

BRINCAR E DESENVOLVIMENTO INFANTIL: CUBO INTERATIVO COMO ESTRATÉGIA LÚDICA

OBS 3

Alice Silva Lousada (Universidade de Taubaté)

Caroline Nakano di Lorenzi (Universidade de Taubaté)

Giovanna Vieira Picoloto (Universidade de Taubaté)

Ricardo Almeida Marcitelli (Universidade de Taubaté)

Ricardo Marcitelli (Universidade de Taubaté)

Introdução

O brincar é reconhecido internacionalmente como um direito fundamental da criança e está diretamente relacionado ao seu desenvolvimento integral (ONU, 1989). Apesar desse reconhecimento, ainda se observa lacuna entre teoria e prática, visto que muitos pais e educadores não compreendem plenamente a função pedagógica do brincar no processo de aprendizagem (OLIVEIRA, 2002). Estudos clássicos como os de Piaget (1975) e Vygotsky (1998) evidenciam que o brincar constitui um mediador do desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Kishimoto (2007) reforça que diferentes modalidades de brincadeiras impactam áreas distintas do desenvolvimento, variando de coordenação motora a habilidades socioemocionais.

Entretanto, um desafio contemporâneo é o aumento do tempo destinado ao uso de tecnologias digitais, em detrimento do brincar livre, reduzindo as oportunidades de interação, imaginação e criatividade (VALENTE, 2013). Pesquisas recentes mostram que o brincar espontâneo favorece a construção de vínculos sociais, cooperação e resolução de problemas (BROUGÈRE, 2010; SUTTON-SMITH, 2017). Dessa forma, torna-se essencial implementar estratégias inovadoras que resgatem o brincar de forma pedagógica e significativa.

Nesse contexto, o presente projeto tem como objetivo promover a conscientização de pais e educadores acerca da relevância do brincar e desenvolver um cubo interativo pedagógico que favoreça atividades lúdicas diversificadas em escolas municipais de Taubaté.

Referencial Teórico

O brincar é considerado um direito social e cultural, que contribui para a construção da identidade da criança e para o fortalecimento de vínculos familiares e escolares (ONU, 1989; OLIVEIRA, 2002). Para Piaget (1975), o jogo simbólico é central na formação da inteligência, ao passo que Vygotsky (1998) aponta sua função mediadora no desenvolvimento da linguagem e da autonomia. Kishimoto (2007) amplia esse debate ao categorizar as formas de brincar e destacar sua importância no estímulo da criatividade, da cooperação e da resolução de problemas.

Autores contemporâneos também destacam a relevância do brincar em contextos modernos. Valente (2013) ressalta os impactos negativos do uso precoce e excessivo de tecnologias digitais, reduzindo o tempo de interação lúdica espontânea. Brougère (2010) argumenta que o brincar constitui prática social que deve ser preservada e reinventada, especialmente em contextos escolares. Já Sutton-Smith (2017) apresenta a ideia de múltiplas funções do jogo, abrangendo desde aspectos cognitivos até dimensões culturais e afetivas.

Assim, observa-se que a literatura converge para a necessidade de projetos educativos que resgatem o brincar como instrumento pedagógico, especialmente frente aos desafios contemporâneos impostos pela tecnologia e pelas transformações sociais.

Metodologia

O projeto será desenvolvido por uma equipe multidisciplinar de alunos dos cursos de Medicina, Psicologia, Pedagogia e Educação Física da Universidade de

Taubaté. Sua execução ocorrerá em escolas municipais de Taubaté, durante dois meses em cada instituição. Inicialmente, serão realizadas palestras para pais e educadores, abordando a importância do brincar e apresentando diferentes possibilidades de atividades lúdicas.

Na sequência, as crianças participarão de encontros quinzenais com uso de um cubo pedagógico interativo, confeccionado em tecido com faces de velcro, onde serão fixadas imagens plastificadas de diferentes brincadeiras, estimulando um maior contato com essas atividades e o desbravamento de diversas formas de se divertir a partir destas brincadeiras apresentadas. Essa estratégia permitirá a diversificação de atividades cognitivas, motoras e sociais. A avaliação da eficácia será conduzida por meio de formulários aplicados antes e depois da intervenção, possibilitando comparar a percepção e o engajamento de pais e educadores nos dias da ação e também posteriormente, a fim de avaliar as mudanças estabelecidas.

Resultados Esperados

Espera-se que o projeto amplie a conscientização de pais e educadores quanto à importância do brincar e diversifique o repertório lúdico utilizado no ambiente escolar, favorecendo assim, a construção da identidade das crianças e o fortalecimento de vínculos familiares e escolares. Para as crianças, projeta-se um aumento no desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras, criativas e socioemocionais, além do resgate do brincar espontâneo em oposição ao uso excessivo de tecnologias digitais, aumentando as oportunidades de interação, imaginação e criatividade. É previsto então, maior integração entre família, escola e comunidade no reconhecimento do brincar como prática essencial ao desenvolvimento infantil, construindo vínculos sociais com as crianças, e estimulando a cooperação e maior resolução de problemas. Ademais, os resultados obtidos poderão, futuramente, servir como suporte para novas pesquisas, principalmente como relatos de caso e análise de dados, que aprofundem a compreensão sobre os

impactos do brincar no desenvolvimento infantil, possibilitando a implementação de novas práticas pedagógicas e políticas públicas à promoção da infância saudável.

Referências

- BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- CORDES, Cathleen; MILLER, Edward. *Fools Gold: A Critical Look at Computers in Childhood*. Alliance for Childhood, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Educação infantil: diferentes abordagens*. Petrópolis: Vozes, 2001.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 2007.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. *Educação infantil: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2002.
- ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. *Convenção sobre os Direitos da Criança*. Nova Iorque: ONU, 1989.
- PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- SUTTON-SMITH, Brian. *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press, 2017.
- VALENTE, José Armando. Crianças e tecnologias: entre o brincar e o interagir com as mídias digitais. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 39, n. 1, p. 189-204, jan./mar. 2013.
- VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.