

Recebido em: 11/09/2024

Aceito em: 09/12/2024

Como citar: Sehaparini, I.; Marques, F. M.; Sebben, S.; Lawall, C.; Aguiar, M. F. O.; Frizzo, G. B. (2024). Vivências da enchente: o brincar e a criatividade infantil com as telas. PSI UNISC, 8(3), 236-260. doi: 10.17058/psiunisc.v8i3.19887

Tipo de Artigo: Relato de pesquisa

Editora responsável: Dra. Leticia Lorenzoni Lasta

Vivências da enchente: o brincar e a criatividade infantil com as telas¹

Experiencias de inundación: juego y creatividad infantil con las pantallas

Flood experiences: children's play and creativity with screens

Indianara Sehaparini

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre - RS/Brasil

ORCID: 0000-0002-7552-0145

E-mail: indianara.sehaparini@gmail.com

Fernanda Martins Marques

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre - RS/Brasil

ORCID: 0000-0002-5424-3513

E-mail: fernandamartinsmarques@outlook.com

Sofia Sebben

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre - RS/Brasil

ORCID: 0000-0001-8725-8482

E-mail: sofiasebben@hotmail.co.uk

Cailane Lawall

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre - RS/Brasil

ORCID: 0009-0004-8832-9026

E-mail: cailanelawall@hotmail.com

Marina Furlan de Oliveira Aguiar

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre - RS/Brasil

ORCID: 0009-0007-5712-7378

E-mail: mariaguiar00@gmail.com

Giana Bitencourt Frizzo

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre - RS/Brasil

ORCID: 0000-0001-8106-4441

E-mail: gifrizzo@gmail.com

¹ Os autores declaram que esta contribuição é original e inédita. Desse modo, assegura-se que a obra não foi publicada em outro periódico científico.

RESUMO

As redes sociais tornaram-se plataformas importantes para o compartilhamento de experiências pessoais durante eventos desafiadores. Cuidadores frequentemente utilizam essas plataformas para divulgar vídeos de seus filhos, incluindo conteúdos criados pelas próprias crianças como parte do brincar virtual. Contudo, o compartilhamento de experiências infantis em redes sociais, particularmente em eventos climáticos extremos, ainda demanda maior investigação, especialmente quanto ao seu potencial para informar respostas a crises futuras. Este estudo analisou, por meio de uma netnografia nas plataformas *Instagram* e *TikTok*, as experiências de crianças compartilhadas por seus responsáveis durante as enchentes de 2024 no sul do Brasil. Foram examinados nove vídeos utilizando análise temática reflexiva. Os resultados evidenciaram a centralidade do brincar, inclusive com telas, e a importância dos brinquedos como símbolos de lar nas vivências infantis. Observaram-se também expressões de gratidão das crianças pelas doações recebidas, destacando o papel do apoio social em momentos de crise. As crianças assumiram um papel ativo nos vídeos, adaptando criativamente o estilo de influenciadores digitais para promover ações de solidariedade. Embora os vídeos tenham dado visibilidade às experiências infantis, eles levantam questões sobre a exposição das crianças nas redes sociais e seu direito à privacidade, reforçando a responsabilidade de segurança digital por parte de seus cuidadores. Conclui-se que as telas podem ser aliadas no estímulo ao brincar criativo, sendo essencial oferecer condições para o brincar tanto on-line quanto off-line, especialmente em contextos de eventos climáticos extremos.

Palavras-chave: rede social; clima extremo; brincar; desenvolvimento infantil; tecnologia digital.

RESUMEN

Las redes sociales se han convertido en plataformas clave para compartir experiencias personales durante acontecimientos difíciles. Los cuidadores suelen utilizarlas para publicar vídeos de sus hijos, incluidos contenidos creados por los propios niños como parte del juego virtual. Sin embargo, el intercambio de experiencias infantiles en redes sociales, especialmente en fenómenos meteorológicos extremos, requiere más investigación, particularmente por su potencial para informar respuestas a crisis futuras. Este estudio analizó, mediante netnografía en Instagram y TikTok, las experiencias de niños compartidas por sus tutores durante las inundaciones de 2024 en el sur de Brasil. Se examinaron nueve vídeos utilizando análisis temático reflexivo. Los resultados destacaron la centralidad del juego, incluso mediado por pantallas, y la importancia de los juguetes como símbolos del hogar en las vivencias de los niños. También se observaron expresiones de gratitud de los niños por las donaciones recibidas, subrayando el papel del apoyo social en tiempos de crisis. Los niños asumieron un papel activo en los vídeos, adaptando creativamente el estilo de los influencers digitales para promover acciones solidarias. Aunque los vídeos dieron visibilidad a sus experiencias, plantean cuestiones sobre la exposición de los niños en redes sociales y su derecho a la privacidad, resaltando la responsabilidad de los cuidadores en garantizar su protección digital. Se concluye que las pantallas pueden ser aliadas en el fomento del juego creativo, siendo fundamental ofrecer condiciones para el juego tanto en línea como fuera de línea, especialmente en escenarios de fenómenos meteorológicos extremos.

Palabras-clave: red social; clima extremo; juego; desarrollo infantil; tecnología digital.

ABSTRACT

Social networks have become important platforms for sharing personal experiences during challenging events. Caregivers often use these platforms to post videos of their children, including content created by the children themselves as part of virtual play. However, the sharing of children's experiences on social media, particularly during extreme weather events, still requires further investigation, especially as regards its potential to inform responses to future crises. This study analyzed, through netnography on the Instagram and TikTok platforms, the experiences of children shared by their guardians during the 2024 floods in southern Brazil. Nine videos were examined using reflective thematic analysis. The results showed the centrality of play, including with screens, and the importance of toys as symbols of home in children's experiences. There were also expressions of gratitude from the children for the donations received, highlighting the role of social support in times of crisis. The children took an active role in the videos, creatively adapting the style of digital influencers to promote solidarity actions. Although the videos gave visibility to children's experiences, they raise questions about children's exposure on social networks and their right to privacy, reinforcing the responsibility of digital safety on the part of their caregivers. The conclusion is that screens can be an ally in stimulating creative play, and it is essential to provide conditions for both online and offline play, especially in the context of extreme weather events.

Keywords: social network; extreme weather; play; child development; digital technology.

Introdução

As mudanças climáticas provocaram o aumento da frequência e intensidade de eventos extremos, como furacões, inundações e incêndios florestais, trazendo situações desafiadoras para populações ao redor do mundo (Jacobi & Giatti, 2017). Essas catástrofes geram instabilidade, sentimento de insegurança e exposição a diversas perdas, além de rupturas nas rotinas das populações atingidas. Nos primeiros dias do mês de maio de 2024, o Rio Grande do Sul foi atingido por um desses eventos, devido a fortes e contínuas chuvas, que resultaram na maior enchente da história do estado. O relatório da Defesa Civil, datado de 20 de agosto de 2024, contabilizou 478 municípios atingidos, com 2.398.255 pessoas afetadas, 806 feridos, 27 desaparecidos e 183 óbitos confirmados (Governo do Estado do Rio Grande do Sul, 2024).

Os impactos gerados por mudanças climáticas são agravados quando relacionados a outras vulnerabilidades, como a pobreza e o adensamento populacional da região atingida (Fundo das Nações Unidas para a Infância [UNICEF], 2022). Dentre os indivíduos abrigados em decorrência da enchente no Rio Grande do Sul, estima-se que cerca de 10 mil eram crianças e adolescentes de até 17 anos (Gama, 2024). Em um panorama global, conforme dados da UNICEF (2021), cerca de 330 milhões de crianças são expostas a territórios com

probabilidade para inundações fluviais, e é provável que a situação se agrave à medida que a temperatura global aumente. O cenário de mudanças climáticas é considerado um fator de risco para o aumento de problemas de saúde mental em crianças (Gislason et al., 2021). A situação traumática decorrente da perda de rotina, moradia, bens e, potencialmente, de familiares, favorece a desorganização psíquica da criança, que pode apresentar reações psicológicas agudas e sintomas atrelados ao luto, ansiedade e depressão (Sociedade Brasileira de Pediatria [SBP], 2024). Por isso, estratégias promotoras de resiliência na infância são essenciais para a mitigação dessas consequências em contextos de catástrofes.

Nas enchentes ocorridas no Rio Grande do Sul, devido à magnitude da crise desencadeada, uma onda de doações e ações de amparo à população atingida se espalhou pelo Brasil e internacionalmente, impulsionada, entre outros meios, por postagens na internet, mais especificamente, nas redes sociais. A internet é uma das principais revoluções tecnológicas na história da humanidade. Inicialmente, ela foi vista como uma ameaça ao mundo real, sendo considerada uma possível destruidora do contato físico e a principal promotora da solidão humana (Dias & Costa, 2012). No entanto, ao longo do tempo, o potencial da internet como um espaço positivo e enriquecedor para trocas entre seus usuários tem se consolidado. Durante a pandemia de COVID-19, por exemplo, ocorrida entre 2020 e 2023, a internet teve um papel fundamental na manutenção de diferentes atividades, como atendimentos de saúde, teletrabalho, aulas on-line, contatos com familiares e amigos, e promoção de momentos de lazer para adultos e crianças (Albuquerque et al., 2023; Pedrotti et al., 2021; Santana et al., 2020; Silva et al., 2021). Em especial, as redes sociais e os blogs, foram os principais espaços para compartilhamento de vivências e experiências durante a pandemia de COVID-19 (Gajanigo & Souza, 2021).

Durante a pandemia, as mídias digitais, como tablets, smartphones e os videogames foram utilizadas pelas crianças e seus cuidadores para promover o brincar no ambiente virtual (Albuquerque et al., 2023). Em seu estudo sobre as articulações entre as crianças, as telas e o brincar durante a pandemia de COVID-19, Albuquerque et al. (2023) destacam a criatividade e o uso ativo de dispositivos eletrônicos, descrevendo o fenômeno de “brincar nas, com e apesar das telas” (p.27). O “brincar nas telas” diz respeito ao uso desses dispositivos como espaços onde o brincar acontecia, seja por meio de jogos individuais ou por interações com amigos via atividades on-line e videochamadas. Essa modalidade propiciou o brincar compartilhado e a interação social no ambiente virtual, respeitando as regras do isolamento durante a pandemia.

O “brincar com as telas” abrangeu momentos em que as telas eram integradas de forma ativa na brincadeira, por meio do uso de câmeras para produzir vídeos e aplicativos para criar histórias. Essa categoria também integra, no brincar, o conteúdo acessado pelas crianças, que assumiram o papel de personagens e criaram fantasias a partir de seus desenhos e vídeos favoritos (Albuquerque et al., 2023). Por sua vez, o “brincar apesar das telas” representa situações em que as telas não estavam envolvidas na brincadeira. Mesmo com o uso intensificado de mídias digitais na pandemia, as brincadeiras tradicionais fizeram parte do cotidiano de crianças e adultos, por meio de atividades de faz-de-conta, uso de diferentes brinquedos e brincadeiras que envolviam movimentos físicos. Segundo as autoras, isso sugere que as telas não substituem as brincadeiras tradicionais, sendo o uso de telas condicionado por diferentes fatores (Albuquerque et al., 2023).

O brincar para a criança é uma forma de enfrentamento de experiências traumáticas, como observado durante a pandemia de COVID-19. Durante o período de isolamento social, marcado pela interrupção de atividades escolares e da convivência em espaços públicos (Basei, 2022), as crianças adaptaram suas brincadeiras aos ambientes domésticos e virtuais (Meirelles et al., 2022). Essa adaptação reflete a capacidade infantil de transformar o brincar em um mecanismo promotor de saúde, mesmo em situações adversas (Meirelles et al., 2022, p.12). Por isso, é importante refletir como as inovações tecnológicas têm atravessado as experiências e o desenvolvimento infantil, e promovido um espaço para o brincar virtual. A relação entre o brincar na infância e o uso de mídias digitais será analisada neste estudo com base na teoria winnicottiana, que oferece um referencial teórico sólido para compreender essa dinâmica.

A teoria winnicottiana considera o brincar como um ato fundamental para a saúde, principalmente para crianças, relacionando-o ao desenvolvimento da subjetividade do indivíduo (Dias & Costa, 2012). Winnicott (1896-1971/2019a) postula que viver criativamente é uma condição de saúde, estando o brincar intimamente ligado à criatividade. Por meio do brincar o indivíduo se torna criativo e desenvolve sua personalidade, apropriando de seu *self* (Winnicott, 1896-1971/2019a). A criatividade se desenvolve com o suporte de um ambiente acolhedor que incentiva a expressão da subjetividade (Rocha, 2021). O brincar e a criatividade são criados no espaço potencial, um espaço que permite a elaboração de situações vividas pelos indivíduos, que está situado entre a realidade psíquica do indivíduo e o mundo externo (Winnicott, 1896-1971/2019a). Desse modo, no brincar, a

criança transforma o que é apresentado da realidade objetiva em algo único e carregado de singularidade.

O brincar proporciona um espaço à criança para que ela se relacione com seu corpo e com o ambiente ao seu redor, desenvolvendo relações, percepções e sentimentos que a auxiliam a construir a sua identidade (Winnicott, 1896-1971/2019a; Winnicott, 1896-1971/2021). Quando uma criança se relaciona de forma passiva com a realidade externa, ela reconhece o mundo como um espaço ao qual ela deve se adequar, adaptando-se à criatividade de outra pessoa ou de uma máquina (Winnicott, 1896-1971/2019a). Ao brincar ativamente, a criança lida com angústias, pensamentos e impulsos, sendo que a expressão da agressividade na brincadeira auxilia na regulação emocional infantil (Winnicott, 1896-1971/2021). Durante experiências potencialmente traumáticas, o brincar ativo auxilia a adaptação da criança ao ambiente, permitindo o controle da angústia. Nesse contexto, os adultos precisam ser promotores do brincar, apresentando objetos e/ou reconhecendo o espaço criativo da criança (Winnicott, 1896-1971/2021). A partir dessa perspectiva, considerando o contexto contemporâneo no qual o uso de tecnologia, que permeia a infância, é tido como passivo, torna-se pertinente discutir sobre o brincar nos ambientes virtuais.

O brincar virtual diz respeito ao uso de jogos eletrônicos e brinquedos inteligentes (*smart toys*), nos quais o potencial criativo das crianças poderia ser limitado pela imposição de um sistema operacional que coordena as possibilidades criativas (Fróis & Moreira, 2010). A interação lúdica por meio de mídias digitais, portanto, é questionada já que o uso de telas digitais pode limitar a criatividade infantil devido à imposição de um ambiente previamente construído (Carvalho, 2015). O brincar em um ambiente virtual é visto como um impeditivo para a criatividade da criança, afastando-a de emoções e trocas relacionais que seriam promovidas na construção dos espaços para o brincar (Rezende et.al., 2020). Nesse contexto, o uso de mídias digitais restringe o contato da criança com o mundo externo, prejudicando a formação de vínculos e o desenvolvimento de habilidades sociais (Carvalho, 2015).

Por outro lado, o ambiente virtual é considerado um espaço para o desenvolvimento da criatividade. O estudo realizado por Loudoun et al. (2024) verificou que as crianças percebem seu desenvolvimento lúdico ao brincar em ambientes virtuais, de modo semelhante à realização de brincadeira em ambientes físicos. Jogos que facilitam o desejo das crianças por exploração, como *Minecraft* e *YoYa World*, foram identificados como facilitadores da expressão de criatividade e sociabilidade pelas crianças (Loudoun et al., 2024). Esses resultados contrastam com a noção de que o brincar virtual seria apenas um espaço passivo

para a criança, impedindo o brincar criativo. A subjetividade transpõe os limites da realidade física, sendo influenciada pelas possibilidades oferecidas pelo ambiente, onde novos significados sobre a relação consigo e com os outros podem ser construídos, tanto em ambientes virtuais quanto físicos (Gregório & Amparo, 2018). Essa perspectiva reforça a importância de considerar o brincar virtual como um fenômeno multifacetado, em que tanto a criatividade quanto a passividade podem coexistir, dependendo do contexto e das condições em que ocorra a interação criança-tecnologia.

O brincar virtual tem sido permeado por outro fenômeno emergente: o uso das redes sociais como espaços de influência cultural, social e econômica (Blum-Ross & Livingstone, 2017). Uma das práticas atreladas a esse fenômeno na infância refere-se ao *sharenting*, termo cunhado a partir das palavras em inglês *share* e *parenting*, que descreve o compartilhamento on-line de conteúdos relacionados às crianças, como fotos, vídeos e relatos de experiências, por seus responsáveis (Blum-Ross & Livingstone, 2017). O compartilhamento de imagens de crianças nas redes sociais tem sido analisado sob diversas perspectivas, uma das quais interpretada como o desejo autocentrado dos cuidadores em expor sua relação com seus filhos (Holiday et al., 2020).

O *sharenting* pode ter objetivos econômicos, transformando as crianças em produto para publicidade. Dessa forma, compartilhar o dia a dia da criança e produzir conteúdo sobre o estilo de vida familiar cria um modelo de negócios com diversas oportunidades de ganhos financeiros (Abidin, 2015; Porfírio & Jorge, 2022). A presença das crianças nas redes sociais, seja por iniciativa própria ou pelo incentivo dos responsáveis, tem repercutido em debates que apontam malefícios relacionados a segurança de dados, a exposição excessiva e a exposição ao *cyberbullying* (Núñez-Gómez et al., 2021). Em contrapartida, existem também potenciais benefícios, que estão atrelados ao desenvolvimento infantil em um espaço sociocultural imerso no ambiente virtual (Tomaz, 2023).

A socialização infantil no ambiente virtual tem sido relacionada a alguns padrões de comportamentos semelhantes a modelos produzidos por influenciadores digitais (Marôpo et al., 2021; Tomaz, 2023). Algumas características comumente percebidas dizem respeito ao reconhecimento virtual como uma espécie de celebrificação própria; a reprodução de comportamentos de celebridades, com o sujeito tornando-se um produto digital e o entretenimento, como a criação de conteúdo sobre si e sobre o outro (Marôpo et al., 2021). Um exemplo disso são os canais de *youtubers* mirins, cuja principal característica é a produção de vídeos a partir da vida privada, com um caráter performático (Tomaz, 2023). A

socialização e a visibilidade das crianças nas redes sociais produzem novos pressupostos em relação às práticas tradicionais da infância. As crianças passam a produzir conteúdo, incentivadas pelos responsáveis, com o intuito de potencialmente serem vistas, criando-se uma necessidade psicológica de reconhecimento virtual a ser satisfeita, sobretudo, sob o alicerce do engajamento com o conteúdo publicado (Tomaz, 2023).

Dessa forma, a produção de conteúdos e o *sharenting* também integram os processos de constituição de subjetividades e vivências infantis, permitindo às crianças uma elaboração das próprias vivências, uma identificação de outras crianças com o conteúdo, bem como o desejo dos adultos na criação do conteúdo da criança (Tomaz, 2022). Nesse sentido, há um desenvolvimento da cultura lúdica própria da infância no contato com as culturas digitais, como a criação de histórias inspiradas nos canais de *Youtube*, bem como o aprendizado de experiências específicas e diversas brincadeiras. A partir disso, as redes sociais têm revelado um crescente protagonismo infantil no espaço midiático, uma vez que as crianças podem emergir enquanto criadoras de conteúdos, quando apoiadas ou influenciadas por seus responsáveis (Tomaz, 2022; Tomaz, 2023). Em síntese, o uso das telas digitais pelas crianças atribui um novo sentido às formas de ser e estar na infância, transitando na brincadeira, influenciando comportamentos e a percepção de si, que são também mediadas pelo uso das redes sociais e o brincar virtual.

O contato das crianças com ambientes virtuais é comum desde a primeira infância, havendo a integração entre os ambientes físico e virtual (Comitê Gestor da Internet no Brasil [CGIBR], 2022). Nesse contexto, o brincar virtual se destaca como uma atividade que pode tanto ampliar a criatividade infantil quanto promover o contato social (Albuquerque et al., 2023; Loudoun et al., 2024). Ao mesmo tempo, as redes sociais exercem influência significativa sobre as crianças, seja por meio do *sharenting* ou do consumo de conteúdo (Porfírio & Jorge, 2022; Tomaz, 2023). Essa dinâmica se torna ainda mais relevante em situações de eventos traumáticos, como as enchentes de maio de 2024 no Rio Grande do Sul, que impactaram diretamente a vida emocional e a capacidade de enfrentamento das crianças. A análise das experiências infantis compartilhadas nas redes sociais durante esses momentos de crise climática pode oferecer subsídios para o desenvolvimento de intervenções e estratégias que possam apoiar a infância em cenários semelhantes no futuro. Assim, este artigo tem como objetivo analisar as experiências das crianças compartilhadas nas redes sociais durante as enchentes de maio de 2024 no Rio Grande do Sul, buscando compreender as implicações desse fenômeno.

2. Metodologia

2.1 Netnografia

Este estudo utilizou a netnografia, uma metodologia de pesquisa predominantemente qualitativa, que familiariza as técnicas utilizadas em pesquisas etnográficas para compreender e investigar culturas e comunidades formadas por meio de comunicações mediadas pela tecnologia (Kozinets, 2014), no caso do presente artigo, em redes sociais. A ênfase é dada no significado por trás de publicações realizadas nas redes sociais, incluindo a análise de diferentes produções midiáticas, como memes, comentários e vídeos. Trata-se de um método relevante, rápido e discreto de coleta de dados, no qual os pesquisadores trabalham com recortes de conteúdos que são divulgados na internet publicamente pelos usuários (Kozinets, 2014). A netnografia foi escolhida como metodologia devido à sua capacidade inata de se aproximar da população pesquisada, sendo um método de pesquisa menos intrusivo para a coleta de dados sobre as experiências das crianças durante a enchente.

2.2 Procedimentos

A netnografia utilizou vídeos que, no período da coleta, estavam disponibilizados nas redes sociais na categoria de vídeos públicos e que relataram as vivências das crianças durante a enchente ocorrida em maio de 2024 no estado do Rio Grande do Sul. Por essa razão, esta pesquisa está em conformidade com a Resolução nº 510 (2016) do Conselho Nacional de Saúde, segundo a qual, isenta a aprovação por parte de um comitê de ética em pesquisa para estudos com dados de domínio público.

Os dados foram coletados entre 27 de maio e 17 de junho de 2024, por meio das plataformas *Instagram* e *TikTok*. As *hashtags* utilizadas nos mecanismos de busca das plataformas foram: "#enchentesrs" e "#crianças"; "#enchentesrs" e "#abrigo"; e "#sosriograndedosul" e "#crianças". Optou-se por utilizar o *Instagram* e o *TikTok* por serem as redes sociais com maior número de usuários adultos no Brasil atualmente (CGIBR, 2022), sendo esses, também, os dois aplicativos mais baixados no mundo nos anos de 2022 e 2023 (Bocard, 2023). Foram identificados, a partir das *hashtags*, 15 vídeos, de domínio público, compartilhados por responsáveis nas redes sociais, nos quais foi possível identificar vivências relatadas pelas crianças sobre as enchentes.

Para este estudo selecionaram-se 9 vídeos que compuseram a amostra, com base nos seguintes critérios de inclusão: (1) crianças entre 4 a 8 anos, residentes no Rio Grande do Sul; (2) a criança deveria ser a protagonista do vídeo, relatando vivências sobre a enchente ou

pedindo doações; e (3) o vídeo deveria ser publicado por um responsável pela criança. O terceiro critério de inclusão atende aos termos de uso das redes sociais *Instagram* e *TikTok*, que determinam a criação de perfis apenas após os 13 anos de idade do usuário (Instagram, 2022; TikTok, 2024).

Os vídeos foram baixados das plataformas em formato de vídeo com áudio, com subsequente transcrição literal do áudio. Para alcançar os objetivos deste estudo, foram considerados os conteúdos verbais das crianças, bem como uma breve descrição da cena analisada, considerando-se os aspectos de interação e as imagens/vídeos das gravações. A amostra foi composta por um número ligeiramente maior de vídeos de meninas do que de meninos (60%), com as crianças apresentando idade média de 4,8 anos, sendo que cinco delas não estavam em abrigos comunitários durante a postagem do vídeo. Os vídeos foram publicados majoritariamente pelas mães (90%), e ligeiramente mais no *TikTok* (60%). A Tabela 1 apresenta pormenores das características dos vídeos selecionados para a análise.

Tabela 1

Caracterização dos vídeos

Vídeo	Sexo da criança	Idade da criança	A criança estava em abrigo comunitário?	Responsável pela divulgação do vídeo	Rede Social
VD1	Masculino	6	Sim	Mãe	<i>TikTok</i>
VD2	Feminino	4	Sim	Mãe	<i>TikTok</i>
VD3	Masculino	5	Não	Mãe	<i>Instagram</i>
VD4	Feminino	4	Sim	Mãe	<i>TikTok</i>
VD5	Feminino	4	Sim	Mãe	<i>Instagram</i>
VD6	Masculino	7	Não	Mãe	<i>TikTok</i>
VD7	Feminino	6	Não	Pai	<i>Instagram</i>
VD8	Feminino	4	Não	Mãe	<i>Instagram</i>
VD9	Feminino	4	Não	Mãe	<i>TikTok</i>

Nota: Tabela elaborada pelas autoras.

2.3 Análise de dados

Os dados foram submetidos à análise temática reflexiva (Braun et al., 2019), com auxílio do *software* Nvivo (QSR, 2016). As transcrições dos vídeos foram importadas para o *software* pela primeira autora desse artigo, que conduziu as análises seguindo as recomendações de Braun et al. (2019), conforme descrito a seguir: (1) Familiarização com os dados, etapa em que o pesquisador entra em contato com os dados para levantar *insights*; (2) Geração de códigos iniciais, que envolve a codificação de segmentos que potencialmente contribuem para responder às perguntas de pesquisa; (3) Construção de temas, desenvolvidos com base na identificação de padrões entre os códigos da etapa anterior; (4) Revisão dos temas, em que o pesquisador avalia os temas para garantir que eles representem com precisão os dados; (5) Definição e nomeação dos temas, para que os títulos escolhidos capturem claramente o conteúdo dos temas; e (6) Redação detalhada do relatório explicando os resultados da análise. Os temas foram revisados de modo independente por duas pesquisadoras, sendo as divergências discutidas com o grupo de pesquisa até se obter o consenso.

3. Resultados e discussão

O material analisado retratou a realidade das crianças frente à experiência de uma crise climática, a enchente ocorrida em maio de 2024 no estado do Rio Grande do Sul. Nos vídeos foi possível identificar crianças que ficaram desabrigadas e precisaram permanecer em abrigos improvisados, como aqueles instalados em ginásios esportivos. Os vídeos publicados demonstravam um ambiente improvisado com colchões espalhados no chão, que delimitavam os espaços das famílias. Observou-se que os pertences estavam colocados em sacolas plásticas, sendo que haviam diversas roupas penduradas e pessoas em constante movimentação no ambiente. Já os vídeos nos quais as crianças não se encontravam em abrigos, ora as mostravam dentro de suas casas, ora em ambientes externos onde estavam em contato com os estragos causados pelas enchentes. Foram construídos dois temas que descreveram as experiências das crianças compartilhadas nas redes sociais durante as enchentes: “O brincar em tempos de crise” e “Protagonismo infantil e doações”. Os temas serão apresentados a seguir e ilustrados por meio de vinhetas retiradas dos vídeos.

3.1 O brincar em tempos de crise

Esse tema indicou que o brincar, atividade característica da infância, esteve presente nas experiências das crianças compartilhadas nas redes sociais durante o período das

enchentes. Nos vídeos analisados, identificou-se crianças gravadas por seus responsáveis, ou que registraram a si próprias narrando seu brincar. Em especial, as crianças que estavam alocadas em abrigos relataram as brincadeiras que foram proporcionadas nesses espaços. Em um dos vídeos gravados por uma mãe no abrigo, a criança aparece fantasiada de princesa, com uma pintura no rosto contando sua experiência: *“Oi, gente. Eu sou uma fada princesa, estou aqui no abrigo, e tem umas moças que estão fazendo maquiagem em todo mundo.”* (VD2). O relato sugere que, mesmo em um contexto de crise e inseguranças, a fantasia permitiu que a criança transformasse o ambiente do abrigo em um espaço de imaginação.

Em outra gravação, também feita por uma mãe, duas crianças que estão sentadas em colchões no abrigo relatam com animação as suas atividades no local, com uma delas expondo: *“A gente tá cuidando das crianças [do abrigo] para fazer várias brincadeiras com elas”* (VD1), sendo possível observar que elas se tornaram participantes ativas na brincadeira ao auxiliarem nos cuidados com seus pares. A inclusão da criança como responsável pela brincadeira possibilita que ela se sinta pertencente ao contexto e capaz de ajudar nas tarefas realizadas nesse espaço. O brincar guiado e entre os pares se torna primordial para a criança após a vivência de situações advindas de crises climáticas, pois reduz o estresse e a incerteza, permitindo a elaboração de emoções negativas (Bateman et al., 2013).

Os adultos, ao proporcionarem uma atividade lúdica, potencialmente auxiliaram as crianças a lidarem com os momentos desafiadores da enchente de forma mais leve e criativa. A brincadeira é uma complexa atividade que envolve tradições históricas, bem como o contexto no qual a criança está inserida. No decorrer do brincar a realidade e a fantasia são conectadas, se tornando uma forma para que a criança elabore desafios e emoções (Cowan et.al., 2021). É possível refletir, portanto, como as brincadeiras no abrigo, promovidas pelos adultos com as crianças, foram espaços potenciais para a elaboração de situações vivenciadas na enchente.

Os momentos recreativos nos abrigos foram percebidos pelas crianças como uma forma de descontração e cuidado em meio a essa realidade difícil, conforme indica o seguinte relato: *“Todo mundo está fazendo maquiagem para ficar bonito”* (VD2), dito pela criança fantasiada de princesa. O brincar é prazeroso e natural, mesmo quando envolve diferentes níveis de ansiedade, e tem como função promover o crescimento pessoal da criança de modo a diminuir barreiras que possam interferir no desenvolvimento (Winnicott, 1971/2019a). Nos abrigos, brincadeiras tradicionais, como desenhar, também serviram como meio de expressão para as crianças. No VD9, por exemplo, a mãe filma seus filhos em meio ao abrigo, os quais

mostram orgulhosamente seus cartões com desenhos coloridos que fizeram em comemoração ao Dia das Mães.

Segundo Winnicott (1971/2019a) o brincar é inerente à infância e está intimamente ligado à saúde; quando a criança brinca, ela transforma psicologicamente a vivência de fenômenos externos, atribuindo a eles significados e sentimentos. Dessa forma, em momentos desafiadores, como durante as enchentes, atividades como o desenho podem ajudar as crianças a se expressarem e elaborarem os acontecimentos (Winnicott, 1971/2019a). Além disso, ficou evidente a importância de preservar elementos cotidianos e significativos das crianças, como a celebração do Dia das Mães, mesmo em situações adversas que envolvem a quebra da rotina das crianças e a necessidade de residir em um abrigo comunitário emergencial. Essa prática se alinha com o conceito de previsibilidade, conforme a teoria winnicottiana, que enfatiza a necessidade de cuidados consistentes e sensíveis dos adultos. Esse cuidado permite à criança saber o que esperar do seu ambiente externo, proporcionando uma sensação de segurança, o que tende a facilitar a continuidade da sua experiência psíquica (Winnicott, 1965/2019b).

As crianças utilizaram as telas digitais ativamente na brincadeira, criando relatos próprios sobre suas experiências durante as enchentes. Em um dos vídeos, de forma autônoma, o menino filma inicialmente seu próprio rosto e, depois, da janela do apartamento, conversa de modo espontâneo mostrando a situação da cidade. Por meio de uma reprodução jornalística, ele imita uma cobertura feita pela mídia sobre a catástrofe: *“Bom dia, aqui de novo. Estamos fazendo outro vídeo porque a maioria das pessoas está na enchente”* (VD3). Essa vinheta sugere que o uso de telas digitais na brincadeira serve à imitação do cotidiano da criança, evidenciando, ao mesmo tempo, que a criatividade esteve presente na gravação do vídeo, pois a criança buscou representar um boletim de notícias sobre a enchente. Esse dado demonstra a fantasia e o brincar da criança como dimensões de suas experiências, ressaltando a criatividade infantil também diante das adversidades.

A tecnologia, portanto, oferece novos paradigmas ao brincar da criança, que tende a ser permeado pela reprodução de cenas comuns do ambiente físico na realidade virtual (Fróis & Moreira, 2010). Dessa forma, a criança constrói a sua subjetividade, podendo usufruir do mundo virtual como um espaço para a elaboração do seu cotidiano (Dias & Costa, 2012). Esses resultados também remetem ao fenômeno de brincar com as telas, conforme descrito por Albuquerque et al. (2023), que diz respeito a momentos em que esses dispositivos são utilizados de modo ativo pelas crianças enquanto objetos integrados à brincadeira, a exemplo

do emprego de câmeras para produzir vídeos. O brincar com as telas também ocorre quando as crianças integram criativamente, no brincar, o conteúdo que acessam nesses dispositivos, como, por exemplo, ao assumirem o papel de personagens e fantasiarem com base em seus vídeos favoritos (Albuquerque et al., 2023).

A análise dos vídeos também indicou que o domínio das crianças sobre as telas digitais se refletiu em seu comportamento diante das câmeras. Nos casos em que elas gravaram a si mesmas, foi observada uma maior desenvoltura na fala e um direcionamento do conteúdo como se estivessem conversando com espectadores, algo evidente em dois dos vídeos analisados, VD3 e VD7 (Tabela 1). A familiaridade com telas digitais permite que as crianças naveguem com desinibição em diferentes ambientes virtuais. As crianças aprendem comportamentos, códigos, hábitos e modos de se expressar próprios dos ambientes virtuais. Torna-se, assim, fundamental que o uso seja orientado e supervisionado pelos cuidadores, especialmente, em relação ao uso de redes sociais.

Os dados, ainda, destacaram a importância dos brinquedos e objetos pessoais para as crianças. Em um dos vídeos, uma criança aparece com as roupas sujas e, enquanto ajuda a limpar a casa em meio à lama, pede à mãe, que está gravando: "*tu [mãe] lava meus ursinhos*" (VD6), demonstrando sua preocupação com seus pertences naquele momento. Em outro relato, feito por uma criança em um abrigo, ela conta: "*aqui a gente está ganhando um monte de brinquedo, de ursinho, pra gente levar lá pra casa*" (VD9). Isso reforça como as crianças constroem seu espaço em casa a partir de objetos próprios, que vão sendo marcados por significados particulares. A perda ou o dano causado pela enchente a esses objetos pode significar mais uma ruptura da continuidade na experiência de ser dessas crianças, expressando concretamente as diversas perdas vivenciadas por elas na enchente. Por outro lado, a chance de reparar os brinquedos remete à possibilidade de reconstrução da realidade, gerando sentimentos de maior segurança e confiança quanto ao ambiente, em um momento de extrema instabilidade.

2. Protagonismo infantil e doações

Esse tema aborda como as crianças, ludicamente, narram os pedidos e recebimentos de doações durante e após a enchente. As doações podem ser vistas como símbolos de apoio e cuidado da comunidade, com potencial de contribuir para o bem-estar emocional das crianças. Nos vídeos, percebeu-se que, entre as crianças menores, com idade entre 4 e 5 anos, houve uma reprodução de comportamentos e falas que costumam estar presentes em vídeos

de influenciadores digitais, como no seguinte trecho: “*Looks que eu ganhei depois da enchente! E eu amei!*” (VD4), fala extraída de um vídeo gravado pela mãe, em que sua filha expressa um grande entusiasmo após receber doações de roupas e calçados e provar os *looks* recebidos. As reações da criança ao receber os itens sugerem um reflexo positivo das doações, mostrando como a generosidade é capaz de trazer alegria para tempos difíceis: “*Eu também ganhei esse vestidinho da gatinha, eu ganhei essa blusa maravilhosa!*” (VD4).

As redes sociais são um espaço no ambiente virtual comum ao desenvolvimento das crianças. Com maior frequência, pode-se observar que as crianças, incentivadas pelos próprios responsáveis, agem de modo a imitar conteúdos expostos nas redes sociais, com o objetivo de compartilharem suas vivências e experiências (Sarno, 2022; Tomaz, 2023). Os dados do presente estudo corroboram com a literatura, já que é possível inferir que a criação de conteúdos para as redes sociais constitui parte na elaboração das experiências vividas nas enchentes pelas crianças. De maneira lúdica, elas se utilizaram desses comportamentos para lidarem com a angústia de estarem em abrigos e por terem perdido seus pertences. O conteúdo produzido pelas crianças sobre as doações recebidas, ainda, pode ter gerado maiores engajamentos com a situação de calamidade causada pela enchente, ampliando a solidariedade.

Ao mesmo tempo, a criatividade das crianças pôde ser percebida como um recurso para solicitar doações, como no trecho “*O look que eu ganhei depois da enchente e você também pode doar para outras criancinhas!*” (VD5). No vídeo, a criança está em cima de um colchão, pulando e fazendo poses enquanto mostra roupas, calçados e objetos que recebeu por meio de doações. Pela imitação de um discurso de influenciadores digitais, ao mostrar as doações recebidas, o público é direcionado para a informação sobre o que poderia ser doado. Nesse momento, a criança recria um cenário virtual, transformando seu pedido de doações em uma brincadeira na qual ela se torna uma influenciadora: “*Agora vem cá que eu vou te contar tudo que você pode doar! Doe brinquedos, roupinhas de inverno, cobertas quentinhas, meias quentinhas, sapatinhos e repelente*” (VD5).

A possibilidade de utilizar discursos promovidos nas redes sociais para brincar de influenciador digital pode ter facilitado a ressignificação de vivências traumáticas, como a perda de mantimentos e a estadia em abrigos, como exemplificado no trecho: “*Oi, pessoal! Acabou de chegar aqui todas essas comidas para as famílias que estão desabrigadas*” (VD8). Nesse momento, a criança estava sendo gravada pela mãe, mostrando todas as

doações que estavam sendo separadas para serem distribuídas às pessoas atingidas pela enchente.

A imitação de falas e gestos de influenciadores digitais nos vídeos das crianças levanta a reflexão sobre o quanto é comum o acesso a conteúdo de redes sociais por elas, sendo esses conteúdos inspirações para o desenvolvimento criativo nas brincadeiras. O espaço potencial promovido pelo ambiente virtual permite o uso de telas digitais como um recurso criativo. A criatividade pôde ser identificada nos vídeos nas representações de conteúdos digitais que foram elaborados de modo único e personalizado pelas crianças, por meio de comportamentos e imitações (Gregório & Amparo, 2018; Rocha, 2021).

A criatividade das crianças observada nos vídeos está relacionada com o que Winnicott (1971/2019a) descreve como a permissão para o indivíduo sentir valia em seu viver. Na infância, em especial, ambientes que estimulam o desenvolvimento da criatividade permitem que a criança não se submeta passivamente às influências de ambientes externos. Portanto, a criança não está apenas subordinada a determinações culturais impostas por outros ou pela tela digital, mas participa ativamente da construção de seu mundo interno a partir da interação com o ambiente externo.

Além disso, os pedidos de doação feitos pelas crianças demonstraram uma preocupação genuína com seus pares e com a situação de calamidade do estado. As crianças expressaram, por meio dos pedidos, a necessidade de brinquedos para si mesmas e para seus irmãos, evidenciando uma conscientização sobre a solidariedade: *“Se vocês quiserem, podem dar o brinquedo para mim e para o meu irmãozinho”* (VD6). No vídeo, a mãe grava a criança ajudando na limpeza da rua enquanto ambos dialogam sobre como as pessoas poderiam ajudar para a reconstrução da casa deles, que foi atingida pela enchente.

Ademais, as crianças adaptaram seus pedidos de doações conforme foram observando as necessidades pontuadas em diferentes canais midiáticos no decorrer da enchente. No trecho a seguir, observa-se a compreensão da criança sobre a necessidade de itens variados para a reconstrução dos lares: *“Doa algumas coisas, como itens de higiene, roupas, um monte de coisas. Você pode doar coisas para lavar as casas. Você tem que lavar [roupas e calçados] e trazer as coisas para as pessoas”* (VD7). Nessa cena, a criança grava a si mesma, fazendo uma espécie de reportagem na qual descreve a situação de calamidade do estado e solicita doações para as pessoas.

Ao usarem as redes sociais, as crianças expressaram seu engajamento virtual para promover pedidos de doações e apoio comunitário. Por meio dos vídeos, identificou-se que as crianças foram impactadas pelas enchentes de diferentes formas: algumas precisaram se adaptar à vida em abrigos, enquanto outras vivenciaram a tensão de ter o ambiente físico de suas casas invadido pela água, precisando lidar com a perda de objetos concretos que constituíam sua história e sua memória, entre os quais figuram os brinquedos pessoais. Nesse contexto, é importante considerar que o ato de solicitar e receber doações tem o potencial de contribuir para a criação, ou recriação, de um ambiente de confiança (Dias & Costa, 2012).

Foi possível perceber que as doações recebidas pelas crianças foram ressignificadas durante o brincar criativo, transformando momentos difíceis em narrativas lúdicas que foram veiculadas pelos responsáveis. Os vídeos também possibilitaram a identificação da responsabilidade social das crianças, que incentivaram a doação e o apoio comunitário a quem foi atingido pela enchente. Foi possível observar que o recurso financeiro não foi um item solicitado nos pedidos de doação, destacando a valorização de itens tangíveis e diretamente relacionados à reconstrução de seus lares. Isso sugere o quanto as crianças estavam conscientes sobre as necessidades frente à situação que estavam vivenciando, sendo implicado a elas a adaptação àquele contexto.

As redes sociais fizeram parte desse momento, principalmente por meio do *sharenting*, que foi representado pelo compartilhamento dos vídeos das crianças feito pelos cuidadores. No contexto da enchente, o *sharenting* pode ter sido utilizado como um desejo autocentrado dos responsáveis em demonstrar as produções de seus filhos (Holiday et al., 2020); nas quais as imagens das crianças também foram utilizadas de modo a sensibilizar os seguidores. Nesse sentido, é válida a reflexão sobre o quanto as crianças estão cientes sobre a exposição da sua imagem nas redes sociais, e se elas como produtoras do conteúdo, são consultadas sobre a autorização para a postagem (Holiday et al., 2020), uma vez que essa informação não é disponibilizada nas redes sociais.

Um aspecto metodológico interessante do presente estudo foi que a coleta de dados do presente estudo pôde ser realizada a partir do fenômeno do *sharenting*, porém é preciso que sejam realizadas discussões acerca da exposição on-line e da privacidade das crianças. Por um lado, o compartilhamento de vídeos de crianças em redes sociais, durante as enchentes, evidenciou a expressão de sua criatividade e permitiu a visibilidade de suas experiências em um contexto de enchentes. Por outro lado, trouxe à tona questões relacionadas ao *sharenting*, à exposição das crianças na internet, ao seu direito à privacidade e ao papel parental no

contexto digital. Além disso, o tempo de uso das telas digitais, que são utilizadas como um recurso para a distração das crianças (Mallmann & Frizzo, 2019), pode ter aumentado no período pós-enchente, devido às necessidades de reorganização da casa e do trabalho dos responsáveis. Com isso, ressalta-se a importância de que profissionais da saúde, educadores e responsáveis estejam atentos às dificuldades e aos desejos das crianças frente ao uso de telas no brincar.

4. Considerações Finais

As enchentes de maio de 2024 no Rio Grande do Sul afetaram milhares de crianças, tornando urgente explorar as suas experiências durante esse desastre climático. As redes sociais são utilizadas para compartilhar experiências pessoais durante eventos desafiadores, incluindo a divulgação de vídeos criados por crianças como parte do brincar virtual. No entanto, são escassas as pesquisas que abordaram as vivências das crianças impactadas pelas enchentes publicadas em redes sociais. O presente estudo visou lançar luz sobre essa questão, ao analisar as experiências das crianças compartilhadas nas redes sociais durante as enchentes de maio de 2024 no Rio Grande do Sul.

Ao conhecimento das autoras, esse é o primeiro estudo a analisar dados sobre as experiências das crianças durante as enchentes de 2024 do Rio Grande do Sul por meio de publicações de vídeo em redes sociais. A escolha pelo método da netnografia possibilitou uma investigação inovadora, fornecendo *insights* iniciais sobre as experiências das crianças durante as enchentes, identificando a presença do brincar no ambiente virtual e a importância das doações recebidas. A netnografia permite a análise de dados coletados a partir de produções cotidianas dos sujeitos e por eles divulgadas, o que promove a validade ecológica das informações (Holleman et al., 2020). Essa abordagem também possibilitou reduzir o risco de expor as crianças e os cuidadores, vítimas das enchentes, a um acúmulo de sofrimento emocional, contrastando com métodos mais tradicionais, como questionários, que tendem a agravar a angústia em participantes com vulnerabilidade psicológica pré-existente (Labott et al., 2016).

No entanto, algumas limitações merecem destaque. Os vídeos analisados se limitaram a publicações feitas nos perfis dos cuidadores das crianças, e que eram de domínio público durante o período de coleta de dados. Isso exclui conteúdos privados ou publicações em perfis de crianças, que poderiam apontar outros *insights*. Além disso, a busca foi realizada por descritores específicos, potencialmente excluindo outros vídeos relevantes. A escassez de

informações de dados sociodemográficos sobre as crianças e suas famílias nos vídeos dificultou uma análise mais detalhada das diferentes experiências, considerando os contextos diversos em que essas famílias se encontravam. Igualmente, não foram explorados aspectos sobre a saúde mental das crianças, um tema importante, pois, durante crises climáticas, elas estão mais suscetíveis a alterações psicológicas, como o aumento da ansiedade (Gislason et al., 2021).

É relevante que estudiosos atentem para essas limitações em futuras investigações, para melhor compreender as relações entre crises ambientais, compartilhamento de experiências em redes sociais e o bem-estar emocional infantil. Ademais, devido à natureza transversal deste estudo não foi possível acompanhar as mudanças ou estabilidades das experiências infantis ao longo do tempo. No momento da escrita deste artigo (setembro de 2024), muitas famílias já retornaram para os seus lares ou até expressaram o desejo de mudarem de residência e de cidade (Globo, 2024), dinâmicas que podem igualmente reverberar nas experiências das crianças. Sugere-se a elaboração de novas pesquisas, especialmente de desenhos longitudinais, para elucidar esses processos.

Em termos de implicações práticas, os resultados indicam a importância de oferecer condições e recursos para as crianças brincarem durante eventos climáticos extremos, sobretudo em espaços de acolhimento criados para receber famílias desabrigadas e/ou desalojadas. Para além de atividades recreativas e dirigidas, os resultados apontam para o papel fundamental do brincar criativo, construído pelas próprias crianças, envolvendo diferentes objetos, materiais e recursos, inclusive as telas digitais. Em relação aos cuidadores das crianças, é importante que estes reflitam a respeito da problemática da exposição digital infantil e do direito à privacidade, considerando seus filhos enquanto sujeitos de direito, e respeitando sua escolha quanto à exposição nas redes sociais.

Além disso, profissionais da infância que atuam com famílias desempenham um papel ativo na promoção da literacia digital, isto é, do desenvolvimento das competências necessárias para o uso adequado da tecnologia (Browne et al., 2020). Recomenda-se que, durante as consultas com os pais, esses profissionais abordem não apenas o tempo de uso de redes sociais, mas também o risco aumentado de exposição a predadores sexuais, *cyberbullying* e conteúdos inadequados para a faixa etária. A apresentação de ferramentas de monitoramento parental, juntamente com a orientação para a mediação e monitoramento do uso das telas são estratégias possíveis para o cuidado das crianças no ambiente virtual. Essas

orientações podem aumentar a consciência dos adultos e contribuir na mitigação dos riscos associados ao uso de redes sociais e uso da mídia digital pelos jovens.

Em síntese, o presente estudo contribui para a compreensão das experiências das crianças durante as enchentes no Rio Grande do Sul em 2024. Evidencia-se no estudo a importância do brincar on-line e off-line, principalmente em contextos de adversidade, e destaca-se a necessidade de maior atenção às dinâmicas de exposição infantil nas redes sociais. A continuidade das pesquisas nessa área poderá aprofundar o entendimento sobre os impactos das crises climáticas para as crianças durante a era digital, auxiliando na formulação de estratégias de apoio mais eficazes e respeitosas às crianças em momentos traumáticos.

REFERÊNCIAS

- Abidin, C. (2015). Micro-microcelebrity: Branding Babies on the Internet. *M/C Journal*, 18(5). <https://doi.org/10.5204/mcj.1022>
- Albuquerque, L. S. G. ., Perry, C. P. B. ., Andrade, M. T. ., Sancovschi, B., Nasciutti, L. F., & Martins, T. C. F. . (2023). Brincar nas, com e apesar das telas. *Estilos da Clinica*, 28(1), 13-29. <https://doi.org/10.11606/issn.1981-1624.v28i1p13-29>
- Basei, A. P. (2022). Aprender, brincar e se movimentar: Reflexões emergentes sobre direitos, limites e potencialidades das crianças em tempos de pandemia. In C. I. dos Anjos, M. A. Montino, & C. P. Nunes (Orgs.), *Educação em tempos de pandemia e outros cenários de crise. Humanidades & Inovação*, 8, 385-395. Recuperado de <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/4253>
- Bateman, A., Danby, S., & Howard, J. (2013). Living in a broken world: how young children’s well-being is supported through playing out their earthquake experiences. *International Journal of Play*, 2(3), 202–219. <https://doi.org/10.1080/21594937.2013.860270>
- Blum-Ross, A., & Livingstone, S. (2017). “Sharenting”, parent blogging, and the boundaries of the digital self. *Popular Communication*, 15(2), 110–125. <https://doi.org/10.1080/15405702.2016.1223300>
- Bocard, T (2023). Conheça os aplicativos mais baixados no mundo em 2022 e 2023. *Usemobile*. Recuperado de [Top 10 aplicativos mais baixados no mundo em 2023 e 2022 • Usemobile](#). Acesso em: 30 ago. 2024.
- Braun, V., Clarke, V., Hayfield, N., & Terry, G. (2019). Thematic Analysis. In P. Liamputtong (Ed), *Handbook of Research Methods in Health and Social Sciences* (p. 843-860). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-10-5251-4_103
- Browne, D., Thompson, D.A., & Madigan, S. (2020). Digital Media Use in Children: Clinical vs Scientific Responsibilities. *JAMA Pediatr.* 174(2), 111–112. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.4559>
- Carvalho, A. G. (2015). Adolescentes e Facebook: do espaço potencial e ambiente suficientemente bom à possibilidade de brincar na rede. *Estudos de Psicanálise*, 44, 91–

100. Recuperado de https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372015000200010
- Comitê Gestor da Internet no Brasil [CGIBR] (2022). Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2022 (1. ed). Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR.
- Cowan, K., Olusoga, Y., Bishop, C.J., Signorelli, V., Potter, J., Bannister, C. & Cannon, M. (2021). Children's digital play during the COVID-19 pandemic: insights from the play observatory. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 17(3), 8-17. <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1135583>
- Dias, D. R. & Costa, A. M. N. (2012). O brincar e a realidade virtual. *Cadernos de Psicanálise (Rio de Janeiro)*, 34(26), 85-101. Recuperado de https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-62952012000100007
- Frois, É. S. & Moreira, J. O. (2010). A imagem corporal na criança e as novidades do brincar pela internet: um ensaio teórico. *Pesquisas e práticas psicossociais*, 5(2), 238-247. Recuperado de https://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/revistalapip/volume5_n2/Frois_e_Moreira.pdf
- Fundo das Nações Unidas para a Infância [UNICEF]. (2021). A crise climática é uma crise de direitos das crianças: Introduzindo o Index de risco climático para as crianças. Recuperado de <https://www.unicef.org/reports/climate-crisis-child-rights-crisis>.
- Fundo das Nações Unidas para a Infância [UNICEF]. (2022). Crianças, adolescentes e mudanças climáticas no Brasil. Recuperado de <https://www.unicef.org/brazil/relatorios/criancas-adolescentes-e-mudancas-climaticas-no-brasil-2022>.
- Gajanigo, P., & Souza, R. (2021). A pandemia e o ordinário: Apontamentos sobre a afinidade entre experiência pandêmica e registros cotidianos. *Sociedade e Estado*, 36(1), 37-60. <https://doi.org/10.1590/s0102-6992-202136010003>
- Gama, G. (2024, May 16). *Enchentes no RS: mais de 10 mil crianças e adolescentes estão em abrigos*. Recuperado de <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/enchentes-no-rs-mais-de-10-mil-criancas-e-a-adolescentes-estao-em-abrigos/>
- Gislason, M.K., Kennedy, A.M., & Witham, S.M. (2021). The interplay between social and ecological determinants of mental health for children and youth in the climate crisis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(9), 4573. <https://doi.org/10.3390/ijerph18094573>
- Globo (2024, junho 23). 3 a cada 10 moradores do RS pensam em mudar de casa em razão de eventos climáticos, diz pesquisa. G1. Recuperado de <https://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2024/06/23/3-a-cada-10-moradores-do-rs-pensam-em-mudar-de-casa-em-razao-de-eventos-climaticos-diz-pesquisa.ghtml>
- Governo do Estado do Rio Grande do Sul. (2024). Secretaria de Comunicação. *Boletim da Defesa Civil sobre as enchentes*, 20 agosto 2024. Recuperado de <https://www.estado.rs.gov.br/defesa-civil-atualiza-balanco-das-enchentes-no-rs-20-8>
Acesso em: 23 ago. 2024
- Gregório, G. D. S., & Amparo, D. M. (2018). O brincar e o espaço potencial no ambiente virtual. *Ágora: Estudos Em Teoria Psicanalítica*, 21(1), 71-82. <https://doi.org/10.1590/1809-44142018001007>

- Holiday, S., Norman, M. S., & Densley, R. L. (2020). Sharenting and the extended self: self-representation in parents' Instagram presentations of their children. *Popular Communication*, 20(1), 1–15. <https://doi.org/10.1080/15405702.2020.1744610>
- Holleman, G. A., Hooge, I. T. C., Kemner, C., & Hessels, R. S. (2020). The 'Real-World Approach' and Its Problems: A Critique of the Term Ecological Validity. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00721>
- Instagram (2022). *Termos de uso*. Recuperado de https://help.instagram.com/581066165581870/?helpref=uf_share
- Jacobi, P. R., & Giatti, L. (2017). Extreme events, urgencies, and climate change. *Ambiente & Sociedade*, 20(3), 1-4. <https://doi.org/10.1590/1809-4422asoceditorialv2032017>
- Kozinets, R. V. (2014). *Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online*. Penso.
- Labott, S.M., Johnson, T.P., Feeny N.C. & Fendrich, M. (2016). Evaluating and Addressing Emotional Risks in Survey Research. *Survey Practice*, 9(1). <https://doi.org/10.29115/SP-2016-0006>
- Loudoun, F. M., Boyle, B., & Larsson-Lund, M. (2024). Play value of digital play spaces: Children's voices. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 40, 100649. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100649>
- Mallmann, M. Y., & Frizzo, G. B. (2019). O uso das novas tecnologias em famílias com bebês: um mal necessário? *Revista Cocar*, 7, 26–46. Recuperado de <https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/2789>
- Marôpo, L., Rodrigues, M. R., Delgado, C., Torres, J., Dias, P., & Ferreira, E. (2021). Culturas digitais juvenis e os influenciadores na era da plataformização da internet. In G. P. N. Rocha, R. L. Gonçalves, & P. D. Medeiros (Org.), *Juventude(s) movimentos globais e desafios futuros* (pp. 99-120). Húmus.
- Meirelles, R. D. C., Eckschmidt, S., Hornett, E., Limaverde, G., Mattos, L., Nascimento, R., & Saura, S. C. (2022). A cidade que virou casa: Considerações sobre o brincar livre e espontâneo durante o período de isolamento social de 2020. *Movimento*, 28, 28073. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.117179>
- Núñez-Gómez, P., Larrañaga, K. P., Rangel, C., & Ortega-Mohedano, F. (2021). Critical Analysis of the Risks in the Use of the Internet and Social Networks in Childhood and Adolescence. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.683384>
- Pedrotti, B. G., Mallmann, M. Y., Silva, C., Vescovi, G., Marques, F. M., Riter, H. S., Almeida, M. L.; Pieta, M. A. M., & Frizzo, G. B (2021). Infants' and toddlers' digital media use and mothers' mental health: A comparative study before and during the COVID-19 pandemic. *Infant Mental Health Journal*, 43(1), 24-35. <https://doi.org/10.1002/imhj.21952>
- Porfírio, F., & Jorge, A. (2022). Sharenting of Portuguese Male and Female Celebrities on Instagram. *Journalism and Media*, 3(3), 521–537. <https://doi.org/10.3390/journalmedia3030036>
- Resolução nº 510 (2016, 07 de abril). Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. *Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil*, Brasília, DF, 24 maio 2016. Recuperado de: <https://conselho.saude.gov.br/images/comissoes/conep/documentos/NORMAS->

RESOLUCOES/Resolucao n 510 - 2016 - Cincias Humanas e Sociais.pdf. Acesso em: 19 ago. 2024

- Rezende, C. F. V., Rodrigues, V. P., & Lima, V. H. B. (2020). O atravessamento da tecnologia no brincar. *ANALECTA-Centro Universitário Academia*, 5(5). Recuperado de: <https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/ANL/article/view/2371>
- Rocha, M. A. (2021). O brincar e a “nova realidade” – Reflexões sobre a criatividade, suas origens e a localização da experiência cultural em tempos pandêmicos. *Estudos de Psicanálise*, (55), 121–128. Recuperado de https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372021000100012
- Santana, V. V. de, Santos, P. R. dos, Leal, A. K. T. B. N., Silva, D. B. de S., Pereira, E. V., Silveira, L. N. S., Nascimento, R. A. do, & Fagundes, F. E. A. (2020). A importância do uso da internet sob o viés da promoção interativa na educação em tempos de pandemia. *Brazilian Journal of Development*, 6(10), 78866–78876. <https://doi.org/10.34117/bjdv6n10-353>
- Sarno, S. M. G. (2022). Infância na Contemporaneidade: A Significativa Interação das Crianças com Webcelebridades. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 42. <https://doi.org/10.1590/1982-3703003e242032>
- Silva, R. S., Schmitz, C. A. A., Harzheim, E., Molina-Bastos, C. G., Oliveira, E. B., Roman, R., Umpierre, R. N., & Gonçalves, M. R. (2021). O papel da telessaúde na pandemia Covid-19: Uma experiência brasileira. *Ciência & Saúde Coletiva*, 26(6), 2149–2157. <https://doi.org/10.1590/1413-81232021266.39662020>
- Sociedade Brasileira de Pediatria. (2024). Promoção de saúde mental de crianças e adolescentes em situação de catástrofe: possibilidades de intervenção. Grupo de Trabalho de Saúde Mental, 157. Recuperado de https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/24560a-DC_Promoc_SaudeMental_de_crc_e_adl_situacoes_catastrofe.pdf
- TikTok (2024). *Diretrizes da Comunidade*. Recuperado de: <https://www.tiktok.com/community-guidelines/pt/overview>
- Tomaz, R. O. (2022). Sharenting e engajamento nos perfis de celebridade: o caso @mariaalice. *RuMoRes*, 16(31), 253–278. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-677X.rum.2022.200399>
- Tomaz, R. O. (2023). Olha quem está falando! *Revista FAMECOS*, 30(1), 43240. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2023.1.43240>
- Winnicott, D. W. (2019a). *O brincar e a realidade*. Ubu Editora. (Textos originais publicados em 1896-1971).
- Winnicott, D. W. (2019b). The maturational processes and the facilitating environment: Studies in the theory of emotional development. Hogarth Press. 1ª edição (Texto original publicado em 1965).
- Winnicott, D. W. (2021). *A criança e o seu mundo*. Grupo GEN. (Textos originais publicados em 1896-1971).

Dados das autoras:

- *Indianara Sehaparini*: Doutoranda e Mestre em Psicologia pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Especialista em Teoria Psicanalítica e Clínica Psicoterápica pelo Contemporâneo Instituto de Psicanálise e Transdisciplinaridade (CIPT). Psicóloga pelo Centro Universitário da Serra Gaúcha (FSG). Membro do Núcleo de Pesquisa e Intervenção em Famílias com Bebês e Crianças (NUFABE/UFRGS).
- *Fernanda Martins Marques*: Doutora e Mestre em Psicologia pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Especialista em Psicoterapia Psicanalítica pela Fundação Mário Martins. Graduada em Psicologia pela UFRGS. Psicóloga do Centro de Atendimento Pais-bebê (Centro Interdisciplinar de Pesquisa e Atenção à Saúde/UFRGS). Membro do Núcleo de Pesquisa e Intervenção em Famílias com Bebês e Crianças (NUFABE/UFRGS).
- *Sofia Sebben*: Doutoranda em Psicologia pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Psicóloga e Mestre pela UFRGS, com período sanduíche na University of Waterloo, Canadá. Membro do Núcleo de Pesquisa e Intervenção em Famílias com Bebês e Crianças (NUFABE/UFRGS).
- *Cailane Lawall*: Graduanda em Psicologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Bolsista de Iniciação Científica BIC UFRGS no Núcleo de Pesquisa e Intervenção em Famílias com Bebês e Crianças (NUFABE/UFRGS).
- *Marina Furlan de Oliveira Aguiar*: Graduanda em Psicologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Bolsista de Iniciação Científica BIC UFRGS no Núcleo de Pesquisa e Intervenção em Famílias com Bebês e Crianças (NUFABE/UFRGS).
- *Giana Bitencourt Frizzo*: Psicóloga pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Doutora e pós-doutora em Psicologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) Professora Associada da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. Coordenadora do Núcleo de Pesquisa e Intervenção em Famílias com Bebês e Crianças (NUFABE/UFRGS). Bolsista Produtividade CNPq.

Agradecimentos:

Agradecemos a todas as integrantes do Núcleo de Pesquisa e Intervenção em Famílias com Bebês e Crianças (NUFABE/UFRGS), que participaram da coleta e análise dos dados utilizados no presente artigo. Também, agradecemos ao CNPq pela bolsa produtividade em pesquisa para a Dra. Giana Frizzo e pela bolsa de doutorado de Sofia Sebben.

Declaração de Direito Autoral

A submissão de originais para este periódico implica na transferência, pelos autores, dos direitos de publicação impressa e digital. Os direitos autorais para os artigos publicados são do autor, com direitos do periódico sobre a primeira publicação. Os autores somente poderão utilizar os mesmos resultados em outras publicações indicando claramente este periódico como o meio da publicação original. Em virtude de sermos um periódico de acesso aberto, permite-se o uso gratuito dos artigos em aplicações educacionais e científicas desde que citada a fonte conforme a licença CC-BY da Creative Commons.



[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
