

NOVAS TECNOLOGIAS COMO ALIADAS À EDUCAÇÃO:

DESAFIOS

Adriana Pereira de Oliveira¹

RESUMO

A ferramenta crítica utilizada na transformação do indivíduo em particular e da sociedade em geral. A educação no Brasil destina-se a preparar os alunos para condições de vida valiosas dentro da sociedade e formação para o ensino superior. A fim de viver uma vida valiosa dentro de qualquer comunidade e contribuir para o desenvolvimento social, econômico e político da nação, as habilidades apropriadas, valores, atitudes, conhecimento, e as competências devem ser impactados no indivíduo.

Palavras-chave: Educação. Formação. Alunos

¹ Discente do Curso de Pedagogia da Universidade Santo Amaro – Unisa, matriculado na disciplina de Trabalho de Conclusão, sob a orientação da professora Me. Ieda Maria da Silva Pinto Barbosa. E-mail: drykapeoli@hotmail.com Data de entrega: 29 de abril de 2022.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo trata da questão o desenvolvimento psicomotor na educação infantil servirá para aprender sobre a utilização dos contos imaginários com a psicomotricidade na prática pedagógica da educação infantil, atividades para desenvolver atividades de linguagem e motricidade.

Como proporcionar o desenvolvimento da psicomotricidade das crianças utilizando o seu imaginário e como é utilizada pelos professores que atuam na área da educação infantil?

As reflexões em torno de procedimentos, de estimular o repensar de atitudes sobre o trabalhar a imaginação com atividades que envolvam a psicomotricidade, auxilia em muito o professor, alfabetizar letrando para que a criança seja inserida no contexto cultural da sociedade.

Pretende-se verificar as contribuições que a transmissão das atividades diferenciadas que trabalhem o imaginário infantil e ao mesmo tempo desenvolvam as habilidades psicomotoras. Analisar a importância das atividades de socialização e as cabíveis para o ensino de qualidade na educação infantil.

É na educação infantil que a criança experimenta novas aprendizagens, organiza seus conceitos e busca por novas experiências, dessa forma a criança que apresenta o desenvolvimento psicomotor congruente e coerente, conseqüentemente não terá problemas na leitura/escrita, distinção de letras, pensamento lógico, dentre outros.

É relevante compreender que a prática docente da educação infantil construa novos conhecimentos mediante contato com a perspectiva das crianças, do papel das escolas e do que é a educação infantil. Para tal foi realizada com caráter a pesquisa quantitativa bibliográfica, as teorias com a intuição de entender formas de interação dos contos e demais eixos de atividades, ou seja, como as histórias ajudam nos trabalhos pedagógicos diferenciados, principalmente no psicomotor.

O entendimento da prática de contar histórias se estabelece por meio da reflexão contínua, por meio do conhecimento teórico e empírico na vivência de atividades de desenvolvimento psicomotor. Portanto, para completar a formação do aluno, é necessário vivenciar o contexto da prática docente e a relação entre a teoria e a prática do desenvolvimento psicomotor através do imaginário infantil.

2. O SISTEMA DE ENSINO E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para Oliveira (2012), o papel do professor de educação infantil deve superar os antigos costumes assistenciais e familiares das instituições de educação infantil. Portanto, é necessário realizar uma formação profissional suficiente que penetre em diferentes saberes científicos e pedagógicos para compreender o desenvolvimento das crianças e como as crianças aprendem e constroem conhecimentos sobre o mundo que as cerca.

Os conceitos de significado da educação infantil que existem hoje são baseados no conhecimento teórico do desenvolvimento e aprendizagem das crianças e na história da legislação infantil, onde as crianças são consideradas sujeitos sociais e históricos, titulares de direitos e produtores culturais (BRASIL, 2009).

A prática docente não é apenas copiar o modelo estabelecido, mas criar constantemente práxis proprietária, o que exige do docente conhecimento e competências da área de atuação da educação infantil, formação inicial adequada e formação contínua ao longo de toda a carreira (PIMENTA; LIMA, 2010).

Dentro do sistema pedagógico de ensino, as práticas pedagógicas nas atividades de desenvolvimento do imaginário infantil, mostra que o jogo é um instrumento de aprendizagem bem visto, acrescentando exponencialmente para o processo de aprendizagem, além de influenciar nas relações sociais (CHATEAU, 2007).

Chateau (2007) ressalta que a infância é, portanto, a aprendizagem necessária à idade adulta e pelo jogo ela desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor.

Piaget (1998) diz que a interação da criança pela motricidade, através do tato, da visão e da audição é essencial para seu desenvolvimento integral. O autor defende que não há um padrão de ações, devendo ser possibilitado aos alunos a diversidade e complexidade de variados jogos, trabalhados de forma integrada com outras áreas de desenvolvimento. Dessa forma, a educação psicomotora busca

prevenir o déficit de aprendizagem.

Desde muito cedo ao observar a criança de ambos os sexos, percebem que elas possuem vontades, sentimentos e necessidades e são esses fatores que estabelecem suas características próprias, e com o auxílio de um adulto ela irá progressivamente adquirir experiências e conseqüentemente conhecer melhor seu corpo e suas possibilidades de movimento, com esta estimulação irá possibilitar a criança uma adaptação motora (ARAÚJO, 2002)

Segundo Gallahue (2005) é através das brincadeiras que as crianças tomam consciência de seu corpo e de sua capacidade motora, ajudando no seu crescimento cognitivo e afetivo e auxiliando o desenvolver tanto das habilidades motoras refinadas como rudimentares.

Freire (2003) assegura que a criança quando brinca viaja pelo mundo da fantasia vai longe e conhece coisas que os adultos já vivenciaram e se esqueceram, como um copo de plástico, uma caixa de papelão e pedaços de madeira podem ser revivido e transformado em algum objeto importante dentro da brincadeira.

Tendo como base o mundo da fantasia, a criança esta sempre com o seu imaginário ativo, e desenvolvendo sua capacidade de criação, adquirindo experiências, conforme ela vai descobrindo o mundo, o corpo se adapta e se modifica para sua vida adulta (CHATEAU, 2007).

As experiências que a criança adquire diretorio espaço que o envolve, define o espaço sensório-motor para dar lugar em seguida à aquisição intelectual do espaço ou espaço representativo (FERREIRA, 2002).

A criança vai se desenvolvendo não só pelo seu mundo imaginário, mas também ao ver o movimento de outras crianças, fazendo o despertar do espaço social, criando novos movimentos de acordo com a sociedade e a cultura (ARAÚJO, 2002).

Freire (2007) relata que o jogo, como o desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e o de construção, ate chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização, o segundo é o faz-de-conta, a fantasia, o jogo de construção é uma espécie de transição para o jogo social. Por fim, o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras.

Pensando no crescimento da criança podem observar que quanto mais

atividades de movimento ela realizar melhor será seu desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo e assim proporcionando melhor qualidade de vida a ela. Gallahue (2005) diz que o crescimento da criança não é um papel independente, por mais que a hereditariedade estabeleça limites para o crescimento, o ambiente tem um papel importante como a nutrição, exercícios e a atividade física, auxiliam o crescimento da criança.

3. O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA ATRAVÉS DO IMAGINÁRIO INFANTIL

A importância da formação docente e a sua contribuição para a construção da identidade do aluno na educação infantil, leva a refletir sobre a ação pedagógica, com base nas teorias e a partir daí, estabelecer novas ações de trabalho e novas práticas para se desenvolver a aprendizagem (OLVEIRA, 2012).

Conforme Oliveira (2012), com o uso dos materiais para a prática pedagógica no desenvolvimento do aluno depende da proposta da gamificação de uma ação criadora e transformadora da realidade escolar. A reflexão do docente envolve a práxis baseada no material teórico da prática de ensino e sobre a reflexão da prática pedagógica.

Na ação de toda atividade o professor da educação infantil, deve sempre renovar suas ações e práticas, conforme estabelece o plano escolar e sobre as orientações dos seus superiores contidas nos referenciais de aprendizagens essenciais que devem ser desenvolvidas com a criança (PIMENTA; LIMA, 2010).

Na prática docente a participação deve ser ativa sempre observando a ação do aluno, criadora e transformadora da realidade no andamento escolar, para que este no final da sua aprendizagem consiga se comunicar, explicar, selecionar, assimilar, interpretar, conferir, testar, reformular, estimar o que aprendeu na sala de aula (PIMENTA; LIMA, 2010).

Na Educação Infantil o professor deve refletir sempre sobre o seu papel para construir a prática necessária para ensinar a todos os alunos, tendo ação analisa com reflexão e põe em prática ações pedagógicas necessárias para atender aos seus objetivos conforme os princípios do cuidar, educar e brincar. Avaliar para saber pelos resultados se realmente esta no caminho certo, se não for deverá mudar sua práxis (PIMENTA; LIMA, 2010).

Com base nas leituras propiciadas, buscando estabelecer uma relação com as vivências do aprendiz, os pontos mais relevantes devem ser observados na prática pedagógica relacionada à reorganização a partir da reflexão do seu trabalho em sala de aula, a organização da rotina e a articulação das dimensões do cuidar e do educar (BRASIL, 2009).

A brincadeira de faz de conta promove para a criança um momento único de desenvolvimento, no qual ela exercita em sua imaginação, a capacidade de planejar, de imaginar situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras existentes em cada situação (GALLARDO, 2008).

Para Gallardo (2008) o desenvolvimento da criança ao imitar, ao se inserir no mundo imaginário, de maneira alguma, a faz viver em um mundo sem regras e a mercê de responsabilidade sob o mundo real. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro.

O Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (BRASIL, 1998) aponta dentre os vários recursos de cada criança para aprender está a imitação e o imaginário. Fala da repetição daquilo que já conhecem, utilizando a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios, ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária nova.

Instruir os alunos ainda que por meio das brincadeiras e de atividades psicomotoras, norteiam o imaginário e o lúdico, a criança cria sua própria identidade, mesmo sem a interferência do adulto, podendo solucionar problemas da realidade imediata com base nos seus conhecimentos prévios e relações da linguagem simbólica (GUILHERME, 2003).

Quando utilizam a linguagem do faz-de-conta, as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenhar vários papéis sociais ou personagens (BRASIL, 1998).

O professor deve trabalhar a multidisciplinaridade entre as crianças, pois é nesse momento de linguagem simbólica que a criança está apta e predisposta a relacionar símbolos e significados, ela facilmente aprenderá e assimilará situação que envolva o brincar, o movimento, o corpo humano, a lateralidade, etc (FERREIRA NETO, 2009).

“Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças e estarem no mundo é o grande desafio da educação infantil e de seus profissionais”. (BRASIL, 1998, p. 22).

Para as crianças as imagens sempre encontradas nos livros servem como pistas para a recontagem de histórias, o que permite o desenvolvimento da narrativa e da fala letrada. A leitura sensorial vai de encontro aos anseios das crianças e servem como base para a compreensão dos textos, mesmo que a criança não saiba ler e escrever, é o mundo da percepção aliado ao mundo lúdico, contribui para o desenvolvimento cognitivo das delas (FERREIRA, 2002).

A imaginação é realmente muito importante, já que a criança utiliza a linguagem simbólica para interagir com o ambiente e com as pessoas que a cercam, bem como, desenvolve-se por meio da interação, socialização, movimentos e descobertas que são propiciados mediante os jogos simbólicos ou de faz-de-conta. Essa etapa da criança, dos quatro aos seis anos, ela predisposta a aprender, e por meio da ludicidade e da psicomotricidades é possível inserir a criança no mundo letrado, mas sem atropelos e precocidades (GALLARDO, 2008).

Para Araujo (2002) a escola de educação infantil não se restringe só, apenas à transmissão de conhecimentos, pode contribuir para a formação pessoal de cada aluno. Assim, ao mesmo tempo em que os contos de fadas aliviam pressões inconscientes, ajudam no processo de simbolização, podendo ser considerado um rico instrumento pedagógico.

O faz-de-conta é utilizado no dia-a-dia por professores de educação infantil, que recorrem a este rico recurso para ensinar às crianças a convivência menos conflituosa com suas angústias e desafios, e forma a garantir uma aprendizagem plena e sem empecilhos (ARAUJO, 2002).

A infância tem uma característica muito forte que é marcada pelo lúdico, e em especial, a brincadeira do faz de conta, que a criança pode reviver situações que lhe causam algum desequilíbrio emocional, possibilitando a compreensão da situação em que está vivendo e a reorganização de suas estruturas mentais (FERREIRA NETO, 2009).

Portanto, o brincar auxilia a criança de muitas maneiras, passando a ser um fator importante para o seu desenvolvimento. A brincadeira é considerada universal e é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; conduz a relacionamentos grupais; podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo e

com os outros (WINNICOTT, 2001).

O faz de conta permite que a criança utilize o seu imaginário para que possa compreender a realidade em que está inserida. Por meio da brincadeira a criança pode reviver momentos de dificuldades pelos quais está passando, possibilitando a ela uma posição privilegiada dentro da brincadeira no qual terá o poder de tomar decisões perante a sua visão (PERRENOUD, 2000).

A partir do que a criança cria, ela conseguirá entender e internalizar regras. A brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária (FERREIRA NETO, 1999).

A brincadeira de faz de conta surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno dos 2 e 3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social (FERREIRA, 2002).

Para Kishimoto (2003) na brincadeira de faz de conta a criança sai do papel passivo para o ativo trazendo a ela oportunidade de enfrentar seus medos. Portanto, ela cria em seu mundo imaginário a sua maneira de adquirir poder, e vive seu momento de super-herói, tendo em sua mão o poder de governar o seu próprio destino.

“Brincando, portanto, a criança coloca-se num papel de poder, em que ela pode dominar os vilões ou as situações que provocariam medo ou que a fariam sentir-se vulnerável e insegura” (KISHIMOTO, 2003, p.66). O brincar abre várias portas para a que criança tente resolver problemas tanto do presente, como do passado e ao mesmo tempo permite que a criança faça planos se projetando para o futuro.

De acordo com Ferreira Neto (2009), a criança precisa deste momento para que possa entender o seu eu interior e que em muitos casos os pais ficam incomodados com as fantasias de seus filhos e acabam não permitindo à criança esse momento de faz de conta que é um dos momentos mais importantes para a vida dela.

Ao olhar uma criança brincando, acham que é uma simples ação sem reflexão, mas vale ressaltar que a atividade do faz de conta é de grande complexidade, que leva a criança a imitar a representação social possibilitando-a reviver situações que lhes causam alegria, medo, excitação, raiva e ansiedade,

enfim, por meio da brincadeira as crianças expressam as emoções que mais necessitam ser trabalhadas para melhor compreensão (FERREIRA NETO, 2009).

Kishimoto esclarece que “ao prover de uma situação imaginativa por meio de uma atividade livre a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais” (KISHIMOTO, 2003, p.43)

Em sua proposta pedagógica, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, cita o brincar como algo fundamental para o desenvolvimento da autonomia e identidade da criança (BRASIL, 1998). Brincar se torna uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de as crianças, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação.

De acordo com Winnicott (2001) é no brincar, e somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu. Para o autor o brincar é como um caminho para se comunicar com a criança, já que a mesma ainda não possui o desenvolvimento da linguagem completa.

Segundo a teoria de Piaget (1998) a brincadeira de faz de conta ou o jogo simbólico, como também é conhecido, seria o método ou refúgio que a criança usa para poder assimilar e acomodar a realidade em que está submetida. Para que isto aconteça, os esquemas do intelecto da criança passam por profundos desequilíbrios, pois as crianças tendem a agir egocentricamente, passando então a assimilar somente o que é de seu interesse, procurando primeiramente a sua satisfação e não a busca pela verdade.

Para Vygotsky (1999, p.16) “a imaginação é importante para se descobrir a solução de problemas, mas não se preocupa com a verificação e a comprovação que a busca da verdade pressupõe”. Na mesma forma que a inteligência prática busca o êxito antes da verdade, o pensamento egocêntrico, na medida em que a assimilação ao eu, tende à satisfação e não à objetividade.

A forma extrema dessa assimilação aos desejos e aos interesses próprios é o jogo simbólico ou jogo da imaginação, no qual o real é transformado ao sabor das necessidades do eu ao ponto de as significações que o pensamento comporta poderem permanecer estritamente individuais e incomunicáveis (PIAGET, 1998).

Com o passar dos anos o jogo simbólico faz com que a assimilação e a

acomodação cheguem a um equilíbrio e uma maturação por parte do pensamento, permitindo à criança uma reflexão sobre sua atitude e seu ponto de vista. Isso se torna possível por que a imitação se faz presente no jogo simbólico, e é por meio dela que a acomodação acontece, permitindo novas significações que servirão como instrumento para novas assimilações e o desenvolvimento de sua inteligência (PIAGET, 1998).

Portanto, baseadas na teoria piagetiana, podem afirmar que a brincadeira de faz de conta ou jogo simbólico possibilita para a criança a aquisição de novos conhecimentos e novos esquemas em seu intelecto, que as ajudarão a superar obstáculos e a aceitar com mais facilidade o mundo real em que ela vive, levando-a assim, ao seu pleno desenvolvimento cognitivo, afetivo e social (PIAGET, 1998).

Em meio a toda essa substituição de valores aos objetos, podem destacar situação imaginária em que o brinquedo ou objeto está inserido. A situação imaginária faz com que o brinquedo, a brincadeira e a representação se tornem possível, assim, o brinquedo sem uma situação imaginária se resumiria somente às imposições das regras.

Para Vygotsky (1999) não existe brinquedo sem uma situação imaginária e não existe uma situação imaginária sem regras. Vale ressaltar que a situação imaginária da criança nem sempre tem muito de imaginário, pois se existe uma situação imaginária é porque algo na realidade da criança não está sendo bem compreendida por ela. Tudo que a criança imagina em seu brincar tem uma ligação direta com o mundo real em que está inserida.

Para Vygotsky (1989) nem sempre uma situação imaginária é algo fortuito na vida da criança, pois ela acaba se tornando um refúgio, ou seja, se torna um caminho mais fácil para que ela realize seus desejos imediatos. Porém, em contraponto ele ressalta que somente à luz de uma situação imaginária é que a criança consegue fazer um percurso mais complexo de seus pensamentos, internalizando regras externas e assim chegando ao seu prazer.

Aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se às regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição às regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo (VYGOTSKY, 1989).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na educação infantil o processo de desenvolvimento psicomotor e a brincadeira de faz de conta, permitem que a criança interaja com o seu meio social e seus conflitos para que possa compreendê-los melhor e assim assimilá-los.

Buscou, na teoria como indispensável na compreensão docente do trabalho na educação infantil, partindo do princípio que a cognição precisa de prática; a aprendizagem condiz com desenvolvimento e compreender que a prática docente da educação infantil se constrói mediante contato com a perspectiva das crianças.

O docente antes de praticar atividades pedagógicas nos alunos na educação infantil deve analisar o seu desenvolvimento para saber qual método utilizar para que ocorra realmente a aprendizagem. Diferentemente de uma aula comum, na brincadeira de faz de conta, os alunos ganham autonomia e constroem o aprendizado de forma coletiva. Assim, o aluno se torna protagonista do seu processo de aprendizagem e o professor atua como um guia para o conhecimento.

Dessa forma, o desenvolvimento da linguagem, do físico e motor do aluno na educação infantil, depende da proposta da gamificação na educação tornando o aprendizado mais dinâmico, rápido e fácil para o aluno.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAUJO, V.C; **O Jogo no Contexto da Educação Psicomotora**. São Paulo: Cortez, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial curricular nacional para a educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. **Práticas Cotidianas na Educação Infantil – Bases para a reflexão sobre as orientações curriculares**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, Faculdade de Educação Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009. Disponível em: Acesso em: 20 nov. 2021.

CHATEAU. J; **O Jogo e a Criança**. 2ª ed. São paulo: Summuus,2007.

FERREIRA NETO, C. A; **Motricidade e Jogo na Infância**. 2ªed. Rio de Janeiro: Sprint, 2009.

FERREIRA, E. L. **Diversidade humana**. Campinas: Papyrus, 2002.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia – Saberes Necessários à Prática Educativa**: Editora Paz e Terra, São Paulo, 17ª edição, 2003.

GALLAHUE, D L; **Compreendendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescente e adultos**. 3ªed. São Paulo: Pnorte, 2005.

GALLARDO, J. S. P; **Didática de Educação Física: a criança em movimento, jogo, prazer e transformação**. São Paulo: FTD, 2008.

GUILHERME, J. J. **Educação e Reeducação Psicomotora**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003.

KISHIMOTO, M. T. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, Morchida Tizuko. **Jogo, Brincadeira brinquedo e a Educação**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2003.

OLIVEIRA, Z. (Org.). **O Trabalho do professor na educação infantil**. São Paulo: Biruta, 2012.

PIMENTA, S. G.; LIMA, M. S. L. **Estágio e docência**. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.

PERRENOUD, P. **10 novas competências para ensinar**. São Paulo: Artmed, 2000.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar. 1998.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda, 2001.