

Aspectos da ludicidade de crianças e adolescentes durante o distanciamento social

DOI: 10.5935/1984-9044.20210004

Tatiane Lebre Dias, Cristiane da Cruz Pereira Dias Guerra Semensato, Raul Bruno Tibaldi Nascimento, Geizi da Silva Sales de Marchi, Rosangela Kátia Sanches Mazzorana Ribeiro – *Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)*

Resumo: O A Covid-19 é uma doença recente que surgiu com a disseminação de um novo coronavírus (SARS-CoV-2) identificado em Wuhan, na China. Com um quadro clínico que varia de infecções assintomáticas a quadros respiratórios graves, a doença alterou a vida das pessoas em função de medidas de distanciamento social. Este trabalho investigou a percepção de 62 pais ou responsáveis sobre aspectos do brincar por crianças e adolescentes durante o período de distanciamento social, a partir de um questionário digital. Verificou-se que as crianças e adolescentes usaram mais brinquedos e jogos eletrônicos, por mais tempo, quando comparado com o período antes da pandemia, sendo que os pais e irmãos foram as pessoas que mais participaram das atividades lúdicas. Ressalta-se a importância das brincadeiras e jogos eletrônicos para a saúde mental da criança e do adolescente, porém, é enfatizada a necessidade de manter uma rotina e um monitoramento do uso desses eletrônicos.

PALAVRAS-CHAVE: Covid-19; brincar; família.

Aspects of the playfulness of children and adolescents during social distancing

Abstract: Covid-19 is a recent disease that has appeared due to the spread of a new coronavirus (SARS-CoV-2) identified in Wuhan, China. With a clinical picture ranging from asymptomatic infections to severe respiratory conditions, the disease has altered people's lives due to measures of social distancing. This work investigated the perception of 62 parents or guardians about aspects of playing by children and adolescents during the period of social distance, using an electronic survey. It was found that children and adolescents have used more toys and electronic games, for a longer time when compared to the period before the pandemic, and that parents and siblings being

the people who most participated in recreational activities. The importance of playing games and electronic games for the mental health of children and adolescents is emphasized, although the need to maintain a routine and monitor the use of electronics is emphasized.

KEY WORDS: Covid-19; play; Family.

Durante sua existência, o ser humano enfrenta diversas dificuldades e intempéries que exigem novos mecanismos de adaptação, a exemplo do surgimento, no final de 2019 na China, dos primeiros casos de uma nova doença respiratória denominada pela Organização Mundial da Saúde (OMS) de Covid-19 e causada por um novo coronavírus, o SARS-CoV-2 (Ministério da Saúde, 2020a; Safadi & Silva, 2021)). Nessa doença, o que chama mais atenção é a forma de transmissão, que acontece de uma pessoa doente para outra, por contato próximo através de toque ou aperto de mão; gotículas de saliva; espirro; tosse; catarro; objetos ou superfícies contaminadas, como celulares, mesas, maçanetas, brinquedos, teclados de

computador, entre outros objetos (Ministério da Saúde, 2020a).

Em questão de meses, o mundo foi surpreendido com a disseminação daquele vírus, que assolou a humanidade e infectou milhões de pessoas. No dia 11 de março de 2020, devido a sua gravidade e rápida propagação, a OMS declarou o surto como pandemia (Morgül, Kallitsoglou, & Essau, 2020), especialmente porque “pandemias são surtos de doenças infecciosas que representam um risco significativo à saúde pública, contribuindo para morbidade e mortalidade em uma escala global” (Fong & Iarocci, 2020, p. 1124).

A emergência mundial surgiu da necessidade de estabelecer mudanças vitais para atenuar a pandemia da Covid-19, entre elas

o distanciamento físico e social adotado por muitos países, o que resultou em condições ambientais restritivas. Houve a implantação de diferentes modelos de restrições sociais, incluindo medidas como quarentenas, restrições de viagens, confinamentos domiciliares, proibição de reuniões públicas, intensificação do trabalho remoto, suspensão das aulas presenciais em escolas e universidades, entre outras (Morgül et al., 2020; Pietro et al., 2020).

Uma das medidas não farmacológicas para o enfrentamento da Covid-19 refere-se às medidas de distanciamento social do tipo ampliado, seletivo ou por bloqueio total (*lockdown*), que buscam reduzir a velocidade da transmissão. Apesar disso, elas não impedem a transmissão, de modo que a contaminação ainda poderá ocorrer de modo

controlado em pequenos grupos (clusters) intradomiciliares (Ministério da Saúde, 2020b). Com o objetivo de evitar contato com outras pessoas, o lar passou, então, por uma reconfiguração, tornando-se o ambiente onde os membros da família realizam diversas atividades antes não frequentes no ambiente familiar. Esse meio multifuncional tornou-se opção para diversão de crianças e adolescentes, que foram restringidos de saídas para escolas, parques, praças e espaços de recreação (Pietro et al., 2020).

Por se tratar de uma situação sem precedentes na história, ainda não existem estudos conclusivos sobre o impacto que o distanciamento social pode provocar no desenvolvimento humano. No entanto, essa realidade instaurou um quadro de incertezas quanto aos possíveis reflexos de tais modificações e quanto elas podem influenciar o funcionamento e bem-estar de todos os membros

da família (Erades & Morales, 2020). Essa discussão se torna ainda mais relevante ao se considerar a escassez de atividades essenciais de interação, nesse período, que poderiam oferecer conforto psicológico e desenvolvimento saudável, principalmente na infância e adolescência, como, por exemplo, o ato de brincar (Lacomba-Trejo et al., 2020).

A brincadeira permite que a criança desenvolva a experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, transformando-o e produzindo novos significados. Na perspectiva histórico cultural de Lev Semionovitch Vygotsky (1896-1934), o brincar é marcado pela experiência com a cultura, “tornando-se o elemento de mediação que integra o sistema de funções psicológicas por meio dos processos de interação” (Ramos, Leite & Rezende, 2020, p. 2), sendo considerado fator vital para o desenvolvimento de habilidades

humanas, como a cognição, afetividade, motricidade, dimensão sociocomunicativa, e de aspectos da personalidade.

O brincar, na perspectiva histórico-cultural, é tomado de maior relevância ao focar no brinquedo como elemento que cria a zona de desenvolvimento proximal impulsionando a criança para novas aprendizagens. Nas palavras de Navarro e Prodócimo (2012, p. 636), a zona de desenvolvimento proximal “é resultado de interações mediadas, é o que a criança consegue realizar, mas contando com a ajuda de um mediador, que pode ser um adulto ou um colega mais experiente”. Assim, em contextos educacionais, o brincar adquire importância uma vez que “o brincar é uma maneira não ameaçadora de manejarmos novas aprendizagens mantendo, ao mesmo tempo, nossa auto estima e auto imagem” (Moyles, 2006, p. 16).

Diversos foram os desafios impostos às famílias que tiveram de se reinventar para lidar com a nova realidade e com as consequências do distanciamento social, intensificando a importância do suporte familiar e habilidades parentais no cuidado das crianças nesse cenário de instabilidade. Destarte, o distanciamento físico acentuou outras formas de comunicação e entretenimento por meio dos aparelhos eletrônicos conectados à Internet (Pietro et al., 2020).

Alguns pesquisadores sugerem que o isolamento de crianças e adolescentes produz alterações na rotina e no bem-estar, advertindo para o fato de que, quando as crianças estão fora da escola (por exemplo, em fins de semana ou férias de verão), elas são fisicamente menos ativas, fazem mais uso de aparelhos eletrônicos, possuem hábitos alimentares menos saudáveis e instabilidade

no padrão de sono (Morgül et. al, 2020).

Crianças das gerações contemporâneas já nascem com ampla disponibilidade de dispositivos tecnológicos, e a natureza investigativa do ser humano as instiga à exploração dos processos interativos, busca de informações e interesses presentes no mundo virtual. Essas condições modificaram a maneira de aprender e brincar das crianças, que agora desfrutam de oportunidades nunca antes vivenciadas e que apresentam um vasto conhecimento das formas de interação, jogos e brincadeiras disponíveis no ambiente *online*. As tecnologias digitais oferecem outras formas de brincar, possibilitando interação e imitação com uma espécie de inteligência artificial que permite identificação, análise e resposta a partir de ações das crianças que, por sua vez, têm suas habilidades desafiadas e são induzidas a

perseverar para alcançar objetivos (Anjos & Mercado, 2020).

Um estudo realizado no Reino Unido (Morgül et al., 2020) revelou que, durante o período de distanciamento social, houve alterações comportamentais envolvendo os padrões de uso de aparelhos eletrônicos pelo público mais jovem, que gastou um tempo significativamente maior com iPads, TVs, celulares/smartphones e computadores. Exemplo disso é que a hora de uso de tela quase dobrou, havendo também alterações na taxa diária de uso de tela por mais de 3 horas (de 1,4% para 33,8%).

Dados como os descritos anteriormente podem evidenciar uma dificuldade da família em estabelecer uma nova rotina para as crianças em período pandêmico. Diante desse cenário tão incerto e instável, a organização familiar tornou-se

fundamental no intuito de propiciar sentimento de estabilidade e capacidade para reduzir os impactos das restrições provocadas pelo distanciamento social. Esse arranjo oportuniza um espaço da casa e tempo predeterminado para a criança brincar com irmãos, pais e/ou até mesmo sozinho, a fim de estimular autonomia e imaginação (Pietro et al., 2020).

Nesse sentido, a criança precisa ter contato com o outro que tenha mais experiência/conhecimento, para ter uma elaboração mais complexa do mundo, ou seja, ela necessita da mediação para aprender a desenvolver o cérebro para a criatividade e os pensamentos abstratos . . . A brincadeira é fundamental no desenvolvimento infantil. A partir do brincar, as crianças realizam a introjeção do mundo em que vivem, inserindo em suas brincadeiras as regras e condutas sociais (Dutra, Carvalho, & Saraiva, 2020, pp. 295-297).

A vida lúdica das crianças tem sido transformada diariamente pelas culturas digitais, que têm por característica principal o fato de que nesse ambiente não reside a possibilidade do isolamento, a não ser que seja opção do usuário. Dessa forma, acredita-se que grande parte do público infantil, ao se deparar com o distanciamento social imposto às relações presenciais, adotou mídias digitais, atualizando assim o modo de brincar. Essa adesão acontece, em parte, pelo fato de os jogos eletrônicos possuírem diversas semelhanças com os tradicionais, incluindo, por exemplo, espaços de escolhas e desafios para os menores (Anjos & Mercado, 2020).

Com base no que foi descrito, compreende-se a importância da produção e participação coletiva na rotina diária e do espaço colocado à disposição para desenvolvimento da ludicidade. Por meio do processo

interpretativo do brincar, crianças e adolescentes se tornam “membros tanto de suas culturas de pares quanto do mundo adulto onde estão situadas” (Rivero & Rocha, 2019, p. 12). Ademais, realizam e agem no mundo, criando significados, usando corpo e linguagem como recursos comunicativos que permitam participação e interação na vida cotidiana (Rivero & Rocha, 2019).

Estudos realizados durante esse período pandêmico, no qual houve intensificação do convívio familiar, revelam a necessidade de refletir sobre rotina e ludicidade com o intuito de compreender os impactos sobre o brincar, tendo por foco o importante papel dos pais ao proporcionar um ambiente acolhedor. Os desafios incluem equilibrar trabalho e responsabilidades com cuidados infantis, apoio emocional e tempo de qualidade com as crianças (Fong & Iarocci, 2020). Os cuidadores têm um importante

papel no estabelecimento de rotina e desenvolvimento de atividades que considerem a saúde mental dos menores, afinal as funções psíquicas humanas têm origem nos processos sociais (Dutra, Carvalho, & Saraiva, 2020).

O tempo de pandemia impõe diversos desafios às experiências infantis, visto que, durante meses, as crianças tiveram diversas

relações interrompidas e foram privadas de espaços de interação (Dutra, Carvalho, & Saraiva, 2020). Considerando esse cenário, o presente trabalho investigou a percepção de pais ou responsáveis sobre aspectos do brincar das crianças e adolescentes durante o período de distanciamento social causado pela Covid-19.

Método

Os participantes do estudo foram os pais ou responsáveis de crianças e adolescentes (N = 62), em sua maioria constituído por mães (N = 59), com maior frequência de idade entre 36 a 45 anos (N = 32), seguida de 31 a 35 anos (N = 14), morando em sua maioria em casas (N = 44) da região Centro-Oeste do país (N = 52).

Para a coleta de dados *online*, foi elaborado um questionário destinado aos pais ou responsáveis, o qual abordou informações sobre aspectos sociodemográficos da família e sobre a ludicidade das crianças e adolescentes durante o período de distanciamento social. Como critério de inclusão na pesquisa, os pais ou responsáveis deveriam ter passado mais de 30 dias em

distanciamento social e consentirem em participar do estudo. Para o desenvolvimento da pesquisa, foi criado um *link* posteriormente divulgado em aplicativos de mensagens instantâneas e por *e-mail*. Na página inicial, foi inserido o Consentimento Livre e Esclarecido (CLE) virtual

contendo a autorização para o uso dos dados e a disponibilidade de receber o relatório da pesquisa a partir da inserção de e-mail do participante. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa de uma Instituição Federal de Ensino Superior de Mato Grosso (CAAE a ser inserido após avaliação).

Resultados e discussão

Em relação ao perfil das crianças e adolescentes cujos pais ou responsáveis legais participaram da pesquisa, a Tabela 1 apresenta as características referentes ao sexo, à faixa etária e à escolaridade. Em relação ao sexo, verificou-se um percentual maior do sexo masculino (53.2%), sendo

que mais da metade da amostra foi composta por crianças com idade entre 7 e 12 anos (61.3%), com maior frequência de matrícula no Ensino Fundamental I (46.8%).

Tabela 1

Caracterização das crianças/adolescentes a partir das respostas dos responsáveis legais ou cuidadores (n = 62)

ASPECTOS DA LUDICIDADE DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES DURANTE O DISTANCIAMENTO SOCIAL

Variáveis	n	%
Sexo		
Masculino	33	53.2
Feminino	29	46.8
Idade (em anos)		
0-3	8	12.9
4-6	8	12.9
7-12	38	61.3
13-14	8	12.9
Escolaridade		
Não estudava	1	1.6
Educação Infantil	15	24.2
Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano)	29	46.8
Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano)	17	27.4

A ludicidade, compreendida a partir da perspectiva de Konrad Lorenz (1986), “é um fenômeno da corporeidade humana”. Como salienta Gomes (2016, p. 3), independente do seu acontecimento, o lúdico “subjaz numa esfera latente quando das atividades de crianças, jovens e adultos, plugadas em seu tempo livre de qualquer obrigação doméstica, religiosa, trabalhista,

escolar”. Assim, a brincadeira apresenta-se como um porta-voz da ludicidade (Bateson, 1977). O impacto do distanciamento social provocado pela Covid-19 nessa atividade humana, que é a ludicidade, pode ser observado nas figuras 1 e 2.

De acordo com os participantes, quase a totalidade (N = 59) usou mais brinquedos ou jogos



eletrônicos em comparação com o período anterior ao distanciamento social (Figura 1). Conforme o Instituto Nacional de Saúde da Mulher, da Criança e do Adolescente Fernandes Figueira (IFF/Fiocruz) (2020), entre os efeitos indiretos da pandemia sobre a saúde da criança e do adolescente destacam-se os prejuízos escolares, afastamento do convívio familiar, violência, sedentarismo, obesidade, exagero

no uso das mídias (televisão, smartphones, *tablets*, computadores), além dos riscos sociais e econômicos. Apesar de não abordarem especificamente o uso de jogos eletrônicos por crianças pequenas, no contexto da pandemia, Anjos e Mercado (2020) verificaram que essas atividades proporcionam diversificadas experiências, possibilitando uma exploração criativa e autônoma.



Figura 1 - Uso de brinquedos ou jogos eletrônicos em comparação com antes do distanciamento social

Além dos brinquedos e jogos eletrônicos, a atividade de leitura e contação de histórias também foi realizada no período de distanciamento social por mais da metade das famílias (N = 41). Embora não tenha sido objetivo da questão saber se essa atividade foi relacionada ao contexto escolar, destaca-se a importância no desenvolvimento sociocognitivo das crianças, visto que, como destacado por Simões (2000), não é preciso esperar a alfabetização para o envolvimento com a leitura e produção de textos, já que a alfabetização proporcionará, mais tarde, a aquisição de aspectos

linguístico-discursivos para que se tornem leitoras e produtoras de textos.

O desenvolvimento de atividades de leitura e contação de história nesse contexto pode favorecer às crianças e adolescentes a expressão de sentimentos como raiva, tristeza e medo. A Inter-Agency Standing Committee (IASC) (2020, p. 11) ressalta que “toda criança tem sua própria maneira de expressar emoções. Às vezes, envolver-se em uma atividade criativa como brincar e desenhar, pode facilitar esse processo”.

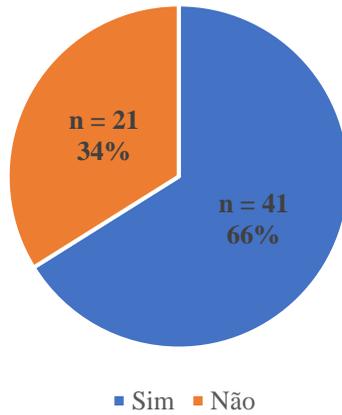


Figura 2 – Leitura e contação de histórias durante o distanciamento social

Em relação ao tempo dedicado às atividades com brinquedos ou jogos eletrônicos, verificou-se variação entre duas a quatro horas a mais comparativamente com antes da pandemia, totalizando mais da metade da amostra (Tabela 2). Por um lado, o uso de tecnologias digitais foi aumentado pela demanda da educação, conforme revelam estudos da Fundação Lemann et al. (2020), os quais evidenciaram que 96% das residências pesquisadas possuem pelo menos um aparelho celular e

42% pelo menos um notebook, sendo o *WhatsApp* a ferramenta mais utilizada no contato da escola com os estudantes e suas famílias. Por outro lado, também foram usados os meios digitais como forma de distração, porém, autores destacam a necessidade do uso limitado. O uso das tecnologias na educação durante a pandemia faz pensar sobre o momento do retorno presencial às escolas. Para Weisbrot e Ryst (2020), é importante que as escolas se preparem para o

momento de reabertura, a fim de garantir apoio criativo aos professores, ao atendimento dos alunos pelas perdas provocadas pela pandemia, além de fornecer um ambiente seguro.

De acordo com a IFF/Fiocruz (2020, p. 31), em relação à saúde mental da criança e do adolescente, a pandemia intensificou a sociabilidade digital “que, num curto espaço de tempo se tornou para uma parcela da população o meio disponível para interações sociais, incluindo atividades remotas de trabalho e educação”. A *Parenting for Lifelong Health* (2020, p. 1) enfatiza que crianças e adolescentes “estão gastando muito mais tempo *online*. Estar conectado os ajuda a

reduzir o impacto do COVID-19 e incentiva-os a continuar com suas vidas . . . mas também apresenta riscos e perigos”.

Gómez-Becerra et al. (2020) ressaltam os impactos da pandemia na saúde mental da criança, do adolescente e da família. Resultados semelhantes foram encontrados por Erades e Morales (2020), que verificaram dificuldades emocionais de crianças com idade de 3 a 12 anos percebidas pelos pais, incluindo problemas com o sono. Como forma de enfrentamento, os autores sugerem exercícios físicos regulares e limitação ao uso diário de tela como forma de benefício à saúde mental nesse período de pandemia.

Tabela 2

Resultados sobre o tempo médio de uso de brinquedos ou jogos e pessoas que brincaram com a criança durante o distanciamento social

Variáveis	n	%
-----------	---	---

ASPECTOS DA LUDICIDADE DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES DURANTE O DISTANCIAMENTO SOCIAL

Tempo médio em que a criança/adolescente usou brinquedos ou jogos eletrônicos, comparado com antes do distanciamento social		
Uma hora a mais	8	12.9
Duas horas a mais	18	29.1
Três horas a mais	14	22.6
Quatro horas a mais	17	27.4
Não sabia	5	8.0
Total	62	100

Pessoas que brincaram com a criança/adolescente durante o distanciamento social		
pais	44	42.7
somente o pai	1	0.9
somente a mãe	7	6.8
avós	13	12.6
tios	5	4.9
primos	11	10.7
irmãos	14	13.6
outros (babá/cuidador, amigos, vizinhos)	8	7.8
Total	103	100

O contexto de distanciamento social pelas famílias evidenciou neste estudo que os pais foram as pessoas que mais brincaram com a criança e o adolescente, seguido dos irmãos (Tabela 2). O impacto da pandemia na saúde mental da família também alerta para a

importância do apoio diário à autonomia dos pais, satisfação das necessidades como fator de prevenção no bem-estar da criança durante esse período, de modo a exercerem papel central na parentalidade (Neubauer et al., 2021). Esse impacto sobre a saúde

mental da família e da criança é corroborado no estudo de revisão de literatura durante pandemias anteriores realizado por Fong e Iarocci (2020), os quais concluem sobre a necessidade de implementação de políticas inclusivas, suporte financeiro e psicossocial que favoreçam a família.

Nessa perspectiva, é necessário o desenvolvimento de atividades para as crianças durante a pandemia, além daquelas de suporte parental que ofereçam proximidade, ambiente sensível e atencioso. A IASC (2020) enfatiza a importância da oferta de

oportunidades para as crianças brincarem, relaxarem e manterem a rotina diária, na medida do possível. Entretanto, para que a família exerça essa parentalidade saudável, Danese e Smith (2020) salientam a necessidade de desenvolvimento de políticas voltadas para a promoção de justiça social e equidade, investimento em escolas e serviços sociais direcionados à criança e adolescente, além de intervenções psicoeducativas acessíveis, com conteúdo baseado em evidências, entre outras medidas que podem minimizar o impacto da pandemia.

Considerações Finais

Por meio desta pesquisa, foi possível registrar que crianças usaram mais brinquedos e jogos eletrônicos, por mais tempo, quando comparado com o período

antes da pandemia, sendo que os pais e irmãos foram as pessoas que mais brincaram com crianças e adolescentes. Esse resultado corrobora estudos mais recentes

sobre o aumento do uso de tecnologias digitais. Nesse sentido, a literatura ressalta a importância das brincadeiras e jogos eletrônicos para a saúde mental da criança e do adolescente, porém, enfatiza a necessidade de manter uma rotina e um monitoramento do uso dos eletrônicos.

Se, por um lado, o distanciamento social aproximou a família, de modo que esta ficou mais tempo no interior dos lares, possibilitando tempo de interação entre pais e filhos, por outro lado, o excessivo prolongamento dessa convivência provocou alterações comportamentais e sofrimento psicológico em crianças, adolescentes, adultos e cuidadores. Estudos desenvolvidos no Reino Unido (Morgül et al., 2020), na Itália (Marchetti et al., 2020) e Espanha (Erades & Morales, 2020) mostraram os efeitos de tal

isolamento. Nessa perspectiva, verificou-se a necessidade de desenvolvimento de políticas de inclusão social, econômica e de saúde mental, voltadas para a população, a fim de minimizar os impactos causados pela Covid-19.

O desenvolvimento deste estudo, a partir da divulgação de um questionário virtual, registrou maior percentual de resposta de participantes da região Centro-Oeste; contudo, em função do distanciamento social, verificou-se a potencialidade de desenvolvimento de instrumentos e coleta de dados por meio de comunicação virtual. De acordo com Faleiros et al. (2016), o desenvolvimento de estudos científicos de forma virtual permite economia, rapidez e bom aproveitamento das respostas.

Considerando que o estudo objetivou investigar o uso de brinquedos e jogos eletrônicos por crianças e adolescentes durante o

distanciamento social, os resultados evidenciaram limitações que demonstram a necessidade de outros estudos que aprofundem a temática quanto ao conteúdo e forma de uso das tecnologias digitais, o impacto na rotina das crianças e dos pais, estratégias de enfrentamento para

o contexto desenvolvidas pelos pais, tipos de brincadeiras desenvolvidas, entre outros. Também foi verificada a necessidade de estudos com a participação de uma amostra maior, que envolvam pais, crianças e adolescentes de diferentes regiões do país.

Referências

- Anjos, C. I., & Mercado, L. P. L.** (2020). Tatear e desvendar jogos eletrônicos: dispositivos móveis e crianças pequenas. *Revista Educação em Questão*, 58(57), pp.1-20. doi: 10.21680/1981-1802.2020v58n57ID19872.
- Bateson, G.** (1977). Une théorie du jeu et du fantasme. In Bateson, G., *Vers une écologie de l'esprit*. Paris: Le Seuil.
- Danese, A., & Smith, P.** (2020). Debate: Recognising and responding to the mental health needs of young people in the era of COVID-19. *Child and Adolescent Mental Health*, 25(3), pp. 169-170. doi: 10.1111/camh.12414.
- Dutra, J. L. C., Carvalho, N. C. C., & Saraiva, T. A. R.** (2020). Os efeitos da pandemia de COVID – 19 na saúde mental das crianças. *Pedagogia em Ação*, 13(1), pp. 293-302. Recuperado de: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/23772>

Erades, N., & Morales, A. (2020). Impacto psicológico del confinamiento por la COVID-19 en niños españoles: un estudio transversal. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 7(3), pp.27-34. doi: 10.21134/rpcna.2020.mon.2041.

Faleiros, F., Käppler, C., Pontes, F. A. R., Silva, S. S. C., Goes, F. S. N., & Cucik, C. D. (2016). Uso de questionário online e divulgação virtual como estratégia de coleta de dados em estudos científicos. *Texto & Contexto Enfermagem*, 25(4), pp.1-6. doi: 10.1590/0104-07072016003880014.

Fong, V. C., & Iarocci, G. (2020). Child and Family Outcomes Following Pandemics: A Systematic Review and Recommendations on COVID-19 Policies. *Journal of Pediatric Psychology*, 45(10), pp.1124-1143. doi: 10.1093/jpepsy/jsaa092.

Fundação Lemann, Fundação Carlos Chagas, Itáú Social, Instituto Península, & Fundação Roberto Marinho. (2020). Retratos da educação no contexto da pandemia do coronavírus. Recuperado de: <https://www.institutopeninsula.org.br/wp-content/uploads/2020/10/Retratos-da-Educacao-na-Pandemiav2.pdf>

Gomes, C. F. (2016). A ludicidade assentida – Algumas reflexões sobre a importância do brinco, logo existo, na vida escolar. *Revista Hospitalidade*, 13(n.esp.), pp.1-11. doi: 10.21714/1807-975X.2016v13nEp0111a.

Gómez-Becerra, I., Fluja, J. M., Andrés, M., Sánchez-López, P., & Fernández-Torres, M. (2020). Evolución del estado psicológico y el miedo en la infancia y adolescencia durante el confinamiento por la COVID-19. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 7(3), pp.11-18. doi: 10.21134/rpcna.2020.mon.2029.

Instituto Nacional de Saúde da Mulher, da Criança e do Adolescente Fernandes Figueira (2020). COVID-19 e saúde da criança e do adolescente. Recuperado de: <https://portal.fiocruz.br/sites/portal.fiocruz.br/files/documentos/covid-19-saude-crianca-adolescente.pdf>

Inter-Agency Standing Committee (IASC). (2020). Guia preliminar – Como lidar com os aspectos psicossociais e de saúde mental referentes ao surto de COVID-19 (Versão 1.5). (M. Gagliato, Trad.). Recuperado de: <http://saudementalcovid19.org.br/publicacao/opas-oms-como-lidar-com-aspectos-psicossociais-e-de-saude-mental-referente-ao-surto-de-covid-19/>.

Lacomba-Trejo, L., Valero-Moreno, S., Postigo-Zegarra, S., Pérez-Marin, M., & Montoya-Castilla, I. (2020). Ajuste familiar durante la pandemia de

la COVID-19: un estudio de diadas. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 7(3), pp. 66–72. doi: 10.21134/rpcna.2020.mon.2035.

Lorenz, K. (1986). *A demolição do homem: crítica à falsa religião do progresso*. São Paulo: Brasiliense.

Marchetti, D., Fontanesi, L., Mazza, C., Di Giandomenico, S., Roma, P., & Verrocchio, M. C. (2020). Parenting-Related Exhaustion During the Italian COVID-19 Lockdown. *Journal of Pediatric Psychology*, 45(10), pp. 1114–1123. doi: 10.1093/jpepsy/jsaa093.

Ministério da Saúde. (2020a). *Coronavírus – COVID-19 – “O que você precisa saber”*. Recuperado de: <https://coronavirus.saude.gov.br/sobre-a-doenca#o-que-e-covid>

Ministério da Saúde. (2020b). *Coronavírus – COVID-19 – “Medidas não farmacológicas”*. 2020b. Recuperado de: <https://coronavirus.saude.gov.br/medidas-nao-farmacologicas>

Morgül, E., Kallitsoglou, A., & Essau, C. A. (2020). Psychological effects of the COVID-19 lockdown on children and families in the UK. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 7(3), pp.42–48. doi: 10.21134/rpcna.2020.mon.2049.

Moyles, J. R. (2006). *A excelência do brincar: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais*. Porto Alegre: Artmed.

Navarro, M. S., & Prodócimo, E. (2012). Brincar e mediação na escola. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte [online]*, 34(3), pp.633–648. doi: 10.1590/S0101-32892012000300008.

Neubaer, A. B., Schmidt, A., Kramer, A. C., & Schmiedek, F. (2021). A Little Autonomy Support Goes a Long Way: Daily Autonomy-Supportive Parenting, Child Well-Being, Parental Need Fulfillment, and Change in Child, Family, and Parent Adjustment Across the Adaptation to the COVID-19 Pandemic. *Child Development*, 0(0), pp. 1–9. doi: 10.1111/cdev.13515.

Parenting for Lifelong Health (2020). *Covid-19 Parenting Keeping Children Safe Online*. Recuperado de: https://www.covid19parenting.com/assets/tip_sheets/en/7.pdf.

Pietro, D. S., Antunes, G. T., Zanini, I. L., Amaral, M., Menezes, M., & Vieira, M. L. (2020). *Desafios da Família em tempos de distanciamento social*. Even3 Publicações. doi: 10.29327/519540.

Ramos, M. M., Leite, V. J., & Rezende, J. R. (2020). As crianças sem terrinha e o enfrentamento à pandemia de COVID-19: como brincar, sorrir e lutar

nesse contexto? Zero-a-Seis, 22(n.esp.). doi: 10.5007/1980-4512.2020v22nespp1305

Rivero, A. S., & Rocha, E. A. C. (2019). A brincadeira e a constituição social das crianças em um contexto de educação infantil. *Revista Brasileira de Educação*, 24(e240063). doi: 10.1590/s1413-24782019240063.

Safadi, M. A. P., & Silva, C. A. A. (2021). O espectro desafiador e imprevisível da COVID-19 em crianças e adolescentes. *Revista Paulista de Pediatria*, 39(e2020192). doi: 10.1590/1984-0462/2020/38/2020192.

Simões, V. L. B. (2000). Histórias infantis e aquisição da escrita. *São Paulo em Perspectiva*, 14(1), pp. 22-28. doi: 10.1590/S0102-88392000000100004.

Weisbrot, D. M., & Ryst, E. (2020). Debate: Student mental health matters – the heightened need for school-based mental health in the era of COVID-19. *Child and Adolescent Mental Health*, 25(4), pp. 258-259. doi: 10.1111/camh.12427.