

O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA PRÁTICA DOCENTE DE UM EDUCADOR FÍSICO

MOTA, R. S. ¹, LUIZ, J. M. ², SILVA, V. C. ³.

¹ Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) – Santa Maria – RS – Brasil – rafa.motta92@gmail.com

² Universidade Estadual do Rio Grande do Sul (UERGS) – Bagé – RS – Brasil – jaison-luiz@uergs.edu.br

³ Universidade Estadual do Rio Grande do Sul (UERGS) – Bagé – RS – Brasil – veronice-silva@uergs.edu.br

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo avaliar até que ponto a tecnologia, aliada ao movimento, pode contribuir na melhora do processo de desenvolvimento psicomotor do aluno da educação infantil. Na revisão da literatura foi investigado se a cultura do movimento vai ao encontro dos espaços escolares e, ainda, se a aprendizagem, na era da informação, pode ser beneficiada pelo uso da tecnologia como recurso didático para estimulação do desenvolvimento físico e cognitivo. A amostra deste estudo foi constituída por vinte crianças entre quatro e cinco anos, pertencentes a uma escola da rede municipal de ensino de Alegrete/RS. Para atingir o objetivo proposto, os alunos foram divididos em dois grupos: o primeiro recebeu aulas com intervenções tecnológicas e, o segundo, teve aulas sem estas intervenções. As atividades desenvolvidas com os dois grupos enfatizaram os seguintes aspectos psicomotores: esquema corporal, coordenação, percepção corporal e espacial. Os resultados foram descritos e analisados com base na literatura estudada, comprovando quão significativas e diversificadas foram às intervenções com o uso de recursos tecnológicos nas aulas de educação física. Dos dados infere-se que tais recursos funcionaram como uma ferramenta educativa complementar, capaz de proporcionar aos alunos novas descobertas e aprendizagens uma vez que foram incentivados à motivação, à curiosidade, à cooperação e à socialização e, mais precisamente, foram incentivados ao movimento.

Palavras-chave: Tecnologia, movimento, educação infantil, educação física.

1 INTRODUÇÃO

A geração ALPHA, nascida em 2010 até o presente momento, está cada vez mais conectada com as inovações tecnológicas e com o mundo virtual. As escolas, no entanto, enfrentam dificuldades para conciliar o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) em suas propostas pedagógicas e, nesse caminho, não conseguem incentivar seus alunos ao movimento, à curiosidade e ao novo.

O movimento e a criança são inseparáveis e, sobre esse aspecto, Freire (1997) ressalta que o desenvolvimento do aluno, a partir de propostas psicomotoras, torna-se importante e, portanto, cabe à escola ofertar à criança diversas experiências de aprendizagem, desenvolver os padrões básicos motores e, na sequência, compreender melhor suas habilidades para adaptá-las a outras atividades dentro e fora deste contexto.

Nesse sentido, na Educação Infantil, a utilização de recursos tecnológicos pode se constituir em possibilidades que contribuam à formação das crianças, a partir de vivências, desafios e descobertas capazes de ampliar seus conhecimentos e desenvolver suas habilidades.

Sendo assim, esse estudo tem como objetivo avaliar até que ponto a tecnologia, aliada ao movimento, pode contribuir na melhora do processo de desenvolvimento psicomotor de crianças da Educação Infantil.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

O presente trabalho se caracteriza por ser uma pesquisa qualitativa, de cunho descritivo e de corte transversal. A população foi constituída por vinte crianças de Educação Infantil com idade entre quatro e cinco anos, estudantes da rede municipal de ensino de Alegrete/RS.

As intervenções aconteceram no início do mês de outubro de 2015, com dois grupos de alunos. Foram realizadas quatro intervenções para cada grupo: a) o primeiro grupo, composto de dez alunos, realizou as atividades com uso do recurso tecnológico b) o segundo grupo, também com dez alunos, executou a proposta sem o recurso tecnológico. As atividades desenvolvidas com os dois grupos enfatizaram os seguintes aspectos psicomotores: esquema corporal, coordenação, percepção corporal e espacial.

Os recursos utilizados foram o videogame Xbox 360, kinect (sensor de movimentos), monitor, rádio, notebook, projetor, cones e cordas. As aulas foram gravadas e observadas devidamente com autorizações dos pais.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A proposta em utilizar os computadores no processo educativo desde os anos iniciais é de Papert (1988), pois segundo sua proposição, o computador iria “ampliar a escola”, revolucionar a educação e reformular a mente das crianças. Sua linguagem de programação, projetada especialmente para crianças, deveria provocar o estímulo para essa revolução. Influenciado pelo psicólogo e filósofo Jean Piaget, com quem estudou, Papert (1988) afirma ter combinado complexas teorias de desenvolvimento infantil de Piaget com seu próprio trabalho no campo da inteligência artificial.

As intervenções nas aulas de educação física com os recursos tecnológicos envolveram, no presente estudo, aspectos e habilidades que foram estimuladas durante a aplicação com os alunos, de acordo com cada tipo de jogo, conforme observado:

a) DVD da Xuxa - Com a música “Xuxa, cabeça, ombro joelho e pé” desenvolveu-se a noção de Esquema Corporal com a utilização de recursos visuais e auditivos. Pode-se

observar que a criança foi estimulada através do recurso mencionado, uma vez que a mesma adquiriu consciência do corpo, comunicação consigo mesma e com o meio. Destaca-se que memória também foi estimulada, pois a atividade exigiu concentração e atenção.

b) Jogo das Corredeiras - No aspecto coordenação, observou-se que este jogo envolveu o uso combinado dos segmentos em geral e enfatizou valências físicas e componentes psicomotores como: agilidade, lateralidade, percepção de espaço, exigindo a exploração da movimentação para todos os lados, porém limitados pelo espaço projetado o que demandou, novamente, atenção e concentração.

c) Jogo da Bolha - No aspecto percepção espacial desenvolveu-se noções de corpo, juntamente com lateralidade, atenção, concentração, raciocínio rápido e estratégia. A socialização foi determinante, pois quando jogado em duplas os participantes precisaram atuar em conjunto para a resolução do problema.

d) Jogo do Caixa de Aquário – Nessa proposta desenvolveram-se os aspectos motores: domínio do corpo, equilíbrio, tempo de reação e percepção espacial. As crianças, inicialmente, apresentaram dificuldade na percepção espacial, pois não conseguiram assimilar que teriam que se situar no espaço delimitado pelo jogo, pois frequentemente fugiam da área demarcada pelo sensor, porém no decorrer do tempo e prática, adquiriram a noção de espaço que precisavam para executar a tarefa.

Ao término da última atividade com o recurso da tecnologia, foi possível constatar que as crianças desde o início da proposta estavam entusiasmadas, com um sentimento de curiosidade e, à medida que conheciam o formato dos jogos, por meio da projeção visualizada, adquiriam a sensação de segurança seguida pela possibilidade de interação a um ambiente totalmente diferente.

Para atingir o objetivo proposto compararam-se os resultados alcançados acima aos das intervenções sem a utilização dos recursos tecnológicos, envolvendo os mesmos aspectos e habilidades anteriormente apresentados. O desempenho observado foi:

a) Corpo Humano - No aspecto esquema corporal a atividade desenvolveu a noção do corpo, lateralidade e atenção proporcionando interação entre os alunos. Percebeu-se que as crianças, ao executarem a atividade, conseguiram identificar as partes do corpo; num segundo momento, com a mesma atividade, o desafio era de que eles identificassem as partes do corpo do colega que estava do lado. Constatou-se que apresentaram algumas dificuldades para reconhecer as partes do corpo de seu colega.

b) Trem – Essa atividade teve como objetivo desenvolver aspectos de noção espacial com vistas à lateralidade, ao trabalho em equipe e à liderança. Observou-se que as

crianças tiveram dificuldades para compreender as regras e isso, naturalmente, gerou falta de atenção que acabou dificultando a execução da atividade.

c) Linha imaginária – A proposta trabalhou a imagem corporal, incentivou o trabalho em equipe, estimulou criatividade, equilíbrio e atenção. Destaca-se que nessa atividade, as crianças não apresentaram dificuldades na execução e foram desafiadas a estimular suas habilidades e, com isso, ficaram empolgadas e motivadas com o exercício.

d) Movimentações no espaço - Aqui se desenvolveu a percepção espacial, habilidade de identificação de cores, atenção, agilidade, lateralidade e percepção visual. As crianças se divertiram trabalhando em equipe.

As intervenções sem recursos tecnológicos tiveram uma boa aceitação, mas observaram-se algumas dificuldades encontradas pelas crianças durante a realização das atividades: no aspecto noção espacial, conforme descrita na atividade do “Trem”, a assimilação das regras e comandos estipulados foram acompanhados pela carência na atenção e, como as crianças nos níveis iniciais da educação infantil são ainda muito pequenas, precisam desenvolver suas capacidades motoras e sensoriais.

A partir do comparativo realizado evidenciou-se que os jogos com sensor de movimento atuam não apenas como instrumento de entretenimento, mas como uma ferramenta complementar as aulas de educação física, pois é capaz de incentivar os alunos a práticas físicas permitindo estimular habilidades motoras, cognitivas e sociais, assim como o condicionamento físico.

4 CONCLUSÃO

A partir do trabalho realizado é possível pontuar que não devemos nos limitar a uma ou outra forma para trabalhar a educação física, pois é preciso lançar um olhar a outras possibilidades de estimulação e, neste caso, entra em cena o uso da tecnologia como recurso complementar das atividades lúdicas realizadas tradicionalmente, uma vez que, neste estudo, comprovou que seu uso tornou as intervenções mais divertidas, instigantes e apreciadas pelas crianças.

Os jogos oferecem numerosas situações nas quais as crianças podem enfrentar o ambiente experimentando novas formas de comportamento ou vivências, trazendo benefícios para a sua coordenação motora, além de desenvolver a afetividade, a autoconfiança e a autonomia.

No comparativo final, a tecnologia se sobressai em alguns pontos, porém compreende-se pela experiência, que é uma atividade complementar e que necessita de acompanhamento do professor de educação de física.

Através deste estudo comparativo foi possível concluir que os usos das tecnologias na educação física, funcionam como uma ferramenta educativa capaz de proporcionar aos alunos novas descobertas e aprendizagens, incentivando a motivação, curiosidade, cooperação e socialização e, mais precisamente, o movimento.

REFERÊNCIAS

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: Teoria e prática da Educação Física**. Ed. Scipione. São Paulo, 1997.

PAPERT, Seymour. **Logo: computadores e educação**. São Paulo: Brasiliense, 1988.