

O JOGO ENQUANTO INSTRUMENTO AVALIATIVO DO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL

Cícera Raynara Pinheiro de Souza ¹
Patrícia Teixeira de Matos ²
Marcos Antonio Martins Lima ³
Maria Lucijane Gomes de Oliveira ⁴
Denize de Melo Silva ⁵

RESUMO

O presente trabalho trata-se de um estudo de caso analisando a avaliação da aprendizagem com base na utilização de jogos. Dessa forma, o principal objetivo é discutir acerca dos jogos como instrumento avaliativo aplicados com discentes oriundos da rede pública municipal e a influência dos mesmos para a promoção da aprendizagem significativa dos conteúdos da disciplina de matemática para as séries do ensino fundamental, no município de Acopiara, Ceará. Para tanto, aplicou-se, em uma sala de segundo ano do ensino fundamental, um jogo que trabalha conceitos básicos de matemática. A finalidade era analisar, juntamente com a professora, se era possível avaliar/diagnosticar a aprendizagem dos alunos a partir dele, dando ênfase a elementos importantes como a concentração dos alunos, a interação com outros colegas e o aprendizado que eles usavam para responder às perguntas. Abordou-se, então, uma metodologia de pesquisa do tipo descritiva e exploratória, por meio de levantamento bibliográfico e assentada em uma abordagem qualitativa. Foram analisados os conceitos principais sobre avaliação e ludicidade com base em teóricos e estudiosos da área. Conclui-se, que a avaliação da aprendizagem ainda está enraizada por muito tradicionalismo e os professores mesmo que considerem a importância do jogo ainda não o admitem como capaz de diagnosticar a aprendizagem de seus alunos. Além disso, considera-se que o jogo ainda é pouco trabalhado na sala de aula, evidenciando que, ainda é necessário promover diálogos e debates a respeito do assunto, como forma de mobilizar os educadores e aprimorar a sua prática docente.

Palavras-chave: Avaliação, Jogos, Aprendizagem, Ludicidade.

INTRODUÇÃO

Sabe-se que os jogos usados em sala de aula são importantes instrumentos para a facilitação das aprendizagens, contudo, a dinâmica do uso e aplicação dos mesmos ainda são questionados por profissionais da área, tendo em vista, que muitas práticas inseridas no contexto da sala de aula ainda se caracterizam pelo aspecto tradicional e de caráter mecânico. Diante esse contexto, a relação de ensino e aprendizagem ainda está centrada na memorização e na decodificação de informações pelos discentes.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará - UECE, cicera.raynara@aluno.uece.com;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará - UECE, patricia.teixeira@aluno.uece.br;

³ Doutor pelo Curso de Educação Brasileira da Universidade Federal do Ceará - UFC, marcos.a.lima@terra.com.br;

⁴ Mestra pelo Curso de Educação Brasileira da Universidade Federal do Ceará - UFC, lucijane.oliveira@yahoo.com.br;

⁵ Professor orientador: Doutoranda em Educação Brasileira, Universidade Estadual do Ceará - UECE, denize.melo@uece.br.

A concepção equivocada do jogo explicitada apenas para diversão e rotina da dinâmica de sala de aula, deve, pois, ser ampliada e refletida. O lúdico constitui-se enquanto ferramenta potencializadora para o despertar da criatividade e do raciocínio dos discentes, por conseguinte, pode ser considerado como importante elemento para o desenvolvimento e aprendizagem dos conteúdos curriculares.

Compreende-se, portanto, que o jogo pode ser adotado para a promoção da aprendizagem, mas quando e como o jogo pode vir a ser um instrumento avaliativo para o acompanhamento das aprendizagens requeridas aos alunos? Nessa perspectiva, o presente trabalho tem o intuito de abordar o uso de recursos pedagógicos lúdicos no processo avaliativo da aprendizagem de alunos. Dessa forma, a respectiva pesquisa objetiva discutir acerca dos jogos como instrumento avaliativo aplicados com discentes oriundos da rede pública municipal e a influência dos mesmos para a promoção da aprendizagem significativa dos conteúdos da disciplina de matemática para as séries do ensino fundamental, no município de Acopiara, localizado na região Centro-Sul do estado do Ceará.

Para tanto, deve-se considerar que o jogo não é somente uma atividade de passa tempo, o aluno que está em contato com o jogo deve entender e obedecer às regras, está em consonância com o conteúdo relacionado ao jogo e conseguir sistematizar a sua aprendizagem. Todos esses atos do aluno podem ser percebidos durante o jogo e todos são importantes na avaliação. Para pesquisadores como Fiorentini e Miorim (1990) e Macedo, Pety e Passos (2005) o jogo já é utilizado no processo de aprendizagem e ambos observaram que a partir da aplicação e da observação das suas várias etapas é possível avaliar a aprendizagem. Ou seja, o aluno será observado em cada etapa do jogo e o avaliador irá perceber se os conteúdos foram realmente assimilados pelo aluno, o aluno sente-se seguro em relação aos conteúdos, se a sua aprendizagem obteve o êxito esperado, se há necessidade de reformular o ensino ou se o método usado repercutiu o efeito esperado.

METODOLOGIA

A metodologia da pesquisa insere-se como caminhar essencial para o desvelamento do objeto. A respectiva pesquisa trata-se de um estudo de caso e o método científico utilizado no presente trabalho, definiu-se como uma pesquisa do tipo descritiva e exploratória construída por meio de levantamento bibliográfico e assentada na abordagem qualitativa.

Em conformidade com Gil (2008), o estudo de caso configura-se como situações provenientes do cotidiano comum claramente definidos por meio das especificidades e dos

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

contextos. Dessa forma, a investigação centra-se nos motivos e causas observadas a partir da complexidade do fenômeno.

Corroborando com o autor, as pesquisas exploratórias constituem-se como:

desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato. Este tipo de pesquisa é realizado especialmente quando o tema escolhido é pouco explorado e torna-se difícil sobre ele formular hipóteses precisas e operacionalizáveis (GIL, 2008, p. 27).

Além disso, enquanto pesquisa também descritiva seu objetivo é a descrição das características do fenômeno em estudo. A pesquisa descritiva quando em parceria com a pesquisa exploratória torna-se a mais usada entre pesquisadores que estão preocupados com a atuação prática (GIL, 2008, p. 28).

Visto isso, para a realização do referido estudo de caso, foi inicialmente elaborado e customizado um jogo matemático a ser usado durante a atividade avaliativa. Então, a partir da aplicação do jogo foi realizada uma investigação do jogo enquanto instrumento a ser adotado por professores no processo de verificação do ensino e aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO

Diante da atual universalização do ensino básico torna-se necessário pensar em novas metodologias de ensino que sejam capazes de aprimorar o processo de aprendizagem. Visto isso, percebe-se o desafio frente ao educador, pois o mesmo deverá ocupar o papel de inovar e buscar melhores caminhos para que a aprendizagem do seu aluno aconteça de maneira significativa.

Portanto, a avaliação educacional, termo este proposto pela primeira vez por Ralph Tyler em 1930, teve como objetivo inicial, alertar os educadores sobre a necessidade em serem mais cuidadosos e cautelosos na aprendizagem de seus alunos, fato cada vez mais debatido e que acabou ganhando destaque no meio educacional (LUCKESI, 2011).

Dessa maneira, Ralph Tyler enfatiza a importância de um ensino eficiente, que acompanhe o desenvolvimento dos alunos, através da construção de objetivos e a verificação constante do percurso da aprendizagem. A ação do professor de delinear os objetivos é destaque na concepção de avaliação de Tyler, pois ele defende que essa é a parte principal do processo, como pode ser visto a seguir:

Como os objetivos educacionais são essencialmente mudanças em seres humanos em outras palavras, com os objetivos visados constituem em produzir certas modificações desejáveis nos padrões de comportamento do estudante- a avaliação é o processo mediante o qual determina o grau em que

essas mudanças de comportamento estão realmente ocorrendo (TYLER *apud* HAYDT, 2002, p.11-12).

A partir do exposto, compreende-se que no processo avaliativo é necessário que a verificação da educação seja realizada constantemente, não só em momentos específicos. Esta ideia encontra respaldo na concepção de Hoffmann sobre a avaliação da aprendizagem, a qual demonstra que a visão dessa prática é notada pelos educadores e educandos a partir de uma visão reducionista, por “conceber a ação avaliativa como um procedimento que se resume a um momento definido do processo educativo, ocorrido a intervalos estabelecidos” (HOFFMANN, 2012, p.30). Isto posto, verifica-se que para Hoffmann a avaliação na escola tem se tornado um ato de julgamento de resultados, tornando-se uma prática angustiante.

Porém, esse não é o único desafio, pois além disso, sabe-se que no que diz respeito à avaliação do educando ainda há grande influência do sistema tradicional de ensino, sistematizado nos séculos XVI e XVII, por meio de exames e provas. Mesmo com grandes discursos e debates pedagógicos que preocupam-se com a forma de avaliação dos alunos, este processo ainda encontra-se quase que na sua totalidade permeado por ações autoritárias e de caráter tradicional. Os instrumentos mais comuns para avaliar ainda são as provas e os exames, porém esses instrumentos cumprem, muitas vezes, o papel de apenas selecionar uns e excluir outros.

No entanto, como é possível garantir uma aprendizagem satisfatória através de exames que não consideram as particularidades do aluno, bem como a realidade na qual o mesmo está inserido? Como garantir a aprendizagem dos alunos se não há a utilização de um método capaz de investigar nas diferentes etapas o que o aluno foi ou não capaz de compreender?

Dessa maneira, é necessário destacar que o instrumento de avaliação não poderá ser qualquer instrumento, selecionado aleatoriamente. Este deverá estar em concordância com a realidade do aluno, para que dessa maneira ele não venha a ser ao invés de aliado do professor, um instrumento contrariador da realidade investigada. Isso é bem assinalado por Luckesi (2000) quando considera que:

Muitas vezes, nossos educandos são competentes em suas habilidades, mas nossos instrumentos de coleta de dados são inadequados e, por isso, os julgamos, incorretamente, como incompetentes. Na verdade, o defeito está em nossos instrumentos, e não no seu desempenho. Bons instrumentos de avaliação da aprendizagem são condições de uma prática satisfatória de avaliação na escola (LUCKESI, 2000, p. 7-8).

Entretanto, avaliar a aprendizagem não é tarefa simples, é preciso que o avaliador esteja sempre buscando novas práticas e métodos que sejam capazes de diagnosticar a situação de

aprendizagem do aluno e assim poder intervir de forma positiva nesse aprendizado (LUCKESI, 2011).

Por estes motivos, busca-se introduzir à prática avaliativa métodos lúdicos e que sejam capazes de verificar com veracidade a aprendizagem do aluno. Esses métodos devem ser também possíveis de aplicação constante, que não torne o processo avaliativo exaustivo e complexo, mas que esse possa ser revertido em um processo dinâmico e agradável a alunos e professores, além de fornecer ao desenvolvimento do aluno momentos que serão importantes para as possíveis intervenções dos professores, pois será a partir deles que o professor poderá analisar o que ainda é preciso fazer para a melhor aprendizagem do aluno ou onde ele já pode avançar no ensino.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Analisando a atual conjuntura do meio educacional, nota-se que mesmo considerando a importância de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança em aspectos tanto sociais, como cognitivos, ainda é encontrado dentro das próprias salas de aula, docentes que segregam a hora de brincar e a hora de estudar. Os mesmos até relatam que incluem no plano de aula brincadeiras educativas, mas que no momento da avaliação da aprendizagem não utilizam o lúdico por considerar que este é um momento mais sério e que não é possível deixar os alunos tão à vontade, como geralmente acontecem nos momentos de brincadeiras.

A partir dessa concepção realizou-se um exame da sala de aula na qual o jogo matemático foi aplicado. A primeira percepção é que a professora, extremamente dominadora de seus alunos, não mantinha um hábito de trabalhar os conteúdos através do lúdico, visto que os mesmos ao notarem que aquele momento seria de uma brincadeira ficaram extremamente entusiasmados, fato que tornou até difícil conter a ansiedade deles para brincar.

Subsequente a esta análise, dialogou-se com a professora da sala sobre o uso de jogos e brincadeiras com os alunos. A mesma respondeu afirmando que utiliza jogos educativos e dinâmicas que contribuem com o ensino dos conteúdos, mas que nem sempre é possível, visto que são muitos alunos e se torna difícil contê-los para um trabalho que mesmo sendo uma brincadeira requer concentração, por isso ela diz que evita levar dinâmicas, mas reconhece os benefícios de trabalhar com novas metodologias.

Diante disso, a professora foi questionada se o método tradicional, com provas e exames é mais fácil de trabalhar. Ela respondeu que sim, afirmando que os alunos já estão acostumados

e que mesmo a direção da escola exige que a avaliação seja feita dessa forma pois é uma maneira mais confiável de avaliar o aluno.

Por esse motivo, é preciso salientar o significativo papel do professor e a sua contribuição para um método de avaliação que seja dinâmico e ao mesmo tempo seguro. Retomando aos conceitos de Hoffmann (2012), a mesma conceitua uma avaliação que ela nomeia de avaliação mediadora, na qual o professor é peça fundamental, procedendo como um observador e refletindo sobre os saberes fundamentais para a realização da melhor ação pedagógica, para tanto o professor precisará elaborar atividades significativas bem como avaliações sejam provocativas e desafiadoras.

Dessarte, seguindo com a análise da experiência do jogo, quando este finalmente acabou voltou-se à professora para perguntar-lhe se após assistir a aplicação do mesmo, ela havia reformulado a sua opinião e se então haveria a possibilidade de trabalhar a avaliação com jogos. Prontamente ela respondeu que para avaliar o jogo ainda não poderia ser usado, visto que há de ter todo um processo para adaptar as crianças a um novo sistema. Nas palavras da própria professora ela relata: “Eles ficam muito agitados, não dá para fazer uma avaliação assim. Até acalmá-los leva muito tempo, não tem como implantar isso agora, é preciso trabalhar, mas quem sabe acabe dando certo”.

Deste modo, é preciso admitir que o professor é que deverá abrir as portas para esse novo olhar a respeito da prática avaliativa. Se o mesmo não consegue adaptar uma metodologia capaz de dar certo com a sua turma, então o processo não consegue se efetivar. É imprescindível que o professor amplie o seu olhar sobre a avaliação da aprendizagem, entendendo que é possível ser mais criativo e dinâmico no momento da verificação da aprendizagem. Como considera Hoffmann (2012, p.27) já chegou o momento de “desestabilizar práticas rotineiras e automatizadas a partir de uma tomada de consciência coletiva sobre o significado dessa prática”. O jogo, a brincadeira, a dinâmica em grupo, essas e muitas outras atividades de caráter lúdico poderão ser aliadas fiéis a professores que buscam acima de tudo o melhor desenvolvimento de seus alunos.

Em contrapartida, encontra-se a afirmação do que Demo (2009) já dizia, que a prova ainda é o método mais utilizado pelas escolas brasileiras. Os professores não consideram o lúdico como capaz de avaliar a aprendizagem de seus alunos, para eles o lúdico não é uma ‘coisa séria’ que possa então ser confiável.

Logo, é exatamente este conceito encontrado na professora da sala de aula em que se foi trabalhada. A mesma, mesmo que não subestime a importância dos jogos e brincadeiras, não os encara como ferramenta importante o suficiente para trabalhar com a avaliação da

aprendizagem, pois considera que estes instrumentos não são tão confiáveis. O fato acaba por se tornar contraditório, quando ao mesmo tempo é reconhecido o valor da ludicidade, porém é negado por eles mesmos a utilização. Dialogando com Hoffmann (2012) mais uma vez, ela evidencia essa contradição quando relata que os professores ao mesmo tempo em que criticam a prática avaliativa voltada ao uso das provas e exames classificatórios, ainda assim esses instrumentos são os mais utilizados por eles.

Todavia, é possível transformar essas ideias concebidas pelos educadores e tecer sob a prática avaliativa uma nova compreensão e conseqüentemente nova ação. Para tanto, não dependerá apenas dos próprios educadores dentro das suas salas de aula. Pois, este velho entendimento sobre o que é avaliar é algo enraizado dentro do próprio sistema de ensino há muitos anos. Portanto, não basta tentar conscientizar apenas os professores, é preciso ir além e mobilizar todo o atual sistema de ensino. Hoffmann (2012) ampara de forma muito afável essa colocação, pois a mesma parte do pressuposto que:

Compreender e reconduzir a avaliação numa perspectiva construtivista e libertadora exige, no meu entender, uma ação consensual nas escolas e universidades no sentido de revisão do significado político das exigências burocráticas dos sistemas municipal, estadual e federal de educação (Hoffmann, 2012, p. 28).

À vista disso, considera-se que para o processo de avaliação da aprendizagem ser eficiente é preciso considerá-lo como contínuo, na perspectiva de uma observação ao longo de todo período escolar e não somente em momentos específicos (ANTUNES, 2013, p.17).

Ela deve acontecer de forma integrada com cada nova situação posta ao aluno, para que assim seja observado todo o seu desenvolvimento. Além disso, é um processo permanente, visto que o indivíduo enquanto aprendiz precisa ser sempre avaliado. E por fim, é também dinâmico, partindo de dois pontos, por não poder considerar apenas os acertos e por outro lado também não pode apenas julgar o resultado final sem levar em consideração o percurso feito pelo aluno.

Então, após o conhecimento do que carece ser a avaliação da aprendizagem escolar, retorna-se aos resultados encontrados na escola. Após breve diálogo com a professora da turma, voltou-se aos alunos para saber o que eles achavam dos jogos. A primeira pergunta foi: “Vocês gostam de jogar?”. De forma unânime todos responderam que sim. A segunda pergunta foi: “Vocês gostam dos jogos na sala de aula?”. Mais uma vez todos afirmaram que sim. Então, a terceira pergunta: “É legal aprender brincando?”. E a resposta continuou sendo sim. Por fim, mais uma pergunta foi feita: “Vocês sempre jogam aqui na escola?”. A resposta ficou dividida entre “sim”, “não” e “às vezes”. Indagando um dos alunos que havia respondido “às vezes” perguntou o porquê de sua resposta. O aluno então, respondeu que há um livro de matemática

que é apenas de joguinhos, mas este livro não é usado com frequência. Nas palavras do aluno: “a tia entrega pra gente, mas a gente não pode levar pra casa, aí as vezes a gente joga aqui mesmo”.

Tal situação, comprova a primeira consideração feita a respeito da postura da professora, de que mesmo reconhecendo a importância dos jogos, ainda assim não os introduz na sua metodologia, utilizando os jogos como momento de distração, por isso aplicados eventualmente.

Correlacionando a situação acima descrita com uma possível solução/reparação evidencia-se o estudo feito por Antunes (2013), no qual faz um esforço para delinear pontos importantes na construção de um sistema educacional mais eficiente e consciente com vistas ao sistema avaliativo que historicamente se baseia na ideia de avaliação como instrumento de medição das inteligências e adestramento dos alunos. Dentre as perspectivas abordadas, duas delas faz total comunhão com o que vem sendo tratado à respeito da postura da professora da sala de aula em estudo. A primeira dentre as perspectivas escolhidas para dialogar com o presente estudo foi na verdade, colocada por Antunes (2013) como a segunda dentre as seis que foram estipuladas, essa que objetiva que o educador considere a aprendizagem e o aluno em seus diversos aspectos, como pode-se compreender a seguir:

Acreditamos que não mais existe espaço para que a revelação do saber se faça apenas pelas vias linguísticas e/ou lógico-matemática, aceitando que tudo quanto aprendemos pode ser apresentado através de inúmeras linguagens; acreditamos, portanto, que todo aluno, que todo aluno opera múltiplas inteligências e que todo educador necessita acreditar-se estímulo das mesmas (ANTUNES, 2013, p.15).

Dessarte, o autor atenta-se ao dever de considerar as mais diversas formas de ensino e aprendizagem. Além dessa, um outro ponto que merece destaque no estudo do autor e que corrobora com o que está sendo considerado na presente pesquisa, diz respeito a forma como a avaliação da aprendizagem deveria ser realizada e a postura que o professor deveria adotar, a seguir as palavras do autor:

Essa avaliação pode valer-se dessas provas – com e sem consulta – mas precisa aceitar também os trabalhos realizados individualmente e em grupo; a capacidade do aluno de encontrar e selecionar informações e sua propriedade em associá-las aos saberes que pertencem a sua estrutura cognitiva. Somente com um leque de múltiplos componentes pode o professor, como verdadeiro juiz, proferir um criterioso veredicto (ANTUNES, 2013, p.17).

Finalmente, as considerações do autor coloca em questão a reflexão sobre como vem sendo a avaliação dos educandos brasileiros em contraste com o que é necessário reformular.

Para tanto, sabe-se que esse processo de transformação não é simples e requer um replanejamento de todos os setores educacionais.

Em vistas a esse novo desafio, que é da práxis do educador, é essencial que se atribua à avaliação um sentido, refletindo sobre os novos paradigmas que conceituam essa prática e que a partir desse momento consideram a avaliação como uma “aprendizagem individualmente incomparável” (ANTUNES, 2013, p. 19).

Então, é nesse momento, de inovar na prática da avaliação, que os jogos cumprem um papel importante. O ato de jogar leva o aluno a entrar em contato com algo que é concreto e lhe ajudará a compreender conceitos que são difíceis de entender somente no plano abstrato e ainda fazendo com que essa aprendizagem corresponda aos objetivos almejados. Dessa forma cabe aqui a importante colocação de Sant’Anna (1997, p. 27 e 28) que afirma que a avaliação precisa conter objetivos claros e precisos e o professor/avaliador deve caminhar junto com o seu aluno, seguindo a mesma direção e buscando cumprir os mesmos objetivos. É por isso a relevância de trabalhar a avaliação de um modo que permita o educando demonstrar os seus conhecimentos adquiridos.

Portanto, a avaliação, primordialmente, precisa ser compreendida de forma diferente. Não mais como classificação e possível instrumento de ameaça, mas como um diagnóstico da situação de aprendizagem do educando tendo como referência a programação curricular que precisa ser seguida e relacionando aos objetivos antes dispostos, e que assim visa aprimorar o seu conhecimento. Em segundo lugar, é de extrema importância que o avaliador esteja inteirado sobre as possibilidades e limitações de seus alunos, para que não cometa o erro de aplicar um método avaliativo que não esteja veiculado a uma práxis eficiente da aprendizagem. Por fim, a avaliação da aprendizagem deve ser compreendida e efetuada de forma dialógica, não enfatizando apenas o resultando, mas observando todo o processo e buscando sempre identificar o que já foi aprendido e também o que ainda não foi, ou seja, as dificuldades que ainda estão presentes.

Isto posto, é seguido para as considerações tratadas como relevantes e que serão discutidas no tópico seguinte.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão, ao estudar o fenômeno da avaliação a partir de uma perspectiva lúdica, assim como são os jogos, observa-se que o assunto é bastante debatido e defendido por muitos teóricos importantes, como alguns já foram citados. Porém, na prática e na vivência da escola

é perceptível que a ideia ainda não se concretizou. Os professores até consideram o jogo como instrumento importante de aprendizagem, mas relatam não confiar à eles um processo avaliativo.

Portanto, cabe pensar no que ainda leva os professores a manterem uma visão tão limitada sobre a avaliação, restringindo-a a processos demasiadamente cansativos e de caráter classificatório e até de dominação. Deve ainda faltar mais momentos para tratar do assunto? Ou será necessário reorientar os professores sobre a sua prática? Será possível transformar essa prática que ainda é tão enraizada de tradicionalismo? Essas e outras questões são importantes para que se chegue a uma conclusão do que pode ser feito no sentido de estabelecer um novo sentido à avaliação da aprendizagem.

Com tudo isso, é certo que a mudança deve começar no educador, que tomando consciência da situação conscientiza também os outros, que assim também passam a agir de forma diferente. Portanto, ainda é preciso muitos estudos, pesquisas e discussões a respeito do assunto até que esse possa ser compreendido pelos educadores e assim direcionar a sua prática. É importante que teóricos que se destacam no assunto, como os que aqui foram usados como referência, sejam enfatizados durante esses debates, pois pesquisas por eles já realizadas podem ser usadas de guia para a atuação dos educadores.

Finalmente, considera-se que o que pode ser feito de imediato são diálogos com os professores, dentro das escolas e das próprias salas de aula. Fazendo observações, tentando interferir e mostrando que o jogo pode ser relacionado com quaisquer conteúdo que esteja sendo tratado, pode-se então iniciar a reflexão nos professores, sempre tentando mostrar-lhes que é possível ensinar e promover uma educação de qualidade através de formas lúdicas. E não só isso, também deve ser exposto que a avaliação da aprendizagem pode conter um novo escopo e ser assim ainda mais significativa.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **A avaliação da aprendizagem escolar**. 10. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- DEMO, Pedro. **Ser professor é cuidar que o aluno aprenda**. 6. ed. Porto Alegre: Mediação, 2009.
- FIORENTINI, D.; MIORIM, M. A. **Uma reflexão sobre o uso de materiais concretos e jogos no ensino da matemática**. Boletim da SBEM- SP. v. 4, n. 7, 1990.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HAYDT, Regina C. **Avaliação no processo ensino-aprendizagem**. 6.ed. São Paulo: Ática, 2002.
- HOFFMANN, J.M.L. **Avaliação: Mito & Desafio**. 42. ed. Porto Alegre: Mediação, 2012.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar:** estudos e proposições. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

_____. **O que é mesmo o ato de avaliar a aprendizagem?**. In: Revista Pátio – Ano 3 – nº 12 – Fevereiro/Abril de 2000.

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

SANT'ANNA, Ilza Martins. **Porque avaliar?:** critérios e instrumentos. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.