ATIVIDADES LÚDICAS UM DESPERTAR DO CONHECIMENTO EM QUALQUER DISCIPLINA

CARLOS EDUARDO SANTOS SILVA

RESUMO
O artigo científico demonstrará que a sociedade está em constante evolução e que a escola proporcionar uma educação de qualidade, enfatizando o valor dos jogos e atividades lúdicas como ferramentas eficazes para a construção do conhecimento. Traremos a visão de Freire que vê a escola um lugar de trabalho, ensino e aprendizagem, permitindo que os alunos se superem continuamente e que a aprendizagem é uma experiência social mediada por instrumentos e signos, como a linguagem. Daremos sequência falando da sociedade da aprendizagem onde os professores devem ajudar os alunos a desenvolver a competência de aprender, estimulando a autoconfiança e direcionando a informação de acordo com suas necessidades. Isso requer que os professores se atualizem e desenvolvam suas próprias competências de aprendizagem. O objetivo do artigo é de inovar a educação e promover uma experiência prazerosa e inclusiva para todos os alunos, contribuir para a evolução da sociedade e proporcionar uma educação de qualidade. Com está pesquisa buscamos estratégias para solucionar a complexidade do aprendizado, utilizando jogos e brincadeiras como ferramenta de trabalho. Para dar sustentação a nossa pesquisa falaremos da ludicidade que é uma parte importante da vida humana e, ao mesmo tempo, um problema que deve ser orientado e estudado como parte fundamental da estrutura social do jogo que é uma atividade voluntária, com regras, limites de tempo e espaço, acompanhado de alegria e tensão. Os jogos pedagógicos são essenciais para a aprendizagem dinâmica, contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio, autonomia intelectual, habilidades sociais, linguagem e sociabilidade das crianças. Falaremos ainda do desenho, do teatro e da música. Para finalizar falaremos do docente e a educação no século XXI. A escolha do tema por ser docente busco que todos os alunos possam aprender em minhas disciplinas, Geografia, História e Educação Física e pelo lúdico oferecer oportunidade de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Educação; Escola; Ferramentas.

ABSTRACT
Thais científica articule Willi demonstra-te Tha Society si Constant evolvem and. Tha Scholz soul provede quilite educativo, educativo Thé valeu o games and. recreacional recreacional as effective tools for building knowledge. We will present Freire's vision, which sees schools as places of work, teaching, and learning, allowing students to continually improve themselves, and that learning is a social experience mediated by instruments and signs, such as language. We will continue by discussing the learning society, where teachers must help students develop the ability to learn, encouraging self-confidence and directing information according to their needs. This requires teachers to update themselves and develop their own learning skills. The objective of this article is to innovate education and promote a pleasurable and inclusive experience for all students, contribute to the evolution of society, and provide quality education. With this research, we seek strategies to solve the complexity of learning, using games and play as work tools. To support our research, we will discuss playfulness, which is an important part of human life and, at the same time, a problem that should be guided and studied as a fundamental part of the social structure of play, which is a voluntary activity, with rules, time and space limits, accompanied by joy and tension. Educational games are essential for dynamic learning, contributing to the development of reasoning, intellectual autonomy, social skills, language and sociability in children. We will also discuss drawing, theater and music. Finally, we will discuss teachers and education in the 21st century. I chose this topic because I am a teacher and I want all students to be able to learn in my subjects, Geography, History and Physical Education, and because playfulness

offers learning opportunities.
KEYWORDS: Education; School; Tools.

INTRODUÇÃO

A aprendizagem é um processo que transforma a estrutura mental do aprendiz seja por condicionamento operante, experiência ou ambos. Pode acontecer através de técnicas de ensino ou aquisição de hábitos. É uma característica essencial do psiquismo humano, dinâmico e criativo, buscando sempre novos métodos para melhorar.

O objetivo do artigo é de inovar a educação e promover uma experiência prazerosa e inclusiva para todos os alunos, contribuir para a evolução da sociedade e proporcionar uma educação de qualidade.

Com está pesquisa buscamos estratégias para solucionar a complexidade do aprendizado, utilizando jogos e brincadeiras como ferramenta de trabalho.

A escolha do tema por ser docente busco que todos os alunos possam aprender em minhas disciplinas, Geografia, História e Educação Física e pelo lúdico oferecer oportunidade de aprendizagem.

Trabalharemos com pesquisa bibliográfica através de uma investigação científica de obras já publicadas no Google Acadêmico, Scielo, Biblioteca Digital Brasileira, Teses Dissertações, Biblioteca Digital, BNCC, PCN, LDB, também com os autores: Alarcão (2010); Huizinga (2007); Friedmann (2003); Salomão; Jordão (2007); Reverbel (1997); Koudela (2010); Costa (2004);Gross (2007); Piaget
(1976,1973,1997); Aristoteles(1986);dentre outros.

ATIVIDADES LÚDICAS UMA PROPOSTA DIVERSIFICADA NA EDUCAÇÃO

Freire (1975, p. 30) expressa que a escola deve ser um lugar de trabalho, de ensino, de aprendizagem. Um lugar em que a convivência permita estar continuamente se superando, porque a escola é o espaço privilegiado para pensar.

A aprendizagem é uma experiência social mediada por instrumentos e signos. Signos significam algo para o indivíduo, como a linguagem falada e escrita, possibilitando a interação entre linguagem e ação.

Os professores na sociedade da aprendizagem devem ajudar o aluno a desenvolver a competência de aprender, dar suporte, estrutura e estimular a aprendizagem e autoconfiança, direcionando a informação processual, produto da análise crítica, ver do que precisam. Para isso, se atualizar e desenvolver suas competências de aprender a aprender. (ALARCÃO.2010, P.13-41).

Conforme Gross (2007, p.44)

A ludicidade é uma ocorrência de todos os tempos, é parte integrante da vida de todo ser humano, mas também é um problema que surge e deve ser estudado e orientado como um dos aspectos fundamentais da estrutura social. Ela é tudo quanto diverte e entretém o ser humano e envolve uma ativa participação. Se processa tanto em torno do grupo como, das necessidades individuais.

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2007, p. 33).

Piaget (1996) defendeu que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Elas não são apenas uma forma de desafogo ou algum entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

"O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil"(PIAGET,1976).

Os jogos pedagógicos são essenciais para a aprendizagem dinâmica, favorecendo o desenvolvimento do raciocínio, autonomia intelectual e habilidades sociais das crianças. Eles também promovem o desenvolvimento da linguagem e sociabilidade por meio do contato com objetos e situações diversas.
Friedman (2003, p.3) defende "Dentro da Escola acredita ser possível o professor se soltar e trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos". Assim, é papel indispensável a professores e gestores escolares refletir acerca da importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitadora do ensino e da aprendizagem.

As atividades lúdicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental são fundamentais para o processo de ensino aprendizagem, elas despertam o interesse e o prazer em adquirir o conhecimento, tornando as crianças pensantes, criativos e críticos contribuindo assim para o seu desenvolvimento integral. (BNCC, p. 214).

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para boa saúde mental e física (MARTINI; SALOMÃO; JORDÃO,
2007, p. 4).

QUADRO I- EIXOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA NA BNCC

Brincadeiras e jogos	São atividades voluntárias realizadas em grupos, para fins de recreação e lazer, em que os participantes criam regras comuns para todos. Caracterizam expressões culturais e a possibilidade de aprender sobre a convivência social.
Esportes	Envolvem práticas corporais realizadas com o intuito de comparação e competição entre indivíduos ou grupos quanto ao melhor desempenho. Possuem normas formais e específicas para a disputa.
Ginásticas	De modo geral, exploram as possibilidades de expressão corporal, a interação social e o compartilhamento do aprendizado através das práticas corporais. As outras modalidades permitem o aprimoramento do condicionamento físico e a conscientização corporal.
Danças	Práticas corporais que se caracterizam a partir do ritmo musical, de modo a formar uma coreografia, e exploram a expressão corporal de forma individual ou coletiva, com codificações específicas.
Lutas	Abordam disputas corporais entre adversários, utilizando-se de movimentos orientados por técnicas e estratégias de ataque e/ou defesa.
Aventura	Explora as práticas corporais em um ambiente desafiador, seja na natureza ou na cidade, envolvendo correr, escalar, pular, saltar, escorregar e qualquer atividade considerada de risco.

Fonte: https://sae.digital/educacao-fisica-na-bncc/

A Educação Física, segundo a BNCC(Base Nacional Comum Curricular), aborda a expressão dos alunos através das práticas corporais, que possibilitam experiências sociais, estéticas, emotivas e lúdicas, essenciais para a Educação Básica. É um dos componentes curriculares e uma das competências essenciais para o Ensino Fundamental.
A metodologia que utiliza jogos parte da proposta de unir o Lúdico ao Pedagógico e promove a interação social, estimula a criatividade e desperta o interesse dos alunos. Lembrando que a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) possibilita que o professor escolha metodologias que promovam a aprendizagem e nesse caso, a gamificação pode ser amplamente utilizada nas aulas de História.
QUADRO II- EXEMPLO DE TRABALHOS LÚDICOS NAS DIVERSAS DISCIPLINAS

HISTÓRIA	Na temática do jogo (independente do formato escolhido) deverão ser tratados aspectos como tipo de governo, religião e sociedade do povo sorteado. Exemplo, em um jogo que tenha perguntas a serem respondidas, essas áreas podem servir como base para a criação dessas perguntas.
GEOGRAFIA	A geografia é a ciência que estuda a relação sociedade e natureza, dessa forma, no jogo deve estar presente de que maneira o povo sorteado se organizava e transformava o espaço em que vivia. Exemplo, perguntas relacionadas a como eles se localizavam no espaço, mapas e marcos geográficos (cartografia), se conquistaram novos territórios, se utilizavam a agricultura ou outras atividades econômicas para formar as cidades, etc. Incluía informações de posição geográficas, como por exemplo qual é a localização desse povo referente a continente, ao mapa mundi, podendo comparar mapas (localização) antiga versus mapa (localização atual), quais seriam os países que atualmente fazem parte desse território.

Fonte:https://nastramasdeclio.com.br/historia/jogos-didaticos-como-atividade-na-aula-de-historia

Podemos utilizar como atividade lúdica também no teatro, apresentaremos um pouco da história do teatro como para que desperte o interesse por um conteúdo tão rico.
Aristóteles (1986) também deu destaque ao jogo na educação como recurso para a preparação para a vida prática e, ao mesmo tempo, para proporcionar prazer. Diverge de Platão, entre outros aspectos, quando sugere que o teatro não imita os fatos, mas as ideias abstratas. Trata ainda da imitação enquanto ação natural do homem desde a in-

fância e sugere que, tanto vivenciá-la (a imitação) quanto assistir a ela, seria uma fonte de prazer vinculada ao aprendizado.
O ensino do teatro é fundamental, pois, através dos jogos de imitação e criação, a criança é estimulada a descobrir gradualmente a si própria, ao outro e ao mundo que a rodeia. E ao longo do caminho das descobertas vai se desenvolvendo concomitantemente a aprendizagem da arte e das demais disciplinas. (REVERBEL, 1997 p.25).

O teatro, no processo de formação da criança, cumpre não só a função integradora, mas dá oportunidade para que ela se aproprie crítica e construtivamente dos conteúdos sociais e culturais de sua comunidade mediante trocas com os seus grupos. No dinamismo da experimentação, da influência criativa propiciada pela liberdade e segurança, a criança pode transitar livremente por todas as emergências internas integrando imaginação, percepção, emoção, intuição, memória e raciocínio. (PCN, 1997, pág. 84).

O teatro é uma das artes mais utilizadas nas escolas, porque cria um espaço generoso onde o jovem – ou a criança – pode se descobrir como ser criativo. Isso â átimo, mas muitas vezes as escolas atribuem ao espaço de criação finalidades que não são inerentes atividade artística (COSTA, 2004).
O teatro começou na Pré-História e foi organizado pelos gregos em Atenas, por volta de 550 a.C., originando-se das celebrações para o Deus Dionísio. O teatro pode ser exibido em diversos lugares, mas a tradição está nos palcos ou nas ruas. Na Grécia, os teatros ao ar livre, como a arena, eram características marcantes.
O teatro grego, também chamado de pantomima, é uma tradição de mímica com movimentos imitados e expressões faciais, incluindo o uso de máscaras.
O teatro na escola, de acordo com os PCNS (Parâmetros Curricular Nacional), tem o intuito de que o aluno desenvolva um maior domínio do corpo, tornando-o expressivo, um melhor desempenho na verbalização, uma melhor capacidade para responder às situações emergentes e uma maior capacidade de organização de domínio de tempo.
Spolin (2010) diz que os jogos teatrais são um sistema de regras estabelecidas, são baseados em problemas propostos a serem solucionados por determinados grupos de jogadores. O objetivo de ensinar a linguagem artística de teatro as crianças, jovens, atores e diretores.
O objetivo maior de Spolin sempre foi alcançar inteiramente os professores sem formação ou base de teatro, visando levar os jogos teatrais como um recurso onde há circunstancias diversas de aprendizagem. (KOUDELA,2010, p.29).
Quando falamos em atividades lúdicas podemos englobar as mais diversas atividades o desenho desde a infância é uma delas.
Piaget (1973)" O desenho é uma das manifestações semióticas, isto é, uma das formas através das quais a função de atribuição da significação se expressa e se constrói. Desenvolve-se concomitantemente às outras manifestações, entre as quais o brinquedo e a linguagem verbal".

A forma de uma criança conhecer o objeto passa por significativas transformações em sua evolução, no processo de adaptação ao meio que se dá por sucessivos movimentos de equilibração. Inicialmente, predomina a ação nas relações com o objeto. É o período sensório-motor que se estende até os dezoito meses aproximadamente. Na fase seguinte, a ação é substituída pela representação. Nessa etapa, pré-operacional ou simbólica, a criança ainda não opera mentalmente sobre os objetos, o que ela só conseguirá fazer a partir de aproximadamente sete anos. O período simbólico se caracteriza pelo desenvolvimento da capacidade de representação, em suas diferentes manifestações - a imitação, o brinquedo a imagem mental, o desenho e a linguagem verbal. Essa capacidade é fundamental para a continuidade do processo de desenvolvimento: torna possível, no período operatório, a transformação exclusivamente mental do objeto; no período formal, já na adolescência, possibilita a abstração (PIAGET,1997 p.32)

O desenho na escola é uma linguagem importante para construir o conhecimento geográfico, podendo resgatar conhecimen-

tos prévios, contextualizar, problematizar, e construir conceitos com os alunos. Além disso, é uma técnica eficaz de aprendizagem e fixação de conteúdo, pois envolve a memória e elaboração de conceitos. O processo da pintura ajuda na recordação e envolve ação motora e inspeção visual da imagem.

Vygotsky (apud OLIVEIRA, 2008, p.30) "são inúmeras as formas de utilizar signos como instrumentos que auxiliam no desempenho de atividades psicológicas". Fazer um desenho de uma paisagem, representar nesse desenho as características daquela paisagem é uma forma de melhorar as possibilidades de armazenar informações.

De maneira lúdica podemos trabalhar o desenho nas aulas de geografia por meio dos mapas. Os mapas são ferramentas importantes para representar locais no espaço, transmitindo localização e características diversas. Existem mapas temáticos que abordam elementos naturais e humanos do espaço geográfico.

A Cartografia, como instrumento de auxílio ao homem era utilizada desde os períodos pré-históricos, principalmente para delimitar territórios de caça e pesca (FRANCISCHETT, 2004; MORAES, 2002).

FIGURA I – MAPA DE CARTOGRAFIA



Fonte: https://educador.brasilescola.uol.com.br

Na atividade demonstrada na figura I foi feito um circuito de caça ao tesouro.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p.37):

O que se torna significativo e relevante consolida seu aprendizado. O que ele aprende fundamenta a construção e a reconstrução de seus valores e práticas cotidianas e as suas experiências sociais e culturais. O que o sensibiliza molda a sua identidade nas relações mantidas com a família, os amigos, os grupos mais próximos e mais distantes e com a sua geração. O que provoca conflitos e dúvidas estimula-o a distinguir, explicar e dar sentido para o presente, o passado e o futuro, percebendo a vida como suscetível de transformação.

Podemos utilizar também o desenho nas aulas de História. Os desenhos podem ser realizados diretamente em muros, paredes, no chão da escola, a partir de possíveis acordos internos, favorecendo a simulação de suportes similares aos que os homens utilizavam em cavernas. Como opção, podem ser utilizadas caixas grandes e inteiras de papelão e disponibilizados papelão recortado em vários tamanhos.

EXEMPLO DE AULA (O DESENHO DAS CAVERNAS)

Convide as crianças para preparar a tintura de urucum e diga que ela será usada na experiência de criar desenhos das cavernas.

Mostre o material já organizado previamente, dispondo para cada grupo potes para o preparo, o pó de urucum, a água, a cola e alguns gravetinhos para mexer a tintura.

Apresente a receita da tintura de urucum (no papel já impresso ou em cartaz que pode ser elaborado no próprio momento, junto com as crianças).

Os adultos devem dialogar com as crianças sobre a preparação dos produtos. Se não houver apoio, ofereça uma atividade autônoma, como jogos de montar.

Enquanto um grupo prepara a tintura, os outros brincam. Isso permite aproveitar o momento de criação da receita.

FIGURA II – EXEMPLO DE AULA (DESENHO DAS CAVERNAS)



Fonte: Habilidades da (BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR)

A música é uma ferramenta importante para estimular os alunos a refletir sobre si mesmos e sua realidade. Cada pessoa tem uma percepção diferente da música, o que traz heterogeneidade. O ritmo da música pode influenciar o estado de espírito dos alunos, mas seus sentimentos e pensamentos sobre a música são indivíduais e imprevisíveis.
Com a implementação da Lei Federal 11.769, de 18 de agosto de 2008, que dispõe sobre a obrigatoriedade do ensino da música na educação básica, um grande desafio foi colocado para as escolas. Os sistemas de ensino tiveram três anos letivos para se adaptarem às exigências estabelecidas em lei. Até então, a música esteve praticamente ausente da maioria das grades curriculares do ensino básico. (SOUZA. 2014, p 115)

Segundo Coelho e Favaretto (2010, p. 4), "a música é uma área do conhecimento importante para o enriquecimento de experiências individuais e coletivas [...], essencial para o desenvolvimento da sensibilidade e da realização plena do ser humano". Segundo Coelho e Favaretto (2010, p. 4), "a música é uma área do conhecimento importante para o enriquecimento de experiências individuais e coletivas [...], essencial para o desenvolvimento da sensibilidade e da realização plena do ser humano".
Snyders (1997) traz o ensino de música como o mais desesperador possível, por contar muito pouco para o futuro profissional. Fato esse que afasta educadores da música como recurso didático sem compreender que é uma poderosa arma para o despertar da sensibilidade, interação e sensores nem sempre explicáveis.

QUADRO II- SUGESTÃO DE AULA COM MÚSICA- O RIO DE JANEIRO NO TEMPO DA INDEPENDÊNCIA

Contextualização: Brasil, Rio de Janeiro, século XIX.	Objetivos	Que os alunos sejam capazes de apreciar, conhecer, ouvir, escutar, criar, comparar e refletir sobre os sons produzidos (a paisagem sonora) no Rio de Janeiro no século XIX e século XXI.
	Conteúdo programático	Paisagem sonora Timbre Instrumentos musicais Repertório Brinquedos cantados Rio de Janeiro século XIX Rio de Janeiro século XXI Apreciação de áudios e vídeos
	Estratégias didáticas e Procedimentos de ensino e aprendizagem	Convidar pessoas que estudam, escrevem, desenham, pintam, dançam, filmam, encenam, cantam e tocam sobre o Rio de Janeiro no século XIX, para se apresentarem falando, mostrando, ensinando um pouco de sua arte para os alunos. Pode ser uma palestra, uma oficina ou simplesmente uma roda de conversa enfocando os aspectos musicais, culturais, históricos e educativos do tema Música na Independência. Ouvir áudios, gravações, e ver vídeos, filmes e cênicos que retratam essa época. Pesquisar com a turma quais os instrumentos que conhecem? Como são classificados os instrumentos? Peça exemplos de instrumentos de corda, sopro e percussão. Pesquisar com a turma os instrumentos musicais do século XIX? Quais eram? Como eram feitos? Quais os materiais? Quais as diferenças entre esses instrumentos musicais do século XIX e os do século XXI? Mostrar as figuras dos instrumentos musicais usados no século XIX

Fonte: https://musicabrasilis.org.br/temas/planos-de-aula

Atividades extracurriculares são as atividades além da sala de aula. As atividades extracurriculares oferecidas pelas escolas brasileiras são utilizadas para diversas finalidades, como despertar a criatividade e o talento nos estudantes e melhorar o desempenho em sala de aula.
As escolas podem promover atividades extracurriculares, como esportes e arte, para fortalecer o desenvolvimento físico e cognitivo dos alunos, contribuindo para a forma-

ção integral.
Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) apontam que o desenvolvimento de atividades em espaços, como áreas próximas da escola, praças, ruas da cidade, terrenos baldios e outros espaços do ambiente urbano possibilita ao estudante explorar aspectos relacionados com os impactos provocados pela ação humana nos ambientes (BRASIL, 1998).
A excursão concretiza a observação direta, ligando os aspectos abstratos com a realidade. Não se trata de uma observação ingênua ou passiva, mas sim de uma observação problematizada pelas questões de caráter natural, social, político e econômico que circunscrevem as realidades (SABINO & LOBATO, 2008, p. 417).

Excursões Pedagógicas são atividades que integrem conhecimento com o lúdico, proporcionando ao mesmo tempo aprendizagem e diversão.
Pegamos uma atividade extracurrilar na estação meteorológica como exemplo de atividades diversificada e lúdica.
FIGURA III - A ESTAÇÃO METEOROLÓGICA



Fonte: Parque CienTec - USP. Foto: Rica Saito/Temporal Filmes/divulgação.

O Parque da Ciência e Tecnologia da USP situa-se dentro de uma importante área de preservação ambiental, o Parque Estadual das Fontes do Ipiranga, criado com o objetivo de ampliar a interação entre a universidade e a população.
Atividades no Parque CienTec são:

Alameda Solar

A Alameda Solar é uma instalação ao ar livre, entre a portaria principal do Parque CienTec e o Planetário. Esta representação artística do Sol, planetas e satélites contém informações científicas selecionadas sobre cada um destes corpos celestes.

O PROFESSOR FRENTE AO SÉCULO XXI

O professor deve ser criatividade para construir uma estratégia pedagógica eficiente.
A formação moderna exige uma sólida formação científica, teórica e política, viabilizadora de uma prática pedagógica crítica e consciente da necessidade de mudança na sociedade brasileira. (BRZRZINSKT, 1992, p.83).
É necessário ressignificar o ensino de crianças e jovens para avançar na reforma das políticas da educação básica, a fim de sintonizá-las com as formas contemporâneas de conviver, relacionar-se com a natureza, construir e reconstruir as instituições sociais, produzir e distribuir bens, serviços, informações e conhecimentos. Ao longo dos anos 80 e da primeira metade dos 90, as iniciativas inovadoras de gestão e de organização pedagógica dos sistemas de ensino e escolas nos estados e municípios deram uma importante contribuição prática para essa revisão conceitual. Lei de Diretrizes e Base-LDB (9394/96).
A escola precisa propiciar aos professores, meios e recursos para refletir, contextualizar, dinamizar e possibilitar a aprendizagem, promovendo uma articulação entre os saberes de casa, da rua e do grupo social com os do ambiente escolar
Nóvoa (1995) diz que “os professores precisam reencontrar novos valores, novos idealismos escolares que permitam atribuir um novo sentido a ação docente”, de fato esse é um dos maiores desafios na educação da atualidade, se reinventar para uma sociedade que vive em constante transformação.
Segundo Freire (1975), o educador e o educando aprendem juntos nessa nova perspectiva de educação, ou seja, deparamo-nos hoje com uma educação onde se aprende e se ensina concomitantemente, tarefa difícil principalmente para os professores do século passado que se encontram inseridos nessa nova realidade, pois isso tudo impacta além de sua prática sua própria formação pedagógica.
Freire (2011) neste aspecto diz é importante

destacar que o educador se torna uma peça chave na pratica pedagógica do processo educacional e o mesmo deve instigar não somente a sua própria prática, como também ampliar seus conhecimentos e assim tornar-se educador interdisciplinar, compreendendo que a integração entre os componentes curriculares agita a interdisciplinaridade.

A educação contemporânea demanda do professor novas habilidades e competências que vão além do domínio dos conteúdos específicos de sua disciplina.

Segundo Perrenoud (2013, p. 16), "a competência pedagógica é uma capacidade geral que permite mobilizar recursos cognitivos e sociais para enfrentar com eficácia as exigências e as situações imprevistas da atividade docente".

Podemos citar o disposto na Lei de Diretrizes e Base -LDB (1996) que descreve a responsabilidade do professor e dentre elas elenca o trabalho com alunos como menor rendimento e zelar pela aprendizagem do aluno.

Entre os deveres dos docentes (Art. 13, LDB), são citados os seguintes:

Participar Proposta pedagógica da escola

Elaborar um Plano de trabalho docente

Zelar Aprendizagem dos alunos

Elaborar estratégias para os alunos de menor rendimento

Ministrar aulas nos dias letivos estabelecidos pela escola

Participar do Planejamento, à avaliação e ao desenvolvimento profissional Articular-se com as famílias dos alunos e a comunidade

Como a Lei 9.394/96 concebe o ato de aprender, são estes princípios, indicados:

A liberdade de aprender como princípio de ensino (Inciso II, art. 3º, LDB): cabe ao educador a tarefa de, no âmbito da instituição escolar, ensinar a aprender, mas respeitar, como princípio, a liberdade de aprender. Só se aprende a aprender, papel fundamental da escola, na sociedade do conhecimento, com espírito de liberalidade, com espírito de liberdade de perceber, conhecer e aprender a ver o mundo com os olhos de um ser livre. Ensinar só tem sentido, no meio escolar, quando a liberdade é guia para a ação de aprender.

A garantia de padrões mínimos de qualidade de ensino para desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. (Inciso IX, art. 4º, LDB): cabe ao poder público, através dos governos; às famílias, através dos pais e responsáveis e à sociedade, como um todo, ofertar um ensino de qualidade. A qualidade de ensino só pode ser medida sob enfoque da aprendizagem. Não há qualidade de ensino quando o aluno deixa de aprender. Não há aprendizagem sem a garantia, a priori, de que as condições objetivas de aprendizagem estão hoje e serão permanentemente asseguradas: dinheiro direto na escola e gestão democrática de ensino.

Professor do século XXI necessita de uma educação continuada para possa atingir os mais diversos alunos.

A formação continuada permite ao docente uma constante construção e reformulação de conhecimento e metodologias, ou seja, buscar aquilo que a profissão exige para desempenhá-la com competência, se tornando um profissional hábil na questão de formação do educando crítico e reflexivo. A formação permanente assume particular importância para o docente diante dos avanços científicos e tecnológicos, construindo dessa forma, uma prática pedagógica atuante e renovada. (IMBERNÓN 2010, p. 50):

Coloca a necessidade da formação continuada para a reflexão prática teórica sobre a própria prática. [...] mediante a análise, a compreensão, a interpretação e a intervenção sobre a realidade, a capacidade do professor de gerar conhecimentos pedagógicos por meio da prática educativa.

Pérez-Gomes (2011), não pode ser puramente o ensino de conteúdos disciplinares, mas sim, o desenvolvimento singular de cada indivíduo.

"Ninguém nasce educador ou marcado para ser educador. A gente se faz educador, a gente se forma como educador, permanentemente, na prática e na reflexão da prática" (FREIRE, 1991, p. 589)

CONCLUSÃO

O papel do professor na escola evoluiu de transmissor de conhecimento para orien-

tador e facilitador do processo de ensino e aprendizado, devido à tecnologia na educação. As novas gerações já nascem conectadas, o que redefine a função do docente e impulsiona mudanças na educação.

Ser professor hoje exige muita dedicação aos estudos, pesquisa e desenvolvimento profissional, além de ser mediador ativo da aprendizagem. Ele também incentiva a busca por novos saberes, possui senso crítico e conhece profundamente o campo do saber que ensina.

Ser professor hoje envolve renovar e interagir com os alunos para otimizar a aprendizagem, refletindo no desempenho dos estudantes.

O papel do professor é importantíssimo na formação de cidadãos preparados para contribuir positivamente na sociedade.

O primeiro passo na preparação de professores do futuro é entender as demandas da nova educação, que requer mudanças significativas, pois terá que trabalhar com novas metodologias ativas e recursos digitais nas aulas.

Nesta pesquisa quisemos apresentar como o professor pode suas aulas mais atrativas dinâmicas, interativas que promovam a participação ativa dos alunos na construção do conhecimento, incentivando a interação, discussão e aplicação prática da teoria e prática. Os alunos não são apenas expectadores, mas participantes ativos de seu processo de aprendizagem.

Todo esse esforço por parte dos educadores com uma formação continuada e permanente se faz necessário pois o modelo tradicional de ensino já não atende as necessidades educacionais.

REFERÊNCIA

ALARCÃO, I. Professores reflexivos em uma escola reflexiva. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2010, p.13-41.

ARISTÓTELES. Poética. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1986

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1997.

COELHO, Márcio; FAVARETTO, Ana Maria. Batuque batuta: música na escola. v. 1, 2, 3, 4 e 5. São Paulo, 2010.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: Crescer e Brincar – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna,1996.

FRANCISCHETT, M. N. A Cartografia no Ensino-Aprendizado da Geografia. Revista Mato-Grossense de Geografia, Cuiabá - Mato Grosso, v. 1, 2003. p. 70-79

FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. Paz e Terra. 1975

FREIRE, Madalena. A Formação Permanente. In: Freire, Paulo: Trabalho, Comentário, Reflexão. Petrópolis, RJ: Vozes, 1991.

GROSS. D. G. FARENCENA. E.Z. P. Ti-Bum: Mergulhando na corporeidade e Ludicidade a luz da educação física infantil.Gurupi, To: UNIRG, 2007. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4707/1/MD_EDUMTE_VII_2012_09.pdf Acesso em 20 set. 2020

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 5ª ed. 2ª. Reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2001.

INBERNÓN, Francisco. Formação Docente e Profissional. São Paulo: Cortez, 2000.

KOUDELA, Ingrid D. Jogos teatrais. São Paulo: Perspectiva, 1992.

MARTINI, M.; SALOMÃO, H. A. S.; JORDÃO, A. P. M. A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. Psicologia.pt, 2007.

OLIVEIRA, Marta Kohl. Vygotsky. Aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 2008.

PÉREZ-GOMES, A. L. Aprender a educar (se): una nuevailustración para laescuela. Cuadernos de Pedagogia, 417,52-55. 2011.

PIAGET J. Psicologia e pedagogia. Trad. Lindoso DA, Ribeiro da Silva RM. Rio de Janeiro: Forense Universitária;1976.

NÓVOA, A. (1995). (Org.) Profissão professor. Portugal: Porto, 2. ed., 1995. Cúmplices ou reféns? Nova Escola. São Paulo: Abril; n. 162, p. 14-15, mai. 2003.

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais. Apresentação dos temas transversais e ética. Brasília: MEC/SEF, 1997.

PERRENOUD, P. Dez novas competências para ensinar. Porto Alegre: Artmed, 2013.

PERRENOUD, P. Dez novas competências para ensinar. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SABINO, C. V. S.; LOBATO, W.. Uso de excursões na disciplina Ciências Ambientais do curso de engenharia. In: Encontro Nacional de Ensino de Ciências da Saúde e do Ambiente, mai. 2008

SPOLIN, Viola. Jogos Teatrais na Sala de Aula: um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2010.

Revista Multidebates, v.3, n.1 Palmas-TO, março de 2019. ISSN: 2594-4568

https://sae.digital/educacao-fisica-na-bncc/ https://nastramasdeclio.com.br/historia/jogos-didaticos-como-atividade-na-aula--dehistoria https://educador.brasilescola.uol.com.br https://novaescola.org.br/conteudo/1286/a-tinta-que-vem-da-natureza https://musicabrasilis.org.br/temas/planos-de-aula https://novaescola.org.br/conteudo/1286/a-tinta-que-vem-da-natureza https://novaescola.org.br/conteudo/1286/a--tinta-que-vem-da-natureza