Trabalho apresentado no 18º CBCENF

Título: PÓS-MODERNIDADE E INFÂNCIA: A SUA INFLUÊNCIA SOBRE O BRINCAR

Relatoria: RENATA DANTAS JALES

Autores: Maria Benegelania Pinto
Edjaclécio da Silva Oliveira
Nathanielly Cristina C. de Brito Santos
Luciana Dantas Farias de Andrade

Modalidade: Pôster

Área: Gestão, tecnologias e cuidado

Tipo: Monografia

Resumo:

INTRODUÇÃO: O mundo contemporâneo, não favorece o desenvolvimento de brincadeiras em grupo ou tradicionais, seja devido à insegurança que toma as ruas; seja devido aos inúmeros compromissos que as crianças assumem. Os pais satisfazem os desejos de consumo dos seus filhos, a fim de compensar a sua ausência no cotidiano dos mesmos. OBJETIVO: Compreender como crianças de escolas públicas e privadas de um município no interior da Paraíba, relacionam o brinquedo ao significado do brincar. METODOLOGIA: Pesquisa do tipo exploratória-descritiva e de campo, com abordagem qualitativa. Realizada no período de dezembro de 2014 a fevereiro de 2015, em um município do Curimataú paraibano. Os dados foram coletados mediante entrevista, subsidiada por roteiro semiestruturado que versou sobre a temática da pós-modernidade e a sua influência no comportamento da criança, após autorização do comitê de ética. Participaram doze crianças, sendo seis do sexo masculino e seis do sexo feminino, com idades compreendidas entre sete a dez anos, sendo seis da escola pública e seis da escola privada. Os resultados foram analisados por meio da técnica da análise de conteúdo temática ou categorial. RESULTADOS E DISCUSSÃO: Foram construídas três categorias temáticas: “brincadeiras mais desfrutadas pelas crianças na hora do recreio”, “brinquedos e sua influência nos relacionamentos interpessoais”, e “brinquedos preferidos pelas crianças na atualidade”. CONCLUSÃO: O estudo possibilita uma reflexão sobre as condutas para com as crianças, na qual deve ser estimulada a prática de atividades que permitem utilizar a criatividade, a imaginação e permite a interação social, assim como também se deve proporcionar maiores momentos de lazer sem sobrecarrega-las e mostrando-as que o simples também pode ser divertido e assim promover saúde física e emocional, e prevenir problemas relacionados ao uso irracional de brinquedos tecnológicos.