



Instituto Federal de Brasília
Campus Brasília
Curso Tecnólogo em Eventos

**THAYNARA DE JESUS CORREIA BASTOS
VITÓRIA CRISTINE SOARES DIAS**

É HORA DE BRINCAR:

Eventos recreativos em tempos de pandemia

**Brasília
2021**

**THAYNARA DE JESUS CORREIA BASTOS
VITÓRIA CRISTINE SOARES DIAS**

É HORA DE BRINCAR:

Eventos recreativos em tempos de pandemia

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Tecnologia em Eventos do *Campus* Brasília do Instituto Federal de Brasília como requisito parcial para obtenção de título de Tecnólogo em Eventos.

Orientadora: Évellin Lima Mesquita

Banca: Adriano Vinício da Silva do Carmo e Rodrigo Cardoso da Silva

**Brasília
2021**

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus por ter nos mantido na trilha certa durante este projeto, com saúde física, mental e forças para chegar até o final. Aos irmãos Sara e Thaynan e à cunhada Gleysiane pela amizade e atenção dedicadas quando precisamos. Ao querido esposo Weberton pelo seu amor e por compreender a dedicação ao trabalho. Ao meu filho Lorenzo, que é a minha força diária e a razão de tudo. A nossa querida orientadora Évellin Mesquita pelas valiosas contribuições dadas durante todo o processo e por nos manter no caminho sem deixar o cansaço nos vencer.

Aos nossos pais Mara, Sérgio, Vanessa e Domingos, devemos a vida e todas as oportunidades que nela tivemos. Esperamos um dia poder lhes retribuir. Agradecemos pelo apoio e incentivo que serviram de alicerce para nossas realizações.

Agradecemos ainda aos nossos amigos e familiares que ao longo desta etapa nos encorajaram e apoiaram, fazendo com que esta fosse uma das melhores fases de nossas vidas.

Por fim, agradecemos uma à outra. Se chegamos até aqui, sem desistir, foi pelo apoio, compreensão e cumplicidade.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Vivências e Brincadeiras	17
Figura 2: Brincadeiras que marcaram a infância dos pais e responsáveis	22
Figura 3: Brincadeiras sugeridas pelos respondentes	23
Gráfico 1: Pais e responsáveis trabalhando em Home Office	18
Gráfico 2: Com que frequência pais e responsáveis costumam brincar com seus filhos	18
Gráfico 3: Aparelhos eletrônicos na infância	19
Gráfico 4: Tempo de exposição às telas durante a pandemia do Covid 19	19
Gráfico 5: Interferência de aparelhos eletrônicos no tempo de brincadeiras	20
Gráfico 6: Tempo de brincadeira sem aparelhos eletrônicos	20
Gráfico 7: Participação em eventos recreativos online durante a pandemia	21
Gráfico 8: Melhor opção de plataforma online para realização do evento	22
Gráfico 9: Brincadeiras mais citadas pelos respondentes	23

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	6
2. REFERENCIAL TEÓRICO	6
2.1. Notas sobre a infância	6
2.2. A importância do brincar	8
2.3. Resgatar o lúdico e as brincadeiras antigas	9
2.4. A pandemia e os impactos dos recursos tecnológicos na infância	12
3. OBJETIVOS	14
3.1. GERAL	14
3.2. ESPECÍFICOS	14
4. JUSTIFICATIVA	14
5. CARACTERIZAÇÃO DA TIPOLOGIA	15
6. PÚBLICO ALVO	17
7. RESULTADO DA PESQUISA	17
8. DEFINIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS	21
8.1. Plataforma	21
8.2. Programação	22
9. PLANO DE COMUNICAÇÃO	25
10. VIABILIDADE ECONÔMICA E FINANCEIRA	26
11. PLANO DE SEGURANÇA	28
12. MATRIZ DE RESPONSABILIDADES	30
12.1. Cronograma	31
13. RESULTADOS ESPERADOS	32
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33
ANEXO	36

1. APRESENTAÇÃO

Este projeto tem como finalidade a elaboração de um evento com foco na aplicação de brincadeiras tradicionais para crianças e seus responsáveis. A proposta do evento recreativo *online* surgiu a partir da percepção da necessidade do resgate do hábito de brincar na infância, especialmente no contexto de pandemia.

Em tempos atuais, é notória a mudança no estilo de vida das crianças. Vários fatores contribuíram para essa transição, que culmina num novo modo de brincar, já que as brincadeiras de rua, como as de antigamente, foram sendo esquecidas ou deixadas de lado. O evento pretende recuperar e reforçar a visibilidade e a valorização das brincadeiras tradicionais.

Foi elaborado um questionário que teve por objetivos observar a realidade do brincar na casa das famílias durante o distanciamento social, entender a necessidade de realizar um evento recreativo, e corroborar para a definição das estratégias do projeto. Mediante respostas também foi possível elaborar a programação do evento, bem como os planos de comunicação e de segurança.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Notas sobre a infância

O conceito de infância foi construído ao longo da modernidade, após gradativas transformações socioculturais. Ariès (1978 *apud* PEREIRA e ARRAIS, 2015) menciona que, na antiguidade, a infância não era valorada e as crianças eram tratadas como pessoas adultas, porém sem assistência e sem direitos.

Ainda no século XII, observou-se, a partir da arte medieval, que a infância não tinha lugar definido, já que esse ciclo da vida foi pouco retratado e reconhecido nas obras do referido período histórico. O sentimento de infância não existia na sociedade da época, assim as crianças viviam sem receber atenção especial por parte da coletividade. Elas eram vistas como qualquer outro integrante do grupo e viviam de acordo com os demais, sem serem distinguidas dos adultos (ARIÈS, 1978 *apud* PEREIRA e ARRAIS, 2015).

Contudo, o autor capta duas noções de infância entre os séculos XVII e XIX. Após o fim da idade média, surge a percepção da criança como um ser inocente: “[...]a criança, por sua ingenuidade, gentileza e graça, se tornava uma fonte de distração e de relaxamento para o adulto” (ARIÈS, 1978, p. 158 *apud* PEREIRA e ARRAIS, 2015). Este trecho refere-se à “paparicação¹”, sentimento de exacerbado cuidado e valorização das crianças por parte dos adultos, semelhante à idolatria.

O segundo é o sentimento "real" da infância que, ao contrário do primeiro, caracteriza-se pela consciência da particularidade desse momento da vida humana. Como uma manifestação contra a “paparicação” e marcada pela preocupação com a disciplina e com a racionalidade dos costumes, inicia-se, ainda no século XII, a fase da moralização, sentimento projetado no intuito de separar a criança do adulto para educá-la mais racionalmente. Neste momento, a criança era vista como uma criatura frágil que precisava ser disciplinada e preservada dentro dos costumes da época.

Foi somente com a institucionalização das escolas que o conceito de infância passa a ser gradativamente modificado e reconhecido, por meio da educação dos filhos. As crianças começam a frequentar as escolas ao invés de irem para a casa de outras famílias, a partir do século XVI, deixando de ser misturadas aos adultos e de aprender a vida por meio do contato direto com eles (ARIÈS, 2012 *apud* COSTA, 2014, p. 33). É por isso que, a contar do desenvolvimento da pedagogia infantil, o estudo das crianças, mais especificamente na primeira infância, pode-se falar de sua construção social (CORSARO, 2003 *apud* VARGAS, 2015).

Segundo Paula (2005, p. 1 *apud* TEIXEIRA, 2009),

Com o estabelecimento de uma nova ordem política, social e econômica, impulsionada por diversos fatores, dentre os quais o capitalismo industrial, o neoliberalismo e suas consequências (migrações, surgimento da família nuclear e burguesa, adstrição da criança à família e ideia de escola), ocorreram transformações que influenciaram a organização da estrutura familiar e, conseqüentemente a vida das crianças.

Houve uma marcante evolução, com o passar dos séculos, no que se refere ao entendimento da infância. Em um momento da história, as crianças não foram excluídas dos conhecimentos e da participação no mundo dos adultos. Porém, o tempo passou e após diversos estudos elas foram totalmente excluídas de ambos. Por conseguinte, “tentamos excluí-las da participação, mas não conseguimos excluí-las dos conhecimentos, situação

¹ Paparicação é um sentimento nomeado pelo autor Ariès (1978), referente ao momento em que a criança, por sua ingenuidade, gentileza e graça, se torna uma fonte de distração e de relaxamento para o adulto.

muito mais anormal”, afirmam Nascimento, Brancher, & Oliveira (2008) a partir de Coontz (1997) com relação ao uso de recursos tecnológicos da época.

Para além das questões acadêmicas, especialistas questionam se as mudanças na maneira como adultos modernos trabalham, vivem e se informam tornam a infância arcaica, uma relíquia cultural ultrapassada (NASCIMENTO, BRANCHER, & OLIVEIRA, 2008, p. 9). Dessa maneira, as fronteiras entre crianças e adultos estão se tornando confusas. Adatto (1998, p. 5 *apud* NASCIMENTO, BRANCHER, & OLIVEIRA 2008) aborda que:

[...] estamos obcecados por crianças, mas isto não significa que estejamos preservando a noção de infância. Estamos obcecados porque as barreiras entre a infância e a idade adulta estão sendo rompidas, e não sabemos ao certo aonde isto leva.

O brincar tende a se tornar uma ferramenta importante na vida da criança, tornando-a mais ativa e criativa, mas sem gerar prejuízos à fase da infância.

2.2. A importância do brincar

O brincar é uma das principais manifestações do comportamento infantil e um dos aspectos mais importantes do desenvolvimento da infância, pois envolve aspectos físicos, emocionais e intelectuais. A criança interage com seu ambiente material e emocional quando brinca, acumula conhecimento, socializa, adota e gera cultura estabelecendo seu próprio estilo de vida (HOSPITAL SANTA LÚCIA, 2019).

O conceito de brincadeira, relaciona-se com a ação de brincar, divertir, entreter, distrair. Geralmente, são jogos livres que têm a finalidade de encenar e utilizar objetos lúdicos (MENDES, 2019). Brincar é um assunto sério e se constitui como uma das atividades mais importantes na vida de uma criança, tão importante quanto aprender e comer. É uma ação de comunicação e de expressão que, vinculada ao pensar e ao agir, surge de forma espontânea auxiliando no desenvolvimento físico, mental, emocional e social da criança. Além disso, ajuda a formar sua personalidade e a entender o mundo ao seu redor. Brincar permite que as crianças reconheçam e estabeleçam contato com outras pessoas e com o mundo (LIRA e RUBIO, 2014).

É por meio do brincar que as crianças reproduzem o seu dia a dia. Essa ação viabiliza o processo de aprendizagem e seu desenvolvimento, facilitando a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade. Assim, é possível estabelecer uma relação estreita entre o brincar e o aprender (FANTACHOLI, 2009). Complementando essa ideia, Oliveira (2000, p. 67 *apud* FANTACHOLI, 2009) destaca alguns argumentos em favor dessa correlação:

[...] o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Na reflexão acima, identifica-se que a brincadeira vai além da simples satisfação dos desejos das crianças. O brincar infantil auxilia na formação da existência e propicia o estabelecimento de um contato mais efetivo com o outro, a autonomia e a construção do conhecimento, abarcando um papel fundamental no desenvolvimento dos exercícios mentais e de hábitos de linguagem e sociais. As crianças aprendem brincando (FANTACHOLI, 2009).

No jogo, as crianças experimentam, inventam, descobrem e aprendem habilidades, destaca a pediatra do Hospital Santa Lúcia, Nathália Sarkis, em uma de suas entrevistas. Para além disso, o passatempo promove a participação, o desenvolvimento pessoal, a conscientização do grupo, quebra as barreiras da separação e prepara as crianças com o objetivo de se abrirem para o mundo (HOSPITAL SANTA LÚCIA, 2019).

Tendo isso em vista, faz-se fundamental o reencontro com as práticas que permeavam a infância em outros tempos, de maneira a resgatar a sua ludicidade e os benefícios que carregam.

2.3. Resgatar o lúdico e as brincadeiras antigas

Apesar da palavra brincadeira ser estreitamente ligada à infância e às crianças, tem-se que o brincar sempre foi uma atividade significativa na vida das pessoas, em diferentes épocas e lugares (BORBA, 2007).

Desde a antiguidade, os seres humanos brincam e jogam entre si. Originado na Grécia, o jogo acompanhou a evolução histórica da humanidade e esteve presente em todas as civilizações. Com o passar do tempo, ganhou um novo valor, agregando novas características e mudanças resultantes das interações que os indivíduos fazem durante o uso de tais práticas (LIRA e RUBIO, 2014).

Nos últimos anos, a mudança de comportamento na cultura lúdica da criança foi direcionada para o domínio de objetos, como evidencia Brougère (2001 apud RODRIGUES, 2019). Vários fatores contribuíram para a modificação no estilo de vida das crianças,

culminando no seu novo modo de brincar, pois as brincadeiras de rua, como aconteciam a aproximadamente 15 anos atrás, quase não acontecem mais.

Aspectos como a urbanização, a falta de espaço e de segurança nas ruas e a limitação do tempo devido às obrigações e deveres do cotidiano, trouxeram uma nova caracterização das vias públicas, que já não são adequadas para a permanência das crianças (LIRA e RUBIO, 2014). Com isso, as novas tecnologias para produzir brinquedos, produtos eletrônicos, os mais avançados equipamentos de informática e *games* fazem com que as crianças brinquem menos e usem mais as telas (ZUCCOLOTTO, 2009).

De acordo com pesquisa realizada pela Revista Crescer com mais de 2 mil pais e responsáveis de crianças de 0 a 8 anos, em 2018, o tempo que meninas e meninos passam diante de algum tipo de tela aumentou. No presente, 47% das crianças gastam mais de três horas nessa atividade. Há cinco anos, esse número era de 35%. Outra informação importante é que crianças menores de 2 anos já possuem aparelhos digitais: 38% delas têm celular, tablet, computador, videogame ou TV. Comparado ao passado, apenas 6% possuíam equipamento próprio (BERGAMO, 2018).

O psicólogo Cristiano Nabuco diz em uma entrevista para o “Domingo Espetacular” que “as telas digitais não são consideradas uma brincadeira. O que se entende é que elas viraram hoje um tipo de babá eletrônica” (DOMINGO ESPETACULAR, 2020). Com o dia a dia corrido e a falta de tempo em virtude do trabalho, os pais acabam utilizando meios eletrônicos para aquietar seus filhos.

Entende-se que a família tem um peso importantíssimo na vida da criança e no resgate do lúdico e das brincadeiras antigas, constituindo-se como uma “[...]das fontes mais fortes, ricas e saudáveis para se conhecer a influência da ligação de duas, três ou mais pessoas no desenvolvimento humano” (ZUCCOLOTTO, 2009, p.7). Ela pode e deve contribuir para a mudança do quadro citado, pois, o brincar não é intrínseco às crianças, já que elas não nascem sabendo. Seu papel é essencial na construção desse hábito tão saudável e cada vez menos frequente na infância.

Os pais precisam proporcionar formas de diversão para seus filhos baseadas em momentos de interação e brincadeiras com a família. A análise do ambiente em que as crianças crescem leva a relacionar o desenvolvimento de competências e habilidades com a estimulação ambiental e o desenvolvimento das emoções familiares (ZUCCOLOTTO, 2009)

São formas de mudar esse quadro: passear no parque, conhecer uma praça e, sem sair de casa, passar adiante suas brincadeiras favoritas da infância, pois a prática de atividades

sociais pode salvar tradições culturais, costumes e crenças de uma determinada época e comunidade (ZUCCOLOTTO, 2009).

Para poder captar como as crianças e seus responsáveis interagem e socializam, é necessário conhecer as brincadeiras de infância dos pais e a forma como eles ensinam e brincam com seus filhos. Sarmiento (2005) destaca a cultura infantil é um composto de rotinas, artefatos, valores e ideias que os pequenos compartilham com seus pais. *Adoleta, ciranda, pega-pega, amarelinha, corre cutia, pular corda, mestre mandou, bete/taco e soltar pipa* são exemplos de brincadeiras tradicionais presentes na cultura brasileira, que fizeram parte da infância de muitos pais e foram deixadas de lado. E como mencionado anteriormente, diversos fatores contribuíram para esse cenário.

O brincar em família é o momento oportuno para a troca de experiência de ambas as partes. A Sociologia da Infância tem se dedicado aos estudos que consideram as crianças como sujeitos sociais, completos, culturais e indivisíveis, valorizada em todos os seus aspectos, de modo que suas vozes e ações sejam levadas em conta, considerando que, ao mesmo tempo em que as crianças são influenciadas, também influenciam pessoas e relações a sua volta. A maneira pela qual as crianças se organizam não acontece de forma desconexa dos acontecimentos sociais, e sim a partir das ressignificações que fazem do seu cotidiano e que manifestam jeitos próprios de organização do seu tempo, do espaço e de suas vidas a serem materializados nas regras, nas brincadeiras, nos jogos e nas relações e interações que criam com seus pais. (SANTOS, 2013).

Nesse sentido, Corsaro (2005 *apud* SANTOS, 2013) aborda que o desenvolvimento das crianças não é uma questão pessoal, mas um processo cultural e, portanto, um processo coletivo, que ocorre continuamente por meio da relação entre crianças suas famílias. Para o autor, uma criança é uma pessoa capaz, ela aceita a cultura fornecida pelos adultos e faz as mudanças e modificações adequadas a ela (SANTOS, 2013).

Aos poucos e de várias formas, o resgate de jogos e brincadeiras vem ganhando espaço na sociedade. Como forma de recuperar tais brincadeiras, Aline Munhoz criou um curso de atividades físicas, jogos e brincadeiras tradicionais, para crianças e seus responsáveis, onde é proibido o uso de aparelhos tecnológicos, de maneira a garantir que as crianças de hoje experienciem o prazer do brincar (DOMINGO ESPETACULAR, 2020). Estão sendo criadas cartilhas, vídeos, eventos, entre outros materiais que visam auxiliar os pais que vivenciam essa realidade. Entretanto, muitos projetos presenciais deixaram de acontecer devido à pandemia da Covid 19.

2.4. A pandemia e os impactos dos recursos tecnológicos na infância

Em dezembro de 2019, surgiu em Wuhan, na China, os primeiros casos do novo coronavírus, uma doença ainda desconhecida e com alto nível de contágio, responsável por milhares de mortes, levando a Organização Mundial da Saúde (OMS) a declarar estado de emergência e decretar epidemia em todo o mundo. Com o distanciamento social, medida a fim de evitar a proliferação do vírus, vários setores foram afetados, causando grande impacto na economia. *Home office*, aulas *online* e eventos virtuais se tornaram uma realidade (SÁ *et al.*, 2020).

É considerável a quantidade de obstáculos e dificuldades que muitos responsáveis têm encontrado em casa devido ao uso excessivo de aparelhos eletrônicos durante a quarentena. Um estudo conduzido pela empresa de tecnologia infantil *Super Awesome* constatou que crianças entre 6 e 12 anos passam pelo menos 50% do tempo nas telas todos os dias durante o isolamento do novo vírus, ou seja, metade de seu dia. Apesar de absurdo, esse número não é tão surpreendente. Com o fechamento das escolas, as aulas e outras atividades que acontecem no espaço de aprendizagem se limitaram ao âmbito virtual (CRISPI, 2020). Em razão dos trabalhos em *home office*, as famílias começaram a passar por momentos atípicos em suas residências, fazendo com que os pais buscassem por soluções simples como, por exemplo, tornar o uso da tela mais flexível (CÉSAR e LIMA, 2020).

Mesmo diante desse contexto, é necessário que os responsáveis se atentem para o tempo de exposição às telas por parte de seus filhos, considerando que a inserção das crianças nas interações sociais mais básicas acontece desde o nascimento até a primeira infância, de 0 aos 6 anos. Nesse estágio, elas entendem o mundo por meio de estímulos sensoriais como olfato, contato visual e comunicação emocional e com a superexposição a telas as possibilidades interacionais das crianças pequenas se restringem, afirma a psicoterapeuta e educadora infantil Tania Terpins. Segundo Varella (2019) “a experiência da tela na primeira infância é, em sua grande maioria, solitária, sedentária e passiva”.

Em 2016, a Organização Mundial da Saúde (OMS) divulgou documento afirmando que bebês não devem ser expostos em telas antes do primeiro ano de vida. De 2 a 4 anos, eles podem usar a tela por até 1 hora, com conteúdo educacional selecionado. A partir dos 5 anos de idade, levando-se em consideração o conteúdo escolhido, a tela pode ser utilizada por até 2 horas por dia, e sem serem expostas a conteúdo ou propagandas inadequadas. (AGÊNCIA BRASIL, 2019)

Segundo o Doutor Daniel Becker, pediatra e ativista pró infância, não existem muitas pesquisas que possam comprovar quais as interferências prejudiciais, a longo prazo, do tempo de tela no desenvolvimento da criança, pois, vem de 2007 a imersão da tela “clacável” na infância (MAMILOS, 2019). Já para a pediatra Flávia Nassif, do Hospital Sírio Libanês, a utilização de tecnologias pode dificultar o crescimento da criança. Nos 2 primeiros anos de vida, pode acarretar em problemas como o atraso no cérebro, provocando o não desenvolvimento da linguagem. O excesso é capaz de afetar o sono devido à interferência da luz para a produção da melatonina, a alimentação adequada, causar dores nas costas e ombros por permanecer na mesma posição por um longo tempo e causar deficiência visual. Além de reduzir a atividade social e aumentar a obesidade, pois a atividade física está em segundo plano (CÉSAR e LIMA, 2020).

Apesar disso, as telas se configuraram como uma alternativa em relação à educação e à comunicação devido ao distanciamento social. A situação fortalece a visão dos especialistas de que, embora seja importante restringir o uso de *tablets*, telefones celulares e computadores para crianças e adolescentes, essa medida por si só não é um parâmetro durante uma pandemia. A Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) atualizou suas recomendações em maio de 2020, reconhecendo a importância das telas neste momento, mas pedindo aos pais e responsáveis que trabalhem duro para manter o tempo saudável de seus filhos, como o tempo para as refeições e para o sono (IDOETA, 2020).

De acordo com Libâneo (2001, p. 70 *apud* PEREIRA e ARRAIS, 2015),

“[...] as mídias apresentam-se, pedagogicamente, sob três formas: como conteúdo escolar integrante das várias disciplinas do currículo, portanto, portadoras de informação, ideias, emoções, valores; como competências e atitudes profissionais; e como meios tecnológicos de comunicação humana (visuais, cênicos, verbais, sonoros, audiovisuais) dirigidos para ensinar a pensar, ensinar a aprender, implicando, portanto, efeitos didáticos como: desenvolvimento de pensamento autônomo, estratégias cognitivas, autonomia para organizar e dirigir seu próprio processo de aprendizagem, facilidade de análise e resolução de problemas, etc.”

Em tempos atuais, as telas são instrumentos que podem ser usados em conjunto com o processo de ensino. Se empregadas de forma correta e com objetivos, pode complementar o método. Fica claro que pode ser favorável ou desfavorável, dependendo somente do direcionamento proposto à criança. Ou seja, da maneira certa se torna uma ferramenta essencial para ensinar e para promover a interação. Existem benefícios e malefícios, o essencial é manter o equilíbrio (PEREIRA e ARRAIS, 2015).

Tendo isso em vista, a proposta objetiva correlacionar de maneira positiva e benéfica o uso de tecnologia, por meio de um evento *online*, e o resgate de brincadeiras antigas,

estreitando laços familiares e possibilitando às crianças um momento de ludicidade diferente do habitual.

3. OBJETIVOS

3.1.GERAL

Realizar um evento recreativo *online* que promova e incentive o resgate de brincadeiras tradicionais para crianças de 6 a 8 anos de idade e seus responsáveis.

3.2.ESPECÍFICOS

- Utilizar do meio virtual para resgatar brincadeiras e jogos tradicionais como importantes fatores do desenvolvimento infantil;
- Apresentar alternativas de atividades que propiciem momentos de distração e entretenimento para a criança e seus responsáveis no contexto de pandemia da Covid 19.

4. JUSTIFICATIVA

As alunas tiveram a motivação pra a concepção desse projeto após perceberem que as crianças em sua volta não tinham o costume de brincar e não obtinham o conhecimento sobre jogos e brincadeiras tradicionais. Observaram que as mesmas, de forma precoce, foram expostas as telas.

O brincar, segundo pesquisadores, é uma necessidade que toda criança tem (ESTADÃO, 2017). O ato ajuda a aprender, na prática, a importância de partilhar, do trabalho em equipe, identificar suas limitações, ter respeito pelos colegas, assim como a perder e a ganhar. No passado, as crianças sozinhas ou com seus pais, desenvolviam sua criatividade imaginando e criando seus próprios brinquedos ou inventando brincadeiras.

Na última década, a ideia de que brincar é divertido tem ganhado novas interpretações. Com as mudanças ocorridas no mundo, brinquedos e brincadeiras tradicionais deram lugar às novas tecnologias. Com o aumento de tempo em que meninos e meninas de 0 a 8 passam diante das telas, fica evidente o quanto a tecnologia está cada vez mais presente na vida das

crianças, que por sua vez encontram diversão em computadores, jogos eletrônicos, tvs e smartphones, levando à limitação dos movimentos e da interação (CÉSAR e LIMA, 2020).

A pandemia do novo coronavírus e as mudanças que ela ocasionou fizeram com que o mercado de eventos fosse afetado. De acordo com a Associação Brasileira de Empresas de Eventos (ABEOC), em uma pesquisa realizada antes da pandemia, para o ano de 2020, 78% dos organizadores planejaram impulsionar o número de eventos, visando um quantitativo de 66% no quadro de staff para suportar a demanda (PORTAL EVENTOS, 2020). Porém, as pesquisas realizadas pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae) e a Associação Brasileira dos Promotores de Evento (Abrape) retratam que a pandemia afetou 98% do segmento de eventos, atingindo 840 postos de trabalho (SOUZA e STRICKLAND, 2020).

Segundo o blog Desafios da Educação, desde o início da quarentena os eventos *online* como *lives*, *webinars* e reuniões estão ocupando a agenda das pessoas em todo o mundo e os mais diversos temas foram discutidos, compartilhados e aprofundados em encontros virtuais (FURUNO, 2020).

O projeto foi pensado após perceber a necessidade do resgate do hábito de brincar na infância e que eventos recreativos não estão sendo realizados com frequência, segundo respostas dadas ao questionário disponibilizado pelas alunas. Aspirando apresentar entretenimento benéfico, o evento possibilitará que as crianças de 6 a 8 anos, durante o distanciamento social, conheçam e vivenciem novas experiências através de jogos e brincadeiras tradicionais, de maneira que a tecnologia seja um meio facilitador e não o próprio recurso recreativo. Como as brincadeiras desempenham um papel fundamental para o desenvolvimento da criança e do vínculo familiar, este projeto pretende reforçar e recuperar tais funções. A escolha da faixa etária foi decidida de acordo com o nível de compreensão demandado pelas brincadeiras e atividades que estarão presentes no projeto.

5. CARACTERIZAÇÃO DA TIPOLOGIA

De acordo com a definição dos dicionários, um evento é um acontecimento, uma oportunidade, uma eventualidade. Ao observar e compreender esse conceito, pode-se dizer que um evento geralmente é descrito como qualquer situação além da norma e está sempre programado para reunir um grupo de pessoas, ou seja, tudo o que acontecer independente do que for, e envolver uma pessoa ou o ambiente em que a pessoa está localizada é um evento

(SANTOS ,CHEHADE e ROCHA, 2010).

Os eventos podem ser categorizados de várias maneiras a depender do porte, da abrangência e do perfil do público. Dessa maneira, o evento de que trata este projeto é classificado como recreativo e cultural, de pequeno porte, com realização temporária, que traz benefício no desenvolvimento coletivo. Enquadra-se na área de interesse cultural, folclórico e de lazer. A adesão de inscrição será gratuita, direcionada a um público específico e reduzido. Trata-se, portanto, de um webinar recreativo (NUNES, 2020).

As atividades recreativas são atividades que envolvem principalmente o lazer. São fortemente recomendados para o desenvolvimento humano porque podem promover a mobilidade, expressão, comunicação e felicidade das pessoas. Recreação é o relaxamento do corpo e da mente. É diversão, renovação, recuperação. Uma atividade escolhida livremente, realizada de forma seletiva ou individual, organizada ou espontaneamente nos momentos de lazer ativo ou passivo (GODINHO, AOKI e SILVA, 2009).

Assim, este evento *online* recreativo tem como característica principal resgatar brincadeiras e jogos tradicionais como importantes fatores do desenvolvimento infantil, podendo trazer alternativas de atividades que propiciem momentos de distração e entretenimento para as crianças e seus responsáveis no contexto de pandemia da Covid 19.

Mesmo sabendo que esta temática é importante e atual, eventos com essas características não estão acontecendo com muita frequência. Tem-se como exemplo o evento realizado pela animadora de festas Hanna Verônica, proprietária da Casa de Brincar Tia Hanna, que diante da atual situação, adaptou as brincadeiras para o formato de *lives* e vídeo chamadas, levando diversão e distração para as crianças e seus responsáveis (ASN, 2020).

Outra iniciativa de destaque é a realizada pelo Itaú Cultural para o público infantil. Foi disponibilizada uma série de vídeos em seu canal no *Youtube*, com o intuito de entreter crianças de diferentes idades a partir de um conteúdo que integra conhecimento e diversão. São aulas de vivências e brincadeiras, música, pintura, ioga, dentre outras (**Figura 1**).

Figura 1: Vivências e Brincadeiras



Fonte: Itaú Cultural, 2021

Voltado para atividades culturais, o projeto Teatro *online*, iniciativa da produtora cultural *Palavra Z*, trouxe shows e peças infantis gratuitamente no período de isolamento social (LUNETAS, 2021).

6. PÚBLICO ALVO

Crianças na faixa etária de 6 a 8 anos e seus responsáveis.

7. RESULTADO DA PESQUISA

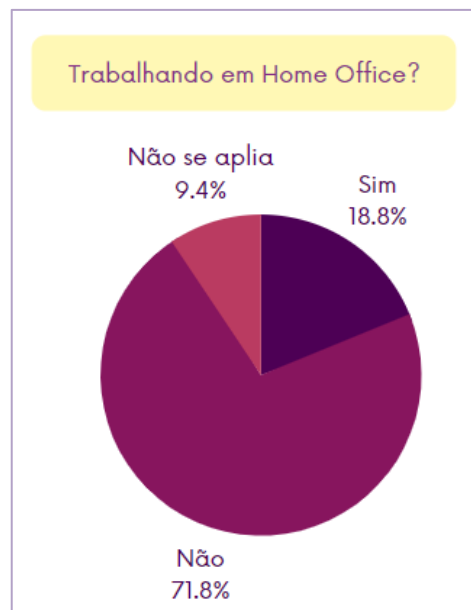
Com o objetivo de observar a realidade do brincar na casa de cada participante durante a pandemia, entender a necessidade de realizar um evento recreativo, decidir a plataforma a ser escolhida para a transmissão e elaborar a programação do projeto de acordo com as brincadeiras mais citadas, foi realizada uma pesquisa *online* anônima (ANEXO 1), composta por questões abertas e fechadas, pelo *google forms*, com pais e responsáveis de crianças de 6 a 8 anos. Os participantes foram questionados sobre o seu dia a dia, o contexto de trabalho em *home office*, o desemprego, a rotina das crianças e o tempo de tela e infância. O questionário ficou habilitado entre os dias 25 de janeiro e 21 de fevereiro de 2021. Além disso, foi realizada pesquisa bibliográfica em fontes secundárias como livros, revistas, artigos, sites, podcasts e vídeos, sobre os temas aqui problematizados.

O questionário foi realizado com 32 pais e responsáveis de vários estados do Brasil e DF, entre os quais Brasília, Rio de Janeiro e São Paulo. Dentre os participantes, 84,4% são

mulheres e 15,6% homens, mas apenas 22 pais enquadram-se no perfil do público alvo especificado na introdução da pesquisa: terem filhos de 6 a 8 anos.

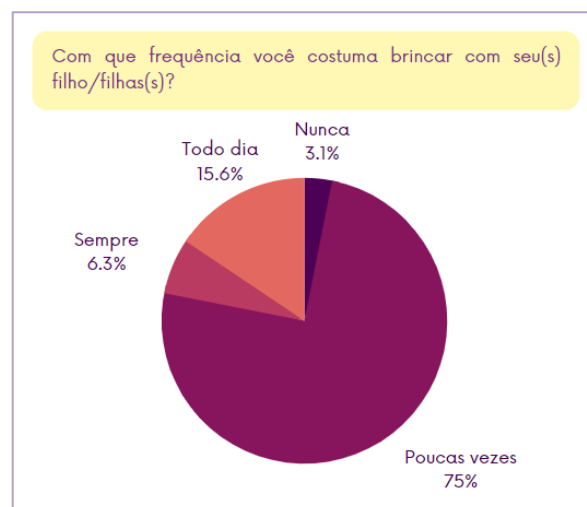
De acordo com as respostas do questionário, observou-se que a maioria das pessoas não estão trabalhando de *home office*, um quantitativo de 71,9% (**Gráfico 1**). Isso explica o resultado no qual 75% dos responsáveis têm a frequência de brincar poucas vezes com seus filhos (**Gráfico 2**).

Gráfico 1: Pais e responsáveis trabalhando em Home Office



Fonte: Dados da pesquisa realizada pelas alunas, 2021.

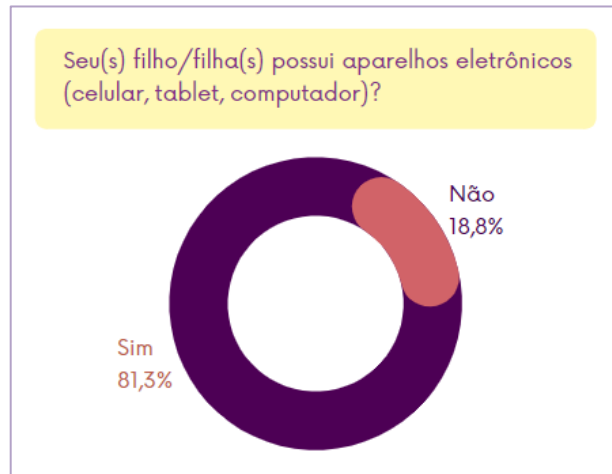
Gráfico 2: Com que frequência pais e responsáveis costumam brincar com seus filhos



Fonte: Dados da pesquisa realizada pelas alunas, 2021.

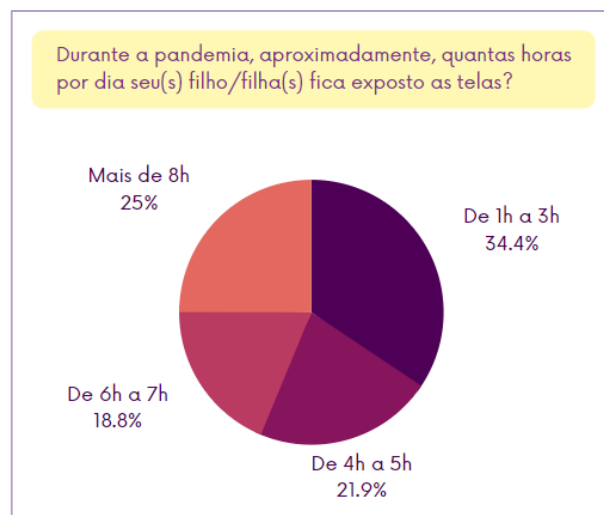
A pesquisa também evidenciou que 81,3% das crianças já possuem aparelhos eletrônicos (**Gráfico 3**), das quais 18,8% ficam de 6 a 7 horas e 25% mais de 8 horas em frente às telas durante a pandemia (**Gráfico 4**), indo contra as recomendações da OMS.

Gráfico 3: Aparelhos eletrônicos na infância



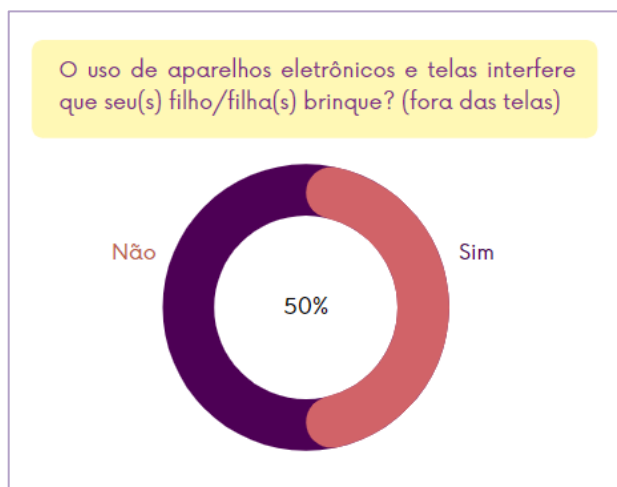
Fonte: Dados da pesquisa realizada pelas alunas, 2021.

Gráfico 4: Tempo de exposição às telas durante a pandemia do Covid 19

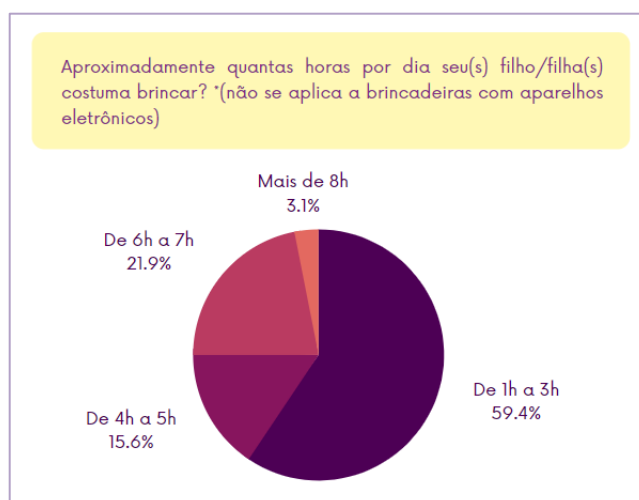


Fonte: Dados da pesquisa realizada pelas alunas, 2021.

As respostas onde os pais sinalizam se as telas influenciam ou não ao hábito de brincar ficou em 50% sim e 50% não (**Gráfico 5**). Porém, nota-se que 59,4% das crianças brincam apenas de 1h a 3h por dia sem interferência de recursos tecnológicos (**Gráfico 6**).

Gráfico 5: Interferência de aparelhos eletrônicos no tempo de brincadeiras

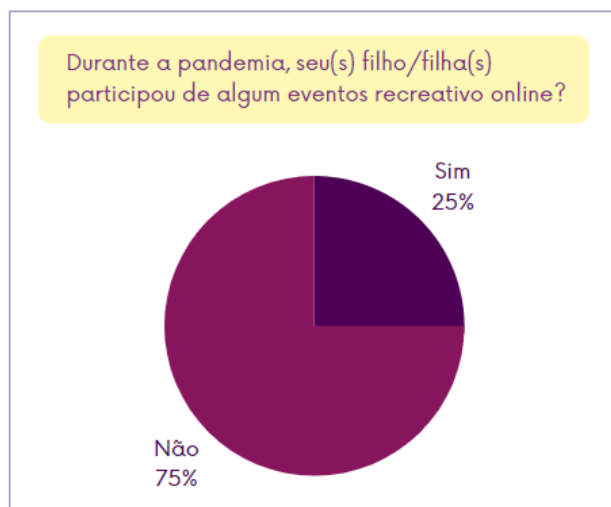
Fonte: Dados da pesquisa realizada pelas alunas, 2021.

Gráfico 6: Tempo de brincadeira sem aparelhos eletrônicos

Fonte: Dados da pesquisa realizada pelas alunas, 2021.

A pesquisa mostra que 75% dos responsáveis não participaram de nenhum evento *online* com seus filhos, durante a pandemia (**Gráfico 7**). Uma das motivações para realização do evento foi entender esta necessidade, pois não ocorreram muitos eventos desta temática durante este período de quarentena.

Gráfico 7: Participação em eventos recreativos online durante a pandemia



Fonte: Dados da pesquisa realizada pelas alunas, 2021.

A partir dos resultados da pesquisa foi possível compreender um pouco mais sobre a realidade de cada família e definir as estratégias para oferecer a melhor experiência para os participantes.

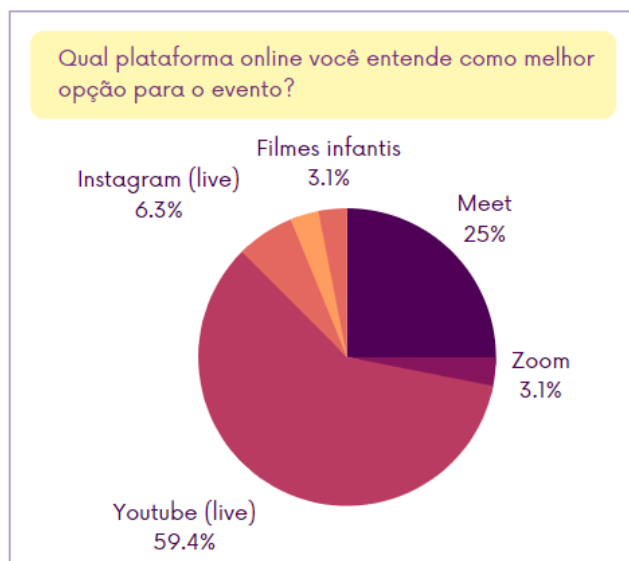
8. DEFINIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS

8.1. Plataforma

A pandemia causada pelo novo coronavírus trouxe várias mudanças na vida das pessoas, e uma delas foi o distanciamento social. Com a dificuldade das crianças de se adaptarem a essa nova realidade, observamos a necessidade de um evento recreativo como forma de entretenimento e o formato *online* é o mais apropriado neste momento, pois, mesmo com o retorno gradual das aulas presenciais, muitas atividades não poderão ser realizadas e muitos cuidados deverão ser mantidos.

Foi escolhida a plataforma *Youtube* pela sua fácil mobilidade e pela sinalização de preferência do público da pesquisa realizada (**Gráfico 8**).

Gráfico 8: Melhor opção de plataforma online para realização do evento

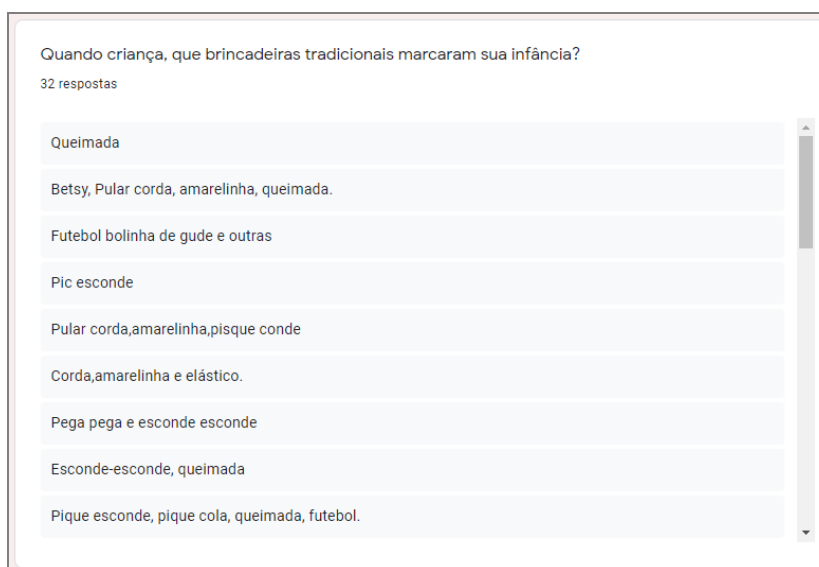


Fonte: Dados da pesquisa realizada pelas alunas, 2021.

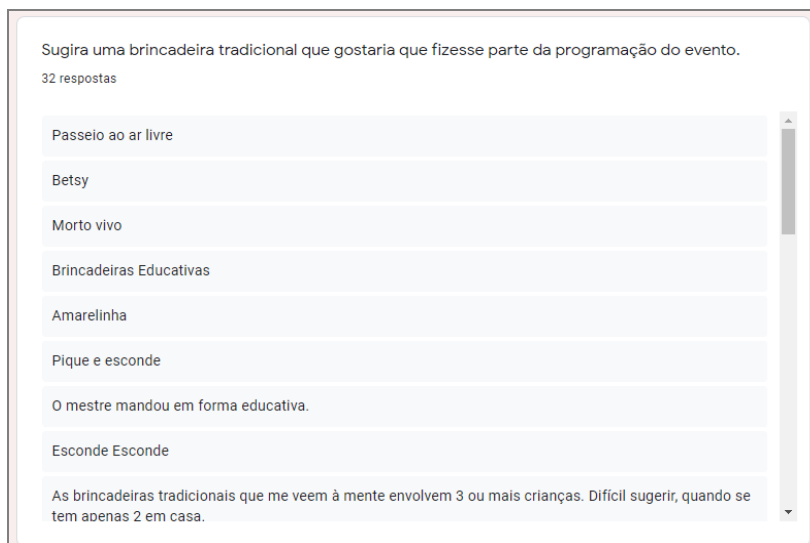
8.2. Programação

De acordo com a pesquisa realizada, definiu-se as principais brincadeiras a serem realizadas (**Figura 2**, **Figura 3** e **Gráfico 8**) e a programação do evento. Cabe salientar que serão enviadas as devidas orientações a respeito de espaço e materiais necessários para a realização de atividades aos participantes, por e-mail.

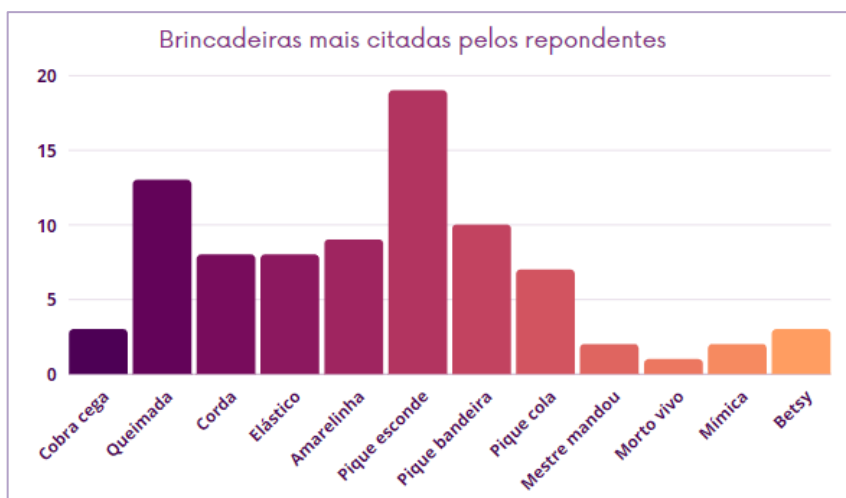
Figura 2: Brincadeiras que marcaram a infância dos pais e responsáveis



Fonte: Dados da pesquisa realizada pelas alunas, 2021.

Figura 3: Brincadeiras sugeridas pelos respondentes

Fonte: Dados da pesquisa realizada pelas alunas, 2021.

Gráfico 9: Brincadeiras mais citadas pelos respondentes

Fonte: Dados da pesquisa realizada pelas alunas, 2021.

Evento: É Hora de Brincar (Em Tempos de Pandemia)

Data: 11/04/2021 (Domingo)

Horário: 14h às 18h10

Plataforma: Youtube

Público-alvo: Crianças na faixa etária de 6 a 8 anos e seus responsáveis.

Inscrições: Gratuitas, de 9 de março até 11 de abril.

Tabela 1: Programação

HORÁRIO	ATIVIDADE	OBSERVAÇÕES
14:00	Espera	Transmissão de vídeos e músicas infantis
14:10	Abertura	Iniciaremos com a apresentação do projeto e das apresentadoras.
14:20 às 15:50	Brincadeiras*	14h20 - Pique-esconde 14h50 - Queimada 15h20 - Pique bandeira
15:50	Intervalo**	Momento de interação no Instagram
16:05 às 17:25	Brincadeiras*	16h05 - Pular corda e elástico 16h35 - Amarelinha 17h05 - Fit dance infantil
17h25	Encerramento com as crianças	
17:30	Palestra para os pais	Com psicóloga ou pediatra explicando sobre a importância do brincar
18:00	Sorteio	5 melhores postagens no Instagram com a #horadebrincar
18:10	Encerramento	

* No momento “Brincadeiras” será explicado o passo a passo de cada atividade e suas adaptações, além de passar vídeos lúdicos sobre as brincadeiras e seus benefícios, depois praticar cada uma.

Dupla transmissão do “Intervalo” (*Instagram* e *Youtube*). Período de interação entre as famílias com uma pausa para o lanche. Postagens no *Instagram* do momento de intervalo com a hashtag #horadebrincar**. As 5 famílias mais criativas na postagem do *break* irão ser presenteadas com um kit personalizado.

Ps.1 Segundo a pesquisa, como 50% das crianças são filhos únicos, também escolhemos brincadeiras que possam ser realizadas apenas com seus pais.

Ps.2 Brincadeiras com adaptação para apartamento.

9. PLANO DE COMUNICAÇÃO

Por se tratar de um webinar, e visando a sustentabilidade, a divulgação será feita em formato virtual. Como não há um recorte geográfico, qualquer pessoa do Brasil que possuir internet, celular, tablet ou computador poderá participar do evento. Dessa forma, será contratado um *social media* para fazer todo o planejamento de divulgação, elaboração da identidade visual e peças de maneira que converse com o público alvo do evento, gerando um bom engajamento do conteúdo.

Mídias sociais: O perfil do evento nas redes sociais será criado para melhor divulgação e comunicação com os participantes. O social media realizará o planejamento da programação de conteúdo e postagens e fará um evento no *Facebook*. A *hashtag* oficial do evento será #horadebrincar.

Parcerias: As parcerias serão divulgadas nos perfis oficiais do evento no *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, entre outros perfis que tenham a mesma proposta do público alvo do projeto.

Press releases: Será enviado para alguns jornais e canais de rádios um comunicado de imprensa para apresentar o evento, em diversas partes do país. Ademais, intenta-se auxílio dos patrocinadores na divulgação.

Inscrições: A hospedagem do evento acontecerá no *Sympla*, uma plataforma *online*, para que possam realizar as inscrições. No dia anterior ao evento, será enviado um e-mail para os responsáveis explicando sobre os materiais necessários e combinando formas de presentear as crianças como estímulo.

O tempo de divulgação é curto, então é necessário ter objetividade para atingir o máximo de pessoas possíveis. No pós-evento, serão feitas publicações agradecendo a cada patrocinador e participante e falando sobre possíveis futuras edições do evento.

Identidade visual: Foram escolhidas as cores amarela e roxa para representar o projeto, pois seus significados encaixam perfeitamente. São eles:



Amarelo: Transmite otimismo e jovialidade. O amarelo é um estímulo, também associado ao estado de alerta. É radiante e confiante

Roxo: Ligado a imaginação e a energia. É a cor da criatividade, por ser vibrante e ter um tom de mistério.

10. VIABILIDADE ECONÔMICA E FINANCEIRA

A seguir, relatório orçamentário do evento:

Tabela 2: Orçamento

RELATÓRIO ORÇAMENTÁRIO

RECURSOS HUMANOS

Cod.	Função	Quantidade	Valor unt.	Valor
-	Apresentador	2	R\$300	R\$ 600,00
-	Operador de câmera	1	R\$300	R\$ 300,00
-	Diretor	1	R\$500	R\$ 500,00
-	Staff	5	R\$130	R\$ 650,00
-	Auxiliar de serviços gerais	1	R\$250	R\$ 250,00
-	Segurança	1	R\$280	R\$ 250,00
-	Segurança de rede*	1	R\$450	R\$ 450,00
-	Instrutor de Fit Dance*	1	R\$200	R\$ 200,00
-	Psicóloga ou Pediatra*	1	Voluntária	R\$ 0,00
-	Enfermeira /1h	1	R\$100	R\$ 100,00

* Home Office

TOTAL: R\$ 3.300,00

MATERIAIS E EQUIPAMENTOS

Cod.	Função	Quantidade	Descrição	Valor
-	Equipamento	1	Aluguel de 5h (câmera, tripé, mesa de som, 2 microfones, projetor, iluminação)	R\$ 1.700,00
-	Cenário	1	Aluguel	R\$ 230,00
-	Espaço	1	Aluguel	R\$ 300,00
-	Material para brincadeiras		Elástico, corda, bola, giz ...	R\$ 200,00
-	Álcool em gel	3	Valor unt. R\$ 12,6	R\$ 37,80
-	Máscara descartável	1 cx	com 50 un.	R\$ 49,99
-	Cabine de desinfecção humana	1	Aluguel	R\$ 864,00
-	Luvas descartáveis	1 cx	com 100 un.	R\$ 40,90

	Termómetro digital	1	-	R\$ 48,69
	Teste rápido	15	Valor unt. R\$ 93,5	R\$ 1.402,50
-	Internet móvel	1	Aluguel	R\$ 360,00
-	Detector de metal	1	-	R\$ 104,00
-	Kit brinde	5	Garrafinha, porta retrato, kit desenho e brinquedo	R\$ 400,00

TOTAL: R\$ 5.737,88

DIVULGAÇÃO

Cod.	Função	Quantidade	Descrição	Valor
-	Social Media	1		R\$ 1.000,00
-	Promover peças	1		R\$ 300,00

TOTAL: R\$ 1.300,00

ALIMENTAÇÃO

Cod.	Função	Quantidade	Descrição	Valor
-	Água	2 eng.	com 20	R\$ 56,00
-	Marmita Almoço	11	Valor unt. R\$ 22	R\$ 242,00
-	Kit de alimentação	1	Valor unt. R\$ 25	R\$ 275,00

R\$ 573,00

TOTAL GERAL= **R\$10.911**

Custo total aproximado do evento: R\$ 10.911

Para a captação de recursos que cubram o custo total da produção, envolvendo recursos humanos, materiais e equipamentos, alimentação e custos adicionais, buscar-se-á financiamento através de patrocínios, ativação de marca, *crowdfunding* e doações diretas. Será feito contato com empresas privadas que financiam projetos no nosso perfil e apresentaremos a proposta do evento, marcas no perfil do evento farão ativação durante a *live*. Abriremos um *crowdfunding*, que é um financiamento coletivo online, no site Catarse ou Benfeitoria e também receberemos doações de pessoas que se interessarem pela nossa proposta e decidam doar diretamente.

11. PLANO DE SEGURANÇA

O objetivo deste plano é antecipar as ações de segurança a serem planejadas e executadas no evento de modo a preservar a saúde e integridade dos participantes e equipe profissional envolvida. Para Pípolo (2010), a finalidade da segurança de eventos é certificar que a preparação para a realização de um evento aconteça com o mínimo de incidentes.

Decretada a pandemia pela OMS, no dia 11 de março de 2020, e considerando o decreto distrital 41214/2020, o evento será *online* como uma medida de segurança.

Todos os protocolos serão seguidos para que o evento ocorra com qualidade e segurança. A transmissão ocorrerá em local aberto, com espaço amplo e arejado. A equipe será reduzida e testada na entrada, serão disponibilizadas máscaras e luvas de proteção tendo uso obrigatório, sendo feita a troca a cada duas horas. Ficará à disposição de todos, álcool em gel para a higiene das mãos, e álcool 70% para a limpeza de equipamentos e objetos. Um profissional de serviços gerais fará a desinfecção do local a cada 30 minutos. Destacamos aqui a análise de riscos para o evento.

Tabela 3: Análise e identificação de risco

RISCO	HUMANO	NATURAL	TÉCNICO	BIOLÓGICO
INTERNO	-	-	-	Covid-19
	-	-	Vazamento de dados	-
	Incêndio	Incêndio	Incêndio	-
	-	-	Queda de energia	-
	Furto	-	Curto	-
	-	-	-	A&B
	Comentários inapropriados	-	-	-
EXTERNO	Roubo	-	-	-
	-	Perda da conexão de internet	-	-
	Incêndio	Incêndio	Incêndio	-
	-	-	-	Covid-19

Tabela 4: Medidas de segurança

ATIVIDADE	PERIGO	PROBABILIDADE DE RISCO	TRATAMENTO
Covid-19	Contaminação	Alta	Evento online evitando aglomeração, câmara de desinfecção, teste rápido e atestado de exame negativo para comprovação que todos os profissionais não estão infectados, medidas de distanciamento no local e desinfecção de tempos em tempos.
Curto circuito	Incêndios	Baixa	Extintores locais e saída de emergência
Perda de sinal da Internet	Queda da transmissão	Média	Contratação de rede móvel
Segurança de Dados	Vazamento de dados	Média	Antivírus para a proteção de dados, rede <i>wi-fi</i> protegida, senhas fortes, individuais e intransferíveis.
Energia	Queda de energia	Baixa	Avaliar as condições do tempo, gerador de energia, nobreak, pesquisa de estabilidade de energia no local da transmissão.
Segurança	Roubo e furto	Baixa	Verificação das medidas de segurança do local de transmissão como câmeras, revista pessoal com detector de metais, segurança durante o evento.
A&B	Intoxicação	Baixa	Contratação de empresas que segue o protocolo de saúde e boas práticas de manipulação de alimentos. Alimentos do kit catalogado e contato da emergência
Chat	Comentários impróprios	Alta	Mediador disponível e treinado especificamente para ocultar palavras/ comentários ofensivos e bloquear pessoas com conteúdo impróprio.

12. MATRIZ DE RESPONSABILIDADES

Tabela 5: Matriz de Responsabilidades

RESPONSÁVEL	ATIVIDADE
Vitória / Thaynara	PLANEJAMENTO
Vitória / Thaynara	CAPTAÇÃO
Social Media	DIVULGAÇÃO
Vitória / Thaynara	CONTRATAÇÕES
Vitória / Thaynara	TREINAMENTO
Vitória / Thaynara	PESQUISA
STAFF	LOGÍSTICA
STAFF	A&B
Segurança	REVISTA PESSOAL
Enfermeira	TESTE RÁPIDO
Operador de câmera	FILMAGEM
Diretor	DIREÇÃO
STAFF	CRENCIAMENTO
STAFF	PLATAFORMA E CHAT DA TRANSMISSÃO
Segurança	SEGURANÇA DE DADOS
Psicólogo ou Pediatra	PALESTRA
STAFF	DESMONTAGEM
Vitória / Thaynara	PAGAMENTOS
Vitória / Thaynara	RELATÓRIO FINAL
Todos	FEEDBACK
Vitória / Thaynara	PESQUISA DE SATISFAÇÃO
Vitória / Thaynara	PRESTAÇÃO DE CONTAS
Serviços gerais	LIMPEZA E DESINFECÇÃO DO AMBIENTE

12.1. Cronograma

2021	FEV	MAR	ABR
PLANEJAMENTO			
CAPTAÇÃO			
DIVULGAÇÃO			
CONTRATAÇÕES			
TREINAMENTO			
PESQUISA			
LOGÍSTICA			
A&B			
INSCRIÇÕES			
CREDENCIAMENTO			

PRÉ-EVENTO

	Captação	Divulgação	Contratações	Treinamento
DATA	1/03 - 11/04	8/03 - 11/04	15/03 - 22/03	29/03 - 9/04
	Pesquisa	Logística	A&B	Inscrições
DATA	1/01 - 22/02	9/04 - 11/04	10/04 - 11/05	9/03 - 11/04

TRANS EVENTO

	Segurança	Direção	Filmagem	Apoio Geral
DATA	11/04	11/04	11/04	11/04
	Credenciamento	Apoio Plataforma	Apresentador	Teste Rápido
DATA	11/04	11/04	11/04	11/04

PÓS-EVENTO

	Desmontagem	Relatório	Pagamentos	Feedback
DATA	11/04	11/04	11/04 - 30/04	11/04
	Pesquisa de satisfação	Confraternização	Prestação de contas	
DATA	11/04 - 18/04	11/04	11/4 - 3/05	

13. RESULTADOS ESPERADOS

Esperamos inicialmente realizar os objetivos de resgatar brincadeiras e jogos tradicionais como importantes fatores do desenvolvimento infantil pelo meio virtual e apresentar alternativas de atividades que propiciem momentos de distração e entretenimento para as famílias no contexto de pandemia.

Contribuir com a formação e conscientização dos pais sobre a importância do brincar para a vida da criança, fazendo com que compreendam sobre a necessidade de introduzir o hábito no dia a dia familiar e saibam sobre os fatores negativos das tecnologias para o desenvolvimento dos pequenos. Melhorar as relações familiares, contribuindo com maior interação dos pais com seus filhos. Influenciar positivamente as famílias que estão passando por momentos difíceis neste período delicado. Diminuir as consequências da pandemia para a interação social das crianças.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGÊNCIA BRASIL. **OMS: crianças devem ter tempo em frente a telas limitado a 1 hora.** Agência Brasil, 2019. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/saude/noticia/2019-04/oms-criancas-devem-ter-tempo-em-frente-telas-limitado-1-hora>>. Acesso em: fev. 2021.

ASN. **Animadora infantil faz lives de princesas e super heróis para crianças em isolamento.** Agência Sebrae de Notícias, 2020. Disponível em: <<http://www.agenciasebrae.com.br/sites/v/index.jsp?vnextoid=ed53e54493471710VgnVCM1000004c00210aRCRD&vnextfmt=default>>. Acesso em: 24 fev. 2021.

BERGAMO, G. **38% das crianças com menos de 2 anos já têm um aparelho digital, como tablet ou celular.** Crescer, 28 jun. 2018. Disponível em: <<https://revistacrescer.globo.com/Crianças/Comportamento/noticia/2018/06/38-das-criancas-com-menos-de-2-anos-ja-tem-um-aparelho-digital-como-tablet-ou-celular.html>>. Acesso em: 7 out. 2020.

BORBA, Â. M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo.** BRASIL, MEC/SEB Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Rangel, Aricélia Ribeiro do Nascimento – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006

CBO. **Plano de Gestão de Riscos COPANE.** Segurança, Rio Grande do Norte, 2019. 18.

CÉSAR, L.; LIMA, V. **Crianças passam, pelo menos, 50% do tempo nas telas durante quarentena, sugere estudo.** Crescer, 2020. Disponível em: <<https://revistacrescer.globo.com/Crianças/Comportamento/noticia/2020/04/criancas-passam-pelo-menos-50-do-tempo-nas-telas-durante-quarentena-sugere-estudo.html>>. Acesso em: 17 fev. 2021.

COSTA, R. C. **Concepções de criança na educação infantil de 0 a 4 anos: A relação entre os discursos e as práticas docentes.** Dissertação (Mestrado em Gestão e Práticas Educacionais) - Pós-Graduação UNINOVE, São Paulo, 2014. 207.

CRISPI, P. **As crianças e as telas na pandemia.** Porvir - Inovações em educação, 2020. Disponível em: <<https://porvir.org/as-criancas-e-as-telas-na-pandemia/>>. Acesso em: 17 fev. 2021.

DOMINGO ESPETACULAR. Vídeo (8:11) **O resgate das brincadeiras tradicionais para frear o vício de crianças em telas.** Publicado pelo canal Domingo Espetacular, 2020. ISSN Pauta: Letícia Fagundes, Entrevistados: Cristiano Nabuco e Aline Munhoz. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zEazoCkeUxw&feature=youtu.be>>. Acesso em: jan. 2021.

ESTADÃO. **O que é brincar?** Estadão.edu, 2017. Disponível em: <<https://educacao.estadao.com.br/blogs/colegio-pentagono/o-que-e-brincar/>>. Acesso em: 2 nov. 2020.

FANTACHOLI, F. D. N. **A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO**

INFANTIL. Monografias Brasil Escola, Maringa, Novembro 2009.

FURUNO, F. **Distanciamento estimula criatividade e dissemina novos formatos de eventos.** Desafios da Educação, 2020. Disponível em: <<https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/quarentena-dissemina-eventos-online/>>. Acesso em: 15 jan. 2021.

GODINHO, J. P. B.; AOKI, R. B.; SILVA, G. D. B. **Importância das atividades recreativas no estado comportamental de crianças de 6 a 8 anos.** São Paulo, 2009. 12.

HOSPITAL SANTA LÚCIA. **COMO AS BRINCADEIRAS PROMOVEM O DESENVOLVIMENTO INFANTIL?** Hospital Santa Lúcia, 2019. Disponível em: <<http://www.santalucia.com.br/noticias/como-as-brincadeiras-promovem-o-desenvolvimento-infantil/>>. Acesso em: jan. 2021.

IDOETA, P. A. **Crianças no celular? Como a pandemia mudou o modo como especialistas veem o uso de telas na infância.** BBC News Brasil, 2020. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-53774440>>. Acesso em: jan. 2021.

LIRA, N. A. B.; RUBIO, J. D. A. S. **A importância do brincar na educação infantil.** Revista Eletrônica Saberes da Educação, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 22, 2014.

LUNETAS. **Final de semana com teatro on-line e gratuito para crianças.** Lunetas, 2021. Disponível em: <<https://lunetas.com.br/teatro-on-line/>>. Acesso em: 25 Fevereiro. 2021.

MAMILOS: **Crianças & Telas.** Entrevistados: Pediatra Daniel Baker e o educador George Stein. Entrevistadoras: Cris Bartis e Juliana Wallauer. [S. l.]: B9, 12 out. 2019. Podcast. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/1pA34q4IAwHgYz46dScS4T?si=pgue9QLXS32E5CB9lmRdsQ>> Acesso em: Nov. 2020

MENDES, M. **BRINCADEIRAS.** Educa+ Brasil, 2019. Disponível em: <<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/educacao-fisica/brincadeiras>>. Acesso em: jan. 2021.

NASCIMENTO, C. T. D.; BRANCHER, V. R.; OLIVEIRA, V. F. D. **A Construção Social do Conceito de Infância: uma tentativa de reconstrução historiográfica.** Linhas, Florianópolis, 18 jun. 2008. 18.

NUNES, D. **5 tipos de eventos online que você pode produzir.** Sympla Blog, 2020. Disponível em: <<https://blog.sympla.com.br/tipos-de-eventos-online/>> . Acesso em: 25 dezembro 2020

PEREIRA, B. D. S.; ARRAIS, T. S. **A influência das tecnologias na infância: vantagens e desvantagens.** IV CEDUCE., Campina Grande, 2015. p.8.

PINTO, R. C. **SEGURANÇA EM EVENTOS: apontamentos acerca do plano de segurança.** 28º Congresso Brasileiro das Empresas e Profissionais de Eventos, Ceará, 2019. 12.

PÍPOLO, I. M. **Segurança de eventos: novas perspectivas e desafios para produção.** São

Paulo: Reino Editorial, 2010.

PORTAL EVENTOS. **ABEOC: Mercado de Eventos deve ter prejuízo de R\$ 80 bilhões em dois meses.** Portal Eventos, 2020. Disponível em: <[https://www.revistaeventos.com.br/Entidades/ABEOC:-Mercado-de-Eventos-deve-ter-prejuizo-de-R\\$-80-bilhoes-em-dois-meses/49541](https://www.revistaeventos.com.br/Entidades/ABEOC:-Mercado-de-Eventos-deve-ter-prejuizo-de-R$-80-bilhoes-em-dois-meses/49541)>. Acesso em: 2021.

RODRIGUES, L. M. **A criança e o brincar.** DECANATO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO - DPPG, Mesquita, 2019. 43.

SANTOS, R. A. D.; CHEHADE, M. B.; ROCHA, G. C. G. **A importância da compreensão do conceito de eventos à execução do planejamento, perante as etapas pré, durante e pós-evento.** Revista Científica Eletônica De Turismo, Janeiro 2010.

SANTOS, T. R. L. **Um resgate das brincadeiras de infância: o ensinar a brincar entre pais e filhos.** ÁGORA Revista Eletrônica, Cerro Grande, p. 78-86, Dezembro 2013. n. 17, ISSN 809 4589.

SARMENTO, M. J. **Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da Infância.** Revista Educação e Sociedade, Campinas, vol.26, n. 91, p.361-78, 2005.

SÁ, C. et al. **DISTANCIAMENTO SOCIAL COVID-19 NO BRASIL: EFEITOS SOBRE A ROTINA DE ATIVIDADE FÍSICA DE FAMÍLIAS COM CRIANÇAS.** Revista Paulista de Pediatria, São Paulo, vol.39, 11 Novembro 2020.

SOUZA, C.; STRICKLAND, F. **Sem ajuda na pandemia, setor de eventos amarga pior crise em 20 anos.** Correio Braziliense, 2020. Disponível em: <<https://www.correiobraziliense.com.br/economia/2020/09/4876120-sem-ajuda-na-pandemia-setor-de-eventos-amarga-pior-crise-em-20-anos.html>>. Acesso em: 21 fev. 2021.

TAVARES, R. **Guia Prático de Ações de Segurança Empresarial frente à COVID-19.** FIESP, Maio 2020. 19-20.

TEIXEIRA, K. C. **Infância e atualidade: a concepção de infância na prática educativa.** Só Pedagogia. 24 Abril 2009.

VARELLA, M. **Uso excessivo de celulares pode ser prejudicial às crianças.** DRAUZIO, 2019. Disponível em: <<https://drauziovarella.uol.com.br/coluna-2/uso-excessivo-de-celulares-pode-ser-prejudicial-as-criancas-coluna/>>. Acesso em: set. 2020.

VARGAS, V. A. **Linguagens Infantis: as infâncias vividas nos momentos de brincar na educação infantil.** Dissertação (Mestrado em Educação) – Pós-Graduação em Educação – PPGEDU. Rio Grande, 2015. 119

ZUCCOLOTTO, S. D. A. L. **A desvalorização do brincar pela família do século XXI.** Revista Don Domênico, [S. l.] n. 2, Outubro 2009.

ANEXO

Anexo 1

QUESTIONÁRIO - É HORA DE BRINCAR

1. Endereço de e-mail

2. Sexo

Masculino /Feminino /Outro/Prefiro não dizer

3. Faixa etária

15 a 21 anos/22 a 30 anos/31 a 40 anos /Mais de 40 anos

4. Estado Civil

Solteiro(a) /Casado(a) /Divorciado(a) /Viúvo(a)

5. Qual estado do Brasil você reside?

6. Quantos filho/filha(s) você tem? (apenas números)

7. Qual a faixa etária do(s) seu(s) filho/filhas(s)? (marque mais de uma opção se necessário)

0 a 5 anos/6 a 8 anos /Mais de 8 anos

8. Qual sua situação atual?

Empregado(a) /Desempregado(a) /Autônomo(a)

9. Trabalhando em Home Office?

Sim/ Não/Não se aplica

Sobre a rotina de seu(s) filho/filha(s)

10. Seu(s) filho/filha(s) possui aparelhos eletrônicos (celular, tablet, computador)?

Sim/ Não

11. O que seu(s) filho/filha(s) tem feito em seu tempo livre durante a quarentena? (sem você)

12. Aproximadamente quantas horas por dia seu(s) filho/filha(s) costuma brincar? (não se aplica a brincadeiras com aparelhos eletrônicos)

De 1h a 3h /De 4h a 5h /De 6h a 7h /Mais de 8h

13. Com que frequência você costuma brincar com seu(s) filho/filhas(s)? (não se aplica a brincadeiras com aparelhos eletrônicos)

Nunca / Poucas vezes / Sempre / Todo dia

14. Durante a pandemia, aproximadamente, quantas horas por dia seu(s) filho/filha(s) fica exposto as telas?

De 1h a 3h / De 4h a 5h / De 6h a 7h / Mais de 8h

15. O uso de aparelhos eletrônicos e telas interfere que seu(s) filho/filha(s) brinque? (fora das telas)

Sim / Não

16. Você impõe regras de tempo e dias para o uso de aparelhos eletrônicos?

Sim / Não

17. Seu(s) filho/filha(s) interagem com outras crianças?

Sim / Não

18. Se a resposta anterior foi SIM, especifique: (marcar mais de uma opção, se necessário)

Escola / Vizinhança / Família / Outro:

19. Seu(s) filho/filha(s) conhece jogos e brincadeiras tradicionais?

Sim / Não

20. Durante a pandemia, seu(s) filho/filha(s) participou de algum eventos recreativo online?

Sim / Não

Sobre sua infância

21. Seus pais ou responsáveis participavam de jogos e brincadeiras com você?

Sim / Não

22. Quando criança, que brincadeiras tradicionais marcaram sua infância?

Final

23. Você acha importante a utilização de jogos e brincadeiras no dia a dia da criança?

Sim / Não / Acho indiferente

24. O que tem feito para distrair as crianças durante a quarentena?

25. Antes da quarentena, aproximadamente quanto tempo passava com seu(s) filho/filha(s)?

De 1h a 3h / De 4h a 5h / De 6h a 7h / mais de 8h

26. Qual plataforma online você entende como melhor opção para o evento?

Meet / Zoom / Youtube (live) / Instagram (live) / Facebook (live)

27. Sugira uma brincadeira tradicional que gostaria que fizesse parte da programação do evento.