

REFLETINDO SOBRE A IMAGINAÇÃO DAS CRIANÇAS NO ATO DE BRINCAR MESMO ESTANDO IMERSAS EM UM MUNDO DIGITAL

Larissa Vasconcelos dos Santos

Ufal

larissa.vasconcelos@cedu.ufal.br

Larissa Beatriz Santos da Silva

Ufal

larissa.beatriz@cedu.ufal.br

1 INTRODUÇÃO

O mundo digital tanto faz parte do cotidiano das crianças como há um amplo acervo de conteúdos voltados para o universo infantil. Seja através de filmes, desenhos animados, jogos digitais ou até mesmo elementos da vida real, as crianças absorvem as imagens, as informações nelas contidas e elementos da cultura que a sociedade transmite. Cada vez que são expostas a diferentes estímulos visuais, seu repertório imagético tende a aumentar, tornando-as cada vez mais aptas para elaborar fantasias ou interpretar a abstração das ideias, tomando por base as imagens registradas na memória.

Tendo em vista a necessidade de ampliar os conhecimentos e interações das crianças com a imaginação, a fantasia e a criatividade, é importante que o professor desenvolva atividades que possibilitem essa ampliação, para isso, se faz necessário que o próprio professor tenha o imaginário desenvolvido e compreenda a sua importância para o desenvolvimento da criança, enquanto sujeito com direitos. Esse estudo contém resultados advindos de uma experiência prática desenvolvida no formato de seminário com a temática: Refletindo sobre a imaginação das crianças no ato de brincar mesmo estando imersas em um mundo digital: algumas reflexões.

O seminário foi desenvolvido por graduandas do 6º período de Pedagogia, do turno matutino da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), e apresentado no formato online para os discentes do 5º período, do turno noturno do curso de Pedagogia, da mesma universidade. Conforme a colocação Schlesener (2015) citando Benjamin, as percepções das crianças dependem de experiências de gerações anteriores, por isso, foi proposto um seminário durante as aulas do

componente: Atividade Curricular de Extensão (ACE 5) e motivado por meio de leituras e vivências na brinquedoteca do Centro de Educação (CEDU), culminando-se, assim, no presente estudo.

2 OBJETIVO GERAL

Proporcionar a conscientização dos docentes em formação, sobre a importância do professor utilizar diferentes meios que incentivem a promoção da imaginação.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Instigar a curiosidade dos discentes sobre o estudo conceituais da temática e incentivar a busca por ampliação do repertório imagético próprio, por meio de provocações a respeito do exercício de imaginar como algo que perpassa a vida da criança e impacta na vida cotidiana, presente também na fase adulta. E ressaltar como isso contribui para o desenvolvimento dos processos cognitivos das crianças, não perdendo de vista o contexto contemporâneo de acesso ao mundo digital em que estão imersas e o impacto que essas tecnologias têm causado no ato de brincar. Com o objetivo final de proporcionar às crianças, possibilidades de extensão das suas brincadeiras, narrativas e formas de se comunicar e expressar suas ideias.

4 METODOLOGIA

O estudo foi desenvolvido por meio de uma abordagem qualitativa, dedicando-se a fundamentação teórica em paralelo com o desenvolvimento de um seminário a ser apresentado de forma dialógica aos discentes do 5º período de Pedagogia da UFAL.

O seminário partiu dos conhecimentos prévios dos estudantes e se utilizou de estratégias didáticas diversificadas com o objetivo de refletir sobre a importância da imaginação e do brincar, especialmente, considerando-se a influência do mundo digital. O processo metodológico foi dividido em duas etapas principais: apresentação teórico-expositiva e atividade prática, explorando-se os conceitos de imaginação, a evolução dos brinquedos e o impacto no brincar, jogos digitais, inteligência artificial e as suas possibilidades para a docência e histórias fantasiosas.

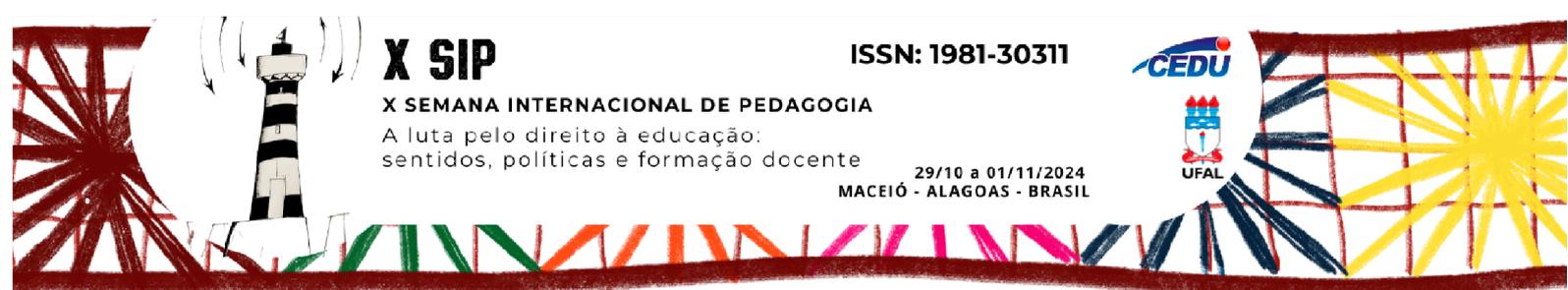
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A imaginação, segundo a discussão de Weisheimer e Moraes (2023) baseando-se em Montessori, é uma atividade que ocorre com as crianças desde pequenas. Trata-se da capacidade de criar imagens não existentes. E, como atividade humana, ela desenvolve-se ao longo da vida, não se limitando a uma atividade infantil. Mesmo apresentando situações ou hipóteses irreais, a imaginação se apoia em imagens já antes vistas, elementos que estão previamente armazenados na memória. Diante do exposto, observa-se a importância da garantia do direito ao brincar, com vistas para aquisições de novos cenários e imagens e de modo a promover nos sujeitos a construção de uma memória imagética que também lhes sirva para a diversão.

Nosso estudo partiu do pressuposto Weisheimer e Moraes (2023), citando Durand (2014), que, imaginar é também dar sentido, é uma maneira de interpretar e até uma forma de saber lidar com o real, e isso, acontece nas brincadeiras das crianças, onde alguns acontecimentos não fazem sentido no mundo do adulto, mas por causa da imaginação e da narrativa que elas criam como fundo, mesmo que seja apenas naquele momento específico, o sentido da brincadeira é construído em sua mente e a lógica utilizada apoia-se no real e nas interações sociais que a criança conhece e faz parte.

Por isso, o presente trabalho considera a imaginação como o motor da brincadeira. Ela é quem diz até onde a brincadeira vai, pois mesmo ao brincar com objetos projetados para um determinado fim, as crianças utilizam do recurso do “faz de conta”, onde as autoras Barboza e Volpini (2015), apoiadas nos estudos de Piaget, descrevem como “jogo simbólico”, onde a crianças não só imaginam e imitam o real, mas expressam suas emoções e sua visão de mundo, logo, a brincadeira de “faz de conta” é uma linguagem.

É importante destacar ainda que a imaginação, diferente do jogo simbólico, não depende de uma ação brincante, ela acontece na mente, ou seja, é algo interno, abstrato, subjetivo e não visto por outro, mas revela-se através de ações. Por isso, cabe ao professor buscar meios para ajudar as crianças a se expressarem a partir



dessa forma de pensar, a partir de uma fantasia e com o objetivo de considerar a pluralidade de imaginações diante de uma mesma exposição.

Experiência prática

Com o objetivo de incentivar os professores em formação e demonstrar de forma prática como acontece o processo de imaginação, foi solicitado aos discentes do 5º período de Pedagogia que descrevessem, no *chat* de mensagens da chamada ou transmitirem de forma oral, o que eles imaginam ao ouvir a expressão “Tanlaraquiano arrequentando um pifo”. As respostas foram variadas. Alguns imaginaram um ser humano, outros associaram à figuras de animais, como jacaré, e outros ainda entenderam que a expressão se referia a um ser extraterrestre. A variedade dessas descrições foram discutidas, com o intuito de demonstrar a necessidade que a imaginação humana tem de procurar formar imagens com base na realidade e conhecimentos prévios. Além disso, foi possível explicar o caráter individual da ação de imaginar.

A segunda experiência prática buscou tratar a ideia de socialização dos pensamentos imaginários a partir da criação de uma história. Os participantes foram divididos em quatro grupos, e cada grupo recebeu acesso a um link que direcionava para a plataforma Padlet e a atividade consistia em criar uma história em grupo a partir de uma imagem gerada por Inteligência Artificial (IA). Os participantes contribuíam com frases até terminar a história. Entretanto, por causa do tempo de aplicação, algumas histórias não foram concluídas, mas não foram excluídas da discussão que aconteceu logo após o término dessa etapa da atividade. Outro imprevisto ocorreu com um dos grupos, que não desenvolveu a atividade.

Dois grupos receberam a mesma imagem, sem que soubessem dessa informação, e cada grupo construiu uma narrativa diferente, demonstrando como a imaginação pode criar significados únicos mesmo a partir de um ponto de partida igual ou semelhante. A dinâmica dialógica permitiu que os discentes refletissem sobre suas práticas pedagógicas e como poderiam integrar elementos de imaginação e o brincar, mesmo em um ambiente permeado por tecnologias digitais.

A prática foi conduzida de forma colaborativa, e, ao final, muitos participantes expressaram a intenção de aplicar os conhecimentos adquiridos em

suas futuras práticas pedagógicas. Alguns, inclusive, mencionaram que já utilizam abordagens semelhantes com seus alunos. A experiência foi concluída com uma análise coletiva, ressaltando a importância do “faz de conta” no desenvolvimento infantil. Além disso, discutiu-se como a tecnologia pode ser uma aliada na criação de novas formas de brincar, enriquecendo as experiências lúdicas das crianças.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O seminário apresentado abordou os principais pontos sobre a importância da imaginação para a vida humana, sobretudo nas brincadeiras infantis. O sucesso do incentivo ao exercício imaginário, foi evidenciado a partir dos resultados, advindos da experiência prática, bem como a interação dos discentes durante a apresentação. A realização da história em grupo, embora não tenha apresentado com exatidão os resultados esperados, foi um recorte suficiente para a aplicação da temática e a atividade constituiu-se como uma ideia de utilização para professores realizarem em sala de aula, dessa forma, foi possível garantir o caráter formador que o seminário buscou alcançar.

REFERÊNCIAS

BARBOZA, L.; VOLPINI, M. O faz de conta: simbólico, representativo ou imaginário. In: **Ensino e Sociedade**. Bebedouro-SP, v. 2, n. 1, 2015.

SCHLESENER, Anita Helena. As faces do jogo/brincadeira na educação infantil: uma leitura de Walter Benjamin. **Cadernos Walter Benjamin**, v. 15, p. 79-103, 2015.

WEISHEIMER, F.; JUNCKLAUS PREIS MORAES, H. O imaginário como mobilizador da ética da estética da/na infância: o papel do brincar e do faz-de-conta no desenvolvimento da criatividade e da autonomia. **Revista Memore**, v. 1, pág. 61–71, 2023. Disponível em: <<https://doi.org/10.59306/memore.v10e1202361-71>>.