

JUNIOR; EMILIO PARRA SANCHES¹

RESUMO

O jogo para a criança é muitas vezes fatigante, podemos perceber toda a seriedade e empenho aplicado no momento em que se joga. Para a criança tudo é jogo, pois é pelo jogo que ela antecipa as condutas superiores. A infância tem, portanto, por objetivo o treinamento, pelo jogo, para a vida adulta. O jogo é cada vez mais utilizado como instrumento pedagógico no processo de ensino-aprendizagem, pois oferece inúmeras possibilidades de um contexto lúdico à criança: criatividade, afirmação da personalidade, sociabilidade. Entretanto um dos gargalos encontrados no processo educacional é uma prática avaliativa desvinculada com o processo de ensino-aprendizagem, ou seja, a avaliação tornou-se um procedimento terminal, onde todo o processo de ensino-aprendizagem é julgado. A avaliação torna-se então, o momento onde o professor, com base nas respostas dos alunos, julga somente o lado do educando esquecendo-se que o processo avaliativo é indissociável do processo educacional. Este trabalho analisa as contribuições de um processo avaliativo que utiliza jogos como ferramentas para a obtenção de informações sobre o processo de ensino-aprendizagem. Foi estabelecido como objetivo identificar as contribuições do jogo no processo de avaliação do raciocínio lógico-matemático. A pesquisa foi realizada através de um estudo de caso em uma escola de Fortaleza com uma classe de segundo ano do ensino fundamental onde as crianças já utilizavam jogos cotidianamente em sala de aula. Os dados foram obtidos através de entrevistas com as crianças, tabulados e analisados utilizando técnicas de estatística descritiva e análise qualitativa das respostas. Obtivemos uma grande variedade de justificativas que refletem a satisfação e o prazer da criança na brincadeira. No momento da entrevista, de início as crianças demonstraram certo receio quanto ao processo, mas logo ao perceberem que se tratava do assunto jogos matemáticos ficaram mais à vontade para dar suas opiniões e abordar um ponto que em nossa opinião é o mais essencial e imprescindível no desenrolar do processo aprendizagem – a motivação. A partir das respostas das crianças encontramos que na totalidade, os entrevistados sentem-se motivados a participarem dos jogos matemáticos propostos pela professora na sala de aula e preferem jogar com amigos, indicando ainda que na socialização a criança encontra situações que a levam a pensar criticamente sobre suas próprias ideias e os erros possam ser vistos de forma natural, tirando a responsabilidade de apenas uma criança. Concluimos que o ambiente lúdico é uma dimensão de fundamental importância para o desenvolvimento da criança e indissociável do seu viver. No decorrer do jogo a criança exercita suas habilidades sem nenhuma pressão ou constrangimento. Temos um momento ideal para que o professor conheça e investigue o aprendizado do aluno. O jogo age como elemento motivador, fazendo com que a criança se esforce para superar seus limites e canalize sua energia e atenção para o processo de construção do conhecimento. No momento do jogo, cada pergunta do professor torna-se um desafio para a criança. Assim o jogo torna-se um ambiente de exploração e avaliação, possível e divertido para professores e estudantes.

PALAVRAS-CHAVE: JOGO, AVALIAÇÃO, MATEMÁTICA

¹ PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA, EMILIO.PARRA@EDUCACAO.FORTALEZA.CE.GOV.BR