suma importância, e devem acontecer nos momentos de cuidados entre o adulto e a criança.

Verificou-se, portanto, que as mudanças no sistema educacional concebida visão da política educacional numa perspectiva neoliberal traziam a ideia de que era necessário tais mudanças porque a educação apresenta-se em uma crise de qualidade, sendo que esta qualidade pregada pela concepção liberal nada mais era do que uma proposta par adequar a escola as exigências do mercado de trabalho. Com isso lança-se à escola a competitividade e o individualismo, transformando a mesma escola em uma possibilidade de consumo individual cujo acesso seria somente por mérito e competência. (GENTILLI, 1998).

Trata, pois, de identificar situações de vivência dos estudantes a fim de organizar ações que mostram que nelas há um conhecimento provido de utilidades. Portanto, retira do professor a função principal de ensinar, é agregado a ele outras 105 funções que não são ligadas ao ensino.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. Tradução de Dora Flaksman. 2. ed., Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1981.

DOURADO, Luis Fernando. Qualidade da educação: concepções e dimensões. In: MENDONÇA, R. E. Qualidade da educação: acesso e permanência. Programa: Salto para o Futuro. TV Escola, set. 2013.

FREIRE, P. Educação como prática de liberdade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982b.

_____. Conscientização e alfabetização: uma nova visão do processo. In: FÁVERO, Osmar (Org.). Cultura popular e educação popular: memória dos anos 60. Rio de Janeiro: Graal, 1983. p. 99- 126.

GENTILI, Pablo. A falsificação do consenso; simulacro e imposição na reforma educacional do neoliberalismo. Petrópolis : Vozes, 1998.

_____. Educação e atualidade brasileira. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2001.

LIBÂNEO, José Carlos. Pedagogia e pedagogos, para que? 9. ed. São Paulo: Cortez, 2007. _____. O declínio da escola pública brasileira: apontamentos para um estudo crítico. In:

LOMBARDI, José C. e SAVIANI, Dermeval (Orgs.). História, educação e transformação: tendências e perspectivas para a educação pública no Brasil. Campinas: Autores Associados, 2011

_____. O dualismo perverso da escola pública brasileira: escola do conhecimento para os ricos, escola do acolhimento social para os pobres. Educação e Pesquisa, v. 38, n. 1, mar. 2012.

MASSON, Giseli. Políticas de formação de professores: as influências do neopragmatismo da agenda pós-moderna. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

NÓVOA, António (Org). Vidas de professores. 2. ed. Porto: Porto, 1995. _____. Os professores e a sua formação. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1992. _____. Desafios do trabalho do professor no mundo contemporâneo. Sinpro, SP, 2007. Disponível em: < http://www.sinprosp.org.br/arquivos/novoa/livreto_novoa.pdf>. Acesso em: 30 de agosto de 2015.

PALANGANA, Isilda Campaner. Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: a relevância do social. 2. ed. São Paulo: Plexus, 1998.

RODRIGUES, Neidson. Da mistificação da escola à escola necessária. 6ª. Edição. São Paulo: Cortez, 1992.

A IMPORTÂNCIA DA LUCIDADE NA EDUCAÇÃO

ELIANA NUCIATELLI PINTO DE MELLO

RESUMO

A intenção deste artigo é abordar algumas conclusões equivocadas sobre a ludicidade e de como esta é vista por alguns educadores e também por alguns pais com certa rejeição, seja ela por falta de conhecimento sobre o assunto ou por questões culturais que permeiam o nosso coletivo. Acredita-seque existe apenas uma única forma de ensinar e que esta é tida como verdade absoluta, não possibilitando enxergar outras formas de ensino ou aprendizagem. Mesmo este sendo um tema muito conhecido entre os educadores, deseja-se trazer aqui algumas reflexões sobre o assunto, como as dificuldades que professores e pais enfrentam para lidar de forma assertiva com o brincar e o educar, sendo que esse processo está atrelado um ao outro.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Desenvolvimento. Jogos.

INTRODUÇÃO

A ludicidade exerce um papel de grande importância sobre a humanidade. Tanto crianças como também jovens e adultos se

sente atraídos por atividades que lhes transmitam alegria, satisfação prazer emocional e/ou físico. Ao participar de uma atividade, jogo ou brincadeira que seja capaz de oferecer algum sentimento de alegria e interação com o próximo ou consigo mesmo, é perceptível ver que tal momento vai proporcionar ao indivíduo boas lembranças, risos, relaxamento e planos para poder passar por mais momentos assim, transmitir para alguém aquela prática vivenciada naquele momento, reviver lembranças, entre outros.

Sabendo então que existe essa necessidade de movimento, interação com jogos, brincadeiras, brinquedos, danças ou qualquer outra atividade lúdica para um melhor bem estar consigo mesmo e com o próximo, porque que ainda é tão difícil de aceitar que é a partir desses momentos, desde cedo, que se dá início a aprendizagem? Porque continuar achando que a ludicidade não tem nem um elo coma aprendizagem e o desenvolvimento das crianças se os próprios adultos, quando se permitem momentos de lazer, sentem-se mais felizes, leves e mais preparados para realizar determinada tarefa?

Seguidos dessas e outras indagações, vejamos:

DESENVOLVIMENTO

Apenas por volta do século XX, em nossa sociedade, é que a criança passa a ser vista como um cidadão, e com isto, tem seus direitos assegurados pelo o Estado, como o direito a educação nos anos inicias de sua vida, porém para chegarmos às concepções que temos hoje da criança comoum ser humano em processo de formação passamos por grandes rupturas e continuidade.

Por um longo período na História via-se a criança como um pequeno trabalhador onde a mesma exercia funções diversas. Como ditas anteriormente, nem todos os casos foram de ruptura sem relação ao trabalho infantil, pois mesmo em meados dos anos 2000 ele permanece existindo em diversos estados do Brasil perpetuando-se a lógica da utilização da mão de obra infantil a exemplo disso às periferias dos grandes centros urbanas como também cidades interioranas. Nesses casos, os pais não acreditam que o ensino seja eficiente para as crianças ou simplesmente não tem condições materiais de deixá-las frequentar a escola já que necessita da ajuda da mesma para a manutenção da casa, cabe, nesse caso, a intervenção do estado para a resolução desse tipo de problema e com isso termos por completo a irradicação do trabalho infantil.

Com isso, deseja-se expor a lógica que ainda permeia o pensamento de uma parte da nossa sociedade, onde se priva a criança do seu direito de brincar ou de ser apenas criança conforme garantido pelo Estatuto da Criança e do Adolescente que diz que toda criança tem o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se.

Trazendo isso para o ambiente escolar alguns educadores acreditam em uma única possibilidade de ensino, e esse está completamente oposto com as brincadeiras, como se a criança estivesse na sala exercendo um trabalho, cumprindo a sua função de aluno muitas vezes não possibilitando a criança um aprendizado de forma mais dinâmica e divertida, já que em muitos casos, as brincadeiras são vistas apenas como recreação e preferível apenas ter aulas expositivas.

Contudo, vimos que apesar de todos os avanços em relação ao ensino infantil, ainda é presente a dificuldade de adaptar as brincadeiras com o aprendizado, isso se dá porque em nosso inconsciente essas duas formas são opostas, ou as crianças estão brincando ou estão aprendendo algo que na visão desses, teriam realmente alguma necessidade futura.

Segundo Kishimoto (2010), que em uma entrevista dada para a UNIVESP TV, afirma categoricamente, que foi a parti dos anos 90 que o mundo descobriu que é através da brincadeira que se aprende, porém, o Brasil chega a essa conclusão com vinte anos de atraso. Logo, sabemos que a brincadeira é um dos processos essenciais para o desenvolvimento do mundo infantil, já que a criança faz uma projeção de coisas imaginárias para o mundo real, conforme explicado pela mesma.

O lúdico tem uma grande importância dentro da sala de aula, porém as nossas escolas ainda estão presas no sistema de ensino antigo ou dito tradicional,

onde a criança ficaria apenas sentada na cadeira esperando ser passada alguma informação, nesse sistema, o que temos é o aluno como receptor e o professor o detentor de todo o saber, isso faz que muitos alunos não demonstrem nem um tipo de interesse pela a aula, com atividades apenas expositivas o educador nem sempre consegue a devida atenção das crianças, e principalmente a absorção das informações que estão sendo passadas em sala, já que nesse caso a interação do aluno é quase inexistente.

É imprescindível o uso das brincadeiras em sala, pois é através dela que se abre um campo de possibilidades na educação, melhoram-se as funções psicológicas, e também facilita a interação do conteúdo que se quer passar (MOURA, 2013). A utilização de atividades lúdicas servem para que o aluno sinta prazer de se envolver e brincar, e se a escola é um espaço de socialização e ampliação de mundo, nada melhor que se valer dessas atividades para atingir esse objetivo.

O lúdico deve ser visto como algo sério e necessário para ser tratado em sala de aula e isso requer muito esforço e dedicação

do educador, não se pode permanecer acreditando que o lúdico serve apenas como uma forma de distração, assim como foi pensado num passado recente.

Percebemos, porém, que alguns educadores sentem dificuldades de trabalhar o lúdico pela a falta de compreensão, o que é natural, pois o ser humano tende a resistir o que não é conveniente ou o que não podemos assimilar (MORIN, 2011).

Então, com isso vemos o quanto é complicado para o educador saber trabalhar corretamente com a ludicidade, não conseguindo desta forma, juntar o brincar com a educação objetiva, porque quando uma criança começa a imaginar algo diferente do convívio do seu orientador o mesmo sente dificuldade de acompanhar seu raciocínio para assim intermediar algo que venha contribuir para o desenvolvimento.

Segundo a teoria construtivista de Piaget, uma criança consegue aprender de forma significativa quando trabalha em grupo, nas brincadeiras as mesmas estão construindo suas ideias e aprendendo a conviver em sociedade, pois em um momento ou outro se deparará com alguma regra, seja ela pela ordem de quem irá jogar primeiro ou até mesmo pelas regras do jogo que estão brincando.

Neste momento, o educador serve como ponte entre a brincadeira e o aprendizado, instigando o aluno a aceitar um novo desafio. Quando usado em sala de aula, os jogos, brincadeiras ou canções deve-se deixar claro para o aluno qual o intuito daquilo, levando-o de forma guiada a perceber a mensagem passada na canção ou ate mesmo quando usado uma história como, por exemplo nas cantigas populares:

"não atire o pau no gato, (to-to), porque isso(isso-isso) não se faz(faz-faz) o gatinho (nho-nho) é nosso amigo(go-go) não devemos maltratar os animais. Miau! "(Amigovos, 2016),

Deseja-se usar essa versão da música mesmo sabendo que a mais conhecida é justamente a que diz ao contrário, exemplificando a importância de canções populares no ambiente escolar para mostrar que, através das canções podemos passar uma lição, começar um dialogo montando uma roda de conversa, elaborar ilustrações, explorar o conhecimento de mundo de cada aluno, enfim, proporcionar um aprendizado amplo, participativo e explícito, pois a canção diz claramente, para a criança não maltratar os animais.

Todavia, além da lição explícita na canção ela também poderia ser usada de formas diversas como, tanto para exercitar os movimentos como para melhorar as expressões dos alunos conforme defende Araújo "[...] Ampliar a linguagem da criança, desenvolver senso rítmico, exercitar a criatividade, são alguns objetivos educacionais com a música[...]."(Araújo, 2013).

A canção, neste caso poderá servir como um eixo norteador para que se possa explorar de diversas maneiras e proporcionar um conhecimento amplo, interativo e ao mesmo tempo interessante. Além da diversão, as canções passam valores, que posteriormente serão colocados em praticas socialmente. A todo o momento a criança está sendo preparada para o convívio em sociedade.

Na utilização de contos, existe também a possibilidade de brincar com fantoches ilustrando o que está sendo contado na história ou ainda trazer aos alunos imagens de objetos ou animais que nela estejam inseridos, e ainda pode-se fazer a associação das inicias dos nomes dos alunos mostrando que são palavras iniciadas com as mesmas letras dos seus nomes, certamente o conto ficará muito mais atrativo para a criança. O orientador poderá também focar na intenção principal dos contos que seria além de contar uma historia trazer uma advertência, uma lição, e através dele, a criança poderá aprender com a oralidade e a finalidade do estudo será atendida.

Seguindo a mesma linha de raciocínio, porém usado o jogo da memória, como exemplo, onde jogo consiste em adivinhar ou lembrar onde está a figura igual e que o vencedor será quem tiver o maior número de pares das figuras, estamos estimulando não apenas o convívio com os colegas, mas também elas aprenderam sobre as regras do jogo, a autoconfiança, bem como aceitar e superar desafios.

Ainda, de acordo com as figuras, estará ampliando o seu vocabulário e enriquecendo o seu repertório linguístico, pois estes podem ser representados tantos por letras como também por números ou até figuras de animais, abjetos, lugares, brincadeiras, etc. O que não podemos é restringir aquela ação a uma única coisa, já que a atividade em si, abre um leque de possibilidades cabendo tão somente o educador saber aproveitá-la.

BRINCAR É COISA SERIA

Entende-se que a brincadeira é de extrema importância para o desenvolvimento da criança, e que o professor precisa ser capaz de levar o aluno a pensar sobre aquele momento que está vivenciando, já que o orientador é o único que tem a informação, que aquele é um processo importante na vida do aluno.

Para P Serrão e S Serrão(2015) as transformações que acorreram na sociedade impossibilitam cada vez mais os pais de terem tempo e espaço para brincar com suas crianças, os mesmos atribuem aos professores e instituições a responsabilidade de através das brincadeiras fazer com que as mesmas sofram uma aculturação.

Ao que se vê, devido a exaustiva demanda dos pais em seus trabalhos, o tempo para se dedicar a estimular as crianças a brincarem ou até mesmo as acompanhar nas brincadeiras, torna-se cada vez mais precário, como se sabe, principalmente em grandes centros urbanos eles se deslocam por grandes períodos até o trabalho, tornando o cotidiano extremamente cansativo e com isso as escolas passam a ser a principal fonte onde ela terá contato com brinquedos, jogos e convivência e contato com outras crianças.

Quando uma menina brinca de cuidar de uma boneca, nesse momento também aprende sobre responsabilidade, pois sabe que precisa alimentar trocar, enfim, cuidar para que a mesma fique bem. Contudo, isso não significa, necessariamente que a brincadeira esteja condicionando a criança a ser mãe, mais sim, ampliando sua visão de mundo através da brincadeira possibilitando-a uma maior interação com o meio da qual ela esta inserida,desenvolvendo assim tanto suas emoções como sua coordenação motora, já que aquela boneca representa uma ser humano e que ela precisa mantê-lo seguro como toca aquele brinquedo passará a expressar-se e com isso desenvolver também sua capacidade cognitiva através da assimilação.

Na socialização com o grupo, e as expressões que a criança demonstra de forma espontânea diz muito sobre os sentimentos dela e sobre qual influência tem sofrido pelo o meio.

Quando uma criança brinca, ela consegue ser mais autêntica, ela comunica-se com seus colegas e orientadores, diferente de uma simples aula expositiva e altamente teórica, onde por muitas vezes ela ficaria reprimida, ou não teria a oportunidade de expor seus pensamentos.

Contudo, ao inserir o lúdico no ensino isso passa a ser uma ferramenta importantíssima tanto para o orientador, como também dos alunos, que ainda passam por um processo de adaptação (MOURA, 2013).

Mesmo com os avanços em pesquisas sobre a importância do lúdico e as infinitas possibilidades de utilização no cotidiano escolar, mesmo cientes da quantidade de benefícios que estas trazem, ainda assim o uso delas fica restrito a poucas atividades e mesmo assim restringi a espontaneidade da criança.

Segundo P SERRÃO e S SERRÃO(2015), nem sempre as instituições de ensino atribuem o devido valor ao brincar, acontecendo no máximo a integração da brincadeira e fazendo uma atividade dirigida.

Isso leva a crer que cada vez mais o educador será responsável por essa interação mantendo a sensibilidade e sabedoria para saber compreender e formular de forma assertiva os direcionamentos adequados para o desenvolvimento do aluno, apresentando atividades relevantes e respeitando o tempo de cada um para a sua compreensão, já que não é possível adiantar esse processo de aprendizado. Quando as brincadeiras são devidamente utilizadas elas passam a ser o principal aliado do professor no cotidiano.

Tanto os jogos como o ensino sistemático é de extrema importância. Não podemos desqualificar nenhum deles, e por essa razão o orientador deve ficar atento às oportunidades que irão surgir no decorrer das atividades cotidianas.

Outra questão importante é entender em qual fase o aluno se encontra no processo de desenvolvimento, e com isso trazer a ele atividades que possam contribuir e estimular ainda mais tanto o seu pensamento e criatividade como também deixar mais palpável suas ideias de mundo.

O orientador deve sempre ter em mente a diferença entre jogos e brinquedos, porque mesmo ambos estando associado à ludicidade, cada um cumpre um papel diferente.

No jogo normalmente existe uma regra para seguir já com os brinquedos poderão ser usados conforme a imaginação da criança, onde o objetivo é brincar, sem ter necessidade de uma regra, mais certamente existe um valor importante e significativo, para o aprendizado da criança conforme dito por Andrade (2016), "brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade o ato de se concentrar dentre outras habilidades" (2016, p,24).

Um dos maiores equívocos cometidos é acreditar que a brincadeira não trará benefícios futuros aos alunos, esta deve ser enxergada como um ensaio à vida adulta, pois a criança, no momento em que brinca, embora ainda não saiba, está passando por um processo de formação de identidade como também aprendendo a conviver em sociedade, moldando e sendo moldada pelos demais.

REGRA E LUDICIDADE

Baseando-se num dos principais significados para a palavra regra, seria aquilo que regula ou formula o modo apropriado de pensar ou agir em determinados casos.

Utilizando essa definição para o cotidiano escolar, ver-se outra questão importante e delicada para tratar, para que a criança sinta-se atraída pelos jogos ela precisa, em alguns casos, criar suas regras aprendendo assim a lidar com o grupo e dessa maneira, exerce seu potencial de liderança como também sua comunicação com o demais integrantes.

Com isso, o orientador precisará ficar atento para, que mesmo nas melhores intenções não leve aos seus alunos brincadeiras com todas as regras já estipuladas, não

os possibilitando explorar além do que lhes são apresentado ao mesmo tempo em que também não poderá deixar apenas para os alunos estabelecê-las, existindo uma flexibilidade entre o que o orientador apresenta e as que são criadas por eles.

Em concordância com os argumentos de MATOS, (2013) que propõe que estejam presentes na formação do educador infantil, disciplinas de caráter lúdico já que contribuiria para ampliação dos horizontes do educador e consequentemente para o desenvolvimento do aluno quando as atividades forem aplicadas em sala.

Tendo mais informações o orientador sentira menos dificuldades, sobre o assunto, pois se sentira devidamente preparado para situações vindouras.

Ainda dialogando com Matos, vemos que apesar de todos os esforços de juntar a pratica educacional com o lúdico, a existência de um abismo ainda permanece, principalmente na utilização das brincadeiras que estejam minimamente ligadas ao conteúdo que se deseja passar, o que se vê são práticas de atividades dirigidas.

Outro problema comum enfrentado na sala de aula seria a utilização de brinquedos considerados tradicionais, em contra partida aos tecnológicos, muitas crianças têm acessos a esses brinquedos desde os primeiros meses de vida, e com isso, em alguns casos, devido a todas as artimanhas que são usadas para prender a atenção das crianças, ou no caso toda a tecnologia, esses brinquedos rapidamente passam a ser os preferidos.

Sobre esse novos brinquedos, a conclusão de P. Serrão e S. Serrão (2015) é a seguinte:

Os novos brinquedos utilizados pelas as crianças são totalmente desvinculados do real significado do ato de brincar, são considerados perfeitos, transportando à criança a função de mero espectador passivo, são objetos caros desprovidos de imaginação, despertando na criança apenas o interesse imediato de tê-lo e a curiosidade de destruí-lo para saber o que se encontra no seu interior. (2015,p. 22)

O que se acredita é que com brinquedos prontos assim como alguns jogos não possibilitam a criança a criar uma nova regra, tão pouco a estimular a movimentarem- se. Os brinquedos tecnológicos permitiriam apenas a criança a assistir tão somente aquela ação, não podendo participar de forma ativa dela, e se o lúdico é usado para desenvolver entre outras funções, a cognição e os movimentos motores, com a predileção dessas crianças apenas por esses brinquedos existem um grande distanciamento do que é considerado necessário para um desenvolvimento saudável com a utilização desses brinquedos.

Já em relação a exercícios físicos com essas tecnologias as crianças são pouco estimuladas a praticar alguma atividade com exceção de jogos específicos, tornando- se ainda mais difícil quando estão em suas residências.

Com o advento da tecnologia percebemos que as crianças preferem jogos de vídeo games a brincar com um carrinho, sentem-se mais atraídas a assistir um vídeo no celular sobre novos jogos ao invés de praticar, de certa forma essas motivações podem ser vistas com naturalidade já que a todo tempo essas crianças são estimuladas a assim fazerem.

No âmbito familiar essa prática passa a ser vista com bons olhos já que se mostra uma solução eficaz e imediata de distrações, essas novas formas de brincar passam a sensação de segurança e conforto tanto para a criança como para os pais, no caso da criança ela apenas fica em frente ao seus brinquedos eletrônicos, e não correm o risco de se expor a algum risco ou até mesmo acidente. Para os pais, como já citado anteriormente, o fato de seus filhos ficarem em casa evita o desgaste da pouca energia que ainda os restam depois de um dia de trabalho, já que não precisarão acompanhá-los nas supervisões das brincadeiras.

Contudo, se formos analisar esses conjuntos de situação em longo prazo perceberão que as medidas tomadas trazem mais malefícios do que benefícios, não é atoa que crianças que não fazem nenhum exercício, o que seria comum nesse ciclo da vida correr, pular, cair entre outras coisas, começam a ficar obesas. Ainda de acordo com as mesmas "... só não entendemos porque em muitos lugares isso incomoda tanto alguns pais e professores". (2015,p.24).

As crianças que vivem em grandes cidades estão condicionadas ainda mais a permanecerem dentro de suas residências, uma prática adotada como medida de segurança, porém quando essas crianças chegam às escolas estão adaptadas a brincarem apenas com esses tipos de jogos mostram resistência a brinquedos tradicionais, vendo-se que é apenas nesse ambiente que ele tem contato com esse tipo de conteúdo.

Porém, não podemos negar que as tecnologias estão presentes no cotidiano e que dificilmente teremos êxito afastar as crianças delas, e de negarmos a sua importância ainda mais para uma geração que já nasceu tendo acesso a todas essas possibilidades de brincar. Araújo diz:

As brincadeiras folclóricas e tradicionais se modificaram se mistura aos diferentes contextos sócios, enfim, se modernizam, sofrem influências dos meios de comunicação atuais. (Araújo, 2013)

A tecnologia já faz parte do cotidiano dessas crianças, elas praticamente já nascem usufruindo dela, e todos os dias percebemos como torna-se cada vez mais atrativa seja

para crianças como também para os adultos.

Portanto, é de responsabilidade dos pais e educadores estudar e encontrar a melhor forma para a criança interagir com essas tecnologias, certamente essas já fazem parte do nosso cotidiano, orientadores e pais não podem se sentir reféns desses novos recursos, e sim encarar como uma nova ferramenta a ser usada. As pessoas adultas da relação cabem verificar para qual finalidade das tecnologias estão sendo usadas pelas crianças, na residência cabe aos pais estipular o tempo de uso dessas, e nas devidas instituições de ensino, fica a cargo dos orientadores encontrar a melhor forma de usá-la.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dito isso, fica evidente que essa questão permanece sendo um grande desafio para lidar, e com ela a necessidade de adaptar-se e está atento, constantemente, às mudanças que sofremos.

Não podemos cometer o equívoco de acreditar que o que sabemos é o suficiente, tão pouco que somos os detentores do saber. O processo de ensino é a todo o momento uma interação, que fiquemos cientes que da mesma forma que estamos ensinando algo a uma criança também estamos aprendendo com ela.

Cada geração vivenciou a infância a seu modo, com os recursos que estavam inseridos naquele contexto, não significa que uma geração seja superior a outra e sim que estamos em um processo constante de desenvolvimento, o cabível é mostrar que existem várias formas de brincar e se divertir, ao mesmo tempo que mantém o diálogo com esses novos recursos.

Quando se lança um olhar de respeito e sensibilidade sobre o outro somos capazes de melhor entender o mundo dele, é apenas observando crianças que conseguiremos entendê-las e desenvolver atividades lúdicas que melhor atendam suas necessidades. Observando-as, tiraremos preciosos ensinamentos, que posteriormente poderá ser usado em atividades na própria sala de aula.

Como bem dito por Pinsky, (1987); "De um ponto de vista puramente natural, o homem é o mais inadequado dos seres vivos existente em nosso planeta". Mais o que os outros animais não fazem com tanta destreza quanto nós é a apropriação de outros recursos necessários para a sobrevivência.

Adaptar-se é essencial e sempre nos saímos bem em relação a isso.

Nota-se que, com o passar dos anos e com a vida corriqueira e cheia de preocupações que é a vida adulta, nem sempre teremos a capacidade de nos colocarmos no lugar de uma criança, para compreender sua imaginação, a nossa criatividade não é mais a mesma, a todo o momento somos doutrinados a vermos o mundo de uma forma mais palpável, porém quando elas nos mostram o seu mundo a sua maneira diferente de enxergar, isso é mais que enriquecedor.

Leva-nos a recordarmos das crianças que um dia fomos, percebemos que em um momento no passado fomos tão criativos quantos elas são, e sabendo disso, não podemos privá-las de ser o que são: crianças, e como tal, precisam brincar para construir seu próprio mundo.

Além de percepção, o orientador precisa reconhecer que as mudanças que o cercam, mesmo que no primeiro momento, isso traga algum desconforto, em outro momento será de grande satisfação.

Nenhum homem nasce sabendo construir casas, fabricar armas ou utilizar o pêlo de outro animal. Só através do exemplo dos mais velhos ,ou seja por meio da aprendizagem ,é que ele chega a receber sua herança (PINSKY,1987.p7).

Não se pode acreditar que o que foi ensinado a uma turma de dois anos atrás será de total aproveitamento para a turma que esta iniciando agora, o processo de mudança existe desde o começo das civilizações e permanece sendo necessário. Tudo é renovado cotidianamente, nada e imutável, logo, as formas de ensinar também vão ser.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, De Amanda, A Importância do brincar no desenvolvimento infantil. 2016

DIAS,Simone,Trevizan A Importância do Lúdico. Americana, 2006.

FERNANDES, V, L, A Ludicidade nas Praticas Pedagógicas de Educação Infantil, Revista Cientifica eletrônica de ciências sócias aplicadas da EDUVALE.

FOUCAULT, Michel , Vigiar e Punir,(1926-1984) Edições 70 ,2013.

MATOS, Marcela, M: "O lúdico na Formação do educador: contribuições na educação infantil".Cairu, Bahia ,V.02, p.133-142, 2013.

MORIN, Edgar, Os Setes Saberes Necessários à Educação do Futuro. 2° ed. São Paulo: Cortez,2011.

SERRÃO, Maria dos R,P.;SERRÃO, Maria,R,S. O Lúdico Como Recurso Didático na

Educação Infantil.2015.57.Trabalho de Conclusão de Curso.(Monografia)Licenciatura Plena em Pedagogia, Universidade Rural da Amazônia,Gurupá-Para,2015.

PIMENTEL, Alexandra, A Ludicidade na Educação Infantil: Uma Abordagem histórica-Cultural, Psic. da Ed, n.26 1 sem, p.109-133 São Paulo, 2008.