



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E À DISTÂNCIA
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
DA EDUCAÇÃO BÁSICA – PARFOR
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

RONY WESLY MONTEIRO SOUSA

A FUNÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO

**MONTEIRO
2019**

RONY WESLY MONTEIRO SOUSA

A FUNÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a/ao Coordenação do Curso de Licenciatura em Educação Física (PARFOR) da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientadora: Prof. Me. Aurenisia Coutinho Ivo

MONTEIRO-PB

2019

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S725f Sousa, Rony Wesly Monteiro .
A função das atividades lúdicas no ensino [manuscrito] /
Rony Wesly Monteiro de Sousa. - 2019.
15 p.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em
Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD -
Monteiro , 2019.
"Orientação : Profa. Ma. Aurenisia Coutinho Ivo , UFPB -
Universidade Federal da Paraíba ."
1. Brincadeiras educativas. 2. Jogos pedagógicos . 3.
Aprendizagem escolar. I. Título
21. ed. CDD 372.86

RONY WESLY MONTEIRO DE SOUSA

A FUNÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em Educação Física.

Aprovado em: 19/10/2019.

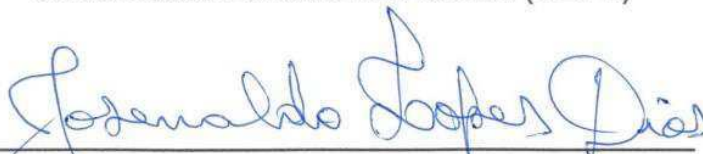
BANCA EXAMINADORA



Profa. Ma. Aurenisia Coutinho Ivo (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Dra. Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Josenaldo Lopes Dias (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

“Ensinar exige consciência do inacabado”

Paulo Freire

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. REFERENCIAL TEÓRICO	9
2.1 Os jogos e as brincadeiras na história	9
2.2 A importância das brincadeiras e dos jogos no desenvolvimento do jovem.....	10
2.3 Desafios Brincadeiras e Jogos	12
3. METODOLOGIA.....	12
4. ANÁLISE DO PROCESSO	13
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	14
REFERÊNCIAS	14

A FUNÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO

THE FUNCTION THE TAREAS GAMES LEARNING

Rony wesly monteiro de sousa*

RESUMO

O presente objetivo deste relato de estágio, fundamenta - se em apresentar a convivência desenvolvida com os jovens no Ensino Médio e relatar as exigências relacionadas às práticas pedagógicas do jogar, do brincar e da brincadeira em forma de um relato de experiência. Focado em abordagens que referencie a relação dos jogos educativos, das brincadeiras, da história e a convivência nas aulas práticas com os alunos da escola E.C.I.T José Leite de Sousa a pesquisa aborda a função das atividades lúdicas no ensino médio. Ao sabermos que os jogos oportunizam a construção de habilidades de convivência em equipe, das atitudes de cooperação, proporcionando prazer e satisfação ao estudante no processo ensino e aprendizagem, e ao compreender a relação entre o lúdico e o ensino no ambiente escolar. Os resultados obtidos permitiram verificar a valorização das atividades lúdicas, os jogos e brincadeiras como recurso pedagógico em sua prática. Acredito que o trabalho pedagógico com o lúdico na sala de aula possibilita ao professor tornar a aprendizagem motivadora, prazerosa e significativa, além de proporcionar aos alunos condições adequadas ao desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social.

Palavras-Chave: Brincadeiras. Jogo. Aprendizagem

ABSTRACT

The present objective of this internship report is based on presenting the coexistence developed with young people in high school and reporting the demands related to the pedagogical practices of playing, playing and playing in the form of an experience report. Focused on approaches that refer to the relationship of educational games, games, history and coexistence in practical classes with students of the school E.C.I.T José Leite de Sousa the research addresses the role of recreational activities in high school. Knowing that games provide the opportunity to build teamwork skills, cooperative attitudes, providing pleasure and satisfaction to the student in the teaching and learning process, and understanding the relationship between playfulness and teaching in the school environment. The obtained results allowed to verify the valorization of the playful activities, the games and games as pedagogical resource in its practice. I believe that the pedagogical work with the playful in the classroom enables the teacher to make learning motivating, enjoyable and meaningful, as well as providing students with adequate conditions for physical, motor, emotional, cognitive and social development.

Keywords: Jokes. Game. Learning.

1. INTRODUÇÃO

Para Brougère (2002), a trajetória dos jogos e brincadeiras, as diversas concepções evidenciadas e constituídas na juventude nos diferentes universos e classes sociais. Dessa maneira, o jovem como sujeito completamente submerso na cultura, não permite-se parar de refletir, pensar o espaço e o tempo tanto do jogo como da brincadeira, mediante a própria forma de interiorizar, transformar e conhecer o mundo no qual ela vive e está inserida.

Brougère (2002), ainda afirma que os jogos e as brincadeiras são conteúdos pedagógicas que poderão contribuir com eficácia dentro do processo de aprendizagem dos estudantes na escola especialmente dependendo do Ensino. Este por sua vez, para que se tenha o resultado esperado, deve ser utilizado de forma adequada, pois nesse contexto esses recursos, estas ferramentas possibilitarão o desenvolvimento do indivíduo no que se refere às habilidades e competências necessárias para o processo educativo seguro, com equilíbrio, dentro da formação cognitiva e pessoal. O presente trabalho teve como objetivo, apresentar a convivência desenvolvida com estudantes do Ensino Médio e relatar as exigências relacionadas às práticas pedagógicas do jogar, do brincar e da brincadeira na Escola Estadual de Ensino Médio, em Monteiro no estado da Paraíba, evidenciados durante o período dos estágios que oportunizaram vivenciar as práticas corporais propostas através dos jogos e das brincadeiras possibilitando a participação na construção das normas e regras de convivência no processo ensino e aprendizagem.

Dessa forma, através do lúdico, o desenvolvimento do jovem enquanto pessoa, concebendo e internalizando os os fazeres pedagógicos pautados em estudos, planejamentos que possibilitem execuções com exatidão e resultados com eficácia, as chamadas aprendizagens significativas. Desse modo, o brinquedo ou jogo contribui para que o jovem estudante do Ensino Médio possa compreender a importância das atividades lúdicas, em sua prática. além de proporcionar aos alunos condições adequadas ao desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social.

Já com relação aos jogos como instrumento e ferramenta pedagógico na Educação, Brougère (2002) salienta e enfatiza que o jogo não é naturalmente educativo, mas se torna educativo pelo processo metodológico adotado, ou seja, por meio de jogos e brincadeiras que o docente se apropria e assim pode desenvolver metodologias que contribuam com o desenvolvimento do aluno.

É visto que muitos estudiosos da infância referenciam e destacam na literatura a importância do brincar para o desenvolvimento e socialização do adolescente. Sendo assim, o trabalho aqui delimitado, tem como contribuição teórica os estudos de: Vygotsky (1989), Oliveira (2000) e Kishimoto (1999) e outros.

Diante deste contexto, é notório a importância dos jogos e das brincadeiras do brinquedo e das histórias, isto como uma necessidade emergencial tendo em vista, ser um fator inerente ao processo de desenvolvimento juvenil.

Neste âmbito, a premissa deste trabalho, tem como objetivo, apresentar a convivência desenvolvida com estudantes do Ensino Médio e relatar as exigências relacionadas às práticas pedagógicas do jogar, do brincar e da brincadeira na Escola Estadual de Ensino Médio, em Monteiro no estado da Paraíba, evidenciados durante o

período dos estágios que oportunizaram vivenciar as práticas corporais propostas através dos jogos e das brincadeiras possibilitando a participação na construção das normas e regras de convivência no processo ensino e aprendizagem. Trata-se, portanto, de uma pesquisa bibliográfica que se utiliza de livros, artigos científicos, monografias entre outras publicações recentes sobre o tema em questão. Inicialmente, utilizamos uma leitura exploratória sobre os aspectos relacionados a ludicidade e sua utilização no processo de ensino e aprendizagem dando sequência com demais estudos e relatos obtidos no momento do Estágio Supervisionado.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Os jogos e as brincadeiras na história

Para Alves (2010), os jogos e brincadeiras presentes na cultura portuguesa, africana e indígena acabaram difundidos na cultura lúdica brasileira. Esta cultura lúdica é formada, entre outras coisas, por jogos geracionais e costumes lúdicos. Implica dizer que as brincadeiras são universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo de uma nação.

Diante dos vários universos, dos diferentes espaços geográficos e culturais, os jogos hoje as brincadeiras de outrora de tempos passados, sempre estão presentes nas vidas das crianças e com múltiplas e variadas formas de brincar. Para Sarmiento (2003), *apud*, Carvalho, (2007), o estudo das culturas infantis tem como destaque a capacidade que as crianças possuem de produzir significados a ações existentes nas culturas dos adultos.

Segundo Sarmiento (2003) *apud* Carvalho (2007, p.03):

Os brinquedos e brincadeiras elaborados e vivenciados pelas crianças ao longo da história da humanidade são, portanto, objeto de estudo que surgem à medida que entendemos a infância como categoria geracional sociologicamente instituída e produtora de uma cultura própria.

Vigotski (2007), afirma que na abordagem histórico-cultural, brincar é satisfazer necessidades com a realização de desejos que não poderiam ser imediatamente satisfeitos. O brinquedo seria algo que não corresponde à realidade ou seja, um mundo ilusório, em que qualquer desejo pode ser realizado. Diante desta teoria, é visto quando as crianças mais novas brincam, utilizam muito a situação imaginária, o imaginário está intrínscico com força, enquanto as regras são vistas de forma mais ocultas, mas não deixam de existir.

Na vida dos jovens, todavia é enxergado a natureza do brincar, isto com o passar dos tempos, dos anos, as regras vão ganhando profundidade, propriedade e mais espaço, a situação imaginária vai diminuindo, a exemplo do jogo de queimada, no qual as regras são essenciais e primordiais, mas a situação imaginária dos dois lados opostos em “guerra” e de comportamentos diferentes daqueles da vida real não deixam de existir.

De acordo com Souza (2005), marcas arqueológicas e as pinturas rupestres deixam claro que, na antiguidade, já existiam alguns jogos que os gregos e romanos jogavam, como por exemplo, o pião contemporâneo. No século IX a.C. foram encontradas as primeiras

bonecas em túmulos de crianças. Este sentido é também evidenciado em pesquisas de arqueólogos encontradas nas ruínas Incas do Peru, vários brinquedos infantis.

Em estudos, são registrados por pesquisadores que adolescentes gregos, sem intenção distraíam-se lançando uma bola cheia de ar na parede, feitas de bexiga de animais, coberta por uma capa de couro. O moderno “cabo de guerra” já era conhecido e utilizado pelos adolescentes de Atenas, o jogo de pique pega conhecido como “pegador”, é uma forma de jogo que está presente nas diversas culturas (LOPES, 2007).

Para Kishimoto (1993), os jogos foram transmitidos de pais para filhos: A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória juvenil.

De acordo com Kishimoto (1993), foi introduzido no contexto brasileira o folclore português, por meio da oralidade, e assim, foram criados os contos, as lendas, superstições, versos, adivinhas e as parlendas, e também personagens como o bicho-papão, a mula sem cabeça, a Cuca, Lobisomem, e outros, trazidas pelos portugueses e conseqüentemente se originaram brincadeiras infantis tendo estes personagens.

Segundo as afirmações de Alves (2010), os costumes portugueses, dentre eles seus jogos e brincadeiras, já traziam a influência dos costumes dos povos asiáticos, originados da presença portuguesa nessas terras. Complementa Alves (2010) que grande parte dos jogos tradicionais mais conhecidos do mundo, como o jogo de saquinhos (ossinhos), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião, pipa e outros chegaram ao Brasil por intervenção dos primeiros portugueses.

É relevante referenciar que todos os jogos, brincadeiras e brinquedos citados contribuíram para a construção da cultura lúdica juvenil brasileira, destacando-se na contribuição indígena, as atividades lúdicas que imitam elementos da natureza, principalmente animais (ALVES, 2010).

Cabendo portanto, ao professor de Educação Física, fazer do seu fazer pedagógico um instrumento facilitador de reflexão no sentido de oportunizar possibilidades de “re”construção dos imaginários existentes nos jovens no era digital e de conexão na diversidade das redes.

2.2 A importância das brincadeiras e dos jogos no desenvolvimento do jovem

Diversos são os benefícios dos jogos e das brincadeiras, podemos comprovar e descrever, o deslumbramento e o prazer que estes exercitam nas pessoas. São aspectos lúdicos que produzem essa sensação, este por sua vez quer dizer divertimento, passatempo, distração, movimento satisfatório, espontâneo e de contentamento.

O lúdico, para Almeida (2005), passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De forma que a definição e conceitos deixaram de ser o simples sinônimo de jogo e suas implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

É indicada como uma atividade arquetípica a brincadeira (modelo ideal, inteligível, do qual se copiou toda a coisa sensível). Os alunos inventam suas próprias brincadeiras, sendo de competição, jogos corporais, gestos espontâneos e ações que levam a imaginar e combinar os gestos ao faz de conta (SOUZA, 2005).

Na maioria das vezes as relações que os adolescentes aprendem, imbuídas de valores e crenças, possuem características do meio nos quais geram mudanças

comportamentais. Tal experiência em se relacionar com o outro, influencia ativamente a vida de um jovem. Diante deste fato, quando há essa interação a criança deixa de ser receptiva e torna-se ativa, explorando o ambiente, construindo estruturas mentais, com mais autonomia e sendo totalmente capaz de conquistar seu espaço e superar desafios construindo habilidades cognitivas significativas.

Vygotski (2006), acredita na ideia de que o crescimento do jovem é acompanhado por fases ou etapas de desenvolvimento, caracterizando aspectos peculiares e significativos, tais como: o físico, o cognitivo, o emocional e o espiritual, importantes para a sua formação integral.

Com relação ao fenômeno brincar, para exergar uma melhor compreensão, percebe-se a importância dessa atividade para o desenvolvimento e aprendizagem dos estudantes, e conseqüentemente, para as instituições de Ensino Médio.

É enfatizado na teoria de Vygotski (2006), que aprendizagem e desenvolvimento não são sinônimos. Nesse caso, a aprendizagem deve ser coerente com o desenvolvimento da criança, a capacidade de aprender está relacionada com a zona de desenvolvimento em que a criança se encontra. Em consonância a este ser, a aprendizagem estimula processos internos de desenvolvimento, criando zonas de desenvolvimento proximal. “[...] a aprendizagem não é, em si mesma, desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem que conduz ao desenvolvimento mental [...]” (VIGOTSKII, 2006, p.115).

Para tanto, a zona de desenvolvimento proximal é um conceito importante da teoria de Vygotski (2007). Segundo o autor termina dois níveis de desenvolvimento: o real, representando o que a criança já consegue realizar sozinha, e o potencial, que significa aquelas atividades que a criança tem capacidade de realizar, mas ainda não o faz. A zona de desenvolvimento proximal, ou ZDP, se encontra entre esses dois níveis de desenvolvimento, ela representa o que o sujeito consegue realizar, mas contando com a ajuda de um mediador. O que está na ZDP hoje, amanhã pode ser desenvolvimento real. Ou seja, é essencial para o aprendiz criar a zona de desenvolvimento proximal.

O brincar entendido como uma ação importante para o desenvolvimento da criança e Vygotski (2006) confirma essa afirmação. O autor coloca que o brincar é uma atividade que estimula a aprendizagem pois cria uma zona de desenvolvimento proximal no sujeito.

De acordo com Vygotski (2007), nossa relação com o mundo é mediada. No contexto e realidade das escolas de educação infantil essa questão deve ser bem observada e enxergada em sua profundidade ao pensar na qualidade das brincadeiras a serem vividas naquele ambiente. Deve ser considerado e percebido que tudo ao redor do estudante é capaz de instigar, estimular e enriquecer as brincadeiras, ou o oposto o contrário. Assim a mediação no contexto e realidade da escola enfatiza as mediações cotidianas rotinadas pela intencionalidade da ação. O docente a todo o momento em seu fazer pedagógico se preocupa com a aprendizagem das estudantes. Não pode de outra forma no brincar e as mediações devem ocorrer intencionalmente, pensadas, estudadas e planejadas pelo docente para que a duração o tempo de brincadeiras dentro da escola seja usufruído de forma eficiente, sendo aproveitado prazerosamente ao máximo pelas crianças.

Como qualquer outro esporte este relacionado à Educação Física escolar, Segundo Gomes (2008), a atividade física aprimora o desenvolvimento do aluno, contribuindo no convívio com a sociedade, no entendimento de aprender e a seguir regras, e a respeitar o limite do seu corpo e dos colegas. Como também aponta, que as atividades de corridas, de salto e lançamentos ajudam a formar jovens com habilidades motoras e agilidades de raciocínio.

Oliveira (2006), também fala sobre a necessidade de haver a aplicação de uma proposta transformativa pela qual:

As transformações ocorrerão em relação às limitações físicas e técnicas dos alunos em realizar determinados movimentos, deve-se enfatizar o prazer e satisfação do aluno em movimentar-se, pois a tarefa da escola não é o treinar o aluno, mas estudar o esporte de forma atrativa e compreensiva, incluindo a efetiva participação de todos (OLIVEIRA, 2006, p.31).

De acordo com Ayoub (2001), quando o adulto abre mão da sua mediação no processo educativo, a situação pode ser chamada de abandono pedagógico. Afirma a autora que é justamente no contexto e realidade da brincadeira que o docente descobre o seu papel de mediador.

É reconhecido por Brougère (1998) a importância dos materiais do jogo e da forma como o adulto organiza esse contexto, e afirma que eles são decisivos para que a liberdade do estudante ao brincar seja mantida. Portanto, na escola deve preocupar-se com todo o contexto e realidade para assim possa favorecer o brincar dos estudantes, sendo o docente mediador do brincar.

2.3 Desafios Brincadeiras e Jogos

Brincadeiras e Jogos são algo de uma simplicidade, naturalidade e ingenuidade ímpar no dia a dia dos jovens quando eles se juntam. Isso nasce fluído espontaneamente, ocasionando uma interação sem a existência de quaisquer problemas evidenciado na expressão, externada do prazer e da alegria vindo da alma uma expressão contagiante. Para tanto, momentos de grandes especialidades como esses devem ser enaltecidos, valorizados, sendo incluídos à rotina de forma planejada e sistemática. Todavia é necessário referenciar que o improvisado não deve ser uma constante e dê o tom da gestão de sala de aula. Ao contrário somente um planejamento estratégico sistemático e detalhado da rotina faria com que o ensino médio conquistasse os seus objetivos.

3. METODOLOGIA

As reflexões explicitadas nesse estudo foram desenvolvidas no decorrer das intervenções realizadas na E.C.I.T José Leite de Souza, durante o período do Estágio Supervisionado do curso de Educação Física. Percebeu-se a valorização dos aspectos lúdico, através da importância destacada na vivência dos jogos e das brincadeiras tradicionais infantis no contexto escolar, pautado em estudos e planejamento estratégico. Para atingir esse propósito, realizou-se observações, análises e encontros pautados em reflexões dialogadas junto aos docentes diante do fazer pedagógico tendo como ponto de partida, oficinas temáticas e atividades práticas.

No período das observações e intervenções realizadas em sala de aula, em alguns momentos, foram trabalhados no fazer pedagógico, algumas temáticas relacionadas ao jogar e ao brincar, isto por meio de oficinas temáticas nas quais utilizava-se recursos e ferramentas como dinâmicas, pinturas, músicas, sucatas e discussão de textos.

Todavia, foi explorado o jogar e o brincar nas atividades, não apenas relacionado a momentos de diversão, mas, também como condição de desenvolvimento integral dos sujeitos. Segundo Oliveira (2000), como condição de todo o processo evolutivo da criança, manifestação do modo como ela organiza sua realidade e lida com suas possibilidades, limitações e conflitos, contribuindo para a sua inserção no universo sócio-histórico-cultural.

No contexto atual, observa-se a vital necessidade de reflexões dialogadas no universo de estudos e planejamentos das escolas. Onde a maioria dos jovens que fazem parte do Ensino Médio, adolescentes que precisam de orientação na hora do brincar, a maioria delas só sabem “correr”, “bater”, “brigar” ou aquelas alheias ao mundo no qual ela está presente, em razão do uso abusivo das tecnologias vindo da informática, em especial, os tablet’s e os celulares.

A escola possuía uma estrutura pedagógica centrada em planejamento e estudo alinhados a um monitoramento das atividades, direcionados a temas diversos e, em especial, isto por entender a importância do tema - Jogos, brinquedos e brincadeiras para o fazer interdisciplinar. O objetivo é desenvolver no estudante o interesse pela atividade física, através dos jogos e brincadeiras, conhecer e conviver com a cultura brasileira, com olhos no seu desenvolvimento corporal, motor, na forma de comunicação, expressão e formação integral.

Neste universo, o fazer pedagógico pautados em atividades referenciadas nos jogos e brincadeiras aqui listados como: Amarelinha, Cabo de guerra, Jogo da Memória, dentre outros, por meio de cinco pedrinhas, cabra-cega, ciranda, e tantos outros. Os saberes e conceitos envolvidos possuíam a premissa de instigar o aprender mais sobre o próprio corpo, e assim possibilitar também, o cuidar melhor de si e do outro. Identificar por meio dos movimentos as habilidades e competências motoras, enxergando e interiorizando elementos diversificado de linguagens ao alcance do jovem.

4. ANÁLISE DO PROCESSO

Brincadeiras e Jogos são algo de uma simplicidade, naturalidade e ingenuidade ímpar no dia a dia das crianças quando elas se juntam. Isso nasce fluindo espontaneamente, ocasionando uma interação sem a existência de quaisquer problemas evidenciado na expressão, externada do prazer e da alegria vindo da alma uma expressão contagiante. Para tanto, momentos de grandes especialidades como esses devem ser enaltecidos, valorizados, sendo incluídos à rotina de forma planejada e sistemática. Todavia é necessário referenciar que o improvisado não deve ser uma constante e dê o tom da gestão de sala de aula. Ao contrário somente um planejamento estratégico sistemático e detalhado da rotina faria com que Ensino Médio.

Na citada escola, o objeto de estudo havia sim um planejamento das atividades de jogar, os jovens explicitavam uma interação relevante participando em todas as atividades, porém, muitas vezes o desafio a ser enfrentado estava na questão na realização seja dos jogos seja das brincadeiras, nos momentos que a atividade planejada teria de ser modificada para possibilitar a inclusão de outras turmas em razão do espaço da aula (pátio), ser usado por outra atividade no período das festas juninas, outro desafio, era a junção de turmas com faixa etária diferente para a realização de atividades aplicadas para adolescentes. Portanto, houve desafios, e perspectivas a fim de demonstrar o quão valioso, significativo e prazeroso, pode ser esse processo de ensinar e de aprender baseado em um fazer pedagógico respeitando a diversidade com solidariedade, partindo de vivência do brincar, dos jogos e dos brinquedos populares.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O momento de Estágio Supervisionado, proporciona um olhar mais ampliado na prática relacionada com a teoria, isso faz a diferença quando principalmente destacamos o processo do lúdico (jogos, brincadeiras e lazer), assim durante os momentos de observação do processo de ensino na referida escola, ficou evidente o quanto essa forma lúdica contribui no processo escolar como um todo, tornando o aprender determinados conteúdos, mais próximos dos alunos e mais agradáveis quando possíveis de serem com o recurso do lúdico. Porém se faz necessário enfatizar as possibilidades existentes, e sentida e enxergada junto a maior expressão da cultura lúdica corporal. Foram sentidas e identificadas possibilidades de experienciar, ou seja, vivenciar ao meio da experimentação de uma melhoria no relacionamento dos estudantes que interagia nas atividades propostas.

Diante deste prisma, os jovens conseguiam ser evidenciados, expressando-se com habilidades em criar, fantasiar e os docentes proporcionavam os momentos, indiscutíveis, excelentes colaboradores do processo de formação integral de seus alunos.

Diante do conjunto de valiosas observações e intervenções os resultados conquistados e alcançados mediante a este relato objetivou aprimorar o conhecimento sobre o jogar e o brincar no Ensino Médio, visando demonstrar a importância para o desenvolvimento dos alunos. Além disso, atividades lúdicas devem ser sempre uma fonte de aprendizagem em prol da melhoria do desenvolvimento em todos os aspectos do desenvolvimento afetivo e intelectual do jovem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. T. P. **O Brincar na Educação Infantil**. Revista Virtual EFArtigos. Natal/RN- volume 03- número 01- maio, 2005.

ALVES, Rubem. **O desejo de ensinar e a arte de aprender**. Revista Mundo Jovem. Ano 48 fevereiro/ 2010. (Metodologia / didática / prática)

AYOUB, E. **Reflexões sobre a Educação Física na Educação Infantil**. Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, supl.4, p. 53-60, 2001.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

GOMES, A. L. J. **A atividade física como conteúdo pedagógico e formativo**. Programa de Desenvolvimento Educacional-PDE. Londrina, 2008.

KISHIMOTO apud CARVALHO, Levindo Diniz. UFMG -GT-07: **Educação de jovens de 10 a 16 anos**. Agência financiadora: CNPq, 1993.

KUNZ, E. **Transformação didática - pedagógica do Esporte**. Ijuí – RS, 1994

LOPES, Sérgio Roberto; LOPES, Shiderlene Vieira de Almeida; VIANA, Ricardo Luiz. **Metodologia do Ensino de Matemática**. Curitiba: Editora Ibepex, 2007.

OLIVEIRA, Vera B. (org.). **O Brincar e a criança do nascimento a juventude**. Petrópolis:Vozes, 2000.

SARMENTO apud CARVALHO, Levindo Diniz. UFMG -GT-07: **Educação de crianças de 0 a 16 anos**. Agência financiadora: CNPQ, 2003.

SOUZA, V. L. T. **Escola e construção de valores: desafios à formação do aluno e do professor**. São Paulo, Loyola, 2005.

VYGOTSKY, L. S. apud BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: Brasil MEC/ SEB. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. _ Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 35.

VYGOTSKY, L.S., Luria, A. R., & Leontiev, A. N. (2006). **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In: J. Cipolla Neto, L.S. Mena Barreto, M. T. F. Rocco e M. K. Oliveira (Orgs.). *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem* (6a ed.). São Paulo: Ícone. (Trabalho original publicado em 1933)

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. L.S. Vygotsky; Organizadores Michael Cole... (et al.); tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. - 7ª edição - São Paulo: Martins Fontes, 2007. - (Psicologia e Pedagogia)

