

Perspectivas para a Avaliação da Aprendizagem no ensino de Biologia através da elaboração de jogos de Ecologia por estudantes do Ensino Médio

Márcia Pereira Dutra de Rezende¹, Fernando Aparecido de Moraes² e Márlon Herbert Flora Barbosa Soares³

¹⁻³Laboratório de Educação Química e Atividades Lúdicas – Instituto de Química – Universidade Federal de Goiás – Brasil

¹marlon@ufg.br

Resumo

Este trabalho foi elaborado a partir dos resultados de uma pesquisa realizada com o objetivo geral de se investigar possibilidades avaliativas decorrentes da elaboração de jogos educativos dentro da disciplina de Biologia por estudantes de Ensino Médio. A pesquisa foi realizada em duas turmas de terceiro ano do Ensino Médio do Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação, da Universidade Federal de Goiás - UFG, no município de Goiânia-GO, Brasil. Para a realização da pesquisa foi trabalhado com o conteúdo de "Relações Ecológicas entre os Seres Vivos", da área de Ecologia. Como procedimentos metodológicos foi proposto aos estudantes para que inventassem seus próprios jogos baseados em jogos já existentes ou criando jogos inéditos de sua preferência, para adaptarem ao conteúdo em questão. A etapa de elaboração dos jogos foi filmada para a construção dos dados da pesquisa. O conteúdo de áudio foi transcrito e para a análise dos dados optamos por utilizar o método da Análise Textual Discursiva. Foi possível verificar que a elaboração de jogos pelos estudantes permite que o professor consiga realizar diversas avaliações, fazendo um diagnóstico mais amplo da turma, uma vez que envolve questões atitudinais, procedimentais e conceituais ao longo do processo criativo.

Palavras chave: Jogos didáticos, Avaliação da aprendizagem, Ensino de biologia

Introdução

De acordo com a literatura específica da área, o ensino de Biologia praticado nas escolas brasileiras apresenta problemas que se acentuam ao longo das últimas décadas, sendo caracterizado como um ensino: descontextualizado, propedêutico, a-crítico, a-histórico, livresco e com o propósito maior de preparar os estudantes para o ingresso nas Instituições de Ensino Superior.

Deste modo, a avaliação da aprendizagem se pauta muito no modelo tradicional, em que os estudantes precisam demonstrar o que "aprenderam" através de testes de verificação, geralmente, escritos. Além disso, precisam realizar as avaliações padronizadas que estão nos modelos de aferição da aprendizagem dos padrões e interesses mundiais, buscando traduzir a Educação em números.

Tanto os objetivos do ensino de Biologia quanto os objetivos da avaliação da aprendizagem na escola devem ser muito mais amplos e formativos, portanto, não podemos nos limitar aos processos tradicionais avaliativos em que os instrumentos não são utilizados de modo que extrapolem a simples verificação da memorização de conceitos.

Ao refletirmos sobre este problema, considerando nossas experiências vivenciadas como professores no contexto da Educação Básica, buscamos pensar em situações diversas em que a avaliação poderia acontecer em sala de aula, o que nos fez chegar na ideia de utilização dos jogos didáticos. Com isso, emergiram algumas problemáticas que nortearam o nosso trabalho, sendo elas:

- Como é possível avaliar a aprendizagem de conteúdos biológicos de estudantes do Ensino Médio por meio da utilização de jogos?
- Quais são as vantagens e desvantagens de se utilizar o jogo como instrumento avaliativo de conteúdos biológicos?

O presente trabalho teve como objeto de investigação a elaboração de jogos por parte dos estudantes como um processo avaliativo da aprendizagem em Biologia, mais especificamente de alguns conteúdos específicos da Ecologia. Com isso, o objetivo geral do mesmo foi o de investigar possibilidades avaliativas decorrentes da elaboração de jogos educativos dentro da disciplina de Biologia por estudantes de Ensino Médio.

Referencial Teórico

a. A Avaliação da Aprendizagem

A avaliação da aprendizagem é objeto de interesse na Educação brasileira há muitas décadas, tendo seus estudos aprofundados a partir da década de 60 do século passado, quando se começou a ampliar os estudos e pesquisas sobre diferentes processos de ensino e aprendizagem no país.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei nº 9.394/96, em seu art. 24, inciso V-a, aponta alguns critérios de verificação do rendimento escolar, dentre eles: "a avaliação contínua e cumulativa do desempenho do estudante, com prevalência dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos e dos resultados ao longo do período sobre os de eventuais provas finais" (BRASIL, 1996, p.9). Além disso, a LDB, em seu art. 39, inciso II, também prevê a adoção de metodologias tanto de ensino como de avaliação que estimulem a iniciativa dos estudantes.

Apesar dos documentos oficiais apontarem avanços, pesquisas demonstram que ainda estamos muito presos aos métodos tradicionais de ensino e avaliação da aprendizagem. Deste modo, se faz necessário a busca por novos métodos e abordagens de se avaliar.

Luckesi (2011) diz que há muito tempo temos praticado exames escolares e que a nossa história de avaliação da aprendizagem, essa sim, é recente. De acordo com o autor, praticamos, ainda hoje, em nossas escolas, exames que foram sistematizados nos séculos XVI e XVII, juntamente com a emergência da escola na modernidade, e ao longo

desses anos ocorreram mudanças muito superficiais na forma como é acompanhada a aprendizagem dos estudantes.

Hoffmann (2011) sinaliza para uma nova perspectiva de avaliação, a qual exige dos educadores uma concepção em que os estudantes, independentemente de sua idade, são sujeitos do seu próprio desenvolvimento. Isso inclui liberdade na tomada de decisões, criticidade, criatividade e cooperação. Essa dimensão educativa que Hoffmann aborda permite ao educador oportunizar constantes momentos de autorreflexão em suas aulas ao valorizar o estudante como sujeito e considerar os erros e dúvidas como parte significativa e impulsionadora do processo educativo.

A avaliação da aprendizagem é um tema, ainda, pouco discutido nos cursos de formação de professores no Brasil. Quando o discutimos é dentro de um tópico de alguma disciplina em nossa grade ou, em alguns casos, em disciplinas específicas de Avaliação da aprendizagem.

Além disso, geralmente os professores trazem, de suas experiências enquanto estudantes, uma concepção tradicional de avaliação da aprendizagem, repercutindo em suas futuras práticas avaliativas enquanto professores. Pois, da mesma forma que foram mal avaliados, acabam por repetir isso com os seus estudantes.

A nossa prática avaliativa é reflexo do que acreditamos ser uma avaliação e do porque de avaliarmos os nossos estudantes. Dessa forma, podemos ver a avaliação como uma mera conferência de aprendizado, um procedimento burocrático que responde aos objetivos traçados pelo professor, uma ação praticada ao final para julgar se o estudante aprendeu ou não.

Em contrapartida, também podemos ver a avaliação como um Meio, ao invés do Fim da história. E, é nesse sentido que encaminhamos nossas discussões, embasando-nos teoricamente para legitimar a importância de avaliar para a aprendizagem. Dentre os autores que trabalham com essa abordagem de avaliação, apresentamos dois que consideramos expressá-la em consonância com nossas propostas e resultados de pesquisa:

- Jussara Hoffmann, que argumenta a favor de uma avaliação mediadora, dentro de uma perspectiva construtivista do conhecimento;
- Cipriano Luckesi, que acusa a prática de exames no lugar de uma efetiva avaliação da aprendizagem escolar. Avaliação essa que nós abordamos enfatizando seu viés diagnóstico, muito discutido pelo autor.

Enquanto professores e pesquisadores, defendemos um posicionamento em que a aplicação das metodologias avaliativas precisa estar alicerçada em um embasamento teórico que priorize o aprendizado, a autonomia e a criatividade. E, nesse contexto, a complementação das metodologias avaliativas tradicionais com as metodologias alternativas, e especialmente as lúdicas, torna-se importante, entre outras coisas, para contemplar a diversidade existente em sala de aula.

b. O jogo e suas possibilidades avaliativas em sala de aula

Na Educação o jogo tem sido utilizado de diferentes maneiras, promovendo a interação entre o jogador e o conteúdo abordado pelo jogo, sendo, as mais comuns utilizadas para aprendizagem e fixação de conteúdos. No entanto, consideramos a hipótese de que, se a atividade proposta for elaborar o jogo ao invés de apenas jogá-lo, o estudante poderá interagir com o jogo de tal forma a colocar em prática os conteúdos estudados previamente, e dessa forma ser avaliado e realizar uma auto-avaliação.

Considerando a dificuldade de se estabelecer um conceito único para o jogo, devido suas diferentes inserções culturais, a definição de jogo adotada por nós será a de Huizinga (2001), pois para ele o jogo se trata de "Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida quotidiana'" (p. 33).

Caillois (1990) também é adepto da ideia de liberdade no jogo, considerando como aspecto essencial a espontaneidade e o jogar por exclusivo prazer: "Porque só existe jogo quando os jogadores querem jogar e jogam, mesmo que seja o jogo mais absorvente ou mais extenuante, na clara intenção de se divertirem e de afugentar as preocupações, ou seja, de se afastarem da vida de todos os dias. Acima de tudo, e sobretudo, urge que tenham a possibilidade de se irem embora quando lhes aprouver, dizendo: 'Não jogo mais'" (p. 26)

Entendemos que a utilização de jogos no cenário pedagógico contemporâneo, além de englobar mais de uma linha de pensamento a respeito da relação jogo/educação, também se caracteriza pela maior compreensão das características naturais do jogo como potencialidades educativas. A frivolidade e a incerteza, por exemplo, não deveriam mais ser temidas pelo risco de que a aula 'saia do controle' dos educadores, mas sim bem aproveitadas para que tenhamos a oportunidade de conhecer resultados que vão além daqueles planejados, considerando os "erros" como momentos de aprendizagem também.

Neste caso, a literatura específica aponta que o jogo, utilizado no ensino de Biologia, traz inúmeras vantagens uma vez que tende a retirar os estudantes da passividade e os colocar em situações de sujeitos da construção de seu próprio conhecimento.

Sendo assim, ao pensar na avaliação como algo processual o jogo pode assumir um importante papel quando proposto para que os estudantes o elaborem, fazendo parte de um processo em que os meios serão mais importantes que o próprio fim, como sugere Hoffmann (2011) a respeito da avaliação.

Procedimentos Metodológicos

A trajetória metodológica da pesquisa, de caráter qualitativo, procurou seguir a perspectiva de se traduzir em caminhos cuidadosamente escolhidos a fim de proporcionar critérios seguros de compreensão dos fenômenos educacionais a que nos propusemos

investigar. É importante ressaltar que não entendemos 'método' como algo abstrato, mas, de acordo com Gatti (2002), o método de uma pesquisa se revela em nossas ações e na forma como organizamos o nosso trabalho investigativo. Nesse sentido, optamos por analisar os resultados da pesquisa por meio da Análise Textual Discursiva.

A pesquisa foi realizada em duas turmas de terceiro ano do Ensino Médio do Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação – CEPAE, da Universidade Federal de Goiás - UFG, localizado no município de Goiânia-GO, no Brasil. Para a realização da pesquisa foi trabalhado com o conteúdo de "Relações Ecológicas entre os Seres Vivos", da área de Ecologia.

Foi proposto aos estudantes para que elaborassem seus próprios jogos didáticos baseados em jogos já existentes ou criando jogos inéditos de sua preferência, para adaptarem ao conteúdo em questão. Para isso, os estudantes foram organizados em seis equipes em cada turma, sendo que cada equipe continha cinco ou seis participantes.

A elaboração dos jogos foi planejada com a equipe pedagógica da escola, acompanhada pela professora responsável pelas turmas e pela pesquisadora, durante parte das aulas de Biologia. A professora iniciava as aulas explicando o conteúdo de Ecologia, com os estudantes já dispostos em suas equipes, e a segunda parte da aula era reservada para que eles pudessem discutir e trabalhar suas ideias para os jogos.

A elaboração dos jogos ocorreu com o acompanhamento durante três aulas com a turma 3º B, e, quatro aulas com a turma 3º A. Esses momentos de elaboração dos jogos foram filmados e, ao final, realizou-se uma apresentação dos jogos, unindo as duas turmas de 3º ano. Este momento de apresentação dos jogos foi dedicado à explicação, por cada equipe, do jogo que foi produzido.

Todo o conteúdo de áudio foi transcrito e, juntamente com o conteúdo de imagem, serviram para constituírem os dados de pesquisa.

É importante reiterar que a nossa metodologia não pretendia delimitar previamente os possíveis tipos de avaliação da aprendizagem que aconteceriam durante a atividade. Ao contrário, nosso propósito foi o de olhar para o processo depois de realizado e, embasados em nosso aporte teórico de Jogos Didáticos e de Avaliação da Aprendizagem, apresentar algumas possibilidades, que imergiram aos nossos olhos, de se realizar avaliações dos estudantes por meio da elaboração dos jogos.

Resultados e Discussões

As equipes de estudantes elaboraram doze jogos ecológicos, sendo seis jogos em cada turma do terceiro ano. Os jogos são, em sua maioria, do tipo tabuleiro e eletrônico.

Optamos por utilizar uma forma pessoal de classificação, distribuindo os jogos em três classes distintas: Jogos de Perguntas e Respostas, Jogos de Raciocínio e Jogos de apresentação do conteúdo. Por meio do quadro 1, é possível verificar como os jogos foram divididos entre as categorias.

Quadro 1 – Classificação dos jogos desenvolvidos pelos estudantes.

JOGOS DE PERGUNTAS E RESPOSTAS	JOGOS DE RACIOCÍNIO	JOGOS DE APRESENTAÇÃO DO CONTEÚDO
Perbio Eco-perfil Roda a roleta ecológica Dominó Centopeia Jogo esportivo Sebe-Desce	Cara-a-cara Jogo das relações Eco-War	Biogame Damas

O critério utilizado para agrupar esses jogos nas categorias citadas foi a análise da proposta de cada jogo no que diz respeito a relação entre o conteúdo de Ecologia e seus jogadores. Ou seja, observamos se o jogo foi produzido para que o conteúdo fosse aprendido enquanto as pessoas jogam, ou para que os conhecimentos previamente trabalhados fossem aplicados durante o jogo. Esta perspectiva de classificação foi uma forma encontrada para que nos aproximássemos mais do foco da pesquisa em avaliar os estudantes por meio da elaboração dos jogos.

A apresentação da atividade de elaboração dos jogos gerou nos estudantes algumas dúvidas, tanto no início do processo como no seu desenvolvimento, o que nos permite considerar que houve interesse pelo que foi proposto, pois a dúvida é motivada por algo que se pretende conhecer/saber melhor.

O conteúdo proposto para a elaboração dos jogos, "As Relações Ecológicas entre os Seres Vivos", se demonstrou adequado para se pensar em jogos na medida em que os estudantes demonstraram interesse pelo mesmo. No entanto, pensamos que a elaboração de jogos pode ser proposta com qualquer conteúdo biológico, desde que o processo seja muito bem mediado pelo professor.

Apesar de a maioria dos jogos elaborados por eles ser do tipo Tabuleiro, verificamos que cada grupo colocava em seu jogo a sua 'marca', sendo a 'personalidade' do grupo registrada na elaboração do jogo. Sendo assim, a liberdade que enfatizamos como característica essencial do jogar revela-se aqui como um componente importante para que o adolescente envolva-se nas atividades de forma espontânea.

Como autores, os estudantes se sentiram responsáveis por elaborar jogos em que os jogadores, de fato, aprendessem o conteúdo de ecologia jogando ou praticassem aquilo que aprenderam previamente. Percebemos essa preocupação em discursos de estudantes, tais como:

- *A gente não vai colocar exemplo do livro que é pra pessoa pensar mais (B1B)¹.*
- *A gente quer fazer um jogo bem... igual a gente falou, fácil pra aprender e que não foge muito do real (B4A).*

1 Para preservar a identidade dos estudantes e identificá-los na pesquisa utilizamos as siglas que os relacionam com a Turma e a Equipe a que pertenciam.

Por meio disso, inferimos que a elaboração dos jogos educativos permitiu também aos estudantes a simulação da função de educadores, levando-nos a concluir que, aqueles que assim procederam, precisaram entender o conteúdo estudado de forma a se tornarem aptos a mediar o conhecimento de outrem, legitimando assim a atividade como proposta de avaliação do aprendizado. Isso é perceptível, ainda, em outra fala de um estudante que demonstra interesse em aprender o conteúdo para que o jogo didático seja elaborado: "É, porque a gente tem que estudar o conteúdo pra saber o que tem que por" (B6A).

Em muitos momentos do processo elaborativo percebemos os estudantes se autoavaliando, chegando a conclusão que eles ainda não sabiam muito bem o conteúdo que estavam querendo trabalhar no jogo. A autoavaliação é importantíssima quando se pensa em um processo ativo de aprendizagem.

Acreditamos que o diagnóstico da compreensão que os estudantes tem sobre os conteúdos e a mediação da construção do conhecimento, que ainda não foi bem estruturado, configuram-se em instrumentos significativos e possíveis de serem utilizados pelos professores dentro da realidade e criatividade de cada um.

Apesar da intensa relação existente entre os estudantes e os meios tecnológicos para a elaboração dos seus jogos, observamos que estes ainda dependem muito do livro didático para realizarem suas pesquisas. Por meio de algumas falas dos estudantes, podemos perceber a confiança que muitos deles depositam no livro didático que lhes é oferecido como fonte de informação segura para suas pesquisas:

- Aí vai ter a palavra que vai ser um dos conceitos do capítulo, e a dica vai ser a definição desse conceito (A6A).

- E as perguntas vão estar relacionadas ao capítulo do livro (B1B).

- (...) mais aquelas perguntas sobre o tema porque nossa ideia é englobar todo o capítulo (B2A).

Embora o ambiente lúdico se caracterize pela iniciativa e liberdade criativa e de expressão, consideramos que seja importante o direcionamento do professor, com respeito ao conteúdo e às fontes alternativas ao livro didático, para a busca de conhecimento sobre determinado tema. Vejamos que isso não significa cercear a iniciativa do estudante, mas sim orientá-lo para que construa seus conhecimentos livres de equívocos provenientes do senso comum. A participação do professor, nesta etapa, de preparação e orientação do estudante é fundamental para a sua autonomia, e o jogo didático é uma ótima oportunidade por unir as características do lúdico com as propostas pedagógicas mediadas pelo educador. Deste modo, a avaliação da aprendizagem se dá como um processo construtivista como sugere Hoffmann.

Observamos a apropriação do conhecimento pelos estudantes e conseqüente contextualização deste conhecimento em situações práticas. Escolhemos um momento educativo, que foi gerado espontaneamente por meio de uma dúvida do estudante A3A do grupo A3, para ilustrar essa possibilidade avaliativa. O diálogo começa quando o estudante pergunta:

- *Precisa deixar as relações especificadas? (A3A)*

- *Sim. (Professor-pesquisador)*

- *Ah não! Não, não... (A3A)*

- *Me fala direito o que você quer fazer (Professor-pesquisador)*

- *Por exemplo: (Ele lê na carta) "Jumento, você encontrou uma égua pocotó (risos). Só que você é estéril" Aí eu vou falar: ande duas casas. Porque ele não se distraiu, ele não se reproduz... Não precisa então falar: "Relação de reprodução" não né? (A3A)*

- *Me fala um outro exemplo (Professor-pesquisador)*

- *"Jumento você encontrou um homem que está te usando de carga, fique uma rodada sem andar". Porque está tendo a relação, a gente só não está falando qual é.*

- *Então não precisa não (Professor-pesquisador).*

A dúvida sobre especificar ou não as Relações Ecológicas nas cartas do jogo nos permitiu confirmar a compreensão que os estudantes deste grupo obtiveram do conteúdo. Eles escolheram um jogo que gostavam, designaram um personagem do seu agrado e elaboraram o jogo baseados em situações em que esse personagem se relacionaria, de diversas formas, com outros seres vivos. Este tipo de avaliação nos oferece um diagnóstico do conhecimento desses estudantes.

Os estudantes não demonstraram um conhecimento inerte, decorado e sem contextualização. A aplicação do tema em situações práticas é um reflexo de uma aprendizagem que Luckesi (2011) chama de *Aprendizagem ativa*. Para o autor "A aprendizagem ativa é aquela construída pelo educando a partir da assimilação ativa dos conteúdos socioculturais. Isso significa que o educando assimila esses conteúdos, tornando-os seus, por meio da atividade de internalização de experiências vividas. O educando se desenvolve à medida que torna propriamente suas as experiências vividas. Não basta o educando reproduzir reflexamente as informações que a ele forem confiadas. É preciso que as compreenda, as manipule e as possa utilizar de modo flexível, transferível, multilateral" (p.151).

Nesse sentido, o acompanhamento da atividade de elaboração dos jogos didáticos, assim como de todas as atividades feitas com o objetivo de avaliar os conhecimentos dos estudantes, deve ser realizado com a perspectiva de continuidade. O desafio provocado pelo professor, a reflexão em conjunto, e o favorecimento do "vir a ser", de que Hoffmann trata, tornam-se alguns dos aspectos fundamentais para o alcance do principal objetivo da escola, que é o aprendizado dos estudantes.

Percebemos que existe uma preocupação com o exame vestibular na elaboração de jogos de perguntas e respostas, principalmente no "Perbio", em que eles colocam inclusive a fonte do vestibular do qual algumas questões foram retiradas. Consideramos muito interessante e legítima essa interação que os estudantes fizeram entre o jogo e o vestibular. Isso demonstra que eles acreditam ser possível utilizar o jogo como uma "ferramenta"

de estudo, coincidindo com a nossa proposta de união do jogo com a aprendizagem e avaliação de conteúdos biológicos, onde nem o jogo é só lúdico e nem a aprendizagem ou a avaliação se dá de forma tão séria que não permita o prazer proveniente dos jogos. No entanto, também nos demonstra que os exames de ingresso no Ensino Superior estão nos primeiros lugares em ordem de importância para os estudantes, e que, como estes exames são de aferição do conhecimento por meio de testes optativos e escritos, pode ser que eles entendam que esta é a única maneira de se avaliar que exista.

Na análise dos dados percebemos que a utilização da elaboração de jogos didáticos com propósitos avaliativos é possível visualizar a avaliação mediadora e a avaliação diagnóstica. A mediação se faz presente principalmente na etapa de ensino e aprendizagem do conteúdo, em que o jogo foi concomitantemente elaborado pelos estudantes por meio da mediação tanto da professora da turma quanto da professora pesquisadora. O diagnóstico pode ser identificado no momento em que os próprios estudantes diagnosticam que precisam estudar determinado conteúdo para conseguirem elaborar determinada situação do jogo.

Por meio das reflexões feitas sobre avaliação mediadora, vemos o jogo como uma oportunidade de potencializar esse campo avaliativo, representando para nós um caminho em potencial: a ponte, ao invés do obstáculo. Afinal, a avaliação, quando lúdica, prazerosa e espontânea, pode servir e muito aos objetivos educacionais, proporcionando ao educador, ainda, a oportunidade de conhecer e valorizar mais seus estudantes, entender o que ainda não ficou claro na aprendizagem destes e direcionar melhor o seu ensino.

A liberdade de aplicação do conteúdo em situações e jogos de sua preferência fez com que os estudantes se expressassem de forma mais espontânea e ampla do que o fariam ao responder questões de uma prova escrita, por exemplo. O modo de se expressarem e relacionarem nas equipes nos aponta que o processo de elaboração dos jogos permite avaliar atitudes, comportamentos e valores dos estudantes, algo que não é avaliado nas avaliações tradicionais que visam apenas ao aprendizado do conteúdo. Esta possibilidade avaliativa é fundamental para que o professor conheça melhor os seus estudantes e planeje suas aulas de modo que as mesmas extrapolem apenas a questão conceitual.

Outro aspecto importante de se destacar foi a observação de que, em muitos momentos do processo, os estudantes se interagem de modo lúdico, não parecendo que estavam em uma aula de Biologia. A ludicidade é um elemento pouco explorado no processo de ensino-aprendizagem, talvez, porque muitos professores desconhecem a leveza que a mesma dá ao processo.

É importante considerar que no século XXI não há espaço para uma Educação arraigada em modelos de séculos passados. Não há espaço para continuarmos avaliando nossos estudantes apenas pelo resultado direto de uma aplicação de um teste quantitativo de verificação da aprendizagem. Deste modo, a elaboração de jogos por parte dos estudantes nos demonstrou ser um recurso que nos permite avaliar os estudantes em diferentes aspectos e concepções avaliativas, podendo caminhar para um tipo de avaliação formativa dentro de sala de aula.

Conclusões

Concluimos que a proposta de uma avaliação lúdica reforça a necessária renovação de postura do professor frente ao aprendizado dos jovens e adolescentes. Neste contexto, o protagonismo se traduz ainda em liderança para promover a mediação dos conhecimentos, ao mesmo tempo em que se considera o estudante em sua essência, sua forma de entender e produzir cultura e conhecimento em sala de aula.

A aplicação dos jogos faz emergir seu potencial avaliativo, seja de forma diagnóstica, seja de forma formativa, cabendo ao professor cuidado e atenção aos resultados oriundos das discussões durante o jogo ou como no caso, durante a elaboração dos jogos pelos estudantes.

Assim como nós professores não podemos e não gostamos de sermos avaliados por índices educacionais que transformam a Educação em números e nos culpabiliza pelos males da Educação, não podemos continuar avaliando nossos estudantes apenas pelo que eles conseguem demonstrar em um teste frio e distante de suas potencialidades e interesses. É preciso avançar e o jogo se apresenta como uma possibilidade.

Referências Bibliográficas

- Brasil. (1996). Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 21 de dezembro de 1996.
- Caillois, R. (1990). Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia.
- Gatti, B. A. (2002). A construção da pesquisa em educação no Brasil. Brasília: Plano Editora.
- Hoffmann, J. M. L. (2011). Avaliação: mito e desafio: uma perspectiva construtivista. (40 Ed). Porto Alegre: Mediação.
- Huizinga, J. (2001). Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Luckesi, C. C. (2011). Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições. (22 Ed). São Paulo: Cortez.