

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA – LICENCIATURA

PATRICIA BARBOSA DE FREITAS

“AVALIAÇÃO ATRAVÉS DOS JOGOS”

Três Cachoeiras
2010

PATRICIA BARBOSA DE FREITAS

“AVALIAÇÃO ATRAVÉS DOS JOGOS”

Trabalho de Conclusão apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Pedagogia – Licenciatura, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Nilton Mullet Pereira

Tutora: Andrea Gallego

Três Cachoeiras
2010

Dedicatória

Dedico esse Trabalho de Conclusão de Curso, ao meu esposo Cristiano Corrêa de Freitas, por não ter me deixado desistir nos momentos mais difíceis, dedico este trabalho a ele, pois soube me incentivar e mostrar do quanto eu sou capaz.

AGRADECIMENTOS

Tem uma passagem na bíblica que diz: “Ora, àquele que é poderoso para fazer infinitamente mais do que tudo quanto pedimos, ou pensamos, conforme o seu poder que opera em nós...” Efésios 3.20. Por acreditar no amor e no poder infinito de Deus, agradeço a Ele por ter chegado até aqui, e por ter me proporcionado cursar uma faculdade com o potencial da UFRGS.....*Obrigada meu Deus por ouvir minhas orações...*

Agradeço ao meu esposo amado que me motivou a estudar, sempre com palavras de otimismo, e muito amor e carinho me auxiliou ao longo do curso.

Agradeço as minhas amigas, Fabiana Sparremberger e Fabiana Hanh pelas noites que estudamos juntas e trocamos muitas aprendizagens.

Agradeço as minhas colegas da APAE que sempre me motivaram e me auxiliaram.

Agradeço aos meus familiares, Mamãe Doraci e seu companheiro Moacir, minha avó Santa, meus irmãos Tatiane e Darlon, a minha querida sogra Maria Freitas, aos meus amados tios e tias que me incentivaram e a família Zilli de Freitas que me adotaram nesses últimos dias de TCC, meu reconhecimento e sinceros agradecimentos.

Ao professor Nilton, pelo carinho em que supervisionou o meu estágio e me orientou nesse trabalho. Muito obrigada!

As tutoras Márcia Caetano e Andrea Gallego, pelas sábias orientações.

Obrigada as tutoras Carmen Zita, Vanilce e Fabiana Leffa pelo carinho e palavras de apoio.

A professora Nádie pelas orientações que ela me deu quando fiquei doente e precisei me recuperar para retomar meus estudos.

Enfim a todos que contribuíram de alguma forma para que hoje eu possa estar realizando mais um sonho em minha vida, que é a minha formação acadêmica.

Muito obrigada a todos, sem vocês eu não teria chegado até aqui, obrigada de coração

“Não há saber mais ou saber menos:

Há saberes diferentes”.

Paulo Freire

Resumo

O presente trabalho de conclusão de curso tem como tema central a avaliação através de jogos, com o objetivo de buscar alternativas para tornar o processo avaliativo mais democrático e menos seletivo. Propondo um trabalho que levante hipóteses para a construção de uma avaliação onde o aluno sintá-se motivado a realizá-la. Tendo como principais contribuições teóricas autores como Hoffmann e Ferreira. A problematização surgiu durante a realização da prática pedagógica de estágio supervisionado com a turma do 4º ano de uma escola municipal de Três Cachoeiras. Com base nos registros semanais no pbworks e reflexões no portfólio de aprendizagem, surgiu à necessidade de um estudo mais específico do processo avaliativo, a partir desse estudo percebeu-se que existem possibilidades de proporcionar uma avaliação que respeite as diferenças e os saberes. Constatou-se que a mecanismos a serem avaliados durante os jogos que os alunos são propostos a realizarem e que através destes, o professor além de propor aulas lúdicas, atrativas, estará possibilitando novas descobertas, estimulando a criatividade e a curiosidade das crianças, contribuindo no processo de construção do conhecimento.

Palavras chaves: avaliação, jogos, ludicidade e construção do conhecimento.

SUMÁRIO

1. Introdução.....	8
2. Conceituando avaliação mediadora.....	9
3. O jogo no processo da construção do conhecimento.....	13
4. Os elementos avaliativos do jogo.....	15
5. Conclusão: O papel da ludicidade na aprendizagem	20
6. Referências bibliográficas.....	22

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho surgiu a partir de observações realizadas no período de estágio na Escola Municipal de Ensino Fundamental José Felipe Schaeffer.

Procurando compreender as práticas diárias na sala de aula e as teorias estudadas durante o curso, surgiu a problematização em torno de métodos avaliativos.

A possibilidade de se avaliar os alunos através de jogos emerge da minha prática nesse período de estágio. O sistema de ensino atual preocupa-se muito em propiciar atividades diversas para auxiliar os alunos a construir seus conhecimentos. Entretanto, percebo que na hora da avaliação há uma ruptura nessa perspectiva construtivista e os métodos tradicionais de avaliação tendem a classificar e rotular os alunos.

Sugiro um modelo de avaliação baseado em desafios com o intuito de motivar o aluno, vislumbrando assim os conhecimentos construídos e aplicados para a resolução de problemas.

Meu principal objetivo (com a análise do jogo) era compreender a eficácia desse método, bem como o que pode ser uma avaliação mediadora e que elementos o jogo pode produzir para avaliação.

Pretendo com esse trabalho trazer evidências de práticas e de uma pesquisa bibliográfica de como se constitui o processo avaliativo através de jogos.

2. CONCEITUANDO AVALIAÇÃO MEDIADORA

A prática avaliativa faz parte da vida diária dos professores, independente dos métodos de ensino que trabalhamos somos condicionados a avaliar. Inúmeros autores têm conceituado a avaliação.

Para Haidt (1995, p.28) “avaliação é um processo de coleta e análise de dados, tendo em vista verificar se os objetivos propostos foram alcançados. A partir dessa citação podemos ver que a avaliação é meramente classificatória. Entretanto, para autores como Machado (1995, p.33) “avaliação diagnóstica possibilidades ao educador e educando detectarem, ao longo do processo de aprendizagem, suas falhas desvios, suas dificuldades, a tempo de redirecionarem os meios, os recursos, as estratégias e procedimentos na direção desejada.”

Ambos, Haidt e Machados têm visões antagônicas sobre o processo avaliativo. Haidt apóia-se em uma concepção tecnicista, visando o produto obtido com a avaliação. Já Machado aponta a avaliação como processo detector, tanto por parte do aluno quanto por parte do professor.

O senso comum tem a avaliação como uma maneira de diagnosticar como está o aluno naquela determinada série, a avaliação serve para apontar o que o aluno aprendeu e não aprendeu durante um determinado tempo de estudos.

Conforme Ferreira (2002) e Bloom (1983) a avaliação está classificada em diagnóstica, formativa e somativa. Podendo apresentar diferenças e semelhanças entre si, dependendo a função que pretende cumprir.

Quando diagnóstica a avaliação pode ser formativa, detectando as falhas e descobrindo as causas, determinando em que nível o aluno se encontra.

Ainda conforme Ferraira (2002) Blomm (1983) "é um processo constante, destinada a fornecer ao aluno e ao professor um feedback contínuo quanto à sua eficiência, à medida que avançam na hierarquia do ensino", (p. 100)

Observamos que a avaliação diagnóstica serve justamente para detectar em que nível de conhecimento os alunos estão, mostrando as dificuldades tanto no ensino quanto na

aprendizagem, permitindo que o professor e aluno se ajustem conforme as necessidades de cada um.

Para Hoffmann (1998) “a prática avaliativa classificatória considera as tarefas de aprendizagem a partir de uma visão linear, sem considerar a gradação das dificuldades naturais nas tarefas que se sucedem”. Compreendo que Jussara Hoffmann quer dizer que a avaliação fica restrita a diagnosticar e mais nada, apresenta uma visão linear, ou seja unidimensional, desse processo. Segundo ela não aponta as reais dificuldades dos alunos e dos professores. Apenas discrimina e seleciona.

Esse modelo avaliativo é meramente classificatório que promove uns alunos e descarta outros. Seleciona e rotula, promovendo competições dentro da sala de aula. Ainda conforme Ferreira (2002) para Veiga (1996, p.152) acrescenta que a avaliação classificatória "concorre para a fragmentação do trabalho pedagógico, ao transmitir ao aluno a idéia da separação de seleção e da rotulação".

Quando o professor possui uma visão de construção do conhecimento, onde o que se pretende é avaliar o saber elaborado pelo aluno a ação avaliativa mediadora vem para auxiliá-lo a identificar as competências dos educandos, não se tratando de um produto final, mas sim de um processo contínuo.

Existem grandes críticas em torno de modelos tradicionais de avaliação, porém há muitas resistências por parte dos professores para aderirem métodos inovadores de avaliação no ensino. Jussara Hoffmann aponta que:

“[...] a verdade é que há um sério descrédito em relação às escolas inovadoras e o sistema de avaliação é um dos focos principais de críticas da sociedade. Uma vez, que se constitui em componente decisivo na questão resultados, produto obtido em educação” (Hoffmann, 1993, p.12)

Culturalmente a sociedade espera por um método avaliativo classificatório, onde a avaliação é um produto final que aponte o que o aluno aprendeu e o que ele não aprendeu.

"Para inúmeros professores, pela sua estória de vida e por várias influências sofridas, a avaliação se resume à decisão de enunciar dados que comprovem a promoção ou retenção dos alunos. É uma penosa obrigação a cumprir na sua profissão, que deve ser exercida da forma mais séria (rígida) possível e no menor tempo de que possam dispor". (Hoffmann, 1993, p.12)

Para certificar-se dos resultados obtidos, as provas e testes são os modelos propícios para fazer esse diagnóstico, uma vez que “provas e exames servem apenas para verificar o grau ou nível de desempenho em apenas um aspecto do desenvolvimento do aluno” Segundo Luckesi (1995).

Torna-se muito comum o conceito de avaliação como um processo final da aprendizagem onde verifica-se o que o aluno reproduziu em provas e testes estão de acordo com o que o professor passou de conhecimento. Ferreira. (1992, p. 5) aponta sua posição frente a isso com a seguinte citação: “avaliar não é verificar a reprodução, mas fornecer as condições para que o aluno crie algo novo”. Ainda complementa nessa mesma citação que: “A avaliação deve ser momento de questionar, de problematizar, de “hipotetizar” o que já foi visto”. O professor deve criar formas de avaliações que levem em consideração o raciocínio do aluno, sua capacidade de produzir novos conhecimentos.

Nessa mesma perspectiva de reproduzir conhecimentos a autora Jussara Hoffmann coloca que:

"Se o aluno cabe apenas responder questões cujas respostas são sempre sugeridas pelo professor ou textos lidos, tais respostas não significarão uma reflexão e um entendimento próprio, não representarão desenvolvimento máximo possível do conhecimento". (Hoffmann, 1993, p.70)

O que aprendo é que a avaliação não pode ser um ponto final na aprendizagem do aluno, mas **um processo** na construção dos conhecimentos, mediado pelo professor

Será que os professores sabem o sentido de avaliar! Hoffmann (Hoffmann, 1993) aponta que “Os educadores, em geral, discutem muito “como fazer a avaliação” e sugerem metodologias diversas, antes, entretanto de compreender verdadeiramente o sentido da avaliação na escola” p.19.

A avaliação torna-se uma extensão de toda uma prática pedagógica, "A avaliação mediadora exige a observação individual de cada aluno, atenta ao seu desenvolvimento no processo de construção do conhecimento". Hoffmann (1993, p.75). O professor que tem uma visão construtivista do ensino aprendizagem estende essa prática ao processo avaliativo, tornando-se um mediador do conhecimento. Hoffmann (1993, p.72) apresenta uma posição que o professor tem que ter em relação ao aluno.

"É importante que se respeite o saber elaborado pelo aluno, espontâneo, partindo de ações desencadeadoras de reflexão sobre tal saber, desafiando-o a evoluir, encontrar novas e diferentes soluções às tarefas sucessivamente apresentadas pelo professor".

FUNÇÃO DEMOCRÁTICA DA AVALIAÇÃO

A avaliação da aprendizagem tem que estar focada em uma prática educativa. Conforme Ferreira (2002). "Em função do momento histórico –político que vivenciamos, queremos focalizar também a concepção democrática da avaliação"

Com uma prática avaliativa voltada para a democracia pode se desenvolver a cidadania. Ainda conforme Ferreira essa oportunidade se dará através de:

Participação dos alunos no processo avaliativo;

Direito dos alunos tirarem dúvidas e serem ouvidos;

Saberem quando e como serão avaliados

Direito ao sigilo – sem inibição, rotulação e divulgação em público de seus resultados.

3. O JOGO NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

Primeiramente vamos conceituar a palavra jogo. De acordo com o dicionário Aurélio:
 s.m. Ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento. / O que serve para jogar: comprar um jogo de damas. / Exercício ou divertimento sujeito a certas regras: jogo de futebol. / Passatempo em que se arrisca dinheiro: uma dívida de jogo. / Divertimento público composto de exercícios esportivos: os Jogos Olímpicos. / Maneira de jogar. / As cartas ou peças de cada jogador: ele está com um bom jogo. / Vício habitual de jogar: entregar-se ao jogo. / Cada uma das partidas ou mãos em que se divide o jogo. /

A proposta de inserir os jogos em sala de aula surge da necessidade de dinamizar o processo de ensino e aprendizagem. Possibilitando que os alunos aprofundem seus conhecimentos já construídos e resgatem o que não conseguiram assimilar. Segundo Lino de Macedo (1998, p.29)

“para uma criança, a vida é ainda mais frágil e complexa que para um adulto. Assim sendo o esforço adaptativo se resume a uma necessidade vital que a criança tem, e lhe é solicitada pela sociedade, que consiste em aprender para poder sobreviver. Durante esse processo, a criança utiliza jogos e brincadeiras, não importando a estrutura de ambos. Estes são uma espécie de folga no esforço adaptativo.”

Compreendo que a construção de um saber passa em um momento de folga, ou seja, a atividade lúdica do jogo propicia o pensar onde o aluno é oportunizado a criar hipóteses para encontrar possíveis soluções para a elucidação do jogo proposto.

Se quisermos compreender o jogo no processo de construção do conhecimento, também precisamos compreender a teoria construtivista que tanto abordamos.

“Construtivismo não é uma prática, ou um método; não é uma técnica de ensino nem uma forma de aprendizagem; não é um projeto escolar; é, sim, uma teoria que permite (re) interpretar todas essas coisas, jogando-nos para dentro do movimento da história – da humanidade e do universo” (BECKER, 2001, p. 72).

A aprendizagem não é um processo passivo, Piaget (1976, p.37) traz a idéia de que o conhecimento é ação, transformação e estabelecimento de relações.

Os jogos pedagógicos possuem essa conjectura de ação, transformação e estabelecimento de relações. Hoffmann (1993, p.126) aponta que “A curiosidade desperta o interesse”. Por sua vez, a criança é curiosa das questões que lhe representam desafios possíveis de serem enfrentados, adequados aos seus estágios de desenvolvimento. O jogo vem para despertar a curiosidade dos alunos propondo-lhes ações que vão permitir a transformação de seus saberes permitindo que haja novos esquemas de assimilação, produzindo uma nova construção de conhecimento.

“[...] em nosso cotidiano utilizamos várias formas de jogo: o dos sentidos, em que a curiosidade nos leva ao conhecimento; os jogos corporais expressos na dança nas cerimônias e rituais de certos povos; o jogo das cores, da forma e dos sons, presente na arte dos imortais; o jogo do olhar. Enfim, ele está aí, fazendo arte de nossas vidas. A intensidade do poder do jogo é tão grande que nenhuma ciência conseguiu explicar a fascinação que ele exerce sobre as pessoas”. Martins (2002, p.1).

A escola deixar de ser um espaço onde o professor é o dono do saber e passa a ser um espaço de trocas de conhecimento, principalmente entre os alunos, os jogos não são uns momentos de distração para ocupar o tempo e sim um momento de trocas significativas, pois os alunos se sentem motivados a esporem seus conhecimentos e adquirirem novos conhecimentos durante os jogos.

4. OS ELEMENTOS AVALIATIVOS DO JOGO

No primeiro dia de aula do estágio supervisionado propus aos alunos que realizassem um jogo, envolvendo as 4 operações. Os alunos receberam uma folha com um número no qual tinham que ir completando uma seqüência até chegarem aos resultados finais.

EX:

	Divida por 5	Multiplique por 4	Some 15	Diminua 8	Resultado
100					
500					
150					

No meu pbworks, registrei o seguinte comentário: “Os alunos demonstraram interesse em realizar o jogo, pode ter sido pelo fato de ganhar pontos ao acertar a resposta”. Quando comecei o meu estágio não tinha a dimensão da importância dos jogos para a aprendizagem dos alunos, hoje ao fazer estudos bibliográficos compreendo que o aluno sente-se motivado a jogar, pois para ele o professor está lhe desafiando, e no caso em específico desse jogo das quatro operações, os alunos resgataram os conhecimentos já adquiridos.

Avaliei naquele momento a agilidade e o raciocínio lógico matemático, sendo o primeiro dia de aula, foi fundamental essa percepção de como cada aluno desenvolve o seu raciocínio. O meu objetivo era proporcionar uma atividade onde os alunos desenvolvessem o raciocínio lógico matemático e a atenção participando do jogo das quatro operações.

Na quarta aula, dia 15 de abril de 2010, quinta-feira, eu levei para a sala de aula o jogo do SUDOKU, para analisar as potencialidades dos alunos, avaliando a persistência e criatividade dos educandos.

De acordo com a wikipédia o sudoku é:

Sudoku, por vezes escrito **Su Doku**, (em [japonês](#): 数独, *sūdoku*) é um [quebra-cabeça](#) baseado na colocação [lógica](#) de [números](#). O objetivo do jogo é a colocação de números de 1 a 9 em cada uma das células vazias numa grade de 9×9,

constituída por 3×3 subgrades chamadas regiões. O quebra-cabeça contém algumas pistas iniciais, que são números inseridos em algumas células, de maneira a permitir uma indução ou dedução dos números em células que estejam vazias. Cada coluna, linha e região só pode ter um número de cada um dos 1 a 9. Resolver o problema requer apenas raciocínio lógico e algum tempo. Os problemas são normalmente classificados em relação à sua realização.

Ao propor para a turma esse jogo percebi quais alunos apresentavam mais facilidades, e os alunos com mais dificuldades.

Na realização desse jogo foram exatamente os mesmos alunos que posteriormente observei dificuldades em outras áreas como leitura e compreensão das atividades solicitadas, ou seja, apresentavam dificuldades em compreender ordens de exercícios, não tinham paciência, no sudoku trabalhamos com hipóteses, tentativas, o aluno tem que testar para ver se aquele determinado número pode ficar ali. Os alunos mais inseguros, não queriam correr o risco de errar.

Ao longo do estágio, continuava a propor para os alunos que realizassem o jogo do sudoku, paulatinamente os alunos que demonstraram mais insegurança para realizar o jogo, foram se dando conta que era só a partir da formulação de hipóteses que conseguiriam resolver o jogo proposto. Foram visíveis os avanços que determinados alunos tiveram, pois o processo de construção de hipóteses não se limitou a apenas aquele jogo, mas, estendeu-se para outras atividades propostas. Os alunos aprenderam a persistir errar e continuar, apagar, e voltar a pensar e formular respostas. Não imaginei que um simples jogo traria tantos benefícios e tantas aprendizagens.

Outro jogo bastante significativo que propus que os meus alunos realizassem durante o estágio foi à trilha:



Rosimeri e eu sentamos para planejar e resolvemos propor aos nossos alunos uma atividade em que nos permitíssemos avaliarmos quais os conceitos eles haviam apreendidos ao longo do estágio. Montamos uma trilha, um jogo com cartas que tinham perguntas de assuntos referentes a temas construídos com os próprios alunos. Relendo o meu pbworks retirei a seguinte frase “Ao realizar o jogo da trilha, houve um tumulto na sala, estavam bem agitados, Brincaram com a trilha fixando o que tinham construído de aprendizagem sobre os imigrantes.

Realmente esse jogo provocou bastante tumulto na sala, aprendi que o silencio não é sinônimo de aprendizagem.

Os alunos ficaram eufóricos e para a minha surpresa, os alunos conseguiram construir muito mais conhecimento do que eu havia imaginado, e a avaliação realizada nesse jogo não foi de “sugar” o que os alunos sabiam, fazendo com que ele despejasse o conteúdo, mas sim foi um processo de construção de conhecimento, pois permitiu que os alunos compartilhassem os seus saberes.



Trabalhei questões como: trabalho em grupo, respeito as diferentes opiniões e dialogo. Entreguei as peças dos jogos: o tabuleiro, os pinos, as cartas e cada grupo montaram as suas regras. Possibilitando ao grupo autonomia.

FREIRE (1981) estar-se-á deixando de lado a "educação bancária" – entendendo-se esta como se os alunos fossem um banco, no qual o professor faz o depósito e os alunos o recebem, arquivando-o, até a chegada da prova, ocasião em que o professor vem buscar o extrato memorizado de seu depósito - para um ensino de construção do conhecimento, em que a pesquisa científica e a formação da cidadania estão a todo momento presentes

Realizei uma avaliação onde os alunos se sentiram felizes, por terem a oportunidade de jogar na sala, lembrando conteúdos trabalhados e sendo avaliados de forma divertida e prazerosa.

Outro jogo que eu trabalhei na sala de aula, onde se verificou o desenvolvimento dos alunos foi o jogo da dança da cadeira. A atividade está registrada dessa maneira no meu pbworks:

Conversarei com os alunos sobre o que trabalhamos, solicitarei que eles observem seus cadernos e elaborem perguntas sobre assuntos que eles considerem relevantes. Selecionaremos as perguntas e as escreveremos no quadro. Brincaremos de dança da cadeira. A música vai tocar e cada vez que parar os alunos sentará nas cadeiras que estarão dispostas em círculo. O aluno que ficar sem cadeira responderá uma pergunta, (das quais os alunos elaboraram) se a resposta estiver correta permanecerá na brincadeira e se errar sairá.

Foi uma atividade incrível, confesso que só depois de trabalhada que me dei conta do quanto de desenvolvimento ela proporcionou. Os alunos construíram as perguntas, ao contrário da atividade da trilha em que as perguntas vieram prontas, desenvolvi com os alunos

a autonomia além de eles estarem sendo os responsáveis pela formulação das perguntas, estavam sendo autores da avaliação. Na medida em que repassavam os conteúdos trabalhados que estava em seus cadernos, os alunos lembravam o que haviam construído e formulavam as perguntas.

Foi muito divertido, a expressão facial que eles faziam ao serem questionados de perguntas que eles mesmos fizeram eram hilárias.

Cabe aqui também colocar a minha impressão sobre aquela aula, que ficou registrada no meu pbworks.

A aula foi muito divertida, os alunos gostaram muito da proposta da brincadeira, e foi difícil, pois eles no começo não erravam as perguntas, todos estavam muito atentos, aos poucos foram se distraíndo e errando, o mais interessante é que quem não dominava determinado assunto trabalhado, ao ouvir a resposta do colega aprendeu, ou quem respondia errado também aprendia. Foi extremamente satisfatório a brincadeira, pois permitiu que os alunos expusessem seus conhecimentos e suas dúvidas. Sem falar na participação da tutora Márcia, os alunos amaram a presença dela na sala. Foi uma diversão total, pois os alunos interagiram com ela fizeram perguntas, foi muito legal mesmo!

5. CONCLUSÃO: O PAPEL DA LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM

Os resultados de uma avaliação onde o aluno é motivado e se sinta empolgado a realizar, serão muito mais conclusivos, direcionando o que realmente o aluno aprendeu, pois ele estará condicionado a construir seu conhecimento de maneira lúdica e prazerosa.

Torna-se incabível que nos dias de hoje os conteúdos ainda sejam “despejados” pelo professor (detentor do saber) e absorvidos pelos alunos.

Temos que proporcionar a construção do conhecimento, onde o professor é o mediador do saber, respeitando os conhecimentos dos alunos e estender essa prática construtivista para as avaliações escolares.

O mundo nunca esteve tão diversificado, divertido e atraente, como está nos dias de hoje. São inúmeras tecnologias que atraem as pessoas de diferentes idades. As escolas têm que se adequarem a estas transformações e proporcionar aulas mais lúdicas e significativas.

Existem possibilidades de mudança, de uma nova metodologia, a atividade lúdica proporciona além de descontração, a criatividade e a curiosidade das crianças e quando direcionada pelo professor o aluno reflete sobre suas ações gerando aprendizagem.

De acordo com Sá, o século XXI, é denominado o século da ludicidade para muitos pesquisadores.

Viver ludicamente significa uma forma de intervenção no mundo, indica não apenas estaremos inseridos no mundo, mas, sobretudo, que somos ele. Logo, conhecimento, prática e reflexão são as nossas ferramentas para exercermos um protagonismo lúdico ativo.

Nessa perspectiva de proporcionar aulas mais dinâmicas a atividade lúdica, atrai o interesse dos alunos, provocando novas descobertas, partindo do interesse e necessidades individuais.

As escolas devem deixar de lado um Projeto Político Pedagógico meramente burocrático e terem consciência da importância de se construir com toda a comunidade escolar (alunos, pais, professores, funcionários e todas e todos os demais envolvidos no processo educativo) um Projeto Político Pedagógico que atenda as reais necessidades da educação e que proponha uma avaliação democrática.

Fazendo-se necessário criar um modelo de avaliação, que seja mais formativa e menos seletiva. Para avaliar as pessoas diferentes não se podem ter modelos iguais.

Acredito que só com uma avaliação democrática se estará respeitando as diferenças das pessoas e proporcionando a igualdade.

6.REFERÊNCIAS

FERREIRA, Lucinete. O contexto da prática avaliativa no cotidiano escolar. In:____. Retratos da avaliação: conflitos, desvirtuamentos e caminhos para a superação. Porto Alegre: Mediação, 2002. p.39-61.

Haidt, Regina Célia Cazaux. *Curso de didática geral*. São Paulo: Ática. 1995.

Hoffmann, Jussara. *Avaliação mediadora: uma prática em construção da pré-escola à universidade*. 7. ed. Porto Alegre: Mediação, 1995.

Machado, Maria Auxilisdora C. Araújo. Diagnóstico para superar o tabu da avaliação nas escolas. *AMAE Educando*, n. 255, out.1995

SÁ, NEUSA M.C. O lúdico na ciranda da vida adulta. São Leopoldo-RS, 2004. Dissertação de mestrado, Programa de pós graduação em educação, Unisinos.