

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

MELHORIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL
UTILIZANDO O LÚDICO

ÂNGELA GOMES DA SILVA

FORTALEZA-CEARÁ
2005

**MELHORIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL
UTILIZANDO O LÚDICO**

ÂNGELA GOMES DA SILVA

**Monografia submetida à Coordenação do Curso de
Especialização em Psicopedagogia como requisito parcial para obtenção
do Grau de Especialista pela Universidade Federal do Ceará.**

FORTALEZA

2005

Esta monografia foi submetida como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Especialista em Psicopedagogia pela Universidade Federal do Ceará e encontra-se à disposição dos interessados na Biblioteca Central da referida Universidade.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida, desde que seja feita de conformidade com as normas da ética científica.

Ângela Gomes da Silva

MONOGRAFIA APROVADA EM: ___/___/_____

Marisa Pascarelli Agrello – Ms.
Orientadora

DEDICATÓRIA

A Deus por ter me iluminado a escrever este trabalho e a Antonio Macêdo por estar sempre do meu lado acreditando na minha capacidade e me encorajando a caminhar nos momentos mais difíceis.

REFLEXÃO

Poesia é brincar com palavras como se brinca com bola, papagaio e pião.

Só que bola, papagaio e pião de tanto brincar se gastam.

As palavras não: Quanto mais se brinca com elas mais novas ficam.

Como a água do rio que é água sempre nova.

Como cada dia que é sempre um novo dia.

“Convite” José Paulo Paes

(Kishimoto, 1997, p. 49)

RESUMO

Este estudo foi desenvolvido tendo principal objetivo relacionar atividades lúdicas como desenvolvimento cognitivo das crianças de educação infantil, e a formação da elaboração dos esquemas do sujeito, para um bom desenvolvimento da inteligência. O referencial teórico fundamenta-se nas concepções de Piaget, Vygotsky, Wajsskops, Bnougere, Kishimoto, Rodrigues, Maluf, Coll, Visca, entre outros. Procura-se mostrar como o lúdico influi no processo de aprendizagem, já que ajuda a criança a desenvolver a imaginação, a auto-estima, afetividade e a socialização, e também contribui para a formação e integração da sua personalidade. Ressalta-se que o jogo é um grande recurso pedagógico, e que o brinquedo ajuda na imaginação do universo infantil. E também mostra que a escola tem um papel importante, desenvolvendo atividades lúdicas para formação cognitiva da criança e habilidades.

SUMÁRIO

Introdução	08
Capítulo 1 - Significado do Brincar na Infância	10
1.1. A Importância do Lúdico no Desenvolvimento da Criança	11
1.2. Brincar na Escola Propiciando a Aprendizagem	13
Capítulo 2 - Jogos e Brincadeiras na Escola	23
2.1. Importância do Brinquedo nas Atividades Escolares	24
2.2. Tipos de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras	25
2.2.1. Diferenças entre Brincadeiras e Jogos	29
2.3. Valor Pedagógico do Jogo na Infância	31
Capítulo 3 - Brinquedoteca	36
3.1. Funções da Brinquedoteca e seu Papel na Sociedade e na Escola	37
Capítulo 4 - Psicopedagogia e o Lúdico na Aprendizagem	42
4.1. Conceituando Psicopedagogia	42
4.2. Conceituando Aprendizagem	47
4.3. Contribuições da Psicopedagogia Utilizando o Lúdico	50
Conclusão	53
Referências Bibliográficas	55
Anexos	57

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como temática Melhorias na Educação Infantil utilizando o Lúdico. A escolha dessa temática se justifica devido observar que a criança ao brincar desenvolve habilidades, imaginação, auto-estima, coordenação motora, afetividade e se socializa, pois segundo os teóricos citados neste trabalho, relata que os primeiros anos de vida da criança são fundamentais para o seu desenvolvimento.

O objeto principal é citar a importância das atividades lúdicas na educação infantil para uma melhor aprendizagem.

Baseando-se no conhecimento das necessidades, interesses e capacidade de aprender da criança, enumeram-se algumas atividades lúdicas que poderão favorecer o seu desenvolvimento global.

Desde que o homem existe na terra, ele sempre criou lúdicos e desenvolveu diferentes formas de expressar-se ludicamente. Atualmente existem brinquedos de vários tipos, fabricados para atender aos interesses de determinada faixa etária.

Dependendo do contexto, qualquer objeto pode servir como lúdico: uma latinha pode ser bola, carro, telefone, panela. Então o que importa não é o lúdico em si, mas aquilo que a criança pode criar e expressar por meio dele.

Trabalhar com lúdico, estimula as funções sensoriais e cognitivas, além de permitir o equilíbrio emocional, pois vai de encontro ao interesse da

criança e, por meio dele, ela projeta seu mundo interior e passa a melhor conhecer o meio em que vive.

No primeiro capítulo mostra o significado do brincar na infância e a escola propiciando a aprendizagem com esse brincar.

O segundo capítulo relaciona os jogos e brincadeiras com suas diferenças e valor pedagógico.

O terceiro capítulo nos trás a brinquedoteca com suas funções e papel na sociedade e na escola.

O último capítulo ressalta a importância da Psicopedagogia e o lúdico na aprendizagem infantil, pois as relações com o conhecimento, a vinculação com a aprendizagem, as significações contidas no ato de aprender, são estudadas pela Psicopedagogia, a fim de que possa contribuir para análise e reformulação de práticas educativas.

CAPÍTULO 1 – O SIGNIFICADO DO BRINCAR NA INFÂNCIA

Durante algum tempo estudiosos acreditavam que os jogos serviam apenas para recrear-se, restabelecer as energias gastas nas atividades e também para descarregar o excesso de energia. Foi ao longo dos séculos XVII e XVIII que foi adotada uma nova visão em relação às brincadeiras, pois passou a ser um ato fundamental no processo de desenvolvimento humano.

“Ao brincar, a criança desenvolve uma das mais importantes funções psicológicas, superiores, que é a imaginação” (Santos, 2000, p.11).

Santos (2000) afirma que “(...) o comportamento humano não é hereditário, mas construção sistemática e permanente para atender as necessidades com as quais a pessoa se depara em todos os momentos importantes de sua vida” (p. 16).

Brincar é uma atividade prazerosa que permite o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo e social.

Já Winnicott (1975) coloca o brincar como uma área intermediária de experimentação para qual contribuem a realidade interna e externa.

Brincar é para a criança, fonte de auto descoberta, prazer e crescimento. A criança que brinca e no eu nível, à sua maneira, está não só explorando o mundo ao seu redor mas também comunicando sentimentos, idéias, fantasias, intercambiando o real e o imaginário num terceiro espaço, o espaço do brincar e das futuras atividades culturais. Brincar é também

raciocinar, descobrir, persistir e perseverar prender a perder percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar, esforçar-se, ter paciência, não desistindo facilmente.

Segundo Maluf (2003) é importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vão construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca.

Em todas as etapas da vida de uma criança, brincar é fundamental para sua formação.

“O que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança. Além disso, devemos levar em conta que brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade” (Vygotsky, apud Edda Bomtempo, 1997 p. 60).

1.1 A importância do Lúdico no Desenvolvimento da Criança

A brincadeira é vista como a expressão direta da criatividade da criança, que se deve incentivar. Quando uma atividade de aprendizagem é dirigida pelo educador não é brincadeira, pois a criança não toma a iniciativa da brincadeira, nem tem domínio de seu conteúdo e de seu desenvolvimento. A brincadeira favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo, pois ela ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa.

Segundo Kishimoto (2000, p. 36),

“A criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la”

Brincar é uma forma de atividade abrangente, pois combina a ficção com a realidade. Durante a brincadeira, a criança trabalha com informações, dados e percepções da realidade, mas na forma de ficção.

Os jogos e brincadeiras antigamente eram vistos como oportunidades de descarga de energia ou diversão para as crianças. Atualmente se percebe que brincar é indispensável no processo de desenvolvimento da criança e que é essencial nos primeiros anos de vida dela, pois tem que compreender e conhecer o que está se passando a sua volta, adquirir a função simbólica e desenvolver a linguagem.

O jogo e a brincadeira são importantes para o desenvolvimento dos processos psíquicos das crianças, ajudando na imaginação, na linguagem, no pensamento e na memória. Pesquisadores russos chegaram à conclusão de que é na atividade de brincar que a criança adquire o desenvolvimento da memória voluntária e que a brincadeira tem uma relação direta com a formação da motricidade da criança em idade pré-escolar.

Segundo eles, as atividades lúdicas levam ao desenvolvimento de determinadas faculdades:

- Faculdades de abordagem de experiência de modo objetivo e criativo.
- Faculdade de cooperação, que por sua vez, favorece o desenvolvimento da linguagem.
- Faculdade de concentração, pois o jogo e a brincadeira levam ao desenvolvimento da atenção voluntária, dando à criança materiais e situações que prendem sua atenção involuntária, ou seja, a que ocorre quando ela ainda não tem o domínio da vontade.

O desenvolvimento da atenção voluntária é fator essencial para que a criança possa seguir sua escolarização, alfabetização, faculdades mentais

propriamente dita, incluindo o desenvolvimento geral das relações causais e das capacidades de discriminação, de julgamento, de análise e síntese, de imaginação e de expressão; faculdades criativas, que dependem das oportunidades oferecidas à criança, como situações e materiais adequados.

Brincar é uma atividade corriqueira na infância devido à sua função no processo de desenvolvimento e aprendizagem do ser humano. Brincar é fonte de conhecimento e de grande importância na atividade educativa, pois a criança faz assimilação do papel social e entender melhor as relações afetivas.

A brincadeira é uma fonte de lazer, mas é também uma forma da criança adquirir conhecimento, por isso o seu valor educativo. Além de ajudar no processo de desenvolvimento e da aprendizagem, a brincadeira é uma situação em que a criança dá significados às coisas por meio da assimilação.

É por meio da brincadeira que a criança desenvolve o seu pensamento, executa ações sem medo de errar e realiza atividades com prazer.

1.2. Brincar na escola propiciando a aprendizagem

A escola deve criar um espaço adequado para que a criança possa brincar; e a sala de aula deve ter um espaço especial com materiais variados para a criança criar as condições adequadas às suas brincadeiras. Durante as brincadeiras o professor pode orientar as crianças, mas nunca interferir dizendo como elas devem brincar, do que brincar, criando regras e normas para a criança seguir, pois assim o professor estará impedindo a criança de criar suas próprias regras e de usar sua criatividade.

O professor não deve ver a brincadeira como uma recreação para a criança, mas como um meio de adquirir conhecimentos, de socialização e de aprendizagem para ela.

A brincadeira é um subsídio que ajuda a criança no seu desenvolvimento e no desempenho nas tarefas escolares. Fröbel foi o primeiro filósofo a valorizar o uso do brinquedo para crianças nas pré-escolas, colocando o lúdico na educação infantil. O brinquedo serve de apoio nas brincadeiras livres e também nas atividades escolares.

Deve-se fazer a distinção entre brincadeira e trabalho para que a atividade educacional da criança seja produtiva, pois a brincadeira é uma atividade livre e espontânea que ajuda no desenvolvimento físico, moral e cognitivo da criança; o trabalho e exercícios repetitivos através do uso de brinquedos, podem impedir a criatividade infantil.

O filósofo Fröbel foi considerado por Blow o psicólogo da infância, por iniciar o uso do brinquedo na educação e no desenvolvimento da criança e utilizar nos jardins de infância brinquedos e brincadeiras. Segundo a teoria froebeliana, a criança para se desenvolver, precisa de um estímulo. Por isso, as atividades orientadas e livres utilizando brinquedo e brincadeiras ajudam na compreensão, para a aquisição de habilidade e para o conhecimento de conteúdos educativos.

Os jogos froebelianos formados por blocos, bolas, cubos, anéis, triângulos, esferas e cilindros tinham formas geométricas e eram vistos como vida harmoniosa e simétrica. Apesar de menos importantes, eram utilizados nesses jardins, materiais como: papéis, tesouras e pincéis a fim de treinar a habilidade manual com atividades criativas. As brincadeiras simbólicas não eram valorizadas. O fato de não se conseguir a brincadeira livre, uma atividade, levou os educadores William Harris e Susan Blow a ver esta atividade prática educativa como inadequada. Logo, a filosofia mais importante de Fröbel, o brincar livre, perdeu a credibilidade por acreditar que os pobres necessitam de orientação, controle e disciplina. No Brasil, foi adotada essa filosofia com a criação dos primeiros jardins de infância.

A atividade de brincar tem passado por mudanças na escola como também *fora* do ambiente escolar. Estudos mostram que houve um avanço no que diz respeito à importância do brinquedo em relação à educação, o desenvolvimento infantil, a aprendizagem, a fabricação dos brinquedos e o brinquedo adequado para cada faixa de idade.

O brincar desenvolve a iniciativa, a imaginação e o interesse da criança, mas para que isso ocorra é necessário a concentração por parte da criança durante algum tempo. É o mais perfeito dos processos educativos, pois ajuda o intelecto, o campo emocional e o corpo da criança.

A brincadeira ajuda na aquisição e ampliação do vocabulário da criança, facilitando também o processo de ensino da leitura e escrita. A atividade de brincar deve ser considerada como um meio de desenvolver a criatividade da criança e ajudar o educador em sua prática pedagógica.

Segundo Kishimoto, "os conteúdos escolares podem ser adaptados para atender as necessidades das crianças com a utilização de Jogos, ajudando dessa forma no processo de aprendizagem." (2000, p. 35)

Fazer uso do brinquedo com objetivos pedagógicos tornou-se um instrumento importante para um bom desempenho da criança na aquisição de novos conhecimentos, pois para a criança aprender, ela usa a sua intuição, esforço físico, mental, a afetividade e interage socialmente.

O papel educativo do brinquedo surge quando o adulto cria situações de maneira intencional com a finalidade de proporcionar aprendizagem. No ato da brincadeira a criança cria situações que o educador deve aproveitar criando as condições para que a criança possa aprender.

Quanto à utilização de brincadeiras na educação infantil, o professor tem que levar em conta que está trazendo para o aspecto ensino-aprendizagem as condições que irão contribuir para a construção do conhecimento e do prazer ajudando a criança a adquirir diversos tipos de conhecimentos e habilidades. É na escola que a criança vai aprender as regras sociais e que há uma hora para brincar, outra para estudar, mas o brincar é para ser uma atividade contínua na pré-escola.

A criança apresenta características próprias de sua idade. Para entender isso significa compreender a importância do estudo do desenvolvimento, refere-se todo crescimento orgânico e mental e que significa descobrir que ele é determinado pela interação de vários fatores, que são:

- Hereditariedade – a carga genética estabelece o potencial do indivíduo, que pode ou não desenvolver-se.
- Crescimento orgânico – refere-se ao aspecto físico. O aumento de altura e a estabilização do esqueleto permitem ao indivíduo comportamentos e um domínio do mundo que antes não existia.
- Maturação neurofisiológica – é o que torna possível determinado padrão de comportamento. A alfabetização das crianças, por exemplo, depende dessa maturação. Para segurar o lápis e manejá-lo, é necessário um desenvolvimento neurológico.
- Meio ambiente – o conjunto de influências e estimulações ambientais altera os padrões de comportamento do indivíduo.

Estudos de Piaget (1975) demonstram que existem formas de perceber, compreender e se comportar diante do mundo, que são próprias de cada faixa etária, isto é, existe uma assimilação progressiva do meio ambiente, que implica uma acomodação das estruturas mentais a este novo dado do mundo exterior.

Piaget divide o desenvolvimento em quatro períodos amplos. São eles em ordem de ocorrência:

a) Período sensório – motor, de 0 à 2 anos;

Nesse período o desenvolvimento da mente já teve início quando a criança nasce. O sistema nervoso e os mecanismos sensoriais estão funcionando.

A maior parte do comportamento do recém-nascido é de natureza reflexa, como: sugar, agarrar e chorar. Nesta fase as “experiências” da criança, suas ações motoras e perceptivas sobre o mundo físico que a rodeia, começam a influenciar o seu desenvolvimento: através da maturação e da interação com o meio ambiente, os reflexos sensório motores se modificam e começam a parecer comportamentos que não estavam presentes ao nascimento.

O bebê faminto começa a diferenciar, por meio do seu reflexo de sucção, um bico que lhe fornece leite de outros objetos que sua boca encontra. Isto é desenvolvimento, é aprendizagem, é inteligência sensório-motora, pois as ações de comportamento após certa acomodação por parte do dele.

b) Período pré-operacional ou simbólico-intuitivo, de 2 à 7 anos;

Durante a primeira metade do período pré-operacional em dois e quatro anos, ocorre o desenvolvimento extremamente rápido da linguagem falada.

Segundo Piaget (1975), o desenvolvimento da linguagem somente se dá após a criança se tornar capaz de representação interna.

Durante esse período a criança representa internamente os objetos e acontecimentos.

Uma das características do pensamento operacional é a que Piaget chama de egocentrismo. A criança acredita que todas as pessoas pensam do mesmo modo que ela. A criança questiona o seu pensamento e tem dificuldade em aceitar pontos de vista de outra pessoa.

c) Período das operações concretas, de 7 a 11 anos;

Por volta dos sete anos a criança na fase de operações concretas, já soluciona a maior parte dos problemas de conservação.¹ Quando a criança se confronta com problemas concretos; a lógica não está mais subordinada à percepção para o julgamento.

Neste período, a criança opera e age sobre o mundo concreto, real e visível dos objetos e eventos.

O pensamento egocêntrico é substituído pelo pensamento operatório, que envolve a atenção e manipulação de uma vasta gama de informações externas à criança.

As crianças deste estágio começam a utilizar processos de pensamento lógico, limitados, sendo capazes de seriar, ordenar, classificar.

d) Período das operações formais, de 11 à 15 anos.

¹ A capacidade de reconhecer que, embora a forma dos objetos possa mudar estes ainda continuam, a conservar outras características que possibilitam seu reconhecimento.

O último período da conceituação de desenvolvimento de acordo com Piaget. Essa fase ocorre tipicamente entre onze e quinze anos, porém pode ir muito além dos quinze anos. Durante este período a criança tem capacidade de aplicar o pensamento lógico a todas as classes de problemas: verbais, hipotéticos, que lidam com o futuro, pode-se dizer que as estruturas para o pensamento lógico tornam-se totalmente desenvolvidas nesta fase.

No início o uso da lógica é egocêntrico, modo diferente do egocentrismo pré-operacional, no sentido de que ao usar a lógica o adolescente tende a utilizá-la como único critério. Ele tenta reduzir o mundo ao que é lógico.

O adolescente não consegue compreender a idéia de que o mundo e os acontecimentos nem sempre são ordenados logicamente.

Conseqüentemente, o desenvolvimento cognitivo, como delineado por Piaget é um processo progressivo de construção de estruturas intelectuais que vai desde o nascimento até a adolescência. Inicialmente essas estruturas são evidentes a um nível motor e sensorial e posteriormente a um nível de representação.

A seqüência do desenvolvimento é a mesma para todas as crianças, embora a sua velocidade varie consideravelmente de uma criança para outra.

“As experiências lúdicas de uma criança, desde bebê, vão lhe sofisticando as representações do universo social. Pelo brinquedo acontecem as adaptações, os acertos e os erros, as soluções de problemas que vão torná-lo sujeito autônomo”. (Rodrigues, 2000, p. 23)

Ao entrar na escola, a criança inicia uma adaptação a regras diferentes das que estava habituada a seguir no ambiente familiar. Ela tem que ajustar-se a regras impostas pela instituição e pelos professores.

É necessário que o professor tenha um conhecimento seguro do desenvolvimento infantil para dosar as atividades, ser criativo e sensível ao desenvolvimento da criança, atuando de forma responsável e positiva sobre a mesma.

Ele deve facilitar o ingresso da criança na escola, demonstrando o respeito por ela e sua família.

“(…) brincar contribui com uma tensão fundamental do ato de aprender: o fato do sujeito poder significar a realidade, desenvolvendo sua subjetividade e não descolada de significação objetiva” (Santos, 2000, p.89).

O período de permanência da criança na escola no início deverá ser menor, porque para ela esse tempo lhe parece muito. E o professor deverá planejar atividades que desperte o interesse da criança como: passeios, brincadeiras, jogos, cantigas de roda, pinturas, para que com isso a criança se sinta segura e capaz de se socializar.

A teoria de Piaget supõe que os estágios não podem ser alterados, pois um prepara o outro e são construídos sobre as estruturas anteriores, porque a criança utiliza uma lógica diferente para pensar em cada etapa da vida.

Vygotsky acreditava que “a internalização dos sistemas de signos produzidos culturalmente provoca transformações comporta mentais e estabelece um elo de ligação entre as formas iniciais e tardias do desenvolvimento individual”. (Cole et al., 1994, p. 9-10)

Vygotsky tentou transmitir que nas formas superiores do comportamento do homem, o indivíduo modifica ativamente a situação estimuladora como uma parte do processo de resposta a ela, isso significa que ele não era adepto da teoria do aprendizado baseado em estímulo-resposta.

Algumas escolas já estão valorizando e investindo em brincadeiras e jogos para despertar a criatividade e desenvolvimento da criança, e os professores estão buscando informações para que possam utilizar melhor o lúdico auxiliando na construção do conhecimento.

“O brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender” (Maluf, 2003, p.29).

Em sala de aula ou fora dela, o professor deverá criar oportunidades para a criança ao brincar se sinta segura e que sempre seja de maneira educativa.

“As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação” (Maluf, 2003, p. 31).

O ser humano interage com o meio externo, e devido o uso de instrumentos com os meios pelos quais o homem transforma a natureza e ao fazê-lo, transforma a si mesmo, ao longo do tempo a sua forma social e cultural vão se desenvolvendo.

“Antes de controlar o próprio comportamento, a criança começa a controlar o ambiente com ajuda da fala. Isso produz novas relações com o ambiente, além de uma nova organização do próprio comportamento” (Cole et al., 1994, p.33).

Durante a brincadeira a criança assume papéis que irão ajudá-la no seu desenvolvimento cognitivo e motor, pois a criança vai fazer uso do seu pensamento para criar situações para brincar, por meio do imaginário e da fantasia, usando conhecimentos adquiridos anteriormente, em casa com seus familiares, com outras crianças e com o uso da televisão por intermédio de

programas infantis ou de outros programas do interesse da criança. Em relação ao aspecto motor, é de grande importância a brincadeira para que a criança conheça as partes do seu corpo e adquira domínio sobre ele, pois durante as brincadeiras as crianças pulam, correm, caem, levantam, e isso faz com que elas possam fazer várias coisas com esse corpo sem machucar a si próprio e os outros.

CAPÍTULO 2 – JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identificação da criança. O fato da criança 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. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como atenção, a imaginação, a imitação, a memória. Amadurecem também algumas capacidades de socialização; por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. Ao brincar a criança realiza uma série de aprendizagens que contribuem para o seu desenvolvimento pessoal, social, de seu conhecimento de mundo e sua auto-estima.

Na brincadeira do faz-de-conta, nas atividades de construção ou com regras, a criança aprende a utilizar o substituto dos objetos, dando a eles um novo nome e atribuindo-lhes um novo significado. Essa aprendizagem permite que a criança pense e conheça o objeto no plano mental.

Um exemplo dessa aprendizagem é a evolução da brincadeira de boneca, primeiro a criança explora o brinquedo, depois realiza com a mesma boneca gestos maternos e, no momento seguinte, inicia com a boneca um diálogo, transformando-a em parceira e, experimentando novas formas de brincar.

Para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer algumas de suas características e respeitar as regras fundamentais que a definem e, ao brincar, ela pode transformar esses conhecimentos que já possuía em conceitos gerais ou estereótipos com os quais brinca.

2.1. Importância do Brinquedo nas Atividades Escolares

Ao manusear em sala de aula um quebra-cabeça, a criança está distinguindo as cores e exercitando a atividade lúdica e educativa do brinquedo. Mas a criança poderá simplesmente empilhar as peças do castelo. Assim, ela estará fazendo uso do lúdico, do imaginário, da habilidade manual, da criatividade, porém ela não fará a distinção das cores, porque durante a brincadeira a criança dá um outro sentido aos objetos, para transformá-los em outras coisas, usando a sua imaginação e fantasia. Por isso, a criança com o quebra-cabeça, não faz a distinção das cores, pois ela está preocupada em brincar sem utilizar as peças do quebra-cabeça.

Para o trabalho pedagógico ser satisfatório, são necessários estímulos externos, o brinquedo e o jogo atuam como fatores indispensáveis que facilitam e possibilitam a aprendizagem. E o papel da escola é enriquecer a experiência lúdica da criança em idade pré-escolar.

O brinquedo tem uma função psicológica e pedagógica. É psicológica quando o brinquedo envolve a emoção, a afetividade, a percepção, o desejo, o sentimento, a função simbólica e o aspecto sócio-cultural da criança. É pedagógica, quando o brinquedo constitui o conteúdo da aprendizagem, ajudando na aquisição e ampliação do vocabulário e no processo do ensino da leitura e da escrita por parte da criança.

As brincadeiras de faz-de-conta e brincadeiras de construção possibilitam que a criança enriqueça, estimule e desenvolva a sua criatividade, o imaginário e aprenda a criar símbolos descobrindo o prazer de brincar. O professor é o responsável pela organização da ação pedagógica investindo no processo de aprendizagem, criando os meios para a criança aprender melhor e com facilidade.

Para que as brincadeiras de faz-de-conta sejam uma prática cotidiana entre as crianças, é necessário que se organize na sala um espaço para essa atividade. O brincar vai depender dos interesses que as crianças apresentam nas diferentes faixas etárias.

O professor deve criar situações onde as crianças possam conversar sobre suas brincadeiras, seus papéis assumidos e dos colegas, dos materiais e brinquedos usados, assim poderá ajudar as crianças a organizarem seus pensamentos e emoções, criando condições para o enriquecimento do brincar em sala de aula.

Segundo Wajskop (1997, p. 23),

“Através da utilização de materiais didáticos, brinquedos pedagógicos e métodos lúdicos de ensino e alfabetização como fins em si mesmos, descontextualizando seu uso dos processos cognitivos e históricos, experienciadas pelas crianças”.

As crianças da Educação Infantil precisam do acompanhamento dos pais nas atividades escolares, não pode faltar nenhum recurso didático, para que o processo de aprendizagem, afetivo, cognitivo e histórico aconteça, por isso, é preciso essa integração.

2.2. Tipos de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras

O jogo é uma atividade psicomotora e componente essencial no desenvolvimento humano, onde as relações entre os participantes são motivadas pelo prazer.

O jogo não pode ser apenas compreendido como atividade de diversão ou passatempo. Não deve ser apenas um mero reprodutor de regras e idéias para o indivíduo, que as recebe, cumpre-se e diverte-se, mas sobretudo,

o jogo deve ser um elemento de discussão e participação da criança na construção de suas regras, na evolução de suas fases, numa relação direta com a realidade social.

Por isso, parece útil considerar o brinquedo não somente a partir de sua dimensão funcional, mas também, a partir daquilo que podemos denominar sua dimensão simbólica.

A originalidade do brinquedo provém da capacidade de ser um meio de expressão. É um objeto dotado de significação, mas que continua sendo um objeto. Como consequência, a significação aparece por meio de uma expressão material. Trata-se do material, da forma ou do desenho, da cor, do aspecto tátil, do odor, do ruído ou dos sons emitidos.

Se o brinquedo tem um significado é, na verdade, porque ele é dotado de uma determinada forma.

O brinquedo pode ser uma reprodução da realidade, mas trata-se de uma realidade selecionada, isolada e, na maior parte das vezes, adaptada e modificada, nem que seja pelo seu tamanho.

“Se jogar é uma função natural e indispensável para vida da criança, velar para que o jogo não se degenere, para que conserve seu valor formativo, é incumbência dos educadores” (Lebovici; Diatkine, 1985, p. 38).

O brinquedo aparece como suporte de aprendizagem, enquanto fonte de confrontação com significações culturais que enxertam na dimensão material do objeto.

A música, na Educação Infantil, mantém forte ligação com o brincar. Em todas as culturas as crianças brincam com a música. Jogos e brinquedos

musicais são transmitidos por tradição oral, persistindo nas sociedades urbanas nas quais a força da cultura de massa é muito intensa, pois são fontes de vivências e desenvolvimento expressivo musical. Envolvendo o gesto, o movimento, o canto, a dança e o faz-de-conta, esses jogos e brincadeiras são expressões da infância. Brincar de roda, ciranda, pular corda, amarelinha, são maneiras de estabelecer contato consigo próprio e com o outro, de se sentir única e ao mesmo tempo, parte de um grupo, e de trabalhar com as estruturas e formas musicais que se apresentam em cada canção e em cada brinquedo.

Os jogos e brinquedos musicais da cultura infantil, incluem os acalantos, as parlendas, as rodas, as adivinhações e os romances.

As rodas ou brincadeiras de rodas interam poesia, música e dança. Os jogos sonoro-musicais possibilitam a vivência de questão relacionada ao som, ao silêncio e à música.

Brincar de estátuas é um exemplo de jogo em que, por meio do contraste entre som e silêncio, se desenvolve a expressão corporal, a concentração, a disciplina e a atenção. A tradicional brincadeira das cadeiras é outro exemplo de jogo que pode ser realizado com as crianças. Podemos citar:

- Jogos de escuta dos sons do ambiente, de brincadeira, de objetos ou instrumentos musicais.
- Jogos de imitação de sons vocais, gestos e sons corporais.
- Jogos de adivinhação nos quais é necessário reconhecer um trecho de canção, de música conhecida, de timbres de instrumentos.
- Jogos de direção sonora para percepção da direção de uma fonte sonora.
- Jogos de memória, de improvisação, entre outros, são algumas sugestões que garante às crianças os benéficos e alegria que a atividade lúdica proporciona e que, ao mesmo tempo, desenvolvem habilidades, atitude e conceitos referentes à linguagem musical.

O espaço no qual ocorrerão as atividades de música deve ser dotado de mobiliário que possa ser disposto e reorganizado em função das atividades a serem desenvolvidas.

Em geral, as atividades de música requerem um espaço amplo, uma vez que estão intrinsecamente ligadas ao movimento. Para atividade de construção de instrumentos, no entanto, será interessante contar com espaço com mesas e cadeiras onde as crianças possam sentar-se e trabalhar com calma.

O espaço também deve ser preparado de modo a estimular o interesse e a participação das crianças, contando com alguns estímulos sonoros.

O trabalho com a música deve reunir toda e qualquer fonte sonora: brinquedos, objeto do cotidiano e instrumentos musicais de boa qualidade. É preciso lembrar que a voz, o primeiro instrumento e o corpo humano é fonte de produção sonora.

É importante que o professor possa estar atento a maior ou menor adequação dos diversos instrumentos à faixa etária de zero a seis anos. O trabalho musical a ser desenvolvido nas instituições de Educação Infantil pode ampliar meios e recursos pela inclusão de materiais simples aproveitados do dia-a-dia ou presentes na cultura da criança.

Os brinquedos sonoros e os instrumentos de efeitos sonoros são materiais bastante adequados ao trabalho com crianças pequenas. Com relação aos brinquedos deve-se valorizar os populares, como a matraca, o rói-rói, os piões sonoros, as sirenes, além dos tradicionais chocalhos de bebês, alguns dos quais portadores de timbres bastantes especiais.

Os pequenos idiofones, por suas características, são os instrumentos mais adequados para o início das atividades musicais com crianças, sendo o próprio corpo do instrumento o responsável pela produção do som, são materiais que respondem imediatamente ao gesto. Nesta fase é importante misturar instrumento de madeira, metal e outros materiais a fim de explorar as diferenças tímbricas entre eles, assim como pesquisar diferentes modos de ação num mesmo instrumento.

2.2.1. Diferença entre Brincadeiras e Jogos

Para Winnicott, (1975), a brincadeira é a própria saúde, ela traz a oportunidade para exercícios da essência do equilíbrio humano.

Ide (1997) afirma que o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele fornece o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e moral.

Leontiev, apud Maluf (2003, p. 28) diz que a brincadeira é uma atividade objetiva, pois vai medir sua relação e percepção do mundo ambiental e dos sujeitos.

Já o jogo na educação é considerado uma atividade importante, porque permite desenvolver a criança nos aspectos motor, afetivo, social, cognitivo e aprendizagem de conceitos. Para que isso aconteça é necessário que o educador saiba transmitir com clareza o objetivo a ser atingido com a prática de jogar.

Segundo Piaget (1975) a prática do jogo estimula a criança a se desprender do mundo real para o mundo imaginário por meio de um jogo simbólico.

Ele também coloca que a organização do jogo interfere na estrutura da própria inteligência da criança. De acordo com a evolução das estruturas mentais, os jogos se classificam em: jogos de exercícios, jogos simbólicos e jogos de regras.

Os jogos de exercícios correspondem às primeiras manifestações lúdicas da criança no qual se constitui o estágio sensório-motor. A importância dessa categoria de jogo no desenvolvimento reside na exercitação dos esquemas de ação, pois os esquemas motores adquiridos pela criança prolongam-se em atividades lúdicas.

“O jogo é construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade” (Maluf, 2003, p. 83).

Por meio da ludicidade a criança vai construindo seu vocabulário psicomotor e lingüística, são nestas atividades que a criança mostra a sua espontaneidade e criatividade.

Nos jogos simbólicos a criança desenvolve a sua imaginação e fantasia, há uma ausência de uma lógica da realidade e assimilação dessa realidade ao eu.

"Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objetivo não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui" (Piaget apud Bomtempo 1997, p. 59).

Observa-se que o jogo simbólico vai sofrendo modificações de acordo com o desenvolvimento infantil.

Já nos jogos de regras, segundo Maluf (2003) são necessárias para que as convenções sociais e os valores morais de uma cultura sejam transmitidos a seus membros, pois há um objetivo claro a ser alcançado e regras dispendo sobre este objetivo.

"(...) o brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados (...)" (Bomtempo, 1997, p. 64)

O brincar para Piaget representa uma fase no desenvolvimento da inteligência marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação.

2.3. O Valor Pedagógico do Jogo na Infância

Quem não brincou durante a infância? Quase todas as crianças brincaram e ainda brincam de pega-pega, cobra cega, amarelinha, chicote queimado e outras brincadeiras. Todas essas atividades são chamadas de jogos porque exigem movimento por parte de quem brinca.

O jogo sempre fez parte da existência do homem. É de grande importância vital, pois o adulto, nas suas diferentes atividades reflete bastante a maneira como ele se comportou nos jogos durante a infância. Daí, o jogo é responsável pelo futuro do cidadão.

Durante a infância, as crianças preferem os jogos como forma de expressão. Por intermédio do jogo, ela corrige o seu passado e sonha com o seu futuro. Brincar sempre foi atividade de criança.

A criança foi feita para brincar e imitar. É por meio dos jogos que ela desenvolve todas suas potencialidades. O jogo não deve ser considerado apenas como forma de lazer ou outra atividade qualquer para passar o tempo, e sim como uma atividade que contribui para o desenvolvimento intelectual e

social da criança. É importante à medida em que ela está se desenvolvendo, pois quando passa a manipular variados objetos ela constrói, reinventa, descobre e cresce.

No contexto educacional, os jogos das crianças devem ser tratados com seriedade e utilizados como um instrumento de grande valor pedagógico, pois o jogo e o brinquedo são de grande influência para o desenvolvimento global da criança.

Observa-se que a criança aprende melhor brincando e todos os conteúdos da escola devem ser ensinados por meio de jogos e brincadeiras.

Piaget dividiu os jogos em três categorias: o jogo de exercício, o jogo simbólico e o jogo de regra.

O jogo de exercício é o primeiro a aparecer na vida da criança. Surge quando ela passa a repelir tudo que aprendeu e sente prazer em exercitar sua nova conduta. Neste tipo de jogo não estão incluídos os símbolos e nem as regras. É uma ação realmente ligada ao ato corporal. É importante para o processo de desenvolvimento da criança. No jogo de exercício a criança adquire a capacidade de representar. Daí, ela estará diante de outro tipo de jogo. O jogo simbólico.

O jogo simbólico tem início, quando a criança começa a representar o que pensa. É capaz de imitar outras pessoas. Imita fatos da realidade em funções de si mesmos principalmente em atividades livres e espontâneas.

O jogo de regra deve ser empregado justamente quando a criança estiver deixando a pré-escola. Neste período ela já atingiu o desenvolvimento cognitivo e já está operando com situações concretas, já consegue identificar regras, sabendo criar, recriá-las durante as brincadeiras. Tem noção do real e

age como ações socializadoras. Tendo domínio sobre o social, assim, a sua organização faz com que aconteçam possibilidades de situar-se dentro dele e mudá-lo, pois no momento em que ele passa a operar com as regras pode mudá-la ou submetê-las as mesmas.

Os jogos e as brincadeiras devem fazer parte da vida da criança e da ação pedagógica do professor de educação infantil. Ele deve fazer da sua sala de aula um espaço de interação social e de construção do conhecimento da criança.

A escola deve proporcionar a criança períodos bastante longos para o desenvolvimento das brincadeiras por parte das crianças. Só assim, elas participarão das brincadeiras com mais entusiasmo. Os materiais devem ser variados e disponíveis para que possa facilitar o surgimento das brincadeiras por parte das crianças.

Deve haver uma organização bem clara e de acordo com a idade das mesmas. Se as crianças forem menores, menor deve ser a variedade de brinquedos para que elas possam explorá-los de maneira suficiente. Quanto maior forem as crianças, maior deve ser a variedade de brinquedos para que elas possam classificá-los e agrupá-los de maneira organizada.

A sala deve ter um visual especial para que facilite o desenvolvimento da imaginação da criança. As cadeiras e as mesas devem estar bem organizadas para que as crianças possam manipular seus objetos de maneira satisfatória. Deve-se escolher um cantinho para um espelho, maquiagem, roupas e fantasias para que as crianças possam utilizá-las nos momentos que estiverem vivenciando os jogos.

Após a brincadeira, as crianças e o professor responsável deverão reservar um momento para conversarem sobre os jogos, os materiais que

foram utilizados e os personagens representados pelas crianças e outros aspectos observados.

Os jogos devem fazer parte do currículo da pré-escola como um todo. As questões colocadas no desenrolar das brincadeiras devem servir para os alunos fazer pesquisas em atividades dirigidas e enriquecidas com observações da natureza, projeção de vídeos, escuta de rádios, música e outras.

Durante o desenvolvimento dos jogos, o professor deve ser um participante ativo. Ora como observador e organizador, ora como personagem que questiona e enriquece a brincadeira, sendo um elo de ligação entre as crianças e os objetos.

O professor deve incentivar todas as crianças a participarem dos jogos, pois sabemos que é brincando que a criança exercita as suas capacidades motoras (coordenação dos movimentos, equilíbrio, ritmo), Intelectuais (atenção, memória, raciocínio, percepção, pensamento abstrato e linguagem) e de relacionamento com os outros (aceitar, opor-se, expressar vontades, negociar, pedir, recusar e outros);

A brincadeira permite a criança a realizar atividades, além do que normalmente ela é capaz de realizar, pois brincando ela educa sua sensibilidade, sente-se encorajada para fazer uma atividade de sua própria iniciativa.

É importante que o professor entenda que o brinquedo faz parte das crianças pequenas e que é difícil separar, pois é comum encontrarmos crianças em classes de educação infantil que gostam de levar brinquedos para a sala de aula. Depois, esses mesmos professores observarão que as crianças já estão aceitando que os coleginhas peguem nos seus brinquedos e eles

experimentem os brinquedos dos outros. Daí o professor torna-se consciente de que essa troca de brinquedos é importante para a construção da sociabilidade das crianças. Devemos salientar que em toda atividade lúdica sempre envolve negociação.

As instituições de educação infantil, juntamente com os professores, deverão proporcionar aos seus alunos, atividades que exija movimentos amplos como: pular, correr, jogar bola e outros.

É importante que as crianças possam se expressar livremente por meio dos movimentos. Assim, ela manifesta suas emoções e sentimentos, de maneira livre. Brincando ela pode tocar e ser tocada, conhecer seu corpo e o corpo do colega. Isso pode ajudá-lo na sua auto-estima.

CAPÍTULO 3 – BRINQUEDOTECA

Brinquedoteca é um espaço preparado para estimular a pessoa a brincar, possibilitando o acesso a vários brinquedos dentro de um ambiente lúdico.

Durante os séculos XVII e XVIII, formou-se uma nova concepção em relação aos jogos e conceito de homem que se diverte, passa a ser importante no processo de desenvolvimento humano. É por meio do brinquedo que entendemos o mundo e nos relacionamos.

A partir desse entendimento do brinquedo e do brincar, surge a necessidade de criar projetos que atendem o público infantil dentro dessa perspectiva, como as brinquedotecas.

Falar sobre brinquedoteca é, portanto, falar sobre os mais diferentes espaços que se destinam à ludicidade, ao prazer, as emoções, as vivências corporais, ao desenvolvimento da imaginação, da criatividade, da auto-estima, da sensibilidade, da construção do conhecimento e das habilidades.

Este tipo de brinquedoteca desperta um interesse nos mais diferentes setores da sociedade, pois busca a alegria, afetividade, e o gênese do prazer na infância. Tais setores como:

- 1) Escolas – para a construção do conhecimento, pelos desafios que o lúdico proporciona.
- 2) Universidade – buscando cumprir as metas de ensino, pesquisa, extensão e capacitação de recursos humanos por meio do lúdico.

- 3) E na qualidade de vida das pessoas, resgatando a auto-estima e o prazer de viver, principalmente em pessoas idosas.

“As atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança, desde o início da humanidade”. (Santos, 2003, p. 57).

A brinquedoteca poderá auxiliar a criança no seu processo de desenvolvimento moral, social e ético, pois a medida que ela brinca, vai se desenvolvendo, passa a modificar sua relação com mundo, o que faz com que sua identidade esteja em constante modificação, sendo assim ela interage com o meio e as outras crianças.

3.1. Funções da brinquedoteca

O ser humano nasce com muitas necessidades, tais como comer, beber, dormir, entre outros, mas atualmente estas necessidades não são as únicas que precisamos. O afeto, a curiosidade, entre outras são necessidades que adquirimos quando vivenciamos experiências.

Segundo Santos (2000), a brinquedoteca pode ter várias funções na sociedade, como:

- Pedagógica – que oferece a possibilidade de bons brinquedos e contribuir para um melhor desempenho nas atividades escolares.
- Social – possibilita acesso a crianças de famílias menos favorecidas ao acesso de brinquedos.
- Comunitária – favorecer às crianças a jogarem em grupos aprendendo a respeitar, a ajudar e receber ajuda, a cooperar e a compreender o próximo.

Dentro das escolas o papel da brinquedoteca tem crescido constantemente, pois é um grande agente de mudança do ponto de vista educacional.

“A iniciação de brinquedotecas dentro das escolas tem levado os profissionais a reconsiderar a importância da brincadeira para a criança” (Maluf, 2003, p. 63).

Na elaboração dos objetivos de uma brinquedoteca, são várias as finalidades de trabalho, tais como:

- Proporcionar um espaço para brincadeiras onde as crianças possam brincar realizando assim várias atividades.
- Favorecer o seu desenvolvimento psicomotor, sociocognitivo e afetivo.
- Desenvolver autonomia, a criatividade, a cooperação.
- Favorecer o equilíbrio emocional.
- Estimular o relacionamento entre crianças e adulto.

As crianças que no dia-a-dia estão com tempo preenchido por deveres e afazeres, e possuem pouco tempo para se divertir, demoram para descobrir sua maneira de ser, construir sua afetividade e fazer suas próprias descobertas por meio do brincar.

O trabalho a partir da ludicidade e da criação de brinquedotecas escolares abre caminhos para envolver a todos numa proposta interacionista, oportunizando o resgate de cada potencial. A partir daí, cada um pode desencadear estratégias lúdicas para dinamizar seu trabalho, que será mais produtivo e prazeroso.

Quando a criança brinca ela mergulha em sua atividade lúdica, organiza-se todo o seu ser em função da sua ação. O interesse provoca o

fenômeno; reúnem-se potencialidades num exercício mágico e prazeroso. E quanto mais a criança mergulha, mais estará exercitando sua capacidade de concentrar a atenção, de descobrir, de criar e, especialmente, de permanecer em atividade.

As necessidades lúdicas e afetivas da criança têm a mesma importância que as suas necessidades físicas. Se não as entendermos, estaremos correndo riscos e desperdiçando as melhores oportunidades, quem sabe as únicas de tornar a criança integrada e capaz de ser feliz.

É comum notamos que as crianças estão indo cada vez mais cedo para a escola, e esta prepara-se para receber um número cada vez maior de crianças. Para isso, organizam-se, elaboram programas e passam assim, a oferecer situações e conteúdos previamente sistematizados, aos quais elas terão que adaptar-se. Como consequência, a criança desde cedo fica submetida a uma situação previamente estruturada.

Piaget (1975), nesse sentido tem uma afirmação bem interessante, na qual diz que a rotina não epistemológica; a graduação dos passos não deixa espaço para o desafio representado pela dúvida, não permite descoberta. É uma situação problema, o inusitado que desafia o pensamento e propicia a construção do conhecimento.

A descoberta traz o conhecimento de forma auto-possuída, o prazer de haver aprendido sozinha eleva o conceito da criança, tornando-a mais apta a aprender, porque passa a confiar em si.

Para contrapor-se a solicitação cada vez maior da nossa sociedade, só o enriquecimento da vida poderá assegurar o equilíbrio, e a vida interior da criança é centrada no seu brincar. É brincando que ela expressa seus sentimentos e emoções que ela mesma desconhece; é brincando que

manifesta as suas potencialidades e, assim, por meio de experiências as mais variadas, vai aprendendo a viver, libertando-se de seus medos e amadurecendo de dentro para fora, devagarzinho e com a segurança que só as coisas naturais e verdadeiras oferecem.

“É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, a criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu (self)”. (Winnicott, 1975, p.85)

Pela sua condição de ser em desenvolvimento, toda criança tem direito a viver sua infância como deve ser vivida, com respeito ao seu próprio ritmo de desenvolvimento e as suas necessidades lúdicas e afetivas. O brinquedo e a brincadeira são fontes de interação lúdica e afetiva, além de serem estímulos e aprendizagem.

As brinquedotecas surgiram para resgatar a infância e proporcionar a criança o acesso ao mundo mágico de brincar. Elas representam o reconhecimento do direito de brincar e a valorização do brinquedo como fonte de desenvolvimento e equilíbrio.

Seu valor como proposta alternativa para completar ou, até mesmo, para neutralizar os efeitos de escolarização precoce, é indiscutível. Na Europa, no Canadá e nos Estados Unidos, as brinquedotecas, ludotecas ou bibliotecas de brinquedos são muito comuns.

É importante ressaltar que a brinquedoteca não é apenas um lugar quem tem muitos brinquedos, mas uma instituição baseada numa proposta educacional, um lugar onde tudo é voltado para a criação de uma atmosfera muito especial, onde o mágico, o lúdico, a criatividade e o afeto têm prioridade.

É necessário ter uma formação especial para se trabalhar numa brinquedoteca, pois não se pode transformar a criança em platéia do nosso espetáculo, mas temos que oportunizar as situações para que ela viva integralmente a sua própria história.

São os desafios, encontrados na vivência das diferentes experiências, que vão provocar a construção do conhecimento da criança.

Se as características individuais forem respeitadas, passará do brincar para o trabalhar, sem perceber, pois continuará sentindo o mesmo prazer na atividade.

CAPÍTULO 4 - PSICOPEDAGOGIA E O LÚDICO NA APRENDIZAGEM

A Psicopedagogia é um campo de conhecimento e atuação dirigida para o processo de aprendizagem humana. Seu objetivo de estudo é o ser cognoscente, ou seja, o sujeito que se dirige para a realidade e dela retira o saber.

As atividades lúdicas são importantes, pelas invariáveis funções que ela propicia, capazes de auxiliar o sujeito no seu desenvolvimento, na aprendizagem, e na integração com o ambiente, razões pelo qual, a atividade lúdica assume três importantes funções: a socializadora, a psicológica e a pedagógica.

Uma definição para o lúdico, a rigor é bastante complexo, principalmente devido a grande variedade de fenômenos que podem ser considerados e trabalhados em atividade, e uma quantidade invariável de aspectos observáveis na execução das atividades.

Rizzo (1992) ressalta que o aspecto lúdico está adquirindo um caráter extremamente passivo, pois é preciso reforçar a importância do fazer para viver, educar em lugar de torcer, sugerindo a utilização da atividade madura que caracteriza a infância através dos jogos.

4.1. Conceituando Psicopedagogia

A Psicopedagogia surgiu da necessidade de uma melhor compreensão do processo da aprendizagem humana, dos seus aspectos objetivos e subjetivos, seus padrões evolutivos normais e patológicos, e da

influência da família, da escola e da sociedade. Atualmente possui vários campos de atuação: na clínica, na escola, na instituição de saúde e em empresas, entre outros.

Nesse sentido, caracteriza-se como um espaço transdisciplinar, buscando, na intersecção com diferentes campos de conhecimento tais como: Pedagogia, Psicologia, Psicanálise, Lingüística, Sociologia e Filosofia, dentre outros, ampliar o entendimento da visão do homem na sua totalidade, seus relacionamentos a cada momento histórico - e sua correspondente concepção do ato de ensinar, de aprender e suas significações.

Inicialmente, a Psicopedagogia dirigiu sua ação ao entendimento das patologias da aprendizagem. No início deste século, enquanto os médicos buscavam alguma anormalidade orgânica para justificar o fracasso das crianças com dificuldades de aprendizagem, os psicólogos, fortemente influenciados pela psicométrie, se ocupavam dos testes psicológicos na tentativa de medir, com precisão e objetividade, as verdadeiras aptidões dos alunos, bem como coeficiente de inteligência - QI.

Contudo, na década de trinta, a incorporação de alguns conceitos psicanalíticos no meio escolar mudou não só a visão dominante de doença mental, mas também as concepções correntes sobre as causas das dificuldades de aprendizagem.

A consideração da influência ambiental sobre o desenvolvimento da personalidade nos primeiros anos de vida e a importância atribuída à dimensão afetivo-emocional na determinação do comportamento e seus desvios provocou uma mudança terminológica no discurso da Psicologia Educacional.

Dessa forma, a criança que apresenta problemas de aprendizagem deixou de ser considerada anormal e passou a ser designada como "criança

problema". Ampliou-se assim, os possíveis problemas presentes no aprendiz, pois além das causas físicas e intelectuais, os distúrbios emocionais e de personalidade começam a ser levados em consideração.

Cada caso é um desafio e o profissional precisa dispor de consistente e sólida formação que lhe permita a vinculação entre a teoria e a prática. Assim, o aprendizado é contínuo, possibilitando-lhe a análise de conceitos e teorias que irão embasar o treinamento do olhar e da escuta a fim de distinguir no comportamento de cada cliente os aspectos intervenientes que estão prejudicando sua aquisição de conhecimentos, sua forma de relacionamento com o mundo e com as pessoas, nas diferentes situações.

Cabe ao psicopedagogo identificar os bloqueios existentes, fazendo uma relação entre o que é declarado pelo aluno, família, escola, e o que está velado. Para tanto é indispensável à obtenção, análise e compreensão do maior número possível de dados relatados.

Assim sendo, aprendizagem constante é uma condição de trabalho eficaz para o profissional consciente, seja no ambiente clínico, seja no institucional, onde interage com toda a equipe escolar.

Ao longo dos anos, vem evoluindo a sua prática e seus estudos no sentido de atender a uma demanda específica da sociedade no que diz respeito ao fracasso escolar, aos problemas de aprendizagem e ao insucesso do ensino.

Os altos índices de reprovação, a evasão escolar e o número significativo de crianças e jovens encaminhados aos atendimentos clínicos como portadores de dificuldades de aprendizagem revelam a necessidade de uma nova compreensão acerca da complexidade dos processos de aprendizagem e, dentro desta perspectiva, de suas deficiências.

“A Psicopedagogia, como podemos ver, tem seu lugar na clínica e na instituição. Cada um desses espaços implica uma metodologia específica de trabalho. Em ambos, no entanto, devemos considerar especialmente as circunstâncias, isto é, o contexto de vida do sujeito, ou seja, a família; a escola, a comunidade” (Bossa, 1994, p. 63).

Nesse contexto, faz-se necessário uma ação preventiva na Instituição Escolar onde o psicopedagogo tenha uma postura crítica diante do fracasso escolar, visando propor alternativas voltadas para a transformação do professor no que se refere à sua prática bem'como de todos que atuam na área educacional.

Tal ação se fundamenta no olhar e na escuta tanto de quem ensina quanto de quem aprende, bem como nos vínculos formados entre eles e o conhecimento dentro de um complexo processo que compreende questões metodológicas, relacionais, afetivas e socioculturais na qual também estão inseridas a família e a sociedade.

Portanto, a Psicopedagogia Institucional tem como objetivo o estudo das modalidades de aprendizagem desencadeadas e possibilitadas pela escola. Sua intenção é cuidar da prevenção e enftretamento de conflitos envolvendo a escolarização.

Diante desta afirmação, o profissional que atua nessa área:

- Colabora na elaboração do projeto pedagógico. Ou seja, por meio de seus conhecimentos, ajuda a escola a responder questões fundamentais como: o que ensinar? Como ensinar? Para que ensinar?
- Observa e realiza o diagnóstico da instituição para detectar problemas pedagógicos que possam estar comprometendo o processo de ensino aprendizagem.

- Orienta professores no acompanhamento do aluno com dificuldades de aprendizagem.
- Realiza encaminhamentos para fonoaudiólogos, psicólogos, neurologistas, entre outros.

Além disso, faz-se necessário pensar a escola como um espaço objetivo e subjetivo de construção de autorias de pensamentos e "olhar" ensinantes e aprendentes com suas capacidades conscientes, sua afetividade, seu imaginário, sua sexualidade, propiciando aos alunos e aos professores o prazer e a alegria de aprender e ensinar.

As dificuldades de aprendizagem passaram a ser foco de atenção com a chegada da Era Industrial.

Os Centros Psicopedagógicos foram fundados na Europa, a partir da segunda metade do século XX, e objetivavam, a partir da integração de conhecimentos pedagógicos e psicanalíticos, atender pessoas que apresentavam dificuldades para aprender apesar de serem inteligentes.

Muitas definições foram elaboradas para diferenciar aqueles que não aprendiam, apesar de serem inteligentes, daqueles que apresentavam deficiências mentais, físicas e sensoriais.

O movimento europeu acabou por originar a Psicopedagogia esta corrente que influenciou a Argentina, que passou a cuidar de suas pessoas portadoras de dificuldade de aprendizagem, realizando um trabalho de reeducação.

O Brasil recebeu influências tanto americanas, quanto européias, via Argentina, principalmente no sul do país, receberam-se os conhecimentos de renomados profissionais argentinos que muito contribuíram para a construção

do nosso conhecimento psicopedagógicos. Quirós, Jacob Feldmann, Sara Pain, Alicia Fernandez, Ana Maria Muñoz e Jorge Visca são alguns dos principais nomes de colegas argentinos que trouxeram os conhecimentos da Psicopedagogia para o Brasil e enriqueceram o desenvolvimento desta área de conhecimento.

4.2. Conceituando Aprendizagem

Muitas são as teorias da aprendizagem que procuram explicar, diferentemente, como se aprende.

Para os empiristas os organismos estão sujeitos às influências do meio, onde a criança é um quadro em branco, no qual a professora escreve o que pretende, sendo assim a criança é totalmente modificada pelo meio. O meio é ativo e a criança passiva.

Inversamente, para os humanistas, a criança é um ser ativo e o meio passivo. Faz-se necessário descobrir a natureza e as necessidades da criança antes de educá-la; o crescimento deve ser entendido como um desabrochar de dentro para fora e à escola cabe oferecer a estimulação adequada à fase de desenvolvimento em que se encontra a criança.

Para os interacionistas, onde encontramos Piaget, meio e criança são elementos ativos no processo de aprendizagem e desenvolvimento.

Aprender, para Piaget, significa assimilar o objeto a esquemas mentais. Sendo assim, sujeito aprende quando a estrutura cognitiva é reajustada pela incorporação de um elemento novo, alterando o ato de conhecer no sentido do sujeito adquirir uma nova resposta às exigências do meio como resultado da interação desse sujeito com o meio.

Ao agir sobre o objeto, atribui-lhe um sentido e um significado pessoal, que para Vygotsky é formado na relação com os outros, ao construir este significado pessoal por um objeto de conhecimento, estamos aprendendo significativamente.

“Para a concepção construtivista, aprendemos quando somos capazes de elaborar uma representação pessoal sobre um objeto da realidade ou conteúdo que pretendemos aprender” (Coll, 1998, p.19).

O desenvolvimento do sujeito ocorre quando ele está em interação com o contexto histórico-social, onde ele se encontra, ou seja, o desenvolvimento psíquico da mente dentro do materialismo histórico, isto é, a sociedade e a cultura.

O meio em que o sujeito está inserido é fundamental para a formação da mente, e o indivíduo vai conceber conceitos para a realidade, vale ressaltar que a cultura onde o indivíduo nasce é o berço onde acontecem os processos biológicos e psíquico inferior e superior.

Nesse processo de mediação o sujeito vai formando sua consciência a princípio imprópria, que paulatinamente com sua visão de mundo, pouco a pouco sua mente vai se construindo, que será assim durante algum tempo, uma mente Social, que funciona em seu exterior e com apoio de instrumentos externos, ou seja, o meio oferece objetos reais para estabelecer uma ação congênita que atue sobre o sujeito e este conhece e construa seu próprio mundo.

Na teoria de Vygotsky (1934), para aprendizagem necessita de um conhecimento real a priori, mais simples para um mais complexo em potencial, isto é o processo de assimilação, é melhorado e otimizado, quando os processos de mediações se encontram mais escalonados e permitem a criança um conhecimento mais ajustado ao seu nível de atividade possível, essa é a

ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL, ou seja, o intermédio entre as duas, outra a REAL e a POTENCIAL, isto é, o intermédio entre o conhecimento simples e o mais complexo e ajustado.

A criança em nível de desenvolvimento real, é capaz de realizar atividades sozinha, é onde ela se encontra em nível cognitivo; enquanto que o conhecimento potencial poderá chegar e tem potencial para isso, porém ocorre se houver, além de um desejo dela, uma intervenção, algum acréscimo de saber. Esse acréscimo ocorre na zona proximal, no qual possibilita ao sujeito um novo aprendizado, mais complexo, esse se solidifica e novamente esse processo poderá ocorrer, no qual o conhecimento vai do real ao potencial; e no intermédio do real para o potencial, é nele onde ocorre o aprendizado, onde os meios e instrumentos irão atuar. Essa mediação é de fundamental importância para o desenvolvimento do sujeito e seu aprendizado.

“(…) Zona de desenvolvimento proximal é o lugar onde, graças aos suportes e à ajuda dos outros, pode desenvolver-se o processo de construção, modificação, enriquecimento e diversificação dos esquemas de conhecimentos definidos pela aprendizagem escolar” (Coll, 1998, p. 128).

Na zona proximal, o sujeito deverá ter curiosidade, desejo, vontade, para adquirir mais conhecimento, bem como instrumentos que despertem interesse, ânsia por mais aprendizagens, se o sujeito procurar interagir com o conhecimento real, os instrumentos e o meio um novo conhecimento fluirá rapidamente, nesse processo ele construirá estruturas para tais conhecimentos, no qual mediadores poderá intervir como despertadores de desejo, ou seja; como o objeto está exposto para apreensão do sujeito, e como ele busca se apropriar e aproximar do objeto de conhecimento, isto é, se uma criança já estiver com os códigos de linguagem alfabética construídos deverá através de instrumentos expostos ter curiosidade, vontade, desejo, de unir esses códigos, e para com isso formar sílabas, depois palavras, frases e assim

sucessivamente. Durante esse processo, o mediador atuará, ajudando-o, apoiando-o na zona de desenvolvimento proximal, dando-lhes subsídio para que a criança sinta vontade de apropriar-se de mais conhecimento.

4.3. Contribuições da Psicopedagogia utilizando o lúdico

A Psicopedagogia veio trazer uma grande contribuição à Pedagogia. O processo de aprendizagem da criança é compreendido abrangendo várias causas implicando componentes de fator afetivo, cognitivo, motores, sociais, econômico, políticos, entre outros. A causa do processo de aprendizagem, bem como das dificuldades de aprendizagem, deixa de ser localizada somente no aluno e no professor envolvendo inúmeras variáveis.

O papel da Psicopedagogia é definido como a área que estuda e lida com o processo de aprendizagem e suas dificuldades e que, numa ação profissional deve englobar vários campos do conhecimento, integrando-os e sintetizando-os. Desempenhando, portanto um papel importante sobre os problemas reais de aprendizagem, reduzindo desta forma os altos índices de fracasso escolar.

Para que sejam abertos caminhos para a solução de problemas o profissional da educação deve ter acesso às informações das várias ciências, como a Pedagogia, a Psicologia, a Sociologia, a Psicolingüística, de forma atingir um conhecimento profundo, que deve estar vinculado à realidade educacional brasileira possibilitando-lhe uma visão global do aluno. Desta forma estaria integrado as várias áreas do conhecimento junto á equipe escolar.

A Psicopedagogia tem ampliado seu campo de ação. Sempre considerando as dimensões pedagógicas, sociais e políticas do fracasso escolar, a fim de alcançar as populações de estudantes que penetram em nossas escolas se não conseguem aprender. Ganhando espaço nos meios

educacionais brasileiros, despertando cada vez mais o interesse dos profissionais que atuam nas escolas e buscam subsídios para a sua prática.

A Associação Brasileira de Psicopedagogia (ABPp) tem promovido encontros com propósito de tornar cada vez mais conhecido o campo de atuação profissional do psicopedagogo, proporcionando a esses profissionais um maior nível de qualidade, de seriedade e de comprometimento em suas ações, frente a realidade educacional brasileira.

A atuação do psicopedagogo à princípio não requer procedimentos predeterminados, mas implica em compreender a situação de aprendizagem do sujeito individualmente ou em grupo. Onde a metodologia aplicada vai surgindo aos poucos na medida em que o problema aparece. Ficando claro, que cada situação é única e, portanto exige do profissional atitudes específicas de acordo com a situação.

A Psicopedagogia no campo clínico emprega como recurso principal a realização de entrevistas operativas dedicadas a expressão e a progressiva resolução da problemática individual e/ou grupal daqueles que a consultam.

A Psicopedagogia vem atuando com muito sucesso nas diversas Instituições, sejam escolas, hospitais e empresas. Seu papel é analisar e assinalar os fatores que favorecem, intervêm ou prejudicam uma boa aprendizagem em uma instituição. Propõe e ajuda o desenvolvimento dos projetos favoráveis a mudanças.

A aprendizagem deve ser olhada como a atividade de indivíduos ou grupos humanos, que mediante a incorporação de informações e o desenvolvimento de experiências, promovem modificações estáveis na personalidade e na dinâmica grupal as quais revertem no manejo instrumental da realidade.

A função preventiva tenta adequar no conteúdo e métodos, respeitando as características de cada grupo e a maneira como vai ser tratado. É importante que se conheça primeiro para poder colher os meios e os fins que melhor atendam as necessidades. Assim pode-se prevenir dificuldades que venham a surgir durante o trabalho. O caráter clínico está na investigação de cada situação particular de acordo com as características, problemas, condições do grupo e do sujeito.

O trabalho psicopedagógico pode assumir feição preventiva ou terapêutica e estar relacionado com equipes ligadas aos campos da Educação e Saúde. Evoluiu a partir de uma demanda da sociedade, que passou a valorizar a aprendizagem a partir de paradigmas integradores e geradores de sínteses, e tem respondido a ela com uma práxis que busca responder às necessidades de compreensão do ser humano em toda sua complexidade, com ampla aceitação nos mais diversos segmentos da comunidade.

As relações com o conhecimento, a vinculação com a aprendizagem, as significações contidas no ato de aprender, são estudados pela Psicopedagogia a fim de que possa contribuir para a análise e reformulação de práticas educativas e para a ressignificação de atitudes subjetivas.

CONCLUSÃO

Diante do desenvolvimento do trabalho constatamos a relevância do lúdico na vida da criança como função estimuladora de seu desenvolvimento cognitivo. O desenvolvimento psicomotor é um recurso muito rico para sua compreensão de mundo e elaboração de seus sentimentos.

A criança que não brinca, não atua, não busca utilizar seu lado lúdico, é uma criança que sua personalidade não se afirma, um ser sem determinações, sem criatividade, no qual aceita tudo passivamente, e perde muito a capacidade de construir, descobrir, e com isso captar as informações e formular seus conceitos.

Por meio de jogos e dramatizações, teatro, ou seja, as mais diversas atividades, o mediador facilita ao sujeito elaborar seus esquemas de ação, e propicia um desenvolvimento de suas estruturas mentais. Bem como ser o melhor meio do sujeito relacionar-se com meio no qual ele está inserido.

O mediador deve ter consciência de que a criança constrói seu conhecimento a partir das relações que estabelece com a realidade, por isso deve estar devidamente preparado para conhecer os recursos que vai utilizar, e que melhor poderá facilitar no aprendizado da criança.

A utilização de lúdicos, na escola, possibilita o professor a conhecer “algo mais” de seu aluno: aquilo que não está dado simplesmente pela estrutura cognitiva, mas que se insere no seu mundo subjetivo. Este conhecimento amplia a ação do professor, na medida em que poderá compreender melhor seus alunos. Compreendendo-os, poderá planejar as atividades mais adequadas para seu processo de aprendizagem.

Com o emprego de lúdicos na sala de aula, a escola garante um clima de prazer tão fundamental para aquele que aprende quanto para aquele que ensina, pois, a sala de aula, é um espaço de encontros, de inclusão, de trabalho mútuo e somente assim ela pode ser significativa para o aluno e para o professor.

A utilização de uma atividade lúdica auxilia a criança na estruturação de seu raciocínio, e no seu ajustamento psíquico-social, e um aprender significativo contribuindo no desenvolvimento cognitivo e mental que permite autonomia e consciência na aquisição do saber.

Portanto, ao trabalhar o lúdico com a criança, deve-se deixar que ela aja sobre os objetos para transformá-los, dissociá-los e reuni-los novamente. Naturalmente, ela realiza, pelo manuseio livre, atividades de classificação, seriação e conservação. Aqui se evidencia a importância da atitude adequada do adulto com relação ao ato de brincar.

Também o papel do psicopedagogo é de suma importância para o desenvolvimento cognitivo infantil, pois ele pode intervir se houver algum problema de aprendizagem.

Na educação infantil, o lúdico é uma ferramenta que possibilita a criança a criar, fantasiar, favorecendo o seu desenvolvimento psicomotor, sociocognitivo e afetivo, com isso ela saberá se relacionar melhor com o meio.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOSSA, Nádya Aparecida. **A Psicopedagogia no Brasil:** contribuições a partir da prática. Porto Alegre. Artes Médicas, 1994. 110p.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura.** Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.110p.

COLL, César [et all]. **O construtivismo na sala de aula.** 5ª edição. São Paulo. Ática, 1998. 221p.

KISHIMOTO, Lizuko Marchida [et al]. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.183p.

LEBOVICES; DIATKINE. **Significado e função do brinquedo na criança.** 3ª ed. Porto Alegre. Artes Médicas: 1985. 63p.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar:** prazer e aprendizagem. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003. 111p.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975. 370p.

RIZZO, Pinto J. **Corpo Movimento e educação:** o desafio da criança e dos adolescentes deficientes sociais. Rio de Janeiro. Sprint, 1997. 364p.

RODRIGUES, Rejane Penna (org). **Brincalhão:** uma brinquedoteca itinerante. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. 64p.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000. 182p.

VISCA, Jorge. **Clínica Psicopedagógica: Epistemologia Convergente**. Artes Médicas. Porto Alegre, 1987. 132p.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 5ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1994. 191p.

WAJSKOP. G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo. Cortez, 1995. 120p.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro. Imago, 1975. 208p.

ANEXOS

ANEXO A

BRINCADEIRAS CANTADAS

1. Pescador de Sardinha

Pescador de sardinha e até de jacaré

É capaz de pegar

Olha veja se é!

2. Saí, saí, saí piaba

Sai, sai, sai piaba

Sala da lagoa

Ponha a mão na cabeça

A outra na cintura

Dar um remelexo no corpo

Dar um abraço no outro.

3. O Cravo brigou com a Rosa

O Cravo tem vinte folhas

A Rosa tem vinte e uma

Anda o Cravo em demanda

Porque a Rosa tem mais uma.

O Cravo brigou com a Rosa

Debaixo de uma sacada

O Cravo saiu ferido

E a Rosa despedaçada

O Cravo ficou doente

A Rosa foi visitar

O Cravo teve um desmaio

A Rosa pôs-se a chorar

4. A linda Rosa juvenil

A linda Rosa juvenil

Juvenil, juvenil.

Vivia alegre no seu lar,

No seu lar, no seu lar.

Mas uma feiticeira má,

Muito má, muito má,

Muito má.

Adormeceu a Rosa assim,

Bem assim, bem assim

Bem assim.

Não há de acordar jamais

Nunca mais, nunca mais.

Não há de acordar jamais

Nunca mais.

E o tempo passou a correr,

A correr, a correr.

E o mato cresceu ao redor

Ao redor, ao redor, ao redor.

Um dia veio um belo rei,

Belo rei, belo rei, belo rei.

E despertou a Rosa assim,

Bem assim, bem assim.

5. A canoa virou

A canoa virou

Foi deixar ela virar

Foi por causa da (nome da pessoa)

Que não soube remar

Se eu fosse um peixinho

E soubesse nadar

Eu tirava a (nome da pessoa)

Do fundo do mar.

6. Jacaré na lagoa

Jacaré tá na lagoa

Com preguiça de acordar,

De acordar.

Vejo só jacaré

A lagoa vai secar.

Sim, sim, sim

Não, não, não

Acorda seu jacaré!

ANEXO B

JOGOS E BRINCADEIRAS

1. Faz-se uma roda e passa a bola um para o outro.
2. Chute à gol
3. Jogar a bola para cima para outra criança pegar.
4. Jogar a bola no cesto (basquete)
5. Derrubar os tubos com a bola.

Brincando com bambolês

1. Girar o bambolê na cintura, nos braços, nas pernas.
2. Corrida de bambolê
3. Cada criança dentro do bambolê e ao sinal trocarão de lugares.
4. Jogar o bambolê para o colega que estar do outro lado.