

Uma atividade lúdica como alternativa para avaliação no ensino de química: o jornal DAQUÍMICA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS.

AUTORES: EVERTON CARDOSO ZANÉLA

DR. MÁRLON HERBERT FLORA BARBOSA SOARES

OBJETIVOS

- Criação de um Jornal com temas sobre Química;
- Oferecer uma alternativa de avaliação diferenciada dos métodos formais;
- Diagnosticar as dificuldades dos estudantes, bem como seus conhecimentos prévios;
- Construir conhecimento a partir de debates e mediações.

INTRODUÇÃO

- É necessária uma reflexão sobre quais habilidades são relevantes e também como adquiri-las por métodos avaliativos;
- Há por parte dos educadores dificuldades de obter novas perspectivas de avaliação: “Importa agir junto aos educadores para que, vagarosamente, possam produzir uma “desconstrução” interna do modo de agir” (Luckesi, 1993);
- Uma atividade lúdica, além de representar um método diferenciado para avaliação, pode também dar significado a mesma.
- Atividades como jogos ou brincadeiras, podem ser usados para apresentar obstáculos e desafios a serem vencidos, como “forma de fazer com que o indivíduo atue em sua realidade, o que envolve, portanto, o despertar do interesse e a motivação que vem a seguir” (Soares, 2008 p.25).

Algumas considerações sobre Avaliação

- A avaliação reflexiva é uma capacidade do humano;
- Os últimos anos tem evidenciado o surgimento de uma cultura avaliativa;
- Em geral, boa parte dos modelos avaliativos são excludentes;
- A importância da avaliação diagnóstica;
- A avaliação deve ser participativa e mediadora;
- Tratamento dos erros;
- Planejamento → execução → composição dos dados → reflexão → devolutiva aos estudantes → planejamento da próxima avaliação

O que na maioria das vezes é verificado nas avaliações

- Que estudantes ou instituições se saíram melhor na avaliação e como premiá-los;
- Quais as possibilidades de melhoria dos índices e notas a curto prazo? (mesmo que seja a extinção de instituições)
- Quais índices devem ser atingidos na próxima avaliação?
- Que estratégias podem auxiliar na melhoria da nota?
- Existe algum programa ou projeto para melhorar a nota?

O que deveria ser verificado nas avaliações

- O que aconteceu de errado?
- Quais as possibilidades de superação dos erros?
- Quais as metas de aprendizagem para a próxima avaliação?
- Que estratégias podem auxiliar na melhoria do ensino?
- Existe algum programa ou projeto para melhorar a aprendizagem?

Algumas considerações sobre o Lúdico

- A palavra “lúdico”, vem do latim “ludus”, que significa “jogo”;
- Função significativa do jogo: comportamental, cognitivo e humano;
- As três fases da construção do conhecimento, relacionadas ao lúdico: aquisição, reestruturação e sintonização;
- Pontos importantes na mediação do conhecimento: Definição do brincar, valor das pesquisas, habilidades, o papel do educador como mediador, necessidades para que o jogo seja realizado, conteúdos abordados e diagnóstico.

CATEGORIAS DE ANÁLISE

CONHECIMENTO

Mesmo com algumas dificuldades nos temas pesquisados, os estudantes demonstraram ter um conhecimento prévio sobre a temática, em alguns casos equivocados e em outros, necessitando de adaptações. Na maioria dos casos, foi possível observar que o que era senso comum se consolidou como conhecimento científico.

INTERESSE

Uma das principais características do lúdico é despertar a motivação dos estudantes. Considerando a atividade proposta como avaliativa, o uso do lúdico colaborou para que não houvesse tensão, nem o caráter formal dos demais processos avaliativos.

MEDIAÇÃO

A principal função do professor/pesquisador foi mediar e tentar influenciar de maneira positiva para que os estudantes realizassem a pesquisa apropriadamente e construíssem o conhecimento. As adaptações necessárias ao que os alunos já sabiam e também o trabalho de pesquisa realizado pelos estudantes refere-se ao conhecimento construído

PERSONIFICAÇÃO

Ao contrário dos outros métodos avaliativos, o lúdico propicia a personificação em alguns momentos do processo. Tanto pesquisador, quanto pesquisados puderam demonstrar marcas e características pessoais, que contribuíram para a pesquisa.

O QUE FOI VERIFICADO NA ELABORAÇÃO DO JORNAL

- Interesse: desejo de participar da atividade e não somente ser um expectador. Participar da aula e não assisti-la somente;
- Criatividade: utilizar o lado criativo para relacioná-lo ao que está sendo ensinado e aprendido, de maneiras diversas;
- Interação: trabalhar em grupo, com maior proximidade dos outros colegas e do professor, o que raramente ocorre em outros momentos. Com isso, o conflito de ideias é mais comum, o que pode consolidar saberes;
- Criticidade: O senso crítico torna-se bastante apurado, uma vez que para produzir o jornal, diversas leituras e debates foram realizados.

CAPAS DOS JORNAIS PRODUZIDOS



REFERÊNCIAS

- HOFFMANN, Jussara. **Avaliar para promover: as setas do caminho.** Quinta edição. Porto Alegre: Mediação, 2001
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar.** São Paulo: Cortez, 1993
- SOARES, M. H. F. B. **O Lúdico em Química: Jogos e Atividades Aplicados ao Ensino de Química.** 2008.