

## PRÁTICA AVALIATIVA NA REDE PÚBLICA DE ENSINO: RELATO DE EXPERIÊNCIA DO JOGO SERPENTES E ESCADAS COMO INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

*POMPEU, Márcio Régis Pinto*

Mestrando em Educação Brasileira pela Universidade Federal do Ceará (UFC), docente da Secretaria da Educação do Estado do Ceará (Seduc/CE) e membro do grupo de estudo Saberes em Ação (IEFES/UFC). E-mail: marciopompeu19@gmail.com.

### RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar um relato de experiência sobre a prática avaliativa realizada em uma escola pública estadual do Ceará que utilizou o jogo denominado “Serpentes e Escadas” como instrumento de avaliação na disciplina de Educação Física, bem como verificou a satisfação dos alunos em relação a essa forma de avaliar na componente curricular Educação Física. Participaram desta experiência quarenta e cinco estudantes da 3ª série do Ensino Médio. Grande parte dos alunos revelou estar satisfeita por ter sido avaliada por meio do jogo, pois os discentes tiveram a possibilidade de recordar o conteúdo estudado, ainda que, como destacado em seus relatos, nunca tivessem experienciado a avaliação dessa maneira na disciplina, revelando também que se sentiram coautores e protagonistas de seu próprio aprendizado quando da participação na elaboração das perguntas. E ainda demonstraram o desejo de que essa forma de avaliação fosse estendida por todo o ano escolar. O referido jogo, portanto, mostrou-se como uma importante ferramenta que pode ser usada na avaliação escolar.

**Palavras-chave:** Jogo. Avaliação. Educação Física.



## ABSTRACT

This article aims to present an experience report on evaluation practice conducted in a State Public School of Ceará, who used the so-called game “Snakes and Ladders” to Evaluate the Physical Education as well, found satisfaction of students in relation to this way of evaluating the curriculum component Physical Education. Participated in this experience forty-five students of the 3<sup>rd</sup> year of high school. Many of the students proved to be satisfied they have been assessed by the game, it had the opportunity to recall the content studied, although, as noted in his reports had never experienced the evaluation that way in the discipline, revealing also that felt co-authors and protagonists of their own learning when the participation in the preparation of questions. And yet they demonstrated the wish that this form of assessment to be extended throughout the school year. That game, however, proved to be an important tool that can be used in school evaluation.

**Key-words:** Game. Evaluation. Physical Education.



## 1 Introdução

A ideia de escrever este artigo surgiu durante os momentos formativos da especialização em Educação Física Escolar, realizada na Universidade Federal do Ceará, na disciplina: Jogo, brinquedo e brincadeiras na Educação Física Escolar, no primeiro semestre de 2012, dada a oportunidade das possibilidades de utilização e aplicação de jogos no contexto educacional.

Paralelamente, os questionamentos e as inquietações foram surgindo recorrentemente sobre a minha própria atuação docente na escola, quando da prática avaliativa na sala de aula na disciplina de Educação Física, que ainda hoje é marcada e geradora de inúmeras dúvidas, tensões e dificuldades em seu desenvolvimento. Por esse aspecto, o problema central deste trabalho se concentra no ato de avaliar, que tem se restringido meramente à aplicação de testes, provas com objetivo único de obter informações sobre o rendimento dos alunos.

Nesse sentido, atualmente se tem ampliado o debate sobre a utilização de atividades lúdicas na avaliação da aprendizagem, baseando-se no pressuposto de que os educandos aceitam melhor esse procedimento intrinsecamente voltado à diversão e ao prazer, em oposição ao modelo de avaliação tradicional, de caráter punitivo, classificatório e excludente.

Para Valenzuela (2005), o jogo educativo converte-se no melhor recurso para obter informações sobre os seus alunos, bem como, por meio deste, pode-se verificar se os educandos adquiriram as aprendizagens mediante os critérios adotados pelo professor. Sob o mesmo ponto de vista, Macedo (2009) reforça que, em situações de jogo e desafio, podem ser favorecidas as observações e possibilitadas as análises, as quais promovem processos favoráveis ao desenvolvimento e à aprendizagem de competências e habilidades.



Nessa perspectiva, alguns autores já ensaiaram algumas propostas de aplicação dos jogos educativos como instrumento de avaliação no ambiente escolar, como Macedo (2009) e Macedo, Petty e Passos (2005). Os referidos autores observaram que, a partir da aplicação do jogo, é possível avaliar a aprendizagem por meio da observação em um ambiente mais natural, espontâneo e desafiador, sem perder de vista os objetivos pedagógicos.

Por isso, este trabalho é um relato de experiência de quatro aulas que foram planejadas e aplicadas pelo próprio pesquisador *in loco* na escola em que leciona da rede pública do Estado do Ceará, com a finalidade de utilizar o jogo “Serpentes e Escadas” como instrumento de avaliação da aprendizagem, bem como de verificar a satisfação dos alunos em relação a essa forma de avaliar na componente curricular Educação Física.

## 2 O jogo como recurso didático e instrumento de avaliação

O jogo compreende um conjunto de atividades corporais e mentais, praticado consoante regras preestabelecidas e acordadas que podem variar em sua complexidade, cuja finalidade principal é normalmente o divertimento e o prazer dos participantes.

Para Almeida (2003), o jogo é uma ferramenta didática importante na escola, porque promove a aprendizagem, disciplina o trabalho do discente e favorece o desenvolvimento de comportamentos básicos necessários à formação de sua personalidade.

Nesse sentido, o jogo, considerando-se as suas características, é concebido como atividade que desempenha um papel primordial no processo de aprendizagem e no desenvolvimento do educando, além do mais, no ambiente do jogo, são proporcionadas experiências prazerosas e diversificadas ao discente. Esse



momento fornece ao educador um instrumento potencialmente significativo para a avaliação da aprendizagem no meio escolar.

Santana e Rezende (2008) reforçam que o jogo pode ser utilizado em vários momentos, tais como: na ilustração de aspectos importantes de um conteúdo e na revisão de conceitos relevantes. Isso se dá em virtude do fato de essa atividade lúdica oferecer condições aos alunos para desenvolver um processo cognitivo mais significativo, podendo ainda ser usada no processo de avaliação da aprendizagem. Assim, os jogos são situações privilegiadas de avaliação, quando bem incentivados e valorizados no contexto educacional (LIMA, 2008).

### 3 Aspectos metodológicos

Este trabalho foi desenvolvido em uma escola pública localizada no município de Fortaleza, capital do Estado do Ceará, em uma classe de quarenta e cinco alunos da 3ª série do Ensino Médio matutino, classe esta selecionada em função do grau de proximidade com o professor-pesquisador.

A execução e a aplicação do jogo educativo no ambiente da escola pesquisada compreenderam duas etapas. Na primeira etapa, os alunos foram divididos em nove grupos com cinco integrantes, com o objetivo de favorecer a aprendizagem das regras e a elaboração de perguntas que seriam utilizadas no momento do jogo. Cada grupo ficou responsável pela elaboração de cinco questões que seriam socializadas com a turma. Para essa construção, foi escolhido o conteúdo “Ginástica”, uma vez que era o conteúdo estudado no bimestre atual. No segundo momento, foi aplicado o jogo para que a turma pudesse vivenciá-lo, construído com as devidas regras já aprendidas e as perguntas que tinham sido elaboradas pelos próprios alunos. Após a realização da atividade, solicitou-se dos alunos que respondessem a um questio-



nário, contendo três perguntas, com o objetivo de identificar as concepções e impressões destes em relação à aplicação do jogo como instrumento de avaliação.

### 3.1 Conhecendo o jogo Serpentes e Escadas e a modificação das regras do jogo

O jogo “Serpentes e Escadas”, escolhido como possibilidade de avaliação da aprendizagem dos alunos nas aulas de Educação Física, apresenta-se como um jogo de percurso que é composto por um tabuleiro de cem casas ilustradas, um ou dois dados e peões.

Para atender às necessidades de aplicação como instrumento avaliativo, foi adicionada a obrigatoriedade de algumas estações durante o percurso, correspondentes à base das escadas e às cabeças das serpentes, nas quais, se o aluno parar ao jogar o dado, deverá responder a perguntas relacionadas ao conteúdo da ginástica. No jogo original, a escada está sempre associada à ação de subir, e a serpente está sempre associada à ação de descer. Assim, se o discente parar em uma casa com a figura de uma escada e acertar a resposta, ele poderá subir até o topo da escada; se errar, permanece no lugar. Se parar em uma casa com a figura de uma serpente e errar a resposta, deve descer até a ponta da cauda; se acertar, permanece no lugar.

## 4 Resultados e discussões

Foram utilizadas quatro horas aula para a apresentação e aprendizagem das regras do jogo, elaboração das questões/perguntas, assim como para a execução e vivência do jogo e para a aplicação do questionário de satisfação e avaliação do jogo.



Na primeira aula, o professor apresentou o jogo à turma, explicando as regras e os objetivos e deixando exposto para os alunos que utilizaria o jogo como avaliação naquele semestre. Percebeu-se nesse momento que os educandos ficaram surpresos em ser avaliados por meio do jogo, pois, segundo os seus relatos, nunca tinham sido avaliados dessa maneira na disciplina, ato que ocorria somente mediante provas, trabalhos ou testes.

Contudo, de acordo com Darido e Rangel (2005), o discente poderá ser avaliado não exclusivamente por instrumentos como provas, mas também por meio da observação do uso dos conceitos em trabalhos de grupos, debates, exposições, diálogos entre professores e alunos e em atividades de resolução de problemas.

Na segunda aula, ocorreu a confecção das perguntas. Observou-se nessa fase a cooperação entre os grupos e a concentração e empenho dos alunos na tarefa da construção das perguntas. Alguns discentes revelaram que, ao participarem desse processo de elaboração das perguntas, sentiram-se como coautores e protagonistas de seu próprio aprendizado.

Conforme Soares et al. (1992), no processo avaliativo, é fundamental permitir aos envolvidos a participação nos rumos da avaliação em diferentes níveis, significando, assim, um fazer coletivo, cujas decisões são tomadas em conjunto, configurando-se como avaliação participativa, rompendo a visão da prática avaliativa centrada exclusivamente no professor.

Na terceira aula, os estudantes jogaram reunidos em seus respectivos grupos com o auxílio do professor, que inicialmente lembrou as regras do jogo, mediando-o e dirimindo as possíveis dúvidas que poderiam surgir no decorrer do jogo. Nessa etapa, notou-se a participação efetiva de todos os alunos e o interesse deles em jogar. Além disso, verificou-se um elevado grau de divertimento e motivação no ato de jogar.



Dessa forma, a atitude lúdica é um elemento que colabora na compreensão de certas atividades como o jogo, haja vista que, por meio dele, os participantes demonstram, de forma bastante visível nas suas atitudes, indícios de divertimento, fascinação, excitação, tensão, alegria e profundo envolvimento emocional na atividade (LIMA, 2008).

Na quarta etapa, sendo a última aula, foi aplicado à classe um questionário de satisfação. Nesse momento, foi pedido aos aprendizes que respondessem a perguntas relacionadas às experiências vividas nas aulas e se já tinham sido avaliados por meio do jogo, como também se eles gostaram de ser avaliados por meio desse recurso, momento em que teriam que explicar o porquê de tal posicionamento.

Os depoimentos indicaram que os alunos gostaram de ser avaliados através do jogo proposto. Grande parte dos estudantes revelou ter gostado dessa estratégia, porque teve a possibilidade de recordar o conteúdo estudado em um ambiente divertido e, ao mesmo tempo, desafiador; outros apontaram que foi uma oportunidade de expor suas ideias e compartilhar os conhecimentos adquiridos, aprovando, assim, a maneira como este foi desenvolvido na disciplina e, ainda mais, demonstrando o desejo de que essa forma de avaliação fosse estendida por todo o ano escolar.

## 5 Conclusões

Inferese, a partir do estudo apresentado, a possibilidade de utilização do jogo “Serpentes e Escadas” como recurso pedagógico e instrumento avaliativo potencialmente significativo, mas não somente esse jogo, como também a possibilidade de potencializar o uso de outros jogos que contribuam com essa construção coletiva.



Desse forma, tal recurso mostrou-se como um forte aliado dos professores de Educação Física, como também dos docentes de outras disciplinas na escola, que tradicionalmente pautaram os seus objetivos avaliativos na disciplina à aplicação de testes, provas com o objetivo único de obter informações sobre o rendimento dos alunos.

Ao considerarmos a avaliação em Educação Física na escola como uma ação coletiva, anunciamos e propagamos a ideia de que é um meio para a tomada de consciência, capaz de compreender o processo, suas conquistas, dificuldades e novas possibilidades, e não se configurando como um momento de castigo ou compensação pelos caminhos percorridos.

Por conseguinte, mediante essa experiência realizada no seio da escola, acredita-se na adoção do jogo como recurso avaliativo valorativo, que favorece a aprendizagem dos conteúdos e a ampliação das possibilidades de compreensão do que foi significativo para o aluno. Recomenda-se o aprofundamento de novos estudos como uma necessidade a ser empreendida por novos pesquisadores, pois se nota que essa ação pedagógica diferenciada, a qual se apresenta neste relato, ainda é uma temática embrionária no contexto educacional.

## Referências

ALMEIDA, P. N. *Educação lúdica: prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 2003.

DARIDO, S.; RANGEL, I. *Educação Física na escola: implicações para prática pedagógica*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

LIMA, J. M. *O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2008.



MACEDO, L. *Jogos, psicologia e educação: teoria e pesquisas*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2009.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SANTANA, E. M.; REZENDE, D. B. O uso de jogos no ensino e aprendizagem de Química: uma visão dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental. In: ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE QUÍMICA, 14., 2008, Curitiba. *Anais...* Curitiba: UFPR, 2008.

SOARES, C. L. et al. *Metodologia do ensino da Educação Física*. São Paulo: Cortez, 1992.

VALENZUELA, A. V. O jogo no ensino fundamental. In: MURCIA, J. A. M. (Org.). *Aprendizagem através do jogo*. Porto Alegre: Artmed, 2005. p. 89-107.

