

AS BRINCADEIRAS E OS TIPOS DE BRINCAR: A PERSPECTIVA DE CRIANÇAS E SEUS PAIS CONSIDERANDO A PANDEMIA DE COVID-19¹

Miriã Flores Malvera²
Camila Bolzan de Campos³
Luan Paris Feijó⁴

Resumo: O avanço acelerado das tecnologias tem proporcionado maior acessibilidade às crianças e cada vez mais elas têm sido parte do cenário da indústria tecnológica. Considerando o exposto, o presente estudo tem como objetivo identificar se há relação entre o uso de telas e os tipos de brincadeiras. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, descritiva e exploratória, com crianças de uma turma de 2º ano, na faixa etária de sete anos, de uma escola da rede municipal de Canoas. A entrevista também foi conduzida com os responsáveis legais das crianças, utilizando instrumentos como entrevistas semiestruturadas e desenhos. Os dados foram analisados utilizando a técnica de análise temática. Os resultados demonstraram que as crianças preferem os brinquedos analógicos, e a escolha das brincadeiras, em sua maioria, tem finalidades psicológicas, e optam por realizá-las em ambientes abertos. Foi possível constatar também que, embora as crianças tenham preferência por brincadeiras analógicas, a facilidade e comodidade as direcionam para os meios tecnológicos. Isso significa que há uma expectativa de brincar que difere do que é propriamente realizado, demonstrando que as crianças não têm sido ouvidas pelos familiares, o que pode sugerir dificuldades no entendimento dos familiares em relação às necessidades das crianças.

Palavras-chave: tecnologia; infância; telas; brincar; jogos.

Play and types of play: The perspective of children and their parents considering the COVID-19 pandemic

Abstract: The rapid advance of technology has given children greater accessibility, and they are increasingly becoming part of the technological industry. Considering the above, this study aims to identify whether there is a relationship between the use of screens and the types of games played. This is a qualitative, descriptive, and exploratory study with children from a second-grade class, aged seven, from a municipal school in Canoas. Interviews were also conducted with the children's legal guardians, using instruments such as semi-structured interviews and drawings. The data was analyzed using the thematic analysis technique. The results showed that the children prefer analog toys, and the choice of games, for the most part, has psychological purposes, and they choose to play in open environments. It was also possible to see that although children prefer analog play, ease and convenience lead them towards technological media. This means that there is an expectation of play that differs from what is done, demonstrating that the children have not been listened to by their families, which may suggest difficulties in the family's understanding of the children's needs.

Keywords: technology; childhood; screens; playing; games.

¹ Artigo oriundo do Trabalho de Conclusão de Curso da primeira autora

² Universidade La Salle - Unilasalle. E-mail: miria.psico.adra@gmail.com.

³ Universidade La Salle - Unilasalle. E-mail: camila.bolzan@unilasalle.edu.br.

⁴ Universidade La Salle – Unilasalle. E-mail: luan.feijo@unilasalle.edu.br.

1 INTRODUCTION

Com o acontecimento da pandemia de *Coronavírus* em 2019, caracterizado segundo o Ministério da Saúde (2020) como um vírus causador de infecções respiratórias que provoca a doença chamada COVID - 19, que possui como principal forma de contágio o contato com uma pessoa infectada, transmitindo o vírus por meio de tosse e espirros, pode também se propagar quando a pessoa entra em contato com um objeto contaminado e depois toca os olhos, nariz ou boca. Dessa forma, a fim de interromper a propagação do vírus, foi adotado o distanciamento controlado.

Malta Gracie (2020) aponta algumas medidas foram adotadas pelos estados e municípios brasileiros, tais como o fechamento de escolas e comércios não essenciais. Dessa forma, os trabalhadores foram orientados a desenvolver suas atividades em casa (*homeoffice*). Autoridades públicas locais chegaram a decretar bloqueio total (*lockdown*), com multas para estabelecimentos e indivíduos que não cumprissem a medida.

Ponte e Neves (2020) discorrem que o isolamento social impede adultos e crianças de viver o cotidiano como era vivido anteriormente. Dessa forma, as pessoas encontram na tecnologia uma forma de conexão com o mundo, mesmo mobilizadas pela ameaça constante do contágio. Para Rezende *et al* (2020) as crianças estão cada dia mais ligadas aos meios tecnológicos e menos conectadas ao seu mundo interno e externo, o que pode trazer grandes riscos, tendo em vista que a mesma está no auge de seu desenvolvimento e constituição do sujeito.

Sobre os efeitos que a aproximação entre o real e o tecnológico podem ter no desenvolvimento infantil, Desmurget e Pinheiro (2021) afirmam que todos os campos são afetados, o somático, emocional e também o cognitivo que conseqüentemente pode trazer prejuízos na área escolar e na socialização. Celulares, *tablets*, videogames e televisões têm assumido o cotidiano das famílias como forma de entretenimento das crianças.

Dessa forma, as brincadeiras tradicionais têm sido deixadas de lado, Câmara *et al.* (2020) discorrem que tal acontecimento impossibilita as crianças de criarem fantasias, se constituírem de forma biopsicossocial, desenvolver e elaborar momentos marcantes em suas vidas. A partir disso, surge o questionamento: É possível que as tecnologias possam influenciar nos tipos de brincar das crianças?

Contudo, é importante ressaltar que o brincar tem um papel indispensável na formação do indivíduo enquanto criança, Petri e Rodrigues (2020) compraram o ato de brincar com uma alimentação equilibrada, ou seja, indispensável para o bom desenvolvimento infantil. Através dele a criança se expressa e se constrói, a partir das suas ações, constitui noções de aprendizado. Para os autores, é através do brincar que a criança forma conceitos, seleciona ideias, percepções e se socializa cada vez mais. Nesse sentido, o trabalho visa investigar as tipologias de brincadeiras propostas por crianças na faixa etária de 7 anos, em um período pós pandêmico.

2 MÉTODO

Esse estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, descritiva e exploratória. A pesquisa com caráter qualitativo é descrita por Breakwell *et al.* como aquela que “descreve quais processos estão ocorrendo e detalha diferenças no caráter desses processos ao longo do tempo” (2010, p. 39). A pesquisa descritiva, conforme Gil (2002, p. 42) “Tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis”. Uma das características principais deste tipo de estudo é a utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados como, por exemplo, questionários.

As pesquisas descritivas são, juntamente com as exploratórias, as que habitualmente realizam os pesquisadores sociais preocupados com a atuação prática. São também as mais solicitadas por organizações como instituições educacionais, empresas comerciais, partidos políticos etc. (Gil, 2002, p.42).

Triviños (1987) ressalta que a pesquisa descritiva pretende descrever os fatos e fenômenos de determinada realidade, além de requerer do investigador diversas informações sobre o que deseja pesquisar. Já o objetivo exploratório desta pesquisa visa aumentar a compreensão de um fenômeno (Gerhardt; Silveira, 2009).

2.1 Participantes

Participaram da pesquisa 40 indivíduos, sendo eles 20 responsáveis legais e 20 crianças de uma turma de 2º ano de uma escola da rede municipal da cidade de Canoas, RS. Os participantes foram selecionados através da técnica de amostragem não probabilística por conveniência. A amostragem por conveniência consiste na utilização de participantes disponíveis, de população acessível (Luna, 1998).

Os responsáveis foram majoritariamente mulheres, sendo 18 mães e uma avó, demonstrando que é preciso tratar questões acerca dos papéis atribuídos aos gêneros. Silva *et al.* (2020) afirma que a mulher ainda é vista como a responsável pelas atividades de cuidado, e isso está presente ao longo da história da sociedade patriarcal. Apenas um responsável masculino, pai, participou da pesquisa. Das crianças, 6 eram meninos e 14 meninas, todos moradores de bairros nos arredores da escola e alunos da turma do 2º D.

2.2 Instrumentos e procedimentos de coleta de dados

Para alcançar os objetivos da pesquisa, foi realizado primeiramente um contato com o diretor da escola a fim de apresentar o projeto de pesquisa. Dessa forma, foi realizada a apresentação da pesquisadora via grupo de WhatsApp® da turma.

A turma do 2º ano D foi selecionada de acordo com a disponibilidade e interesse da professora. Foi realizada uma apresentação breve no grupo de WhatsApp® dos pais e uma mensagem de texto encaminhada individualmente. Com a turma foi realizada uma conversa breve para esclarecimento dos procedimentos e apresentação. Cada responsável foi contatado para o agendamento de uma entrevista presencial, na escola ou vídeo chamada na plataforma Google meet.

Como instrumento de avaliação de dados dos responsáveis, utilizou-se a entrevista individual, com durabilidade de 15 minutos, onde inicialmente foi apresentado o projeto de pesquisa. Após isso, foi realizado um questionário, com objetivo de coleta de informações a respeito do ambiente no qual a criança integra, o quanto tem contato com meios tecnológicos, percepções comportamentais dos pais em relação aos filhos e ao acesso a tecnologias, organizados da seguinte forma:

Questionário Sociodemográfico para os pais: Foram realizadas perguntas que descrevem características sociodemográficas da amostra: faixa etária, gênero, escolaridade, número de horas diárias dedicadas às tecnologias, número de pessoas que vivem na residência e grau de parentesco com as mesmas.

Questionário comportamental para os pais: Foram realizadas perguntas que buscam avaliar as características comportamentais dos participantes, como também gostos e preferências, além de comportamento em frente às telas e reações ao desligar.

As crianças foram convidadas individualmente para ir em uma sala disponibilizada pelo diretor da escola e foi solicitado que levassem seu estojo individual. Não foi estipulado tempo limite para a realização dos desenhos, deixando as crianças bem confortáveis para a produção, de acordo com suas particularidades

Foi solicitado que as crianças desenhassem em uma folha de ofício qual sua brincadeira favorita. Além disso, aplicou-se o questionário com perguntas em relação à história do desenho onde as respostas servirão para análise dos dados, como também a qualidade dos desenhos, como uso de cores e a criação de objetos detalhados

Tendo em vista que o desenho é uma forma de expressão, para criança, mesmo pequena, é um meio de comunicar-se e manifestar a sua imaginação, dessa forma encontra no papel e no lápis a oportunidade de externalizar o que sente. Para Costa *et al* (2017), a pintura permite verificar o que se

passa na mente da criança, como estão sendo construídos os conceitos de mundo em sua mente.

2.3 Procedimentos de análise de dados:

A partir dos dados coletados, realizou-se a análise temática. Uma vez que a essa é caracterizada como um método para identificar, analisar e relatar padrões, dentro dos dados. Braun e Clarke (2013) afirmam que ela organiza e descreve o conjunto de dados em detalhes, como aspectos do tema da pesquisa. Sendo assim, foi realizado a Codificação dos dados que segundo Creswell:

É o processo de organização do material em blocos ou segmentos de texto antes de atribuir significado às informações. Isso envolve manter os dados de textos ou as figuras reunidas durante a coleta de dados, segmentando sentenças ou categorias com um termo, baseado na linguagem do participante. (Creswell, 2010, p. 2019)

Sendo assim, as entrevistas e desenhos foram agrupados em categorias *à posteriori*, que são aquelas encontradas a partir da análise dos documentos (Laville e Dionne, 1999). As categorias *à posteriori* foram formadas a partir das falas dos desenhos, sendo elas: em relação ao (I) Tipo do brinquedo; (II) Espaço utilizado; (III) Tipo de interação; (IV) Finalidade do brincar. Apresentados na figura 1 estão as categorias e suas subcategorias.

Figura 1. Visualização das categorias e subcategorias proposta pela análise temática.

Categoria de análise	Subcategoria
Tipo do Brinquedo	Virtual e analógico
Espaço Utilizado	Ambiente aberto e ambiente fechado
Tipo de Interação	Com familiares, com si mesma e com pares
Finalidade do Brincar	Psicológica, física e cognitiva

2.4 Procedimentos Éticos

O estudo foi projetado de acordo com as Diretrizes e Normas Regulamentadoras de Pesquisas Envolvendo Seres Humanos, seguindo a Resolução nº 466/12 de 12 de dezembro de 2012 do Conselho Nacional de Saúde). O projeto foi submetido e aprovado ao Comitê de Ética em pesquisa da Universidade La Salle sob CAEE nº: 58068622.3.0000.5307.

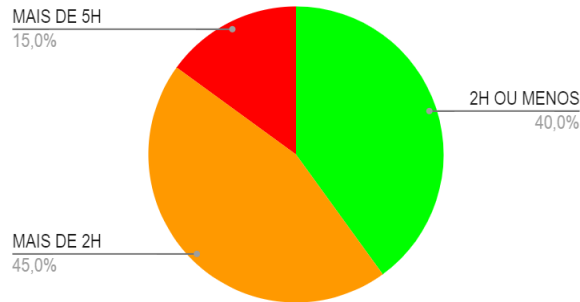
O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e o Termo de Assentimento (TA) foram elaborados seguindo as orientações do comitê de ética e encaminhados pela agenda escolar. É importante ressaltar que essa pesquisa respeitou as normas de sigilo e anonimato, tanto para com os adultos, como para os menores.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O estudo contou com 40 participantes, 50 % crianças de uma escola da rede municipal da cidade de Canoas de uma turma de 2ºano e 50% responsáveis legais. Das crianças que participaram da pesquisa participantes, 20% moravam somente com os pais; 45% com os pais e irmãos, 5% com a mãe e outros familiares, 20% com a mãe e irmãos e 10% tinham a guarda compartilhada entre os pais. Em relação ao uso de tecnologias, todas as crianças faziam uso diário de aparelhos tecnológicos. Sobre o tempo de

exposição de telas, a partir dos relatos foi constatado que:

Figura 2. Gráfico de visualização horas de telas



Câmara et al (2020) discorre que, em virtude do grande avanço tecnológico, percebe-se que os instrumentos tecnológicos estão cada vez mais presentes no cotidiano das famílias, fazendo impossível imaginar uma infância sem o contato com esses recursos. Todos os pais entrevistados afirmaram que seus filhos são expostos a alguma forma de tecnologia. Todavia para Rezende (2019) a construção social da subjetividade está perpassada pelos aspectos tecnológicos, dessa maneira o indivíduo é atingido pelo meio e vice-versa. A partir das entrevistas com os responsáveis, encontrou-se fatores relacionados ao uso de tecnologia, associados à vivência das crianças.

De acordo com o Manual de orientação da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) é sugerido que crianças com idades entre 6 e 10 anos tenham o tempo de telas limitado ao máximo de 1-2 horas/dia e sempre com supervisão de pais/responsáveis (SBP 2019-2021). A presença constante da mídia no cotidiano está transformando os desejos, gostos e atitudes do universo infantil, contribuindo para aproximar o mundo das crianças do mundo adulto.

As telas podem ser inicialmente uma distração rápida, mas é possível que tragam impactos significativos no desenvolvimento emocional da criança, segundo a SBP (2019, p. 3) :

Assim, algo que começou como uma distração na tela ou simples experimentação do objeto de consumo, como um jogo de videogame, estimulado pelas indústrias de entretenimento, passa a ser uma solução rápida para desaparecer sentimentos perturbadores e emoções difíceis com as quais as crianças e adolescentes ainda não aprenderam a lidar.

Sobre o temperamento dos filhos, oito pais caracterizam como ações internalizantes, entre elas as palavras: “Calmo, tranquilo” foram as mais lidas. Dez pais relataram que o temperamento dos filhos era externalizantes, como “agitado, ansioso”. Porém, apenas cinco respostas foram iguais quando realizada a pergunta do temperamento em frente às telas. treze pais afirmaram que os filhos mudam o comportamento em frente as telas para o oposto, a resposta de dois pais foi inconclusiva. As mídias preenchem vários vácuos, temporal ou existencial, desde não ter o que fazer, distrair, falta de apego, abandono afetivo ou mesmo pais ocupados, estressados ou cansados demais para dar atenção aos seus filhos, ou por que eles nem mesmo desgrudam de seus próprios celulares.

3.1 Os Desenhos

Os desenhos são formas de comunicação e de expressão, contendo vários significados em seus traços. “Uma linguagem simbólica permeada de traços, cores, formas geométricas, linhas e entre tantas outras maneiras existentes.” (Galvão, 2021 p.55). Sendo assim, foi solicitado que cada criança desenhasse em uma folha a brincadeira que mais gostava de forma livre e em seguida relatasse o significado do mesmo para ela. A partir disso, surgiram as categorias apresentadas a seguir:

3.2 Tipo do Brinquedo

Nessa categoria foram observadas duas subcategorias a partir dos desenhos, intituladas de brinquedos virtuais e brinquedos analógicos. No primeiro, considerou-se as atividades que envolviam telas digitais, como jogos de vídeo-game, jogos de celular e/ou tablet, vídeos e filmes: *“esse é o jogo dos unicórnios, eu posso ser uma rainha.”* Para Inácio e Conte (2019) os jogos eletrônicos, como videogames, além de encantarem as crianças, são atrativos para novas aprendizagens, como também uma fonte de lazer e estimuladores da memória, do raciocínio e das interações coletivas nesses espaços híbridos. Com base em outras falas, identificou-se também o brinquedo analógico, onde incluiu-se as brincadeiras tradicionais, Para Rezende (2019) são elas: andar de bicicleta, pega-pega, amarelinha, pique esconde e outros e *“Eu e minha amiga brincando de pega-pega no recreio”*.

No presente estudo, o número de crianças que escolheu como sua brincadeira favorita o brincar analógico foi maior em relação ao brincar virtual, sendo 15% apenas a escolha do virtual. Porém, um dado bastante significativo foi identificado em relação às expectativas do brincar e o brincar propriamente dito. Na pesquisa realizada, percebeu-se que crianças não têm sido ouvida sobre seus desejos, tendo em vista que quando questionadas sobre a frequência da brincadeira preferida as respostas eram: *“Brinco às vezes, não dá pra ir na praça pelo COVID-19”*, sendo assim, percebe-se que há uma dificuldade de amparo para com as crianças, que faz com que as crianças faça ainda mais uso das telas digitais.

Silva et al (2020) argumentam que falhas no ambiente e no estabelecimento do *holding* podem gerar problemas futuros, relacionados a formação do *self*, levando a sentimento de insegurança, dependência, desconfiança perante o meio e a falta de criatividade na fase adulta, visto que o bebê irá formar um falso *self*, que possui a função de proteger o ser da realidade externa.

Dessa forma, Kawagoe e Sonzogno (2006) discorrem que o brincar vem da relação mãe e bebê. Assim, a criança trilha uma jornada à independência partindo da "dependência absoluta", passando pelo estágio da "dependência relativa" e, finalmente, rumo à "independência". Para obter amadurecimento emocional, Mishima e Barbieri (2009) pontuam que é necessário que a criança tenha passado por um ambiente que ofereça sustentação, tornando-se então uma pessoa real.

Nas entrevistas realizadas com os responsáveis, as respostas referente aos interesses pessoais dos filhos, constatou-se que apenas 35% das respostas de pais e filhos eram iguais em relação às preferências de brinquedo da criança. 45% dos responsáveis citou duas categorias e uma condizia com o desenho feito pela criança. 10% das respostas dos pais foram diferentes das crianças e 10% das respostas foram inconclusivas. A literatura tem relatado a ausência constante dos pais na rotina diária dos filhos, mesmo com a justificativa de que há uma falta de tempo para acompanhá-los em brincadeiras ao ar livre e falta de segurança em espaços que são públicos, todavia, isso pode acarretar prejuízos ao desenvolvimento das crianças (Cetic, 2017)

3.3 Espaço Utilizado

Silva et al (2020) afirma que *“falar de lugar é abrir um leque de interpretações que permeiam o campo do simbólico e seus consequentes significados, que só são possíveis a partir da sua dimensão espacial.”* Sendo assim, essa categoria expõe o local onde é constituído o brincar. Dela, duas subcategorias se originaram sendo elas: *ambiente aberto e ambiente fechado*.

Sanfelice (2018) compreende o espaço fechado como a parte interior de um espaço estruturado, como a sala de aula ou a parte interna da casa. Nesse ambiente a estimulação do brincar, e as suas mais diversas formas de realização, pode ser supervisionada e mediada por responsáveis, com a intenção metodológica do crescimento e desenvolvimento infantil. *“Onde você costuma brincar disso?”*, *“Ah, no meu quarto, na sala...”*.

Já nos ambientes abertos, como o pátio e a pracinhas, são compreendidos como ambientes lúdicos, recreativos, por proporcionarem momentos livres, para diferentes experiências ligadas às atividades do brincar: *“Eu e minhas amigas brincando de esconde-esconde na praça da escola”*. O Ministério da Educação (MEC) traz o ambiente natural como um forte e importante cenário para o pleno desenvolvimento infantil:

É importante destacar a necessária interação das crianças com o ambiente natural, que estimula a exploração, a curiosidade e a descoberta. Sempre que possível, deve-se prover um cuidado especial com o tratamento paisagístico, que inclui não só o aproveitamento da vegetação, mas também os diferentes tipos de recobrimento do solo, como areia, grama, terra e caminhos pavimentados, tendo a participação das crianças como uma estratégia. (Brasil, 2018, p. 66)

3.4 Tipo de interação

As fases do desenvolvimento infantil são cruciais para o desenvolvimento humano como um todo. De acordo com Papalia (2013), esse processo tem início no momento da concepção e perdura até o fim da vida, caracterizando-se por uma série de mudanças e estabilidades ao longo de todo o ciclo de vida humano. É importante ressaltar que tais mudanças são caracterizadas como físicas, a partir do crescimento do corpo e do cérebro, capacidades sensoriais e habilidades motoras, cognitivas, como atenção, aprendizagem, linguagem, memória, pensamento e criatividade, e psicossociais que são as emoções, personalidade e relações sociais.

Nessa pesquisa, foi considerada a história sobre o desenho e a fala dos pais em relação a socialização dos filhos. A partir disso, surgiram três subcategorias da temática interação. A subcategoria *Com ela mesma* representa o brincar sozinho e surgiu a partir de diálogos como: a pesquisadora questiona: “*Quem está brincando nesse desenho?*”, a criança responde: “*Só eu.*”, constatou-se que 35% das crianças interagem com si mesmas nas brincadeiras representadas.

Para Gomes e Aquino (2019) o processo de socialização, atua por meio de diferentes instâncias, estabelece espaços normativos nos quais os indivíduos irão apreender a materialidade e o simbólico. As instituições, como família, escola, entre outros, atuam na socialização das crianças e caracterizam profundamente a vida delas. Para as autoras esse processo inicia-se com a família, visto que ali as crianças estabelecem suas primeiras relações e interações sociais, sendo assim, na subcategoria “*Com familiares*”, foram consideradas as interações com pessoas da própria família, como: “*O que você desenhou?*”, “*Eu e a (sobrinha) brincando de casinha.*”. Para as crianças, suas famílias são um espaço de proteção, elas aprendem com a esfera familiar sobre certas regras, das crianças participantes, 35% relatam a interação do brincar com seus familiares.

Bee (2008) também complementa que nessa fase a criança dá uma grande importância ao relacionamento, principalmente as amizades. Sendo assim, os interesses lúdicos compartilhados são base para essas relações. Por fim, a subcategoria *Com pares* foi formada a partir de relatos que refletissem a relação com amigos, colegas ou vizinhos, onde 30% das crianças desenharam a si e amigos ou colegas. : “*A gente está conversando sobre a brincadeira de esconde-esconde*”, “*Quem ?*”, “*Eu e minha melhor amiga.*”. Ao interagir com seus pares, as crianças têm a possibilidade de criar, organizar e conduzir as regras e os valores que refletem os seus interesses e, assim, podem expressar abertamente seus entendimentos e construir suas vivências (Gomes e Aquino, 2019).

3.5 Objetivo do brincar

O brincar está presente na vida de uma criança em todos os seus estágios, porém, é necessário nos atentarmos sobre sua importância no desenvolvimento infantil. Winnicott afirma que “é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação.” (1975, pg.88) A partir do brincar que se adquirem novas experiências, além de explorar a imaginação e criar fantasias que de certa forma conectam os pequenos com o mundo externo.

Segundo Petri e Rodrigues (2020) sugerem que através da brincadeira, a criança encontra auxílio para seu desenvolvimento físico, intelectual e social, pois ela começa a formar seus conceitos, relacionar ideias, estabelecer afinidade, desenvolvendo ainda sua expressão corporal, habilidades sociais e processos de conhecimento

Sendo assim, para essa categoria foi considerado o motivo relatado pelas crianças da escolha do desenho realizado, ou seja, sua motivação ao brincar, sendo assim, dividiu-se em objetivo: *psicológico, cognitivo e físico*, onde 10% das crianças eram motivadas pelo brincar cognitivo, 55% com objetivos psicológicos e 35% por razões físicas.

A subcategoria Psicológico surge através de falas que simbolizam bem-estar emocional, criatividade, sentimentos afetivos, entre outros, como “ *Gosto de brincar disso porque eu me sinto bem.*” Na subcategoria *cognitivo* foram incluídos o brincar com objetivo de adquirir conhecimento, como raciocínio lógico, como “*contar os números com meu irmão*” Por fim, brincadeiras com motivação de atividades e movimentos físicos como correr, pular, balançar, girar, etc.. foram agregados na subcategoria *Físico*, como a fala “*É legal correr, é uma diversão.*” Sendo assim, percebe-se que grande parte das crianças busca por meio brincar objetivos psicológicos e físicos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste estudo foi compreender as possíveis influências do uso de telas nos tipos de brincadeiras das crianças, porém, ao decorrer deste, percebeu-se que os pequenos têm comunicado através do desenhos da brincadeira preferida que o que o brincar expressado muitas vezes não ocorrem por diversos motivos, como restrição dos responsáveis, comodidade e até mesmo falta de tempo. Habitualmente escuta-se a falas que sugerem as crianças que passam o dia em frente às telas, que trocaram os brinquedos pelos aparelhos eletrônicos, todavia, o estudo constatou que as brincadeiras desenhadas tinham como objetivo bem estar psicológico e físico em grande parte, sendo assim, é necessário que pais e responsáveis estejam atentos às necessidades comunicadas pelos filhos, através de diálogos, tempo de qualidade a atenção.

Entretanto, foram uma das limitações desta pesquisa o tempo de disponibilidade para a aplicação, pois a escola encontrava-se em período de prova avaliativas. Além disso, foi também uma das limitações o fato de que grande parte do público alvo tinha um tempo de acesso às telas reduzido. Contudo, a pesquisa buscava contribuir com a comunidade científica acerca de estudos atuais sobre o brincar das crianças. Sugere-se que mais pesquisas sejam realizadas no sentido de compreender o que as crianças têm nos comunicado.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Nacionais da Qualidade da Educação Infantil**. Brasília:2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/2020/141451-public-mec-web-isbn-2019-003/file>. Acesso em: 29 jun. 2022.
- BREAKWELL, Glynis M. et al. **Métodos de pesquisa em psicologia**. 3. ed. Rio de Janeiro: Penso, 2010.
- CÂMARA, Hortência Veloso et al. Principais prejuízos biopsicossociais no uso abusivo da tecnologia na infância: percepções dos pais. **ID on line. Revista de psicologia**, v. 14, n. 51, p. 366-379, jul. 2020. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/2588/4088>. Acesso em: 19 jun. 2022.
- CHRISTOFARI, Andriele Lescano. **Os impactos da desigualdade de gênero nas relações familiares**. 2021. 24 p. Monografia (Especialização) – Especialização em Política e Intervenção em Violência Intrafamiliar - Universidade Federal do Pampa, São Borja, 2021.
- COSTA, Ana Maria de Oliveira da; SOUSA, Anna Beatriz de; BESSA, Sonia; MIRANDA, Alzenira de Carvalho. A importância do desenho na educação infantil. Prática pedagógica e a formação docente: teoria e realidade, v. 2, mar 2018, Disponível em: <https://anais.ueg.br/index.php/ciced/article/view/10428>. Acesso em 01 jul. 2022
- CRESWELL, John W. **Projeto de Pesquisa: Métodos Qualitativo, Quantitativo e Mistos**. 3. ed. Porto Alegre: ARTMED, 2010.
- DA ROCHA, Bernardo Nicoloso et al. Crianças no espaço público: contribuições para um desenvolvimento saudável. **Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento**. v. 8, n. 2, p. e1582595, 2019. Disponível em <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/595>. Acesso em: 30 jun. 2022.
- NOBRE, Jhonyson Henrique Dias; COHEN, Ana Carolina Trindade Soares. A Responsabilidade Civil Dos Pais Acerca Dos Danos Causados Aos Filhos Menores Em Decorrencia Da Exposição Às Mídias Sociais. **Caderno de Graduação - Ciências Humanas e Sociais-UNIT-ALAGOAS**, v. 7, n. 2, p. 31, 2022. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/fitshumanas/article/view/10754>. Acesso em: 30 jun. 2022.
- FANTONI, Aline de Carvalho; SANFELICE, Gustavo Roese. Tempo e espaço para brincar: considerações

acerca do recreio escolar. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, São Cristóvão, Sergipe, Brasil, v. 11, n. 24, p. 159-186, jan./mar. 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.20952/revtee.v11i24.6897>. Acesso em 23 jun. 2022

FREITAS, Ana Roberta Matos ; NUNES Laisy, MACHADO, Gabriela Marcolino Alves. Importância do brincar no Contexto Familiar: Um Estudo de Revisão da Literatura. **Revista Psicologia & Saberes**. v. 8, n. 13, 2019.

GALVÃO, Alinéia Ribeira Moreira Lima. **Os estágios do desenvolvimento infantil e suas relações com a criação do desenho**. Pontifícia Universidade Católica de Goiás 16 jun 2021. Disponível em <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/2206>. Acesso em 01 jul 2022

GOMES, Lisandra Ogg; AQUINO, Ligia Maria Leão de. Crianças e infância na interface da socialização. Questões para a educação infantil. **EccoS – Revista Científica**, n. 50, 2019. Disponível em <https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/14092>. Acesso em 20 jun 2022.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Recomendações sobre o uso saudável das telas digitais em tempos de pandemia da COVID-19 - # BOAS TELAS # MAIS SAÚDE-** Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital. Dez 2019. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/_22246c-ManOrient_-_MenosTelas_MaisSaude.pdf. Acesso em 20 jun 2022.

INÁCIO, Cláudia; CONTE, Elaine. A criança e as tecnologias. **Desafios e práticas docentes na contemporaneidade**: as séries iniciais em foco. 1. ed. Canoas: Ed. Unilasalle, 2019. p. 64-83. Disponível em: <https://repositorio.unilasalle.edu.br/handle/11690/1162>. Acesso em: 29 abr. 2022.

JULIANI, Moacir. **As crianças e o seu recreio escolar: um estudo etnográfico sobre a ludicidade na terceira infância**. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Educação, Cuiabá, 2019. Disponível em: https://ri.ufmt.br/bitstream/1/2241/1/TESE_2019_Moacir%20Juliani.pdf. Acesso em 19 de maio de 2022

KOHN, Paola Andressa; DREYER, Bruna. Transtorno de Ansiedade Infantil na Terceira Infância: Uma Revisão Bibliográfica. **Anuário Pesquisa e Extensão Unoesc São Miguel do Oeste**. v. 2, p. 13061, 2017. Disponível em: <https://portalperiodicos.unoesc.edu.br/apeusmo/article/view/13061>. Acesso em: 19 de maio. 2022.

LINHARES, Maria Beatriz Martins e ENUMO, Sônia Regina Fiorim Reflexões baseadas na Psicologia sobre efeitos da pandemia COVID-19 no desenvolvimento infantil. **Estudos de Psicologia**, Campinas, jun. 2020, v. 37 Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-0275202037e200089>. Acesso em 23 jun 2022.

LUNAF, Bráulio. Seqüência básica na elaboração de protocolos de pesquisa. **Arquivos Brasileiros de Cardiologia** 1998, Jan 2002. v. 71, n. 6 , pg. 735-740. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0066-782X1998001200001>. Acesso em 22 jun 2022.

MACHADO Leonardo; COMASSETTO, Maria ; CAMPOS, Camila Bolzan. **Percepção infantil acerca das atividades escolares domiciliares durante a pandemia da COVID-19**. Universidade LaSalle. out 2020. Disponível em: <https://app.eventize.com.br/upload/003487/files/PESQUISA%20DESENHOS%20-%20MODELO%20POSTER%20ELETR%C3%94NICO%20%20.pdf>. Acesso em 10 jun 2022.

MALTA, Deborah Carvalho et al. A pandemia da COVID-19 e as mudanças no estilo de vida dos brasileiros adultos: um estudo transversal, 2020. **Epidemiologia e Serviços de Saúde**, set 2020, v. 29, n. 4 Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1679-49742020000400026>. Acesso em 19 Jun 2022.

MISHIMA, Fernanda Kimie Tavares e BARBERI, Valéria. O brincar criativo e a obesidade infantil. **Estudos de Psicologia**, Natal, 2009, v. 14, n. 3] , pp. 249-255. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-294X2009000300009>. Acesso 30 Jun 2022

OLDS, Sally Wendkos. PAPALIA, Diane. **Desenvolvimento Humano**. 7. ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

PETRI, IS.; RODRIGUES, RF de L. . Um olhar sobre a importância do brincar e o impacto do uso da tecnologia nas relações e brincadeiras durante a infância. **Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento**, v. 9, n. 9, pág. e326997368, 2020. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/7368>. Acesso em: 19 jun. 2022.