

O Jogo, Avaliação da Aprendizagem e o Ensino de Química.

Eduardo Luiz Dias Cavalcanti^{1*} (PG), Márlon H. F. Barbosa Soares (PQ). eldcavalcanti@ufba.br

1-Instituto de Química, Universidade Federal de Goiás, Goiânia - Goiás.

Palavras Chave: Falhas Conceituais, Construção do Conhecimento, Prática Pedagógica.

Introdução

Os jogos e atividades lúdicas vêm sendo utilizados por profissionais ligados à educação como um grande aliado no ensino/aprendizagem, desenvolvendo a expressão oral, a imaginação e a criatividade, aspectos essenciais para o desenvolvimento cognitivo dos jovens¹.

Nos últimos anos há uma preocupação crescente com o desenvolvimento de facilitadores do processo de ensino-aprendizagem de química em escolas de ensino básico e superior. Muito se tem encontrado na literatura sobre o uso de jogos e atividades lúdicas no ensino de química, tentando tornar mais atraente e significativo para os alunos, ajudando a sanarem falhas conceituais que surgiram tanto no ensino médio, quanto no ensino superior².

No entanto, apesar da profusão de trabalhos utilizando jogos, não há investigações que aprofundem e mostrem o potencial do jogo em relação à avaliação da aprendizagem.

A avaliação é um dos componentes do processo de ensino, realizado de forma diferenciada pelos professores, por causa das diversas concepções e posicionamento teórico-filosóficos por eles assumidos. Há também o uso da avaliação da aprendizagem como disciplinamento social dos alunos através das notas obtidas. A nota passa a ser objeto de cobiça tanto pelo professor como pelos alunos, o estabelecimento de ensino seja ele, público ou privado está centrado nos resultados das provas e exames e o sistema social se contenta com as notas obtidas nos exames¹.

Logo, o objetivo desse trabalho é investigar as formas de avaliação de aprendizagem presentes nos jogos e atividades lúdicas diversas no ensino de química.

Resultados e Discussão

Investigamos uma série de jogos em ensino de química presente na revista Química Nova na Escola e nos Encontros Nacionais de Ensino de química, no período compreendido entre os anos 2000 e 2010, além de trabalhos do próprio grupo².

O uso do lúdico em sala de aula permite que a relação professor-aluno torne-se mais efetiva do que em uma aula expositiva tradicional, tornando mais fácil o trabalho do professor em identificar as dificuldades e diferenças de cada um e com isso, podendo realizar um trabalho de diagnosticar possíveis falhas para posteriormente corrigi-las, até

mesmo por meio de exames tradicionais uma vez, que o professor já sabe o que deverá exigir e o que esperar de seus alunos. Nesse aspecto, podemos inferir que o jogo apresenta características de uma avaliação do tipo diagnóstica, ou seja, aquela que procura considerar o que o aluno sabe ou não do conteúdo a ser trabalhado em sala de aula.

O alto grau de liberdade do jogo faz com que os alunos participem da atividade de forma espontânea, aumentando o interesse pela aula, principalmente se o jogo for de competição. Quando o erro ocorre durante a atividade pode ser trabalhado de forma lúdica, sem pressão para o aluno, fazendo com que, ele tenha total liberdade para opinar, mostrar criatividade e interação com os outros alunos e com o professor tentando solucionar os problemas de aprendizagem. Como os erros são tratados de forma natural pelos participantes, o jogo mostra uma capacidade de avaliação formativa considerável, na qual o aluno livre de pressão direciona a atividade do professor a partir das deficiências apontadas na atividade.

Na confecção e aplicação destes materiais (jogos), o professor é um mediador da atividade, conduzindo-a para que ninguém desrespeite as regras, corrigindo as respostas erradas e verificando erros e acertos. O professor pode detectar falhas conceituais, (re)avaliando aulas (re)pensando sua prática pedagógica para trabalhar ao longo do ano.

A preocupação fundamental na utilização do lúdico ou de qualquer outra ferramenta na avaliação, numa perspectiva crítica, deve ser a de garantir ao aluno a compreensão, assimilação e construção de conhecimentos que lhe possibilitem exercer a sua cidadania, tendo clara a sua concepção de sociedade, de educação e do profissional que deseja formar, preocupando-se ainda com a qualidade do ensino.

Conclusões

Considerando-se estas discussões, o uso de jogos no ensino surge como uma alternativa de ensino e de avaliação em sala de aula e também como objeto de pesquisa, tanto dos professores quanto dos formadores. Portanto, um recurso a mais para auxiliar o ensino e aprendizagem de química no ensino médio e superior.

¹ Cavalcanti, E. L. D. Soares, M. H. F. B. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, v. 8, p. 255-280, 2009.

² Abreu, J. G. et al. XV Encontro Nacional de Ensino de Química. CD ROM de Resumos: 375-1