



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CEILÂNDIA



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA-UnB
FACULDADE DE CEILÂNDIA-FCE
CURSO DE FISIOTERAPIA

SABRINA LOREN SONIA DOS SANTOS SEGURADO
SARA ASSUNÇÃO PAIVA

**ANÁLISE DAS FONTES DE INFORMAÇÃO
DISPONÍVEIS NA INTERNET SOBRE
ATIVIDADES DE BRINCAR PARA CRIANÇAS
MENORES DE 1 ANO DE IDADE**

BRASÍLIA
2022

SABRINA LOREN SONIA DOS SANTOS SEGURADO
SARA ASSUNÇÃO PAIVA

**ANÁLISE DAS FONTES DE INFORMAÇÃO
DISPONÍVEIS NA INTERNET SOBRE
ATIVIDADES DE BRINCAR PARA
CRIANÇAS MENORES DE 1 ANO DE IDADE**

**ANALYSIS OF INFORMATION SOURCES
AVAILABLE ON THE INTERNET ON
PLAYING ACTIVITIES FOR CHILDREN
UNDER 1 YEAR OLD**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Universidade de Brasília –
UnB – Faculdade de Ceilândia como
requisito parcial para obtenção do título
de bacharel em Fisioterapia.

Orientador (a): Prof^a. Dr^a Aline Martins
de Toledo.

Coorientador (a): Prof^a. Dr^a Andrea
Cunha

BRASÍLIA
2022

SABRINA LOREN SONIA DOS SANTOS SEGURADO
SARA ASSUNÇÃO PAIVA

**ANÁLISE DAS FONTES DE INFORMAÇÃO
DISPONÍVEIS NA INTERNET SOBRE
ATIVIDADES DE BRINCAR PARA
CRIANÇAS MENORES DE 1 ANO DE IDADE**

Brasília, 04/05/2022

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a. Aline Martins de Toledo
Faculdade de Ceilândia - Universidade de Brasília-UnB
Orientadora

Profa. Dra. Cibelle Kayenne Martins Roberto Formiga
Curso de Fisioterapia - Universidade Estadual de Goiás - UEG
Membro Titular

Prof.Dra. Aline Araújo do Carmo
Faculdade de Ceilândia - Universidade de Brasília-UnB
Membro Titular

Dedicatória

Este trabalho é dedicado aos nossos pais, familiares, amigos e professores que sempre nos incentivaram a seguir em frente na realização dos nossos sonhos.

Uma dedicatória especial em memória de meu pai Sérgio – Sara Assunção Paiva

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer aos meus pais LIGIA e PAULO por terem me dado a vida e a vida dos meus irmãos, e por nunca medirem esforços para me proporcionar uma educação de qualidade e meios para que eu seguisse estudando e conquistando cada objetivo e sonho. Aos meus irmãos Jhonatan, Milena e Michaely, agradeço o companheirismo, as risadas, os conhecimentos e as trocas de afeto. Agradeço todo amor, apoio e incentivo que minha família me concede, o espaço de afeto que temos para que as angústias, medos e insegurança sejam compartilhados e por sempre acreditarem no meu potencial. E agradeço aos meus cachorros de estimação por serem a dose diária de alegria;

Aos meus familiares (avós, tias e tios), agradeço todo apoio durante a vida e mensagens de carinho e apoio durante o período de graduação.

Ao meu mestre de vida, Daisaku Ikeda por me incentivar sob todos os aspectos de vida;

A minhas amigas de longa data, agradeço vocês por fazerem parte da minha vida, sempre me apoiando e me incentivando a conquistar meus sonhos. As minhas amigas, agradeço por ter tido o prazer de conhecê-las durante a graduação e dividir conhecimentos, risadas, insegurança durante todo este percurso; A minha dupla Sara, agradeço por ter aceitado realizar o trabalho de conclusão em conjunto, pelas trocas de incentivo e motivação, e pela longa jornada de graduação desde o início. Aos meus amigos da turma agradeço pelo ambiente amistoso no qual convivemos e solidificamos os nossos conhecimentos;

As Professoras Aline Toledo e Andrea Cunha, sou grata por terem sido minha orientadora e Coorientadora, respectivamente. Por terem desempenhado esta função com dedicação e amizade.

À instituição de ensino Universidade de Brasília, que proporcionou meios para minha formação profissional, por me proporcionar acesso aos auxílios estudantis (alimentação, PaSe, inclusão digital), que foram essenciais para continuidade e conclusão do curso.

E por fim agradeço a mim por sempre lutar pelos meus sonhos, de ser forte e resiliente durante toda essa jornada na graduação.

Sabrina Loren Sonia dos Santos Segurado

AGRADECIMENTOS

Sou grata a Deus por me permitir chegar até esse momento. Agradeço a minha mãe, Odienta por todas as refeições preparadas para que pudesse me alimentar adequadamente durante a graduação e principalmente nos últimos semestres. Aos meus irmãos Joan, Pedro, Anderson e William, agradeço por me apoiarem, me incentivarem e concederem boas risadas. Em especial, agradeço a minha irmã Jéssica, por abrir o caminho da graduação em nossa família na Universidade de Brasília. Agradeço por compreenderem as minhas ausências enquanto me dedicava à graduação e a este trabalho.

A minha avó, minhas primas e tios agradeço por me abrigarem em suas casas próximo a universidade em alguns dias. Sou grata ao meu namorado que me deu suporte em diversos aspectos e cooperou para que eu chegasse até aqui. Aos meus amigos da igreja sou grata por me ajudarem a ter paciência e me acolherem em momentos delicados da vida.

Agradeço às minhas amigas por termos construído juntas, a nossa jornada na graduação, por serem compreensivas, por superarem as adversidades e compartilhar bons momentos. Sou grata a minha dupla Sabrina por nossa amizade, pelas trocas que temos e por ter caminhado comigo durante toda a graduação em disciplinas, trabalhos, práticas e outros. Aos meus colegas de turma, agradeço por termos um ambiente saudável de estudo e convivência.

Agradeço às Professoras Aline Toledo e Andrea Cunha, orientadora e Coorientadora, respectivamente, por se disporem a nos orientar com maestria.

Agradeço a todos os professores do CEM 01 de Sobradinho que me ensinaram, orientaram e me conduziram a entrar em uma Universidade.

À Universidade de Brasília, sou grata por me proporcionar acesso aos auxílios estudantis (alimentação, PaSe, inclusão digital), que foram essenciais para me manter e concluir o curso.

E por fim, agradeço a mim por não desistir durante o árduo caminho do curso, a todos e tudo que contribuiu para minha formação pessoal como ser humano e profissional.

Sara Assunção Paiva

Epígrafe

“Nem tudo está perdido como parece...sabe, coisas extraordinárias só acontecem a pessoas extraordinárias, vai ver é um sinal que você tem um destino extraordinário, algum destino maior do que você pode ter imaginado.”

(As crônicas de Nárnia)

RESUMO

Introdução: O desenvolvimento infantil depende de estímulos motores e ambientais que são experimentados durante as atividades de brincar. **Objetivo:** O objetivo do estudo foi analisar as informações disponíveis aos pais com relação a informações gerais, desenvolvimento infantil e papel dos pais e informações sobre atividades de brincar para crianças menores de 1 ano, presentes na internet de forma gratuita. **Métodos:** O estudo é do tipo bibliométrico, cujos dados foram coletados a partir de fontes disponíveis na internet usando o Google. As variáveis do estudo foram codificadas pelas duas pesquisadoras em uma planilha elaborada no Excel. A qualidade das atividades de brincar foi classificada de 0 a 4 pontos. Após isso foi realizada a confiabilidade interexaminadores, posteriormente os dados foram inseridos em uma planilha geral para gerar os resultados. **Resultados:** Foram encontradas 100 fontes após os critérios de inclusão e exclusão, somando 610 atividades. Dos achados, 52% são websites populares. Para atividades de brincar 71,31% das atividades continha informação sobre faixa etária, 71,47% tinha presença de uma pessoa (pais/responsável) envolvida na atividade, e 72,45% tinham brinquedos envolvidos. Apenas 12,95% das atividades, a qualidade foi classificada como alta (escore entre 3 e 4). **Conclusão:** Os websites são capazes de fornecerem informações superficiais sobre informações gerais e atividades de brincar, sendo necessário aperfeiçoar o conteúdo, para torná-lo de maior qualidade.

Palavras chaves: Desenvolvimento infantil, família, atividades de brincar, qualidade da informação e internet.

ABSTRACT

Introduction: Child development is reliant on motor and environmental stimuli that are experienced during play activities. **Objective:** The objective of the study was to analyze the information available to parents related to general information, child development and parental role, and information about play activities for children under 1 year old, available on the internet for free. **Methods:** This is bibliometric study, which data was collected from sources available on the internet using Google. The outcome variables were coded by the two researchers in a spreadsheet using Excel. The quality of play activities was rated from 0 to 4 points. Then, the inter-examiner reliability was performed and the data was entered into a general spreadsheet to generate the results. **Results:** One hundred sources were found after applying the inclusion and exclusion criteria, with a total of 610 activities. From the findings, 52% are popular websites. For play activities, 71.31% reported an age range, 71.47% had a person present (parents/guardians) involved in the activity, and 72.45% had toys involved. In 12.95% of the activities, the quality was classified as higher quality (score between 3 and 4). **Conclusion:** Websites are able to provide superficial information about general information and play activities, and it is necessary to improve the content to make it of higher quality.

Keywords: Child Development, family, play activities, quality of information and internet.

LISTA DE TABELAS E FIGURAS

<u>Figura 1. Brincadeira de baixa qualidade</u>	20
<u>Figura 2. Brincadeira de alta qualidade</u>	20
<u>Tabela 1. Confiabilidade interexaminadores</u>	21
<u>Figura 3. Organograma do fluxo de seleção das fontes de brincadeiras</u>	23
<u>Tabela 2. Análise das variáveis da atividade de brincar</u>	26

LISTA DE ABREVIATURAS

UD: Universidade de Delaware;

UFS: Universidade Federal de Sergipe;

UnB: Universidade de Brasília;

Website: Organização profissional: provedor de serviços de saúde ou outras organizações profissionais (Wikipedia, corporações Web MD LLC)

Website: Popular Press: sites de imprensa como CNN, Pampers.

Website: Individual: Sites administrados por 1 pessoa (da seção sobre mim) ou blogs

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. METODOLOGIA	13
2.1 Tipo do estudo:	13
2.2 Objeto do estudo:	13
2.3 Critérios de elegibilidade:.....	13
2.4 Procedimentos para análise das fontes :	14
2.5 Extração dos dados:.....	14
2.6 Classificação da qualidade das informações:.....	18
2.7 Confiabilidade interexaminadores:.....	19
3. RESULTADOS	20
3.1 Informações gerais das fontes:.....	21
3.2 Informações sobre processo de desenvolvimento e papel dos pais	22
3.3 Informações sobre a atividade de brincar	22
3.4 Qualidade das informações	24
4. DISCUSSÃO	25
5. CONCLUSÃO	29
Referências	29
ANEXO 1. Tabela de codificação.....	33
ANEXO 2 Produtos gerados durante o Trabalho de conclusão (e-pôsteres)	35
ANEXO 3. Normas Editoriais da Revista Fisioterapia e Pesquisa	37

1. INTRODUÇÃO

O desenvolvimento infantil é o processo ativo e único de cada criança, sendo aquisição contínua de mudanças nas habilidades motoras, cognitivas, psicossociais, comportamentais, sensorial e de linguagem, com aquisições progressivamente mais complexas nas funções da vida diária e no exercício de seu papel social. ⁽¹⁾

Desta forma o crescimento e desenvolvimento infantil desempenham um papel importante no desenvolvimento humano.⁽¹⁾ Estes processos dependem de determinantes biológicos, ambientais e socioeconômicos que podem ser fatores de proteção bem como fatores de risco.⁽²⁾ A falta de um ambiente domiciliar e de condição socioeconômica adequada mostraram-se como fatores de risco para o desenvolvimento infantil no que corresponde à capacidade cognitiva, de linguagem, de habilidades motoras e do bem estar familiar.⁽²⁾

O núcleo familiar é o primeiro contato da criança com as relações interpessoais, emocionais, culturais, educacionais, aprendizado de linguagens, cultural, interações afetivas e sociais, que possibilitam a relação dos indivíduos com o mundo. ⁽³⁾ Em razão disso, o conhecimento parental sobre desenvolvimento infantil é relevante para que o ambiente domiciliar tenha uma boa estruturação ⁽⁴⁾. Outro fator importante para o desenvolvimento infantil típico é o vínculo da família com a criança, estudos mostraram que esta relação é desenvolvida durante brincadeiras de interação criança-família, onde favorece um melhor desempenho cognitivo, linguístico e motor. ⁽⁵⁾

Dado o exposto, é sabido que o desenvolvimento infantil tem maior sucesso quando a família participa desse processo. A partir disso, a família pode estimular a criança com brincadeiras e atividades de vida diária de acordo com a faixa etária. ⁽⁶⁾ Sendo assim as brincadeiras oferecem a criança vastas experiências dentro do seu ambiente, tendo a oportunidade de desenvolver seu potencial único, além da relação de envolvimento dos pais. O brincar permite que a criança se movimente, interaja e se envolva com o mundo ao seu redor, além de ajudar a criança a desenvolver novas habilidades em todos os sistemas orgânicos, aumenta a confiança e a resiliência que precisarão para enfrentar os desafios futuros. ⁽⁷⁾

O papel dos familiares é oferecer condições necessárias para que a criança se desenvolva. O estudo de Sosa ⁽⁸⁾, mostrou que brincadeiras onde os pais estão presentes e que tenha brinquedos tradicionais e livros aumentam e favorecem a aquisição da linguagem precoce da criança e melhora a comunicação entre os pais e criança em comparação com brincadeiras que envolvem brinquedos eletrônicos. O estudo de Rebelo, et al. ⁽⁹⁾ mostrou que a relação fraternal da criança com irmão mais velho tem tendência a melhorar as aquisições motoras, devido à capacidade de imitação da criança que colabora para maior exploração de objetos e ambiente com os irmãos.

Dada a importância da estimulação da criança no ambiente domiciliar, tem se tornado cada vez mais comum o uso da internet para acesso a informações de saúde, como por exemplo mídias sociais, *blogs* e websites. Com o passar dos anos, o acesso a diversas informações se tornou mais fácil. Inicialmente as informações estavam disponíveis em jornais e revistas. Atualmente temos a internet a qual se tornou em pouco tempo uma alternativa para disseminação de informações e conhecimentos permitindo o empoderamento do indivíduo. ⁽¹⁰⁾ Segundo o grupo Banco Mundial ⁽¹¹⁾, cerca de 74% da população com 10 anos ou mais têm acesso à internet. Sendo assim, qualquer pessoa pode produzir sites, blogs e páginas sobre informações de saúde.

O acesso à internet possibilita a comunicação em saúde, facilitando a disseminação de informações sobre condições de saúde, doenças, problemas de saúde mental, saúde infantil, bem como relatos de experiências, perguntas e respostas. ^(12,13) Estudos vêm mostrando que as plataformas mais acessadas pelo público geral, profissionais da saúde e pacientes são: Facebook, Twitter e Blogs. ^(12,13) Com a existência de milhares de sites relacionados à saúde que permitem o fácil acesso às informações, é importante que estas sejam de boa qualidade.

Devido a lacuna encontrada na literatura sobre a qualidade de fontes de informações sobre brincadeira lúdica, levantou-se a necessidade de saber o que tem disponível aos pais/família na internet com relação a informações sobre atividades de brincar para as crianças com menos de 1 ano de idade e como eles podem estimular o seu desenvolvimento. Desta forma, pode se obter um norte sobre a qualidade destas informações e se elas são consistentes.

O presente estudo pretende responder a seguinte pergunta: Os sites disponíveis na internet aos pais/responsáveis contêm informações necessárias para que eles consigam realizar estimulação adequada do desenvolvimento dos seus filhos menores de 1 ano por meio de atividades de brincar? Sendo assim, os principais objetivos do estudo foi verificar se as fontes contêm informações gerais, como detalhes dos autores, informações relacionadas ao processo de desenvolvimento infantil e papel dos pais, e instruções das atividades de brincar para que os pais consigam realizá-las adequadamente. Além disso, analisar a qualidade das fontes de informações sobre atividades/brincadeiras lúdicas disponíveis e acessíveis aos pais de crianças menores de 1 ano. Como objetivo secundário, analisar se as fontes incentivam oportunidades de resolução de problemas para as crianças resolver, como se mover ativamente e interagir com objetos.

2. METODOLOGIA

2.1 Tipo do estudo:

Este é um estudo bibliométrico, de caráter qualitativo e quantitativo. Faz parte de um estudo multicêntrico desenvolvido inicialmente pela Universidade de Delaware (UD), com parceria entre Universidade de Brasília (UnB) e Universidade Federal de Sergipe (UFS). Esta pesquisa é uma sub-análise no qual foram incluídas apenas fontes brasileiras relacionadas a brincar, utilizando o mesmo sistema de codificação desenvolvido pela UD. Nenhuma aprovação do conselho de ética foi necessária para este estudo.

2.2 Objeto do estudo:

O objeto desta pesquisa são fontes (sites) de informações sobre atividades/brincadeiras lúdicas disponíveis na internet. Estas fontes foram encontradas com base na pesquisa das seguintes palavras chaves “atividades lúdicas para bebês”, “como brincar com bebês”, “brincadeiras” e “bebês” pesquisadas no *Google*.

2.3 Critérios de elegibilidade:

Os critérios de inclusão das fontes analisadas foram: **a)** quaisquer fontes em *websites* que continham informações sobre atividades de brincar para crianças menores de 1 ano de idade; **b)** fonte disponível na internet. Os critérios de exclusão adotados na pesquisa foram:

a) sites que fossem pagos, b) sites que fossem lojas online de brinquedos, c) sites que não apresentavam informações sobre atividades de brincar para menores de 1 ano de idade, d) fontes duplicadas.

A seleção dessas fontes/sites se deu pelo título principal e pela leitura de seus conteúdos a fim de aplicar os critérios de inclusão e exclusão. A busca das fontes foi realizada por duas pesquisadoras e codificada por quatro examinadoras. Posteriormente os dados de codificação das duas examinadoras principais desta pesquisa foram comparados a fim de garantir dados confiáveis e passíveis de reprodução futuramente

2.4 Procedimentos para análise das fontes:

Inicialmente as pesquisadoras do presente estudo foram treinadas por uma pesquisadora da Universidade de Delaware. O treinamento se deu em 7 (sete) encontros virtuais, nos quais foi explicitado a essência de cada variável, como era a feita a codificação e como seria a comparação entre os dois codificadores (Confiabilidade interexaminadores).

Cada fonte poderia apresentar mais de uma atividade de brincar. Todas as atividades de brincar elegíveis foram extraídas e analisadas no presente estudo. Em geral, o estudo foi desenvolvido em duas etapas: 1) Extração dos dados, na qual foram inseridos em uma planilha as características referentes às informações gerais da fonte e a descrição das atividades de brincar; 2) análise da qualidade das informações gerais da fonte e das atividades de brincar, onde os dados das variáveis “resolução de problemas com o corpo e com objeto” foram novamente codificados e classificados de acordo com a pontuação recebida.

2.5 Extração dos dados:

Durante a codificação foram extraídas as seguintes informações das fontes, seguida das codificações utilizadas:

1- Análise geral referente às Informações da fonte:

- Tipo de fonte
 - Livros: 0
 - Website: organização profissional: 1

- Website: popular: 2
- Website: individual: 3
- outros: cartilhas e cadernetas: 4
- Detalhes do autor:
 - Fornecimento da formação do(s) autor(es) são fornecidas: não (0) ou sim (1);
 - Presença da especialização do autor: não (0) ou sim (1)
- Processo de desenvolvimento e papel dos pais:
 - Informações sobre processo de desenvolvimento, teoria e fatores influenciadores do desenvolvimento: não (0) ou sim (1);
 - Descrição do papel dos pais no processo de desenvolvimento: não (0) ou sim (1);

2- Análise referente a descrição das **Atividades de brincar**:

- Idade:
 - A fonte disponibiliza faixa etária para aquela atividade de brincar: não (1) ou sim (0);
 - Categorização das faixas etárias:
 - 0-3 meses: 0
 - 4-6 meses: 1
 - 7-9 meses: 2
 - 10-12 meses: 3
 - Sem informação: 9
- Domínio social e linguagem:
 - Presença de outra pessoa durante a atividade de brincar: não (0) ou sim (1);

- Informação sobre comunicação (alguém cantando, falando com bebê, por exemplo): não (0) ou sim (1);
- Em caso afirmativo, as informações dão instruções aos pais para se comunicar com seus filhos, e esperar por respostas: não (0) ou sim (1);
- Presença de brinquedos:
 - A atividade envolve brinquedos: não (0) ou sim (1);
 - Caso afirmativo (1)
 - Se os brinquedos estão posicionados na visão do bebê: não (0) ou sim (1);
 - Se brinquedo está no alcance do bebê: não (0) ou sim (1);
 - Se o brinquedo estimula preensão do bebê: não (0) ou sim (1);
- Posição do bebê para realizar a atividade:
 - Bebê em supino: não (0) ou sim (1);
 - Bebê sentado reclinado: não (0) ou sim (1);
 - Bebê sentado (com ou sem apoio): não (0) ou sim (1);
 - Bebê em pé (com ou sem apoio): não (0) ou sim (1);
 - Bebê posicionado inclinado: não (0) ou sim (1);
 - Bebê em prono: não (0) ou sim (1);
- Nível de suporte fornecido ao bebê pelos pais ou superfície:
 - Cabeça: não (0) ou sim (1);
 - Parte superior do tronco: não (0) ou sim (1);
 - Parte inferior do tronco: não (0) ou sim (1);
 - Nos braços ou nas mãos: não (0) ou sim (1);

- Localização do bebê:
 - Chão, cama, sofá ou outra superfície: não (0) ou sim (1);
 - Nos braços de uma pessoa: não (0) ou sim (1);
 - Nas pernas de uma pessoa: não (0) ou sim (1);
 - Em um contêiner como um assento infantil ou assento de carro: não (0) ou sim (1);

- Resolução de problemas:
 - *Resolução de problemas de como ativamente mover seu corpo:* A atividade encoraja e permite que o bebê tenha tempo para mover ativamente seu próprio corpo de maneira que permita que a criança resolva problemas de controle motor, em comparação com os pais movendo a criança passivamente ou atividades sem movimento. Categorias: 0 - atividade incentiva os pais moverem passivamente o bebê ou atividades que não envolvam ou mencionam o movimento do bebê; 1 - atividade tem potencial para estimular a resolução de movimentação ativa, ou seja, atividades que podem potencialmente permitir que os bebês se movam e explorem ativamente, mas que não incentivam e direcionam explicitamente o movimento, e 2 - incentivo explícito ao bebê resolver o problema de controle motor, ou seja, atividades que incentivam o movimento ativo iniciado pelo bebê de uma ou mais partes do corpo.

 - *Resolução de problemas de como ativamente interagir com objetos:* A atividade incentiva e permite que o bebê tenha oportunidades de aprender como usar ativamente seu corpo para fazer coisas acontecerem com objetos, como ligá-los / desligá-los, fazê-los se mover / rolar / sacudir ou fazer barulho, encaixar ou bater objetos uns nos outros versus apenas olhar para um brinquedo ou pessoa ou deixar os pais mexer / sacudir / ligar os brinquedos. Categorias: 0 - atividade não fornece nenhuma informação para bebê interagir ou explorar o

objeto, 1 - atividade que tem potencial para estimular o bebê fazer as coisas acontecerem com o objeto (ex., incentiva a criança a alcançar, agarrar/segurar, tocar/sentir ou objetos na boca ativamente) e 2 - incentivo explícito ao bebê usar seu corpo ativamente para as coisas acontecerem com objetos.

A análise destas variáveis foi feita descritivamente em uma planilha do Excel que está anexado neste trabalho (**Anexo 1** mostra todas as variáveis). Realizada as codificações, os dados categóricos foram inseridos em uma planilha geral (a título das pesquisadoras) para gerar os resultados em porcentagem (frequência de ocorrência).

2.6 Classificação da qualidade das informações:

A qualidade das atividades de brincar foi analisada na variável de resolução de problemas com o corpo e com o objeto, ou seja, as oportunidades que as brincadeiras oferecem para que as crianças consigam resolver problemas como mover ativamente seu corpo e interagir com objetos. A qualidade foi resultante do somatório das pontuações 0 “nenhuma oportunidade”, 1 “oportunidade” e 2 “incentivo explícito à resolução de problemas” que as variáveis receberam na codificação das variáveis de resolução de problemas com o corpo e com o objeto. A qualidade da fonte foi classificada com uma pontuação de 0 a 4 (baixa a alta qualidade), no qual 0-1 indicam que as fontes são de baixa qualidade, 2 como moderada qualidade e 3- 4 como alta qualidade. As **Figuras 1 e 2** demonstram exemplos de atividades de brincar de baixa e alta qualidade em relação à oportunidade de resolubilidade de problemas.



Figura 1. Brincadeiras de baixa qualidade (têm menor oportunidade de movimentação e exploração ativa). Google imagens



Figura 2. Brinquedos de alta qualidade (têm menor oportunidade de movimentação e exploração ativa). Google imagens

2.7 Confiabilidade interexaminadores:

Com o intuito de garantir que esta pesquisa seja passível de reprodução, foi vista a necessidade de realizar a confiabilidade interexaminadores. Cada pesquisadora individualmente realizava a codificação da mesma fonte em planilhas diferentes sem comparação, após a codificação de 50 fontes (arquivos) os dados extraídos foram passados para o programa Matlab (equação - $[\text{número de concordância}/(\text{número de concordância} + \text{número de discordâncias})] * 100$), a fim de verificar o nível de concordância. Os resultados gerados pelo programa foram comparados, e as fontes que obtiveram uma baixa concordância foram recodificadas entrando em consenso quanto às variáveis mais discrepantes, então os dados foram comparados novamente no Matlab. Para determinar uma boa confiabilidade (acima de 80% de concordância entre examinadores), 50 fontes (arquivos) foram comparadas na categoria atividade de brincar, sendo o resultado individual de cada fonte descrito na **tabela 1**. A confiabilidade entre examinadores das 50 fontes apresentou uma média de 87.98% (desvio padrão = 6.2). Estes resultados mostram que as pesquisadoras após sete encontros de treinamento, conseguiram absorver e executar os conceitos da codificação de dados, mostrando também que a metodologia da pesquisa pode ser usada em pesquisas futuras.

Tabela 1. Confiabilidade interexaminadores: categoria atividade de brincar. Número da fonte e suas respectivas porcentagens.

Fonte	Total	Fonte	Total	Fonte	Total	Fonte	Total	Fonte	Total
1	81,48%	11	83,33%	21	88,35%	31	92,59%	41	88,88%
2	92,59%	12	91,11%	22	95,06%	32	86,48%	42	81,07%
3	90,74%	13	86,71%	23	87,65%	33	97,30%	43	87,03%
4	78,76	14	87,03%	24	76,29%	34	91,00%	44	93,28%
5	88,88%	15	65,92%	25	88,88%	35	89,32%	45	97,22%
6	88,88%	16	100%	26	82,71%	36	78,51%	46	92,59%
7	79,89%	17	90,37%	27	80,24%	37	87,40%	47	93,82%
8	90,74%	18	84,77%	28	77,03%	38	82,22%	48	88,88%
9	96,29%	19	86,77%	29	96,29%	39	91,66%	49	94,07%
10	84,17%	20	70,37%	30	87,03%	40	84,25%	50	88,88%

3. RESULTADOS

Após a realização das buscas, foram encontradas 115 fontes (sites) de atividades de brincar na internet (Google). Após a triagem foram removidas 5 fontes por duplicidade e 10 fontes após a aplicação dos critérios de elegibilidade, totalizando a inclusão de 100 fontes para análise final. Após a tabulação das brincadeiras lúdicas disponíveis em cada fonte foram encontradas um total de 610 atividades. A **Figura 3** mostra o fluxo de seleção das fontes.

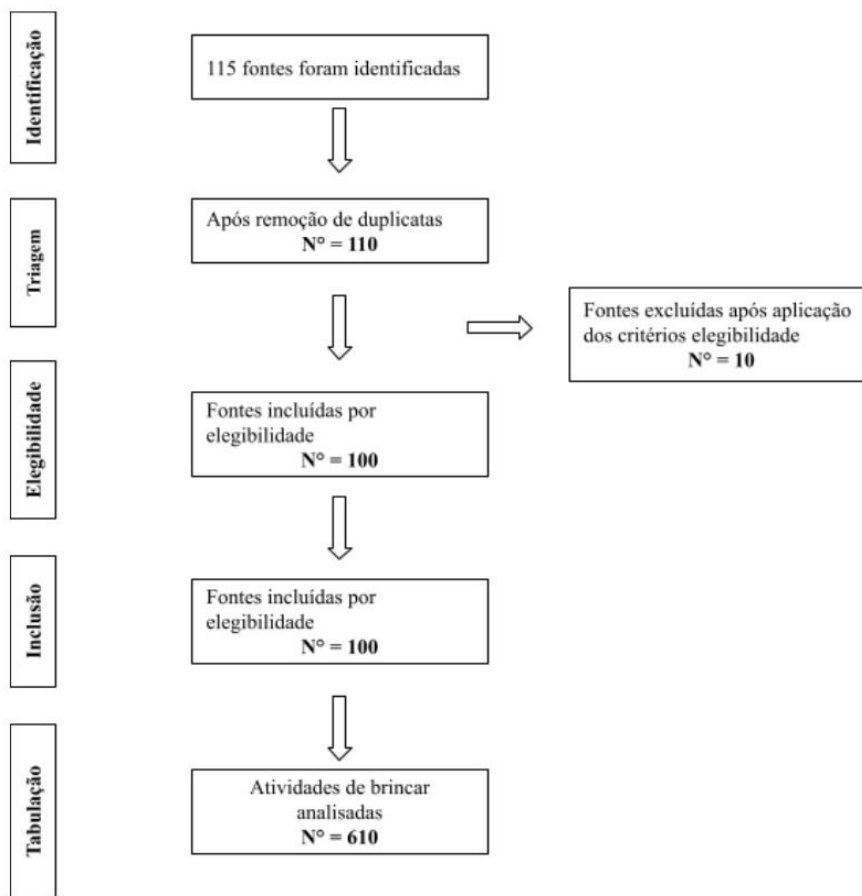


Figura 3. Organograma do fluxo de seleção das fontes de brincadeiras.

Para responder os objetivos do trabalho, foi realizada análise para cada uma das seguintes categorias:

1. Informações das fontes;
2. Informações sobre processo de desenvolvimento e papel dos pais;
3. Atividade de brincar: informações para que os pais realizem corretamente as brincadeiras;
4. Qualidade das informações das atividades de brincar.

3.1 Informações gerais das fontes:

Das 100 fontes analisadas, 52% são websites populares, 24% são websites de organização profissional, 18% são websites individuais, 6% são cartilhas e cadernetas. Dentre

as 100 fontes, 9% trouxeram credenciais do autor e 91% não trouxeram. Sendo que 3% apresentavam a qualificação do autor e 97% não apresentavam qualificação do autor.

3.2 Informações sobre processo de desenvolvimento e papel dos pais

Das 100 fontes codificadas, 76% não trouxeram nenhuma informação. Das fontes que continham informação (24%), 13% apresentaram a teoria sobre o processo de desenvolvimento e o papel dos pais, aproximadamente 5% trouxeram somente informações sobre processo de desenvolvimento e cerca de 5% trouxeram informações sobre papel dos pais no processo de desenvolvimento.

3.3 Informações sobre a atividade de brincar

As porcentagens encontradas para cada variável/categoria analisada podem ser visualizadas na Tabela 2. A seguir serão descritos os principais resultados encontrados de cada variável analisada. A maioria dos sites de brincar (71,31%) forneceu informações relacionadas a faixa etária, sendo a maioria das fontes correspondente à faixa etária de 0 a 3 meses de idade.

No domínio social e linguagem 71,47% indicou presença de uma pessoa, 30,49% apresentou comunicação entre pais-bebês e em 6,88% das brincadeiras a criança também participa da comunicação.

Para a presença de brinquedos, 72,45% das brincadeiras tinham brinquedos presentes na atividade. Em 41,63% foi apresentado o posicionamento (postura) do bebê. Em 39,18% informaram o nível de suporte. Quanto à localização do bebê, 44,75% forneceram a informação onde posicionar o bebê.

Em relação a resolução de problemas, 51,13% das atividades apresentaram oportunidades ou incentivaram explicitamente a movimentação ativa do corpo. Em contraste, apenas 26,72% das atividades apresentaram oportunidades ou incentivaram explicitamente a resolução de problemas com o brinquedo.

Tabela 2. Análise das variáveis da atividade de brincar

Subcategorias	N (%)
	610 (100)
Faixa etária	435 (71,31)
0-3 meses	155 (25,40)
4-6 meses	133 (21,80)
7-9 meses	63 (10,32)
10-12 meses	80 (13,11)
sem informação	179 (29,34)
Social e linguagem	
Presença de pessoa	436 (71,47)
Comunicação cuidador-criança	186 (30,49)
Instrução de comunicação efetiva	42 (6,88)
Presença de brinquedos	442 (72,45)
Brinquedos à vista	430 (70,49)
Brinquedos ao alcance	335 (54,91)
Estimulavam preensão palmar	272 (44,59)
Não tinha brinquedos	168 (27,54)
Posição do bebê	254 (41,63)
Supino	34 (5,57)
Reclinado	4 (0,65)
Sentado	119 (19,50)
Em pé	35 (5,73)
Inclinado	1 (0,16)
Prono	61 (10)
Sem informação	356 (58,36)
Nível de suporte	239 (39,18)
Cabeça	38 (6,22)
Parte superior do tronco	75 (12,29)

Parte inferior do tronco	98 (16,06)
Braços e mãos	28 (4,59)
Sem informações	371 (60,81)
Localização do bebê	273 (44,75)
Cama, chão	230 (37,70)
Braços de alguém	23 (3,77)
Pernas de alguém	9 (1,47)
Assento infantil/carrinho de bebê	11 (1,8)
Sem informações	337 (55,24)
Resolução de problemas com corpo	
Pais movem as crianças	292 (47,86)
Incentivo a movimentação ativa	177 (29,01)
Movimentação ativa efetiva	141 (23,11)
Resolução de problemas com brinquedo	
Sem oportunidade	447 (73,27)
Incentivam a resolubilidade	177 (16,72)
Resolução efetiva	141 (10)

N= quantidade de atividades de brincar, (%) = porcentagem com relação ao número total das atividades de brincar.

3.4 Qualidade das atividades de brincar

Das 610 atividades de brincar envolvendo como resolver problemas ativamente em mover seu corpo e interagir com objetos analisadas, 39,83% receberam pontuação 0; 26,55% receberam pontuação 1; 20,65% receberam pontuação 2; 7,86% receberam pontuação 3; e 5,08% receberam pontuação 4.

Sendo assim, 66,39% das atividades foram consideradas com atividades de baixa qualidade (pontuação 0 e 1), 20,65% como moderada qualidade (pontuação 2) e apenas 12,95% como de alta qualidade (pontuação 3 e 4).

4. DISCUSSÃO

O objetivo do estudo foi verificar se as fontes contêm informações gerais, se contém instruções das atividades de brincar para que os pais consigam realizá-las adequadamente. Além disso, analisamos a qualidade das fontes de informações sobre atividades/brincadeiras lúdicas disponíveis e acessíveis aos pais de crianças menores de 1 ano. Como objetivo secundário, analisar se as fontes incentivam oportunidades de resolução de problemas para as crianças resolver, como se mover ativamente e interagir com objetos. Dada a quantidade de informações no mundo virtual, nosso estudo se torna relevante por investigar as informações disponíveis para pais com crianças menores de 1 ano.

Em relação aos resultados relacionados às informações gerais das fontes, o estudo encontrou que a maioria dos *websites* são fontes populares. O estudo de Bryan, et al.⁽¹²⁾ mostrou onde os pais acessam as informações sobre saúde infantil, sendo que o facebook (27%), Wikipédia (28%) e blogs (18%) foram os locais mais acessados e que 78% dos pais leem as mídias sociais. Estes resultados indicam que os pais/responsáveis utilizam a internet para pesquisar informações sobre seus filhos e quais tipos de fontes/websites oferecem informações sobre saúde infantil.

As variáveis codificadas sobre informações sobre os autores (informações sobre formação e especialização), processos de desenvolvimento, e o papel que os pais desempenham no desenvolvimento, analisadas em nosso estudo devem ser consideradas características importantes para melhora ou piora da qualidade das informações presentes nos *websites* de atividade de brincar. Esta informação pode ser confirmada pela revisão de Jenkins, et al.⁽¹⁴⁾ na qual verificou a autenticidade e credibilidade das mídias sociais (facebook, twitter e instagram), e encontraram características descritivas sobre a credibilidade das mídias, sendo elas, o idioma, tema do texto, especialização do autor, número de curtidas, comentários e seguidores. Por isso os websites devem ter maior rigorosidade em relação ao conteúdo com um bom embasamento científico, fornecendo as credenciais dos autores e uma linguagem de escrita clara.

Sobre a variável credenciais do autor analisadas nesta pesquisa, 9% dos websites continham algum tipo de informação sobre o autor, especificando suas credenciais, em comparação com o estudo de Guo, et al.⁽¹⁵⁾, o qual avaliou os autores que escreveram os sites

sobre cirurgia de coluna vertebral, e encontram que 63,89% foram criados por médicos, 16,67% por comercial, 8,33% por acadêmico e 8,33% por governamental e sites sem fins lucrativos. Logo, o estudo de Guo et al. mostra que profissionais especializados têm interesse em esclarecer informações de saúde de acordo com as demandas dos usuários. No entanto, nos resultados mostram que os sites com atividade de brincar possuem uma carência quanto às credenciais dos autores, em relação a sua especialização por exemplo.

A respeito dos resultados das informações sobre a atividade de brincar, a maioria das atividades das fontes apresentaram atividades de brincar por faixa etária e apresentaram recomendações sobre uso de brinquedos e posicionamento do bebê. Com relação a idade, de acordo com os resultados de Richards et al. ⁽¹⁶⁾, crianças de 1 a 1 ano e meio tendem a usar mais brinquedos de exploração e construção apropriados para a idade do que brinquedos apropriados para crianças mais novas, porém elas são mais propensas a utilizar brinquedos esportivos apropriados para crianças menores do que sua própria faixa etária. Em concordância com os achados desta pesquisa, os sites têm indicado a faixa etária para brincadeiras (n= 431) e presença de brinquedos (n= 442), por isso percebe-se, que o conteúdo das fontes consegue direcionar aos pais brincadeiras e brinquedos ideais para cada faixa etária, de acordo com interesse da criança, facilitando o estímulo realizado pelos pais em seus filhos, tornando-o mais parecido com a informação da web.

Com relação ao posicionamento, nível de suporte e localização correta da criança durante as brincadeiras, nosso estudo encontrou que em 273 atividades de brincar tinham informações para os pais sobre o posicionamento da criança, em 239 atividades de brincar tiveram a descrição do nível de suporte dado para criança durante a brincadeira e em 273 brincadeiras tinham informações sobre a localização da criança. Estes resultados evidenciaram que em aproximadamente 60% das atividades de brincar faltam informações relevantes nos sites e que podem interferir na correta execução da atividade de brincar, devido ao nosso estudo ser inovador neste tipo de análise não foi possível comparar com evidências científicas anteriores a nossa.

Quanto ao subgrupo social e linguagem nosso estudo verificou que em cerca de 71,47% das brincadeiras analisadas tinham que ter uma pessoa presente, mas somente 30,49% das brincadeiras davam instruções para a comunicação mãe/pai-criança, como o responsável falar ou cantar apenas, e aproximadamente 6,88% tinha comunicação entre criança-mãe/pai,

ou seja, a criança também participava do processo de comunicação. No estudo de Sosa ⁽⁸⁾, tiveram como objetivo verificar a presença de comunicação (verbalização) entre pai-bebê ou mãe-bebê durante brincadeiras com brinquedos tradicionais, brincadeiras com livros e brincadeiras com eletrônicos. Encontraram uma média por minuto de 39,62 para presença de palavras durante brincadeira com eletrônicos, para brincadeiras com livros encontraram uma média de 66,89 de palavras e uma média de 55,56 de palavras durante brincadeiras com brinquedos tradicionais, demonstrando que brincadeiras com livros tendem a estimular a maior comunicação entre pais e filhos bem como a resposta da criança durante a conversa. Os resultados do estudo de Sosa ⁽⁸⁾ fortalecem a ideia do nosso estudo que, as fontes de atividades de brincar devem descrever melhor as instruções para estimular a comunicação entre pais-crianças, bem como esclarecer instruções de como a criança possivelmente vai se comunicar durante as brincadeiras.

A respeito dos resultados sobre resolução de problemas, metade das atividades forneceram oportunidades para as crianças resolverem problemas como ativamente moverem seu corpo e poucas atividades forneciam oportunidades para as crianças resolverem problemas como interagir com objetos, é de suma importância para o desenvolvimento infantil que a criança tenha oportunidade de movimentar e explorar o seu ambiente, sendo assim o estudo feito por Wiesen et al.,⁽¹⁷⁾ avaliaram a exploração de brinquedos feita ativamente pela criança em comparação com a exploração de brinquedos feita passivamente (os pais faziam pela criança), foram feitos 3 encontros, sendo o primeiro para explicação do treino de exploração a ser feito em domicílio. O grupo amostral do estudo tinha faixa etária de 3 a 5 meses, e os resultados do treinamento de 2 semanas foram positivos para os bebês que tiveram exploração ativa dos brinquedos, melhorando o envolvimento visual e manual quando comparado com exploração passiva. Outro resultado significativo foi o tempo de duração do toque e exploração bimanual dos bebês que foram treinados ativamente.

Com relação aos resultados sobre a qualidade das atividades de brincar, a pesquisa desenvolveu seu próprio método de classificação da qualidade e encontrou que os sites de atividades de brincar apresentaram baixa qualidade de atividades que visem promover oportunidades para crianças resolverem problemas como ativamente mover seu corpo e interagir com objetos. Como observado no estudo de Wiesen et al ⁽¹⁷⁾., que a oportunidade de explorar e movimentar ativamente oferecida pela atividade de brincar colabora com o

desenvolvimento da criança, este achado da pesquisa é importante porque as atividades de brincar analisadas têm carência de informação explícita e que isso pode acarretar em uma estimulação da criança de forma inadequada, pois os pais não terão as informações completa, dificultando a realização da atividade de brincar.

Com relação a qualidade geral da fonte, no que compete a presença de todas as variáveis analisadas pelo nosso estudo, observamos que quando são descritas explicitamente com clareza, com embasamento teórico, a linguagem acessível aumenta a qualidade geral da fonte. Dois estudos Bukhari et al ⁽¹⁸⁾., e Guo et al ⁽¹⁵⁾., utilizaram um instrumento DISCERN que avalia a qualidade da informação em saúde disponível na internet, quanto a parcialidade do autor, clareza e atualidade do conteúdo. Ambos os estudos encontraram qualidade regular dos websites que forneceram informações de saúde sobre “dor de cabeça” e sobre “cirurgia em coluna vertebral”, no que diz respeito à forma com que a informação é passada ao consumidor. Comparando com nosso estudo, não utilizamos instrumento de qualidade, mas a metodologia utilizada conseguiu verificar a presença de informações nos websites de atividade de brincar.

Para pesquisas futuras, será necessário avaliar a qualidade das informações com questionários desenvolvidos para análise de informações de saúde em *websites*, desenvolver questionários com pais de crianças menores de 1 ano, para que eles avaliem a qualidade e confiabilidade dos *websites*. Implementando estas novas pesquisas, esperamos melhorar as evidências científicas sobre qualidade da informação voltada para saúde infantil e atividades lúdicas.

Neste estudo existem algumas limitações. A primeira, este método foram aplicados somente em websites (blogs) pesquisados no Google. Segunda, a falta de evidências com o tema da pesquisa "análise e ou qualidade das informações de sites de atividade de brincar".

Estes achados são importantes pois contribui com a melhora do escopo de evidências científicas sobre qualidade de informações de saúde, principalmente sobre desenvolvimento infantil e atividades de brincar. É uma pesquisa que poderá guiar os autores de websites no melhor embasamento teórico para que todas as variáveis necessárias sejam escritas de forma clara e explícita. Para a prática clínica de fisioterapeutas ajudará na educação em saúde no

sentido que, irão indicar aos pais/ cuidadores atividades de brincar que tenham de fato grande impacto no desenvolvimento infantil.

5. CONCLUSÃO

Nossa pesquisa analisou as informações contidas em *websites*, no que tange a presença de informações gerais, informações sobre o desenvolvimento infantil e papel dos pais, informações das atividades de brincar, e qualidade da informação prestada (tanto na qualidade geral do website, quanto na qualidade das atividades de brincar). Os *websites* analisados forneceram pouca ou nenhuma quanto informação geral (por exemplo, formação e especialização dos autores). O conteúdo sobre a importância dos pais no desenvolvimento e informações sobre como ocorre o desenvolvimento infantil foram encontrados em poucos websites. Ao analisarmos as informações de instrução das atividades de brincar, as variáveis que desenvolvemos no estudo, foram pouco citadas e não tinha informação de forma explícita. Em relação a qualidade das atividades de brincar, que analisamos com base na oportunidade que elas oferecem para que a criança tenha chance de se mover e explorar de forma ativa, vimos que quando a informação não estava presente no texto e não tinha imagens de exemplos, estas atividades se encontravam com baixa qualidade. No que diz respeito a qualidade geral dos websites, concluímos que quanto mais clara e concisa as informações gerais da fonte e das atividades de brincar estiverem melhor, será a qualidade.

Sendo assim, nossos resultados mostraram que os websites possuem baixa qualidade na descrição das informações. Podemos inferir que as informações disponíveis na internet sobre atividade de brincar podem acarretar uma inadequada execução pelos pais, onde terão dificuldades de oferecer a criança menor de 1 ano de idade, a potencialidade da atividade de brincar.

Diante disso, concluímos que as informações disponíveis na internet sobre atividade de brincar precisam de aprimoramento, que o conteúdo seja escrito de forma acessível e compreensível para que a qualidade seja alta e que os pais quando acessarem estes websites consigam entender e executar as instruções adequadamente.

Referências

1. Souza JM, Verissimo MLÓR. Child development: analysis of a new concept. Rev. Latino-Am. Enfermagem [Internet]. dezembro de 2015 [citado em 4 de fevereiro de 2022]; v. 23, n. 6, p. 1097-1104. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/rlae/a/37zgmVWz6vbm9YbBGTb5mbB/?lang=en>
doi:10.1590/0104-1169.0462.2654
2. Rocha KN, Morais RLS, Teixeira RA, Pinto PA. Growth and development and their environmental and biological determinants. J Pediatr [Internet]. Janeiro de 2016 [citado em 4 de fevereiro de 2022]; 92:241-50. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/jped/a/Pp5FqrW48dSWyHVSFLKZ5dj/?format=pdf> doi: 10.1016/j.jped.2015.08.007.
3. Chapadeiro CA, Andrade HYSO, Araújo MRN, editores. A família como foco da atenção primária à saúde. 1ª ed. Belo Horizonte: Nescon/UFMG; 2011.
4. Scarzello D, Arace A, Prino LE. Parental practices of Italian mothers and fathers during early infancy: The role of knowledge about parenting and child development. Infant Behavior and Development [Internet]. Agosto de 2016 [citado em 4 de fevereiro de 2002]; 44:133-43. Disponível em:
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27380266/> doi:10.1016/j.infbeh.2016.06.006
5. Chaves KYS, Campos MMMS, Nobre RA. Vínculo mãe-filho, ambiente e desenvolvimento motor de bebês acompanhados em seguimento de risco. Rev. Bras. Saúde Mater. Infant [Internet]. Dezembro de 20221 [citado em 5 de fevereiro de 2022]; 1025-1033. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/rbsmi/a/ybBRq7CzL5f84f9dHKVGYjb/abstract/?lang=pt> doi:
<https://doi.org/10.1590/1806-93042021000400004>
6. Brasil. Ministério da Saúde, Secretaria de Atenção à Saúde. Diretrizes de estimulação precoce: crianças de zero a 3 anos com atraso no desenvolvimento neuropsicomotor. 1. ed. Brasília: Ministério da Saúde, 2016. 186 p. v. 1. ISBN 978-85-334-2434-0. Disponível em:
<https://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/diretrizes_estimulacao_crianças_0a3anos_neuropsicomotor.pdf>

7. Ginsburg KR, American Academy of Pediatrics Committee on Communications, American Academy of Pediatrics Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics* [Internet]. Janeiro de 2007 [citado em 5 de fevereiro de 2022]; 119(1):182-91. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/17200287/> doi: 10.1542/peds.2006-2697
8. Sosa AV. Association of the Type of Toy Used During Play With the Quantity and Quality of Parent-Infant Communication. *JAMA Pediatr* [Internet]. Fevereiro de 2016 [citado em 5 de fevereiro de 2022]; 170(2):132-7. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/26720437/> doi: 10.1001/jamapediatrics.2015.3753
9. Rebelo M, Serrano J, Duarte-Mendes P, Paulo R, Marinho DA. Effect of Siblings and Type of Delivery on the Development of Motor Skills in the First 48 Months of Life. *Int J Environ Res Public Health* [Internet]. Maio de 2020 [citado em 5 de fevereiro de 2022]; 17(11): 3864. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7312057/> doi:10.3390/ijerph17113864
10. Garbin HBR, Guilam MCR, Neto AFP. Internet and health promotion: a tool for the development of individual and social skills. *Rev. Saúde Coletiva* [Internet]. Junho de 2012 [citado em 7 de fevereiro de 2022]; 22:347-363. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/physis/a/YkMhNrxj5m86mQ5QXtNsNdCs/?msclkid=fe484ff8a94311ecb284c118a3de72b7> doi 10.1590/S0103-73312012000100019
11. Personas que usan internet (% de la población) [Internet]. Datos Banco Mundial. Brasil [Citado em 10 de março de 2022]. Disponível em <https://datos.bancomundial.org/indicador/IT.NET.USER.ZS?locations=BR>
12. Bryan MA, Evans Y, Morisshita C, Midamba N, Moreno M. Parental Perceptions of the Internet and Social Media as a Source of Pediatric Health Information. *Acad Pediatr* [Internet]. Janeiro de 2020 [citado em 07 de fevereiro de 2022]; 31-38. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31648059/> doi:10.1016/j.acap.2019.09.009
13. Moorhead SA, Hazlett DE, Harrison L, Carroll JK, Irwin A, Hoving C. A new dimension of health care: systematic review of the uses, benefits, and limitations of social media for health communication. *J Med Internet Res* [Internet]. Abril de 2013

- [citado em 07 de fevereiro de 2022]; 23;15(4):e85. Disponível em:
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3636326/> doi: 10.2196/jmir.1933
14. Jenkins EL, Ilicic J, Barklamb AM, McCaffrey TA. Assessing the Credibility and Authenticity of Social Media Content for Applications in Health Communication: Scoping Review. *J Med Internet Res* [Internet]. Julho de 2020 [citado em 20 de fevereiro de 2022]; 23;22(7):e 17296. Disponível em:
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32706675/> doi: 10.2196/17296
15. Guo WJ, Wang WK, Xu D, Qiao Z, Shi YL, Luo P. Evaluating the Quality, Content, and Readability of Online Resources for Failed Back Spinal Surgery. *Spine* [Internet]. Abril de 2019 [citado em 15 de março 2022] ; 1: 44(7):494-502. Disponível em:
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30234809/> doi: 10.1097/BRS.0000000000002870.
16. Richards MN, Putnick DL, Bradley LP, Lang KM, Little TD, Suwalsky JTD, Bornstein MH . Children's utilization of toys is moderated by age-appropriateness, toy category, and child age. *Appl Dev Sci* [Internet]. Maio de 2020 [citado em 22 de março de 2022] ; (26) 192-205: . Disponível em:
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35110960/> doi:10.1080/10888691.2020.1760868
17. Sutapa P, Pratama KW, Rosly MM, Ali SKS, Karakauki M. Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity. *Children* [Internet]. Novembro de 2021[citado em 3 de abril de 2022]; 8(11):994. Disponível em:
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8625902/> : Doi: 10.3390/children8110994
18. Wiesen SE, Watkins RM, Needham AW. Active Motor Training Has Long-term Effects on Infants' Object Exploration. *Front Psychol* [Internet]. Maio de 2016 [citado em 19 de abril de 2022]; 7:599. Disponível em:
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27199833/> Doi: 10.3389/fpsyg.2016.00599
19. Bukhari A, Alshihri S, Abualenain M, Barton J, Kupsy G, Pines JM, Pourmand A. "Headache" An Evaluation of Readability, Quality, Credibility, and Content. *Perm J*. [Internet] Maio de 2021[citado 1 de abril de 2022] ; 25:20.185. Disponível em:
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8817927/> doi: 10.7812/TPP/20.185.

ANEXO 1. Tabela de codificação

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
INFORMAÇÃO DA FONTE									
N.º Fonte	Codificador primário	Codificador secundário	Título	Ano publicado	Data acessada	Referência	Tipo	Se outro tipo, descreva	Custo (reais)
71	Sabrina		caderneta da criança - 3 edição	2021	06/02/2022	https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/caderneta_crianca_menina_passaporte_cidadania_3_ed.pdf	Book	caderneta	

DETALHES DO AUTOR				AVALIAÇÕES / REVISÕES					
N.º Fonte	São as credenciais fornecidas para o (s) autor (es) (Exemplo: Dr, Médico, Fisioterapeuta, TO, etc (0 = não, 1= sim)	Copie e cole as credenciais do (s) autor (es)	As qualificações são fornecidas para o (s) autor (es) (0 = não, 1 = sim)	Copie e cole o texto que descreve as qualificações do autor	Qualquer informação adicional incluída no artigo sobre qualificação (por exemplo, fontes referenciadas)	Há comentários / avaliações disponíveis para esta fonte? (0 = não, 1 = sim)	Em caso afirmativo, quantas análises / avaliações estão disponíveis para esta fonte?	Resuma os comentários / avaliações para esta fonte numericamente (ou seja, 4/5 estrelas) se possível.	Destaque os principais comentários nas avaliações descritas - o que as pessoas gostaram / não gostaram.
71	0		0			0			

A	T	U	V	W	X	Y
AVALIAÇÃO DA PRONTIDÃO PARA BRINCAR		PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E PAPÉIS DOS PAIS				
N.º Fonte	Existem instruções para ensinar aos pais como saber se o bebê está pronto para brincar? (0 = não, 1 = sim)	Em caso afirmativo, copie e cole essas instruções aqui.	As informações são fornecidas descrevendo como o desenvolvimento acontece (processo / teoria do desenvolvimento, fatores que influenciam o desenvolvimento)? (0 = não, 1 = sim)	Copie e cole o texto que descreve como o desenvolvimento acontece (processo / teoria do desenvolvimento, fatores que influenciam o desenvolvimento)	As informações fornecidas descrevem o papel que os pais podem desempenhar no impacto no desenvolvimento de seus bebês? (0 = não, 1 = sim)	Copie e cole o texto que descreve o papel que os pais podem desempenhar no impacto no desenvolvimento de seus bebês.
71	0			1		1

TIPO DE INFORMAÇÃO APRESENTADA						
N.º Fonte	Codificador primário	Codificador secundário	Título	Apresenta informações de marco motores (0 = não, 1 = sim)	Apresenta informações sobre brincar (0 = não, 1 = sim)	Apresenta sugestões de brinquedos específicos (0 = não, 1 = sim)
71	Sabrina		caderneta da criança - 3 edição	1	1	1

Continuação da Tabela de codificação

A	B	C	D	E			F	G	H			I	J	K
				IDADE					SOCIAL E LINGUAGEM (resposta da esquerda para a direita; certifique-se de que todos os campos sejam preenchidos com um valor ou na)					
INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE				IDADE			SOCIAL E LINGUAGEM (resposta da esquerda para a direita; certifique-se de que todos os campos sejam preenchidos com um valor ou na)							
N.º Fonte	Nome da atividade (copiar e colar)	Imagens de atividades (copie e cole se aplicável)	Descrição da atividade (copiar e colar)	Idade ou início da faixa etária anotada em (meses) - deixe em branco se nenhuma	Fin da faixa etária anotada em (meses), se aplicável - deixe em branco se nenhum	Nenhuma faixa etária fornecida (0 = não, uma faixa etária foi fornecida: 1 = sim, nenhuma faixa etária foi fornecida)	Há outra pessoa presente para a atividade lúdica (em vez de apenas do bebê sozinho ou sozinho com brinquedos)? (0 = não, 1 = sim)	Se sim, há comunicação envolvida na brincadeira (alguém falando ou cantando com o bebê, por exemplo)? (0 = não, 1 = sim)	Em caso afirmativo, os pais são instruídos de alguma forma sobre como se comunicar com seus filhos, em vez de apenas instruídos a falar ou cantar, como responder, como se rezevar? (0 = não, 1 = sim)	Se sim, copie e cole as instruções aqui.				
71	brincando na posição prona		Para fortalecer os músculos do pescoço da sua filha, deite-a de barriga para baixo	0 -	2 -	0 -	1 -	1 -	0 -					
71	apresentando os brinquedos		Mostre objetos coloridos a uma distância	0 -	2 -	0 -	1 -	0 -	0 -					
71	brincadeiras com brinquedos		Brinque com ela, ofereça objetos ou brinquedos para ela pegar ou	2 -	4 -	0 -	1 -	0 -	0 -					
71	leitura e cantoria		Leia e converse com sua filha, ouna voz da mãe e do pai ajudara o bebê	2 -	4 -	0 -	1 -	1 -	1 -	Bebês amam escutar a voz dos pais! Quando				
71	brincadeira com utensílios de cozinha		Ofereça brinquedos e objetos coloridos, macios e limpos, como	4 -	6 -	0 -	1 -	0 -	0 -					
71	nomeação de objetos, coisas		Aposte para as coisas e as nomeie: "Isso é uma bolboleta", "Olhe o	4 -	6 -	0 -	1 -	1 -	0 -					
71	brincadeiras com livros		De livros de plástico e de pano para o seu bebê, refira livros com	4 -	6 -	0 -	0 -	0 -	0 -					
71	imitações		Brinque de imitação. Faça caretas, coloque a língua para fora, sorria e	4 -	6 -	0 -	1 -	1 -	1 -	Reproduza os sons de animais e de objetos e peça que o bebê				
71	rimas e canções		Aproveite o momento de dormir na rotina do sono. Cubra o rosto ou objetos	6 -	9 -	0 -	1 -	1 -	0 -					
71	esconde-esconde		com um pano e pergunte à	6 -	9 -	0 -	1 -	1 -	0 -					
71	brincadeiras com brinquedos diferentes		Dê à criança brinquedos com cores, texturas e temperaturas	6 -	9 -	0 -	0 -	0 -	0 -					
71	aprendendo novas palavras		Ajude sua filha a aumentar seu vocabulário.	9 -	12 -	0 -	1 -	1 -	1 -	Ensine a ela os nomes das coisas e das pessoas, explique				
71	brincadeiras com potes		Ofereça-lhe caixas ou potes de	9 -	12 -	0 -	0 -	0 -	0 -					

A	B				C						D																	
	PRESEÇA DE BRINQUEDOS (resposta da esquerda para a direita; certifique-se de que todos os campos sejam preenchidos com um valor ou na)				POSIÇÃO DO BEBÊ PARA A ATIVIDADE (selecione uma posição, a menos que a atividade envolva mudança de posição; insira 0s para outras posições)						NÍVEL DE SUPORTE FORNECIDO AO BEBÊ DE LOS PAIS OU SUPERFÍCIES (selecione o nível mais alto de apoio fornecido; insira 0s para os outros níveis)																	
N.º Fonte	Existem brinquedos envolvidos na atividade? (0 = não, 1 = sim)		Se sim, os brinquedos estão à vista do bebê? (0 = não, 1 = sim)		Ao alcance do bebê? (0 = não, 1 = sim)		Preensão? (0 = não, 1 = sim)		Supino (0 = não, 1 = sim)		Reclinado (0 = não, 1 = sim)		Sentado (0 = não, 1 = sim)		Em pé (0 = não, 1 = sim)		Inclinado (0 = não, 1 = sim)		Prono (0 = não, 1 = sim)		Cabeça (0 = não, 1 = sim)		Parte superior do tronco (0 = não, 1 = sim)		Parte inferior do tronco (0 = não, 1 = sim)		Nos braços ou mãos (0 = não, 1 = sim)	
	71	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -
71	1 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -
71	1 -	1 -	1 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	1 -	1 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -
71	1 -	1 -	1 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -
71	1 -	1 -	1 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -
71	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -
71	1 -	1 -	1 -	1 -	1 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -
71	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -
71	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -
71	1 -	1 -	1 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -
71	1 -	1 -	1 -	1 -	1 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -
71	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -
71	1 -	1 -	1 -	1 -	1 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -
71	1 -	1 -	1 -	1 -	1 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -	0 -

A	B				C		D		E		F	
	LOCALIZAÇÃO DO BEBÊ				A atividade encoraja e permite que o bebê tenha tempo para mover ativamente seu próprio corpo de maneira que permita que a criança resolva problemas de controle motor, em comparação com os pais movendo a criança passivamente ou atividades sem movimento? (0, 1, 2)		Se sim, descreva.		A atividade incentiva e permite que o bebê tenha oportunidades de aprender como usar ativamente seu corpo para fazer coisas acontecerem com objetos, como ligá-los / desligá-los, fazê-los se mover / rolar / sacudir ou fazer barulho, encaixar ou bater objetos uns nos outros? , versus apenas olhar para um brinquedo ou pessoa ou deixar os pais mexer / sacudir / ligar os brinquedos? (0, 1, 2)		Se sim, descreva.	
N.º Fonte	Chão, cama, sofá ou outra superfície (0 = não, 1 = sim)	Nos braços de uma pessoa (0 = não, 1 = sim)	Nas pernas de uma pessoa (0 = não, 1 = sim)	Em um contêiner como um assento infantil ou assento de carro (0 = não, 1 = sim)								
71	0 -	0 -	0 -	0 -								
71	0 -	0 -	0 -	0 -								
71	0 -	0 -	0 -	0 -					2 -		Para fortalecer os músculos do pescoço e chamar sua atenção com brinquedos, dê a cabeça.	
71	0 -	0 -	0 -	0 -					0 -			
71	0 -	0 -	0 -	0 -					1 -		Brinque com ela, ofereça objetos ou brinquedos para ela pegar ou tocar com	
71	0 -	0 -	0 -	0 -					0 -			
71	0 -	0 -	0 -	0 -					1 -		Ofereça brinquedos e objetos coloridos, macios e limpos, como pequenos	
71	0 -	0 -	0 -	0 -					0 -			
71	0 -	0 -	0 -	0 -					1 -		Brinque de imitação. Faça caretas, coloque a língua para fora, sorria e	
71	0 -	0 -	0 -	0 -					0 -			
71	0 -	0 -	0 -	0 -					1 -		Dê à criança brinquedos com cores, texturas e temperaturas variadas.	
71	0 -	0 -	0 -	0 -					0 -			
71	0 -	0 -	0 -	0 -					1 -		Ofereça-lhe caixas ou potes de diferentes formatos e tamanhos.	
71	0 -	0 -	0 -	0 -					1 -		Crie oportunidades para que ela aprenda a rabisca (com materiais	

ANEXO 2. Produtos gerados durante o Trabalho de conclusão (e-pôsteres)



ANÁLISE DE ASPECTOS SOCIAIS E LINGUÍSTICOS EM ATIVIDADES PARA CRIANÇAS DE ATÉ 1 ANO DE FONTES POPULARES

Sabrina Loren S. S. Segurado, Emilie Batista Freire, Sara Assunção Paiva, Andréa Baraldi Cunha, Aline Martins de Toledo

Contato: sabrinasonia15@gmail.com

INTRODUÇÃO

Pais relatam acessar fontes populares sobre como brincar e estimular o desenvolvimento dos seus filhos. As práticas parenterais estão relacionadas ao cuidado, socialização e desenvolvimento global infantil.

OBJETIVOS

Analisar as atividades propostas em fontes populares sobre aspectos sociais e linguísticos.

MÉTODOS

- Pesquisa no site Google - palavras chaves "como brincar com bebês" e "atividades lúdicas".
- Foram analisadas as atividades e brincadeiras para bebês de até 1 ano;
- As variáveis codificadas foram: presença do cuidador; se havia comunicação entre cuidador-bebê; se tinha instruções ao cuidador para a comunicação com o bebê;
- Qualidade das informações: classificada por faixa etária em uma pontuação de 0 a 3 quando realizou o somatório das pontuações 1 "sim" e 0 "não" das variáveis.
- Atividades com valor superior a 2 foram consideradas de alta qualidade



Figura 1. A) Exemplo de Atividade de alta qualidade; B) Exemplo de atividade de baixa qualidade

RESULTADOS

Gráfico 1: Número de atividades que apresentaram os aspectos analisados. Mostra quantas atividades indicaram ou não a presença do cuidador junto à criança; cuidador-bebê e se tinha instruções ao cuidador para a comunicação com o bebê

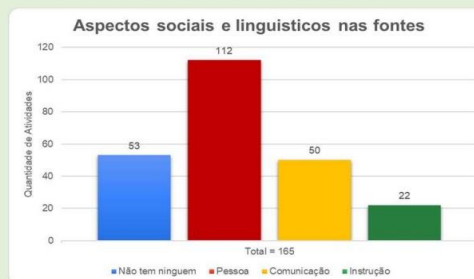
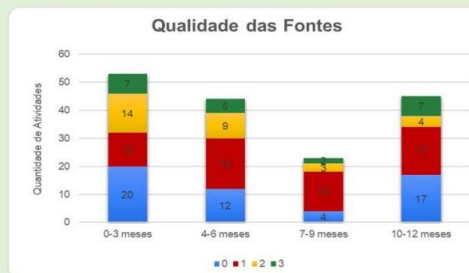


Gráfico 2: Número de fontes em cada classificação por faixa etária. Mostra a quantidade de atividades que receberam a classificação de 0 a 3; considerando a presença de outra pessoa, comunicação e instruções para a comunicação.



CONCLUSÃO

De acordo com os resultados encontrados, não existe relação da presença dos pais a medida que a faixa etária aumenta, e as atividades analisadas não possuem uma qualidade adequada para o incentivo de aspectos sociais e linguísticos da criança.



Tire uma foto para acessar o Resumo na íntegra

Continuação dos produtos gerados durante o Trabalho de conclusão (e-pôsteres)



QUALIDADE DAS FONTES POPULARES QUANTO A ATIVIDADES LÚDICAS PARA CRIANÇAS DE 0 A 12 MESES

Sabrina Loren S. S. Segurado, Taynara Nery, Michele A. Lobo, Andréa Baraldi Cunha, Aline Martins de Toledo
 Contato: sabrinasonia15@gmail.com

INTRODUÇÃO

O brincar é de extrema importância para o desenvolvimento infantil, pois permite que a criança desenvolva aspectos motores, cognitivos, emocionais e sociais.

OBJETIVO

Analisar a qualidade e conteúdo das fontes populares à disposição dos pais, relacionadas a atividades lúdicas para crianças de 0-12 meses.

MÉTODOS

- Pesquisa no site Google - palavras chaves "como brincar com bebês" e "atividades lúdicas".
- Foram analisadas as atividades e brincadeiras para crianças de até 1 ano;
- Variáveis codificadas: resolução de problemas com o corpo (movimentação ativa) e com objetos (brinquedos);
- Qualidade das informações: pontuação de 0 a 4 (baixa a alta). Ao realizar o somatório das pontuações: 0 "nenhum", 1 "oportunidade" e 2 "incentivo explícito" que as variáveis receberam na codificação. Consideramos atividade acima de 2 pontos como alta qualidade.
- Um total de 233 atividades foram analisadas.



Figura 1. A) Exemplo de Atividade de alta qualidade; B) Exemplo de atividade de baixa qualidade

RESULTADOS



Gráfico 1 - Resolução de problemas com o corpo (movimentação ativa): total de atividades analisadas (em azul) e quantas destas não forneciam nenhuma oportunidade para movimentação ativa do bebê (=0), quantas forneciam oportunidade do bebê se movimentar (=1) e quantas incentivavam explicitamente o bebê a se movimentar ativamente (=2).



Gráfico 2 - Resolução de problemas com objetos (brinquedos): total de atividades analisadas (em azul) e quantas dessas atividades não forneciam nenhuma oportunidade para resolução de problemas com objetos (n=0), quantas tinham oportunidade (=1), e quantas tinham incentivavam explicitamente a resolução de problemas com objetos (n=2).

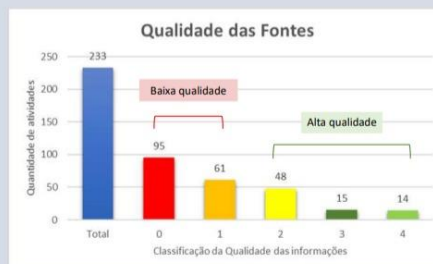


Gráfico 3 - Qualidade das informações das fontes: Somatório das pontuações de Resoluções de problemas com o corpo e objetos. Mostra a quantidade de atividades que receberam a classificação de 0 a 4, sendo 0-1 considerado de baixa qualidade, 2-4 de alta qualidade.



Tire uma foto para acessar o Resumo na íntegra

CONCLUSÕES

Apenas 77 atividades (31,76%) apresentavam alta qualidade (sendo 14 atividades com pontuação 4). Concluímos que grande parte das fontes disponíveis para auxiliar os pais nas brincadeiras e atividades voltadas ao desenvolvimento de seus bebês são de baixa qualidade.

ANEXO 3. Normas Editoriais da Revista Fisioterapia e Pesquisa

Responsabilidade e ética

O conteúdo e as opiniões expressas no manuscrito são de inteira responsabilidade dos autores, não podendo ocorrer plágio, autoplágio, verbatim ou dados fraudulentos, devendo ser apresentada a lista completa de referências e os financiamentos e colaborações recebidas. Ressalta-se ainda que a submissão do manuscrito à revista FISIOTERAPIA & PESQUISA implica que o trabalho na íntegra ou parte(s) dele não tenha sido publicado em outra fonte ou veículo de comunicação e que não esteja sob análise em outro periódico para publicação.

Os autores devem estar aptos a se submeterem ao processo de revisão por pares e, quando necessário, realizar as correções e ou justificativas com base no parecer emitido, dentro do tempo estabelecido pelo Editor. Além disso, é de responsabilidade dos autores a veracidade e autenticidade dos dados apresentados nos artigos. Com relação aos critérios de autoria, só é considerado autor do manuscrito aquele pesquisador que apresentar significativa contribuição para a pesquisa. No caso de aceite do manuscrito e posterior publicação, é obrigação dos autores, mediante solicitação do Editor, apresentar possíveis retratações ou correções caso sejam encontrados erros nos artigos após a publicação. Conflitos éticos serão abordados seguindo as diretrizes do Committee on Publication Ethics (COPE). Os autores devem consultar as diretrizes do *International Committee of Medical Journal Editors* (www.icmje.org) e da *Comissão de Integridade na Atividade Científica do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq* (www.cnpq.br/web/guest/diretrizes) ou do *Committee on Publication Ethics – COPE* (www.publicationethics.org).

Artigos de pesquisa envolvendo seres humanos devem indicar, na seção Metodologia, sua expressa concordância com os padrões éticos e com o devido consentimento livre e esclarecido dos participantes. As pesquisas com humanos devem trazer na folha de rosto o número do parecer de aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa. Os estudos brasileiros devem estar de acordo com a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde do Ministério da Saúde (Brasil), que trata do Código de Ética para Pesquisa em Seres Humanos e, para estudos fora do Brasil, devem estar de acordo com a Declaração de Helsinque.

Estudos envolvendo animais devem explicitar o acordo com os princípios éticos internacionais (por exemplo, *Committee for Research and Ethical Issues of the International Association for the Study of Pain*, publicada em PAIN, 16:109-110, 1983) e instruções nacionais (Leis 6638/79, 9605/98, Decreto 24665/34) que regulamentam pesquisas com

animais e trazer na folha de rosto o número do parecer de aprovação da Comissão de Ética em Pesquisa Animal.

Reserva-se à revista FISIOTERAPIA & PESQUISA o direito de não publicar trabalhos que não obedeçam às normas legais e éticas para pesquisas em seres humanos e para os experimentos em animais.

Para os ensaios clínicos, é obrigatória a apresentação do número do registro do ensaio clínico na folha do rosto no momento da submissão. A revista FISIOTERAPIA & PESQUISA aceita qualquer registro que satisfaça o Comitê Internacional de Editores de Revistas Médicas (por ex. <http://clinicaltrials.gov>). A lista completa de todos os registros de ensaios clínicos pode ser encontrada no seguinte endereço: <http://www.who.int/ictcp/network/primary/en/index.html>.

O uso de iniciais, nomes ou números de registros hospitalares dos pacientes deve ser evitado. Um paciente não poderá ser identificado por fotografias, exceto com consentimento expresso, por escrito, acompanhando o trabalho original no momento da submissão.

A menção a instrumentos, materiais ou substâncias de propriedade privada deve ser acompanhada da indicação de seus fabricantes. A reprodução de imagens ou outros elementos de autoria de terceiros, que já tiverem sido publicados, deve vir acompanhada da autorização de reprodução pelos detentores dos direitos autorais; se não acompanhados dessa indicação, tais elementos serão considerados originais dos autores do manuscrito.

A revista FISIOTERAPIA & PESQUISA publica, preferencialmente, Artigos Originais, Artigos de Revisão Sistemática e Metanálises e Artigos Metodológicos, sendo que as Revisões Narrativas só serão recebidas, quando os autores forem convidados pelos Editores. Além disso, publica Editoriais, Carta ao Editor e Resumos de Eventos como Suplemento.

Forma e preparação dos manuscritos

1 – Apresentação:

O texto deve ser digitado em processador de texto Word ou compatível, em tamanho A4, com espaçamento de linhas e tamanho de letra que permitam plena legibilidade. O texto completo, incluindo páginas de rosto e de referências, tabelas e legendas de figuras, deve conter no máximo 25 mil caracteres com espaços.

2 – A página de rosto deve conter:

- a) título do trabalho (preciso e conciso) e sua versão para o inglês;
- b) título condensado (máximo de 50 caracteres);

- c) nome completo dos autores, com números sobrescritos remetendo à afiliação institucional e vínculo, no número máximo de 6 (casos excepcionais onde será considerado o tipo e a complexidade do estudo, poderão ser analisados pelo Editor, quando solicitado pelo autor principal, onde deverá constar a contribuição detalhada de cada autor);
- d) instituição que sediou, ou em que foi desenvolvido o estudo (curso, laboratório, departamento, hospital, clínica, universidade, etc.), cidade, estado e país;
- e) afiliação institucional dos autores (com respectivos números sobrescritos); no caso de docência, informar título; se em instituição diferente da que sediou o estudo, fornecer informação completa, como em “d”); no caso de não-inserção institucional atual, indicar área de formação e eventual título;
- f) endereço postal e eletrônico do autor correspondente;
- g) indicação de órgão financiador de parte ou todo o estudo se for o caso;
- f) indicação de eventual apresentação em evento científico;
- h) no caso de estudos com seres humanos ou animais, indicação do parecer de aprovação pelo comitê de ética; no caso de ensaio clínico, o número de registro do Registro Brasileiro de Ensaios Clínicos-REBEC (<http://www.ensaiosclinicos.gov.br>) ou no *Clinical Trials* (<http://clinicaltrials.gov>).

OBS: A partir de 01/01/2014 a FISIOTERAPIA & PESQUISA adotará a política sugerida pela Sociedade Internacional de Editores de Revistas em Fisioterapia e exigirá na submissão do manuscrito o registro retrospectivo, ou seja, ensaios clínicos que iniciaram recrutamento a partir dessa data deverão registrar o estudo ANTES do recrutamento do primeiro paciente. Para os estudos que iniciaram recrutamento até 31/12/2013, a revista aceitará o seu registro ainda que de forma prospectiva.

3 – Resumo, *abstract*, descritores e *keywords*:

A segunda página deve conter os resumos em português e inglês (máximo de 250 palavras). O resumo e o *abstract* devem ser redigidos em um único parágrafo, buscando-se o máximo de precisão e concisão; seu conteúdo deve seguir a estrutura formal do texto, ou seja, indicar objetivo, procedimentos básicos, resultados mais importantes e principais conclusões. São seguidos, respectivamente, da lista de até cinco descritores e *keywords* (sugere-se a consulta aos DeCS – Descritores em Ciências da Saúde da Biblioteca Virtual em Saúde do Lilacs (<http://decs.bvs.br>) e ao MeSH – Medical Subject Headings do Medline (<http://www.nlm.nih.gov/mesh/meshhome.html>)).

4 – Estrutura do texto:

Sugere-se que os trabalhos sejam organizados mediante a seguinte estrutura formal:

- a) Introdução – justificar a relevância do estudo frente ao estado atual em que se encontra o objeto investigado e estabelecer o objetivo do artigo;
- b) Metodologia – descrever em detalhe a seleção da amostra, os procedimentos e materiais utilizados, de modo a permitir a reprodução dos resultados, além dos métodos usados na análise estatística;
- c) Resultados – sucinta exposição factual da observação, em seqüência lógica, em geral com apoio em tabelas e gráficos. Deve-se ter o cuidado para não repetir no texto todos os dados das tabelas e/ou gráficos;
- d) Discussão – comentar os achados mais importantes, discutindo os resultados alcançados comparando-os com os de estudos anteriores. Quando houver, apresentar as limitações do estudo;
- e) Conclusão – sumarizar as deduções lógicas e fundamentadas dos Resultados.

5 – Tabelas, gráficos, quadros, figuras e diagramas:

Tabelas, gráficos, quadros, figuras e diagramas são considerados elementos gráficos. Só serão apreciados manuscritos contendo no máximo cinco desses elementos. Recomenda-se especial cuidado em sua seleção e pertinência, bem como rigor e precisão nas legendas, as quais devem permitir o entendimento do elemento gráfico, sem a necessidade de consultar o texto. Note que os gráficos só se justificam para permitir rápida compreensão das variáveis complexas, e não para ilustrar, por exemplo, diferença entre duas variáveis. Todos devem ser fornecidos no final do texto, mantendo-se neste, marcas indicando os pontos de sua inserção ideal. As tabelas (títulos na parte superior) devem ser montadas no próprio processador de texto e numeradas (em arábicos) na ordem de menção no texto; decimais são separados por vírgula; eventuais abreviações devem ser explicitadas por extenso na legenda.

Figuras, gráficos, fotografias e diagramas trazem os títulos na parte inferior, devendo ser igualmente numerados (em arábicos) na ordem de inserção. Abreviações e outras informações devem ser inseridas na legenda, a seguir ao título.

6 – Referências bibliográficas:

AAs referências bibliográficas devem ser organizadas em seqüência numérica, de acordo com a ordem em que forem mencionadas pela primeira vez no texto, seguindo os Requisitos

Uniformizados para Manuscritos Submetidos a Jornais Biomédicos, elaborados pelo Comitê Internacional de Editores de Revistas Médicas – ICMJE (<http://www.icmje.org/index.html>).

7 – Agradecimentos:

Quando pertinentes, dirigidos a pessoas ou instituições que contribuíram para a elaboração do trabalho, são apresentados ao final das referências.

O texto do manuscrito deverá ser encaminhado em dois arquivos, sendo o primeiro com todas as informações solicitadas nos itens acima e o segundo uma cópia cegada, onde todas as informações que possam identificar os autores ou o local onde a pesquisa foi realizada devem ser excluídas.

Disponível em: <http://rfp-ptr.com.br/instrucoes-aos-autores/>