGUEIRA, A V F; SILVA, S L)

A questão sete buscou verificar o que é realizado com mais frequência pelos participantes durante os momentos de lazer. O resultado da Geração Alpha apontou que 15% costumam sair e curtir com os amigos (A), 30% tem preferência por praticar atividades e exercícios físicos (B), outros 15% preferem ler livros e curtir uma boa música (C), e 40% preferem o uso da tecnologia (D). Já nas Gerações X/Y, 30% selecionaram a opção A, somente 5% dos participantes selecionaram a opção B, 20% optaram pela opção C, 25% marcaram a opção D e 20%, referente a quatro pessoas, selecionaram a opção E (outro), três dessas, acrescentaram que gostam de ficar/sair com a família nos momentos de lazer, enquanto uma pessoa informou que gosta de pintar como passatempo.

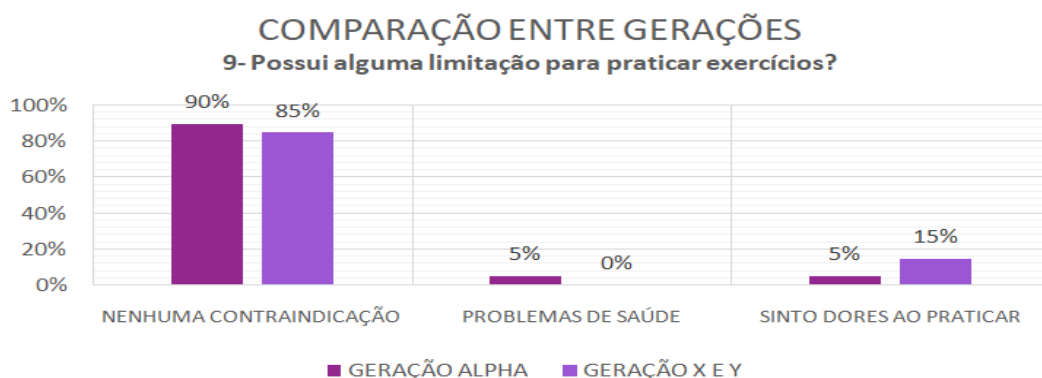
Gráfico 8- Comparação entre a prática ou não prática de esportes/exercícios físicos



Fonte: Microsoft Excel 2013 (NOGUEIRA, A V F; SILVA, S L)

A questão oito buscou identificar, se atualmente, os participantes realizam algum tipo de esporte ou exercício físico. A alternativa que continha a opção: musculação e/ou aulas coletivas foi escolhida por 5% dos indivíduos da Geração Alpha e 25% das Gerações X/Y. Esportes como futebol, vôlei, basquete, natação, foram escolhidos de forma predominante pela geração Alpha, equivalente a 55%, enquanto as Gerações X/Y, apenas 10%. No que diz respeito a caminhadas e/ou corridas de forma moderada, foram 10% da Geração Alpha e 25% das Gerações X/Y. A inatividade física, alternativa D, foi marcada por três indivíduos da Geração Alpha, correspondente a 15%, e oito pessoas das Gerações X/Y, que equivale a 40%. A opção E (outro), foi selecionada por três indivíduos da Geração Alpha, que acrescentaram: dança, bicicleta e taekwondo.

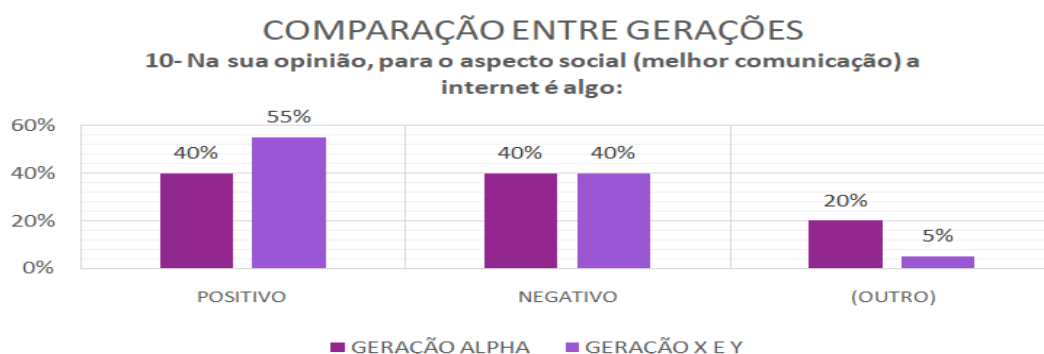
Gráfico 9- Comparação entre a limitação para praticar exercícios físicos



Fonte: Microsoft Excel 2013 (NOGUEIRA, A V F; SILVA, S L)

A questão nove teve como objetivo identificar possíveis limitações para praticar exercícios físicos. Foi verificado que 90% da Geração Alpha e 85% das Gerações X/Y não possuem nenhuma contraindicação e podem praticar exercícios. Quanto a problemas de saúde que impedem a realização de exercícios, foram identificados somente 5% dos indivíduos, sendo eles da Geração Alpha. Em relação a dores ao praticar exercícios (joelho, tornozelo, punho, ombro, lombar) foram identificados 5% da Geração Alpha e 15% das Gerações X/Y.

Gráfico 10- Comparação entre as opiniões sobre a internet no aspecto social



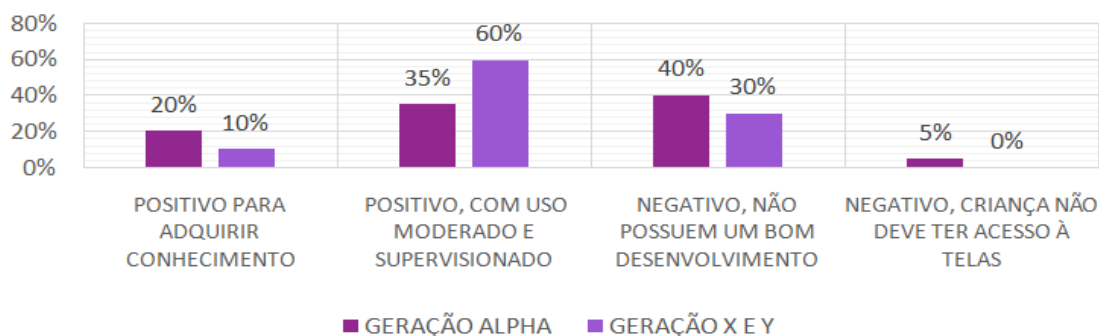
Fonte: Microsoft Excel 2013 (NOGUEIRA, A V F; SILVA, S L)

A questão 10 abordou sobre o aspecto social, visando verificar a opinião dos participantes em relação a comunicação e internet. 40% e 55% da Geração Alpha e Gerações X/Y respectivamente, consideram positivo, e concordam que a internet é o melhor meio de comunicação. 40% de ambas as gerações, consideram negativo e acreditam que o uso da internet limita a comunicação entre as pessoas. 20% dos indivíduos da Geração Alpha, marcaram a opção outro, e três pessoas citaram que depende do local, horário, e forma que é usado. Um participante reforçou que “não tem como falar olhando nos olhos da pessoa”. Quanto as Gerações X/Y, somente uma pessoa marcou a alternativa outro, e acrescentou: “Depende, pode ser tanto positivo quanto negativo, seu impacto social varia de acordo com contexto e uso”

Gráfico 11- Comparação entre as opiniões sobre o uso de telas na infância

COMPARAÇÃO ENTRE GERAÇÕES

11- No geral, você acredita que o uso de telas pode ser algo positivo ou negativo na vida das crianças?



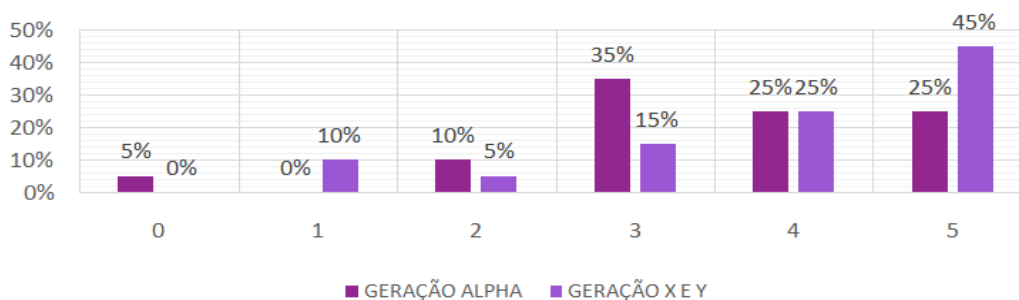
Fonte: Microsoft Excel 2013 (NOGUEIRA, A V F; SILVA, S L)

A questão 11 abordou sobre o uso de telas na vida das crianças e sua relação com o desenvolvimento, visando verificar a opinião de cada participante. 20% da Geração Alpha selecionou a opção A, concordando que o uso de telas é positivo, pois a criança consegue adquirir conhecimento através da internet, 35% selecionou a opção B, que acredita que o uso só é positivo se for moderado e supervisionado, 40% marcou a opção C, indicando que o uso de telas é negativo, pois as crianças deixam de adquirir bagagem motora, e 5% selecionou a opção D, não concordando que crianças devem ter acesso a telas. Já as Gerações X/Y, somente 10% selecionou opção A, enquanto 60% a opção B e 30% opção C.

Gráfico 12- Comparação entre os níveis de ansiedade

COMPARAÇÃO ENTRE GERAÇÕES

12- Em uma escala de 0 a 5, quanto você se considera uma pessoa ansiosa: Sendo 0: não sou uma pessoa ansiosa e 5: estou ansioso (o) na maior parte do tempo.



Fonte: Microsoft Excel 2013 (NOGUEIRA, A V F; SILVA, S L)

A questão 12 foi elaborada com o intuito de verificar o nível de ansiedade dos participantes, sendo 0 (não sou uma pessoa ansiosa) e 5 (estou ansioso (a) na maior parte do tempo). Apenas 5% da geração Alpha se considera uma pessoa não ansiosa e nenhum participante das Gerações X/Y selecionou essa opção. 10% dos participantes da Gerações X/Y marcaram nível um de ansiedade. 10% dos indivíduos da Geração Alpha e 5% dos indivíduos das Gerações X/Y selecionaram grau dois. 35% e 15% respectivamente optaram por grau três. 25% de ambas as gerações apresentam nível quatro. 25% da Geração Alpha e 45% das Gerações X/Y selecionaram a opção cinco.

4- DISCUSSÃO

Inicia-se a discussão deste estudo com o propósito de compreender os resultados decorrentes da análise dos dados coletados para identificar possíveis impactos da tecnologia em relação a vivência motora dos indivíduos da Geração Alpha e Gerações X/Y. Silva⁶, destacou em seu estudo que em determinados casos, as crianças deixam de lado as tradicionais brincadeiras de rua, pois acabam navegando pelas mídias mais cedo do que o recomendado, substituindo o brincar pelo navegar na internet. Tal estudo discorda com os resultados obtidos em nossa pesquisa, sendo importante ressaltar, que assim como os indivíduos das Gerações X/Y, os participantes da Geração Alpha, mesmo com o avanço tecnológico e sendo introduzidos a telas desde cedo (conforme mostrado no gráfico da questão seis), tiveram uma infância rica em brincadeiras de rua, (conforme o gráfico da questão dois). Essa diferença pode ser atribuída a uma limitação do estudo, uma vez que as coletas dos dados foram realizadas em duas cidades de pequeno porte, tendo os resultados diretamente relacionados com o meio em que os participantes estão inseridos como destaca.

Silva et al.⁷ em sua pesquisa, onde afirma que o porte da cidade pode ter grande influência na prática de atividades físicas e cidades com menor número de habitantes facilitam a prática destas, uma vez que, há maior segurança, conforto, acessibilidade e confiança ao seu redor.

Assis⁸ buscou verificar em seu estudo, se o uso excessivo de tecnologias poderia limitar os movimentos, brincadeiras e exercícios, os dados mostraram que o uso de tempo de tela,

apesar de elevado, não teve grande influência para a diminuição de vivência prática, ou seja, os indivíduos não deixaram de praticar esportes e atividades físicas, o que corrobora com os resultados obtidos nos gráficos das questões 5, 7 e 8 em relação a adesão a prática de atividade física no dia-a-dia e nos momentos de lazer, comparado ao nível de utilização de tecnologias. A Geração Alpha apresentou maior envolvimento em práticas de atividade física, mesmo com uma alta frequência de uso de tecnologias. Em contrapartida, em relação às Gerações X/Y, mesmo após 85% dos participantes informarem não possuir nenhuma contraindicação para praticar exercícios (como destacado no gráfico da questão 9), os resultados indicaram baixos níveis de prática de atividade física, tanto nos momentos de lazer, quanto no dia-a-dia (questões 7 e 8). Este resultado pode estar relacionado há uma série de fatores para a não prática de atividades físicas, destacados por Vieira et al.⁹, em seu estudo, que ressalta que o cansaço físico se sobressai entre os adultos, sendo a jornada de trabalho extensa, a principal barreira para a atividade física, podendo estar diretamente associada à falta de tempo. Os autores também destacam aspectos como: clima inadequado, falta de interesse, medo de se lesionar, falta de companhia e falta de espaços físicos disponíveis.

Conforme Correa et al.¹⁰, a ansiedade é uma patologia com diversos sintomas físicos e mentais, o seu tratamento, além de psicológico e por meio de medicamentos, pode ser controlado através da atividade física, ajudando com a liberação de hormônios que causam prazer e bem-estar, auxiliando no estado de relaxamento e sono que são primordiais para a saúde mental do indivíduo. Observamos diferentes níveis de ansiedade sendo 85% dos indivíduos de ambas as gerações selecionaram níveis entre 3 a 5, classificado como moderado a alto. Entretanto, ao comparar os níveis de ansiedade entre os participantes envolvidos em atividades físicas e aqueles que não praticam, foram observadas variações, sem identificar uma relação significativa com a prática de atividades físicas e/ou uso de telas.

Assim como destaca Oliveira et al.¹¹, quando afirma que é imprescindível que o uso de tecnologia seja monitorado, de maneira a não se tornar um problema grave no desenvolvimento, de acordo com o gráfico número 11, 60% das Gerações X/Y concorda que o uso de telas é positivo, porém deve ser moderado e supervisionado pelos pais, o que difere da Geração Alpha que em sua maioria (40%) acredita ser negativo, pois a criança deixa de ter bagagem motora. Quando relacionado ao aspecto social, conforme gráfico da questão 10, foram encontradas opiniões negativas e positivas em ambas as gerações, a divergência entre as opiniões pode

complementar a ideia de Cunha et al.¹², que afirmou em seu estudo que cada família possui sua estrutura e realidade, e que por essa individualidade suas posturas e opiniões em relação ao tema se divide.

5- CONCLUSÃO

Com base na discussão apresentada, é possível concluir que os impactos da tecnologia na vivência motora de indivíduos das Gerações Alpha e X/Y variam e não podem ser generalizados. Enquanto a preocupação com a substituição das brincadeiras de rua pelo uso precoce e frequente da internet apontada por alguns autores, os resultados desta pesquisa indicam que, pelo menos nas cidades de pequeno porte analisadas, a Geração Alpha não parece ter abandonado as atividades físicas ao ar livre, indicando que, surpreendentemente, o elevado tempo de tela não se traduz necessariamente em uma redução na prática de atividades físicas.

No que diz respeito ao aspecto emocional, a pesquisa destaca que a maioria dos participantes de ambas as gerações apresenta níveis moderados a altos de ansiedade. No entanto, não foi identificada uma relação significativa entre a prática de atividade física, o uso de telas e os níveis de ansiedade. A divergência de opiniões entre as gerações sobre o uso de tecnologia, especialmente no que diz respeito à supervisão pelos pais, destaca a necessidade de abordagens individualizadas. A pesquisa sugere que a influência da tecnologia na vivência motora e no bem-estar mental é complexa e multifatorial, variando de acordo com as características específicas de cada grupo e contexto familiar.

6- REFERÊNCIAS

1. MORAIS, J. V. P. Influência de jogos e brincadeiras na aquisição de habilidades motoras na infância. 2016.
2. SANTOS, J. Uso de tecnologia por crianças: benefício ou perda da infância? 20 de abril de 2015. Disponível em: <<http://www.semprefamilia.com.br/uso-de-tecnologiapor-criancas-beneficio-ou-perda-da-infancia/>>.
3. MCCRINDLE, M. W. E. The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations. University of New South Wales Press Ltd.; 2009.
4. STRAUSS, W.; HOWE, N. Generations: The history of America's future, 1584 to 2069. Quill; 1991.
5. SOUZA, I. M. A. de; SOUZA, L. V. A. de. O uso da tecnologia como facilitadora da aprendizagem do aluno na escola. Revista Fórum Identidades. 2010; 8.
6. SILVA, L. O. da. O brincar na era da tecnologia: implicações nas vivências das crianças. 2022.
7. SILVA, J. da; ANDRADE, A.; CAPISTRANO, R.; LISBOA, T.; ANDRADE, R. D.; FELDEN, É. P. G.; BELTRAME, T. S. Níveis insuficientes de atividade física de adolescentes associados a fatores sociodemográficos, ambientais e escolares. Ciência & saúde coletiva, v. 23, p. 4277-4288, 2018.
8. ASSIS, L. A. A. de. Tecnologia, inovação e movimentação: relação entre tempo de tela, conhecimento sobre brincadeiras e o nível de atividade física em crianças de 7 a 10 anos. 2022.

9. VIEIRA, V. R.; DA SILVA, J. V. P. Barreiras à prática de atividades físicas no lazer de brasileiros: revisão sistematizada. *Pensar a prática*, v. 22, 2019.
10. CORREA, A. R.; PEDRIALI, A. M. S.; QUEIROZ, T. S.; HUNGER, M. S.; MARTELLI, A.; DELBIM, L. R. Exercício físico e os transtornos de ansiedade e depressão. *Revista Faculdades Do Saber*, v. 7, n. 14, p. 1072-1078, 2022.
11. OLIVEIRA, C. F. de; SANTOS, D. B. dos; SILVA, E. A. do P. da; MOREIRA, L. M.; CARVALHO, S. M. de. Uso excessivo de telas: O impacto das telas sobre o desenvolvimento psicossocial da criança e do adolescente. *Ciências Humanas*, Edição 120 MAR/23 SUMÁRIO / 05/03/2023.
12. CUNHA, C. M. da; NASCIMENTO, D. H. G. do. Entre atrações, brincadeiras e limite ao acesso: reflexões sobre as telas na primeira infância. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso.

7- ANEXOS

ANEXO 1- Questionário



CENTRO UNIVERSITÁRIO PRESIDENTE ANTÔNIO CARLOS-UNIPAC

Trabalho de conclusão de curso – Questionário.

Comparação entre gerações: Vivência motora e o impacto da tecnologia.

Alunas: Amanda Vitória Fraga Nogueira e Stéfani Letícia Silva

Nome completo:

Data de nascimento:

Idade:

Telefone de Contato:

Profissão:

1- Na sua infância, você costumava brincar com outras crianças?

A- () Sim, brincava com outras crianças com muita frequência.

B- () Às vezes, também costumava brincar sozinho (a).

C- () Não, preferia brincar sozinho (a).

2- Entre as opções abaixo, o que você fazia com mais frequência em sua infância?

A- () Brincadeiras de rua, como por exemplo: pique-pega, pique-esconde, pular corda, amarelinha, soltar pipa, queimada.

B- () Atividades físicas, como por exemplo: Natação, futebol, basquete, vôlei, bicicleta, ballet.

C- () Atividades do meio tecnológico, como por exemplo: assistir TV, jogar videogames, uso de tablets/celulares, jogos de computadores.

D- Outro: _____

3- Em sua infância, qual foi o seu nível de contato com o mundo tecnológico? (Videogame, TV, tablets, computadores, celulares, etc).

A- () Nenhum, não tive acesso à tecnologia quando criança

B- () Baixo, raramente utilizava dispositivos tecnológicos.

C- () Moderado, tinha acesso de forma equilibrada.

D- () Alto, a tecnologia fazia parte da minha rotina frequentemente.

4- Na infância, qual era o seu nível de prática de atividades físicas? Assinale na escala abaixo de acordo com o seu ponto de vista atual, considerando 0= sedentário (a) e 5= muito ativo.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

5- Atualmente, com que frequência você utiliza o celular?

A- () muito frequente, praticamente o tempo todo.

B- () moderado, menos de 5 vezes ao dia.

C- () pouco, menos de 2 vezes ao dia.

D- () nenhuma, não gosto de celular.

6- Quantos anos você tinha quando a tecnologia entrou em sua vida? (TV, celular, tablets, computadores, videogames, etc)

A- () de 0 a 4 anos

B- () de 5 a 9 anos

C- () de 10 a 14 anos

D- () a partir de 15 anos

7- Atualmente, o que faz nos momentos de lazer?

A- () Gosto de sair e curtir com os amigos.

B- () Gosto de praticar alguma atividade física.

C- () Gosto de ler um livro, ver um filme e curtir uma boa música.

D- () Prefiro o uso da tecnologia (TV, Smartphone, Jogos on-line, etc)

E- Outro: _____

8- Atualmente, pratica algum esporte ou exercício físico?

A- () Pratico musculação ou aulas coletivas (funcional, jump, step, etc).

B- () Pratico esporte. (Futebol, vôlei, basquete, natação, etc)

C- () Às vezes faço caminhadas ou corridas ao ar livre.

D- () Não pratico nenhum exercício físico.

E- Outro: _____

9- Possui alguma limitação para praticar exercícios?

A- () Não tenho nenhuma contraindicação e posso praticar exercícios.

B- () Tenho problemas de saúde.

C- () Sinto dor (joelho, tornozelo, ombro, punho, lombar, etc) ao praticar algum tipo de exercício.

D- Outro _____

10- Na sua opinião, para o aspecto social (melhor comunicação) a internet é algo:

A- () Positivo. A internet é o melhor meio de comunicação.

B- () Negativo. A internet limita a comunicação entre as pessoas.

C- Outro: _____

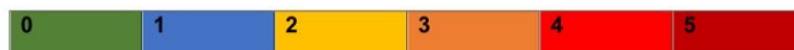
11- No geral, você acredita que o uso de telas pode ser algo positivo ou negativo na vida das crianças?

A- () Positivo. As crianças conseguem adquirir conhecimento através da internet.

B- () Positivo. Se o uso for moderado e com supervisão de um responsável.

C- () Negativo. Com o uso de telas, as crianças não possuem um bom desenvolvimento, deixando de adquirir bagagem motora.

D- () Negativo. Criança não deve ter acesso a telas.

12- Em uma escala de 0 a 5, quanto você se considera uma pessoa ansiosa: sendo 0= não sou uma pessoa ansiosa e 5= estou ansioso (a) na maior parte do tempo.

ANEXO 2- TCLE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

O Senhor (a) está sendo convidado (a) como voluntário (a) a participar da pesquisa “Comparação entre gerações: Vivência motora e o impacto da tecnologia.”. Neste estudo pretendemos “Analisar e comparar a geração atual com uma geração que cresceu sem o uso da tecnologia, para que possamos observar se há alterações e impactos no desenvolvimento social, cognitivo e emocional causados pelo uso da tecnologia desde a infância do indivíduo até os dias atuais”. O motivo que nos leva a estudar o tema é a “Muito se fala em comparações entre gerações e o impacto da tecnologia na vida das crianças atualmente implicando em sedentarismo e obesidade precoce. Sendo assim, estima-se que parte do tempo disponível em frente ao telas como computadores, videogames e smartphones poderia ser melhor utilizado na construção de atividades que representariam um aprimoramento nas capacidades psicomotoras das crianças”.

Para este estudo adotaremos os seguintes procedimentos: “o método utilizado será a aplicação de um questionário que abordará questões objetivas e retrospectivas sobre a vivência motora e a influência da tecnologia desde a infância do indivíduo até os dias atuais. A pesquisa contará com 40 participantes, através de uma amostra por conveniência, sendo 20 pré-adolescentes de 10 à 13 anos (Geração Alpha) e 20 adultos com idades entre 45 e 58 anos (Geração X). Será aplicado um questionário para cada pessoa e a pesquisa contará com 2 visitas. Após a aplicação, os questionários serão recolhidos, analisados e as respostas serão comparadas”. Os riscos envolvidos na pesquisa consistem “na possibilidade de sentir constrangimento ao responder alguma pergunta do questionário, ter sua privacidade invadida”. Caso haja alguma intercorrência, os pesquisadores se comprometem a dar suporte a você por meio de “direcionamento a suporte psicológico e o questionário poderá ser reformulado para a pessoa específica, sendo o pesquisador responsável o encarregado por este direcionamento e custeador dos reparos necessários a condição anterior ao evento”. A pesquisa contribuirá para “elucidação das práticas esportivas e vida ativa possivelmente serem práticas mais saudáveis que o tempo de tela e a ociosidade, servindo de justificativa para o incentivo a uma vida mais ativa”.

Para participar deste estudo você não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Apesar disso, caso sejam identificados e

comprovados danos provenientes desta pesquisa, o Senhor (a) tem assegurado o direito a indenização. O Sr. (a) será esclarecido (a) sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Poderá retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que o Sr. (a) é atendido (a) é atendido pelo pesquisador, que tratará a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resolução Nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde), utilizando as informações somente para os fins acadêmicos e científicos.

Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada, basta solicitá-la ao pesquisador responsável, se quiser. Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a sua permissão. O (A) Senhor (a) não será identificado (a) em nenhuma publicação que possa resultar deste estudo. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos, e após esse tempo serão destruídos. Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias originais, sendo que uma via será arquivada pelo pesquisador responsável, no **"LABORATORIO DE BIOMECANICA E FISIOLOGIA DO EXERCICIO (LABIOFEX) DO UNIPAC BARBACENA"** e a outra será fornecida ao Senhor (a).

Eu, _____, portador do documento de Identidade _____ fui informado (a) dos objetivos do estudo **"Comparação entre gerações: Vivência motora e o impacto da tecnologia"**, de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações e modificar minha decisão de participar se assim o desejar.

Declaro que concordo em participar desse estudo. Recebi uma via deste termo de consentimento livre e esclarecido e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

_____, _____ de _____ de _____.

Nome e assinatura do (a) participante (a) _____ Data _____

Nome e assinatura do (a) pesquisador (a) responsável _____ Data _____

Em caso de dúvidas com respeito aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa do UNIPAC:

ANEXO 3 – TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

(Este documento é utilizado pelo participante, quando este for menor de idade ou legalmente incapaz)

Você está sendo convidado (a) como voluntário (a) a participar do estudo “Comparação entre gerações: Vivência motora e o impacto da tecnologia”. Neste estudo pretendemos “Analisar e comparar a geração atual com uma geração que cresceu sem o uso da tecnologia, para que possamos observar se há alterações e impactos no desenvolvimento social, cognitivo e emocional causados pelo uso da tecnologia desde a infância do indivíduo até os dias atuais”. O motivo que nos leva a estudar “Muito se fala em comparações entre gerações e o impacto da tecnologia na vida das crianças atualmente implicando em sedentarismo e obesidade precoce. Sendo assim, estima-se que parte do tempo disponível em frente ao telas como computadores, videogames e smartphones poderia ser melhor utilizado na construção de atividades que representariam um aprimoramento nas capacidades psicomotoras das crianças”.

Para este estudo adotaremos os seguintes procedimentos: “o método utilizado será a aplicação de um questionário que abordará questões objetivas e retrospectivas sobre a vivência motora e a influência da tecnologia desde a infância do indivíduo até os dias atuais. A pesquisa contará com 40 participantes, através de uma amostra por conveniência, sendo 20 pré-adolescentes de 10 à 13 anos (Geração Alpha) e 20 adultos com idades entre 45 e 58 anos (Geração X). Será aplicado um questionário para cada pessoa e a pesquisa contará com 2 visitas. Após a aplicação, os questionários serão recolhidos, analisados e as respostas serão comparadas”. Os riscos envolvidos na pesquisa consistem em “na possibilidade de sentir constrangimento ao responder alguma pergunta do questionário, ter sua privacidade invadida”. Caso haja alguma intercorrência, os pesquisadores se comprometem a dar suporte a você por meio de “direcionamento a suporte psicológico e o questionário poderá ser reformulado para a pessoa específica, sendo o pesquisador responsável o encarregado por este direcionamento e custeador dos reparos necessários a condição anterior ao evento”. A pesquisa contribuirá para “elucidação das práticas esportivas e vida ativa possivelmente serem práticas mais saudáveis que o tempo de tela e a ociosidade, servindo de justificativa para o incentivo a uma vida mais ativa”.

Para participar deste estudo, o responsável por você deverá autorizar e assinar um termo de consentimento. Você não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Apesar disso, caso sejam identificados e comprovados danos provenientes desta pesquisa, você tem assegurado o direito a indenização. Você será esclarecido (a) sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se. O responsável por você poderá retirar o consentimento ou interromper a sua participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que você é atendido (a) pelo pesquisador, que tratará a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resolução Nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde), utilizando as informações somente para os fins acadêmicos e científicos.

Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada, basta solicitá-la ao pesquisador responsável, se quiser. Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a permissão do responsável por você. Você não será identificado (a) em nenhuma publicação que possa resultar deste estudo. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 anos, e após esse tempo serão destruídos. Este termo de assentimento encontra-se impresso em duas vias originais: sendo que uma via será arquivada pelo pesquisador responsável, no Centro **“LABORATÓRIO DE BIOMECÂNICA E FISIOLÓGIA DO EXERCÍCIO (LABIOFEX) DO UNIPAC BARBACENA”** e a outra será fornecida a você.

Eu, _____, portador (a) do documento de Identidade _____ (se já tiver documento), fui informado (a) dos objetivos da presente pesquisa, de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações, e o meu responsável poderá modificar a decisão de participar se assim o desejar. Tendo o consentimento do meu responsável já assinado, declaro que concordo em participar dessa pesquisa. Recebi o termo de assentimento e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

_____, _____ de _____ de _____.

Nome e assinatura do (a) participante (a) _____Data _____

Nome e assinatura do (a) pesquisador (a) responsável _____Data _____

ANEXO 4- DECLARAÇÃO DE INFRAESTRUTURA E CONCORDÂNCIA



CENTRO UNIVERSITÁRIO PRESIDENTE ANTÔNIO CARLOS-UNIPAC
 Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos
 (CEP UNIPAC)

DECLARAÇÃO DE INFRAESTRUTURA E CONCORDÂNCIA

Eu, _____ (inserir nome do dono do local), na
 qualidade de responsável pela _____
 (inserir nome do local da pesquisa), AUTORIZO a realização de a pesquisa
 intitulada “_____” (inserir título da
 pesquisa igual ao que está na Plataforma Brasil) a ser conduzida sob a
 responsabilidade do pesquisador responsável _____
 (inserir nome do pesquisador responsável); e DECLARO que esta instituição
 apresenta infraestrutura necessária à realização da referida pesquisa. Esta
 declaração é válida apenas no caso de haver parecer favorável do Comitê de
 Ética para a referida pesquisa.

“LOCAL”, ____ de ____ de ____.

**“Nome e assinatura do responsável pelo
 local da pesquisa, com carimbo”**

ANEXO 5- CARTA RESPOSTA DE APROVAÇÃO DO CEP

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Comparação entre gerações: Vivência motora e o impacto da tecnologia.

Pesquisador: LEANDRO OTAVIO APOLINARIO CANTARUTI

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 74815023.0.0000.5156

Instituição Proponente: FUNDACAO PRESIDENTE ANTONIO CARLOS

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.509.194

Apresentação do Projeto:

De acordo com o documento PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2218510:

É no período da infância que a criança começa a se desenvolver, e é através do processo de aprendizagem que são adquiridas e aprimoradas diversas capacidades psicomotoras. Atualmente, a tecnologia faz parte da vida de quase todos os indivíduos, e com o avanço do mundo tecnológico, observou-se uma mudança muito grande no estilo de vida das pessoas ao longo das gerações. Crianças são expostas às telas desde muito cedo, diferentemente da geração que antecede o avanço tecnológico que passavam a infância brincando de

outras maneiras. Para compreender o papel da tecnologia no cotidiano da criança, será realizada uma análise e comparação da geração atual (Geração Alpha: crianças nascidas a partir de 2010 até os dias atuais) com uma geração que cresceu sem o uso da tecnologia (Geração Y: meados dos anos 1980, entrando na fase adulta na década de 2000), para que possamos observar se há alterações e impactos no desenvolvimento cognitivo e emocional causados pelo uso da tecnologia desde a infância do indivíduo até os dias atuais. O estudo será de caráter experimental, e será realizado a aplicação de um questionário para cada voluntário, contendo 12 questões objetivas e aplicados a 40 participantes escolhidos através de uma amostra por conveniência. O questionário contará com questões retrospectivas (sobre a infância) e sobre o momento atual da vida dos voluntários, e as perguntas foram elaboradas com o objetivo de coletar dados, nos âmbitos emocionais, cognitivos, sociais, para compreender o impacto da tecnologia na vida de cada participante. Na visita 1, ambas as gerações receberão esclarecimento sobre o objetivo da pesquisa. Também receberão o TCLE E TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO, onde os participantes menores de 18 anos, deverão trazer a autorização assinada por um responsável para a próxima visita. A segunda visita, será para esclarecimento de dúvidas e aplicação do questionário. Após aplicação, os questionários serão recolhidos, comparados e analisados.

Objetivo da Pesquisa:

De acordo com o documento PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2218510:

Analisar e comparar a geração atual com uma geração que cresceu sem o uso da tecnologia, para que possamos observar se há alterações e impactos no desenvolvimento social, cognitivo e emocional causados pelo uso da tecnologia desde a infância do indivíduo até os dias atuais.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

De acordo com o documento PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2218510:

Riscos – No caso de algum participante sentir constrangimento ao responder alguma pergunta do questionário, ter sua privacidade invadida. No caso da intercorrência, será ofertado suporte psicológico e o questionário poderá ser reformulado para a pessoa específica, sendo o pesquisador responsável o encarregado por este direcionamento e custeador dos reparos necessários a condição anterior ao evento. Benefícios – Dentre os possíveis benefícios está a reflexão e interação entre os pré-adolescentes e os professores acerca do tema, que será proporcionado pelos questionamentos do estudo.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

- Projeto: relevante e de valor científico;
- Metodologia: adequada para se alcançar os objetivos propostos;
- Currículo: pesquisador com competência reconhecida para a condução do estudo;
- Cronograma: adequado;
- Orçamento: adequado;
- Aspectos Éticos: o projeto cumpre a Res.466/2012 do CNS-MS.
- TCLE: adequado;

- TALE: adequado.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

- Folha de rosto preenchida e assinada: apresentada;
- Projeto: apresentado;
- Orçamento: apresentado;
- Cronograma: apresentado;
- TCLE: apresentado;
- TALE: apresentado.

Recomendações:

Tendo em vista a legislação vigente (Resolução CNS 466/2012), o CEP UNIPAC recomenda aos pesquisadores:

1. Comunicar toda e qualquer alteração do projeto e do termo de consentimento via emenda na Plataforma Brasil;
2. Informar imediatamente qualquer evento adverso ocorrido durante o desenvolvimento da Pesquisa;
3. Apresentar na forma de NOTIFICAÇÃO relatórios parciais do andamento do mesmo a cada 06 (seis) meses e ao término da pesquisa encaminhar a este Comitê um sumário dos resultados do projeto (RELATÓRIO FINAL).

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

O projeto está aprovado.

Considerações Finais a critério do CEP:

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2218510.pdf	22/09/2023 21:30:57		Aceito
Folha de Rosto	Folha_de_rosto.pdf	22/09/2023 21:28:41	LEANDRO OTAVIO APOLINARIO CANTARUTI	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	projeto_CEP.docx	22/09/2023 00:37:26	LEANDRO OTAVIO APOLINARIO CANTARUTI	Aceito
Declaração de concordância	Declaracao_de_Infraestrutura_e_Concordancia_Preenchido.pdf	22/09/2023 00:33:27	LEANDRO OTAVIO APOLINARIO CANTARUTI	Aceito
Outros	Termo_de_Assentimento_Preenchido.doc	21/09/2023 21:38:10	LEANDRO OTAVIO APOLINARIO CANTARUTI	Aceito
Termo de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_Preenchido.doc CEP: 36.201-143 Município: BARBACENA E-mail: cep_barbacena@unipac.br	21/09/2023 21:35:30	LEANDRO OTAVIO APOLINARIO CANTARUTI	Aceito

Continuação do Parecer: 6.509.194

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

BARBACENA, 16 de Novembro de 2023

Assinado por:

Lívia Botelho da Silva Sarkis
(Coordenador(a))

Endereço: Rodovia MG - 338 - KM 12

CEP: 36.201-143

UF: MG

Município: BARBACENA

E-mail: cep_barbacena@unipac.br