

11ª Mostra Científica

Pesquisa, Pós Graduação e Extensão



PROJETO DE EXTENSÃO CRIANÇA E CONSUMO: REDUZINDO TELAS, ESTIMULANDO A CRIATIVIDADE.

Daniel Avancini Sobreira¹, Ana Paula Freitas Zocatelli de Moura², Karla Gabriely Freitas Zocatelli de Moura², Ryane Cambui Silva², Luana Gabrielle Antunes³, Shirley Cristina Moreira da Silva⁴, Ana Carolina Ceron Oliveira Mônico⁵

¹Graduando do curso de Psicologia – UNESC; ²Graduanda do curso de Medicina – UNESC; ³Graduanda do curso de Farmácia – UNESC; ⁴Graduanda do curso de Ciências Contábeis – UNESC; ⁵Engenheira Florestal (UDESC) e Mestre em Ciências Florestais (UFVJM)

INTRODUÇÃO

As crianças estão gradualmente substituindo as atividades lúdicas tradicionais por interações voltadas para a tecnologia. Essa transição, embora ofereça uma série de benefícios e oportunidades de aprendizado, também apresenta riscos potenciais para sua saúde física e mental. Paralelamente, é imperativo observar que as crianças estão sujeitas a uma exposição incessante a uma ampla gama de campanhas publicitárias, cujo propósito é estimular a aquisição de produtos diversos. Isso culmina na acumulação excessiva de brinquedos e na produção substancial de resíduos, além de induzir um senso de sobrecarga nas crianças. Como consequência direta desse fenômeno, a qualidade das interações e atividades lúdicas das crianças tende a ser superficial, o que, por sua vez, resulta em um rápido desinteresse pelos brinquedos e pelo ambiente circundante. Dessa maneira, a capacidade das crianças de desenvolver a imaginação e a criatividade fica comprometida de forma significativa.

OBJETIVO

O propósito do projeto consiste em promover a conscientização acerca da significativa relevância da diminuição do tempo dedicado à exposição às telas durante a infância, por meio da implementação de atividades lúdicas e recreativas. Além disso, visa também a realização de uma feira destinada à troca de brinquedos, com o intuito de fomentar a consciência em relação ao consumo sustentável.



DESENVOLVIMENTO

O projeto engloba três distintas fases. Na primeira etapa, as crianças são encorajadas a fazer a escolha e posteriormente a entrega dos brinquedos que desejam levar para a troca, recebendo em contrapartida vouchers/tickets representativos. Estes vouchers, então, são posteriormente utilizados como meio de obtenção de novos brinquedos durante a feira, promovendo, assim, a prática da troca e incentivando o espírito de compartilhamento. A segunda fase consiste em um processo de triagem rigorosa dos brinquedos recebidos, visando selecionar aqueles que se encontram em condições adequadas para a troca. Por fim, a terceira etapa da metodologia engloba a realização de atividades lúdicas durante o evento, tais como caça ao tesouro, amarelinha e queimada. Essas atividades não apenas estimulam a atividade física, mas também fomentam a interação social e a ressurgência de brincadeiras ao ar livre.

CONCLUSÃO

O projeto permitiu evidenciar a viabilidade de que o ato de efetuar trocas pode proporcionar maior satisfação do que a aquisição de novos brinquedos, induzindo, assim, uma ponderação crítica sobre os aspectos do consumismo. Consequentemente, facultou às crianças a oportunidade de recontextualizar o valor intrínseco de seus brinquedos pessoais, instigando uma revisão de suas atitudes, resultando na diminuição do consumo de materiais plásticos e na promoção da prática de reutilização de brinquedos. Adicionalmente, ao reintegrarem-se às atividades recreativas ao ar livre em interação com seus colegas, as crianças adquiriram uma compreensão mais sólida da importância dessa modalidade em relação à exposição excessiva às telas eletrônicas, com reflexos positivos na diminuição do tempo dedicado a essas tecnologias.