ISSN: 2358-8829

LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO AVALIATIVO NO ENSINO MÉDIO

Alexandra Rosa Couto[1]
Celly Cristina Alves do Nascimento Saba[2]

INTRODUÇÃO

A abordagem de questões ambientais no ensino de Biologia possibilita trabalhar conhecimentos científicos relacionados a situações presentes no cotidiano dos estudantes. Ao discutir impactos ambientais, torna-se possível estabelecer relações entre os conteúdos biológicos, as ações humanas e as transformações observadas nos diferentes ambientes, favorecendo a compreensão de problemas que ultrapassam os limites da sala de aula.

Entretanto, a apropriação desses conhecimentos nem sempre ocorre de maneira satisfatória quando o processo pedagógico se concentra exclusivamente na exposição de conteúdos e em instrumentos avaliativos tradicionais. A diversificação das estratégias de ensino pode ampliar as oportunidades de participação e permitir que diferentes formas de interação com o conhecimento sejam incorporadas à prática escolar.

Nessa perspectiva, as metodologias ativas valorizam a participação dos estudantes na construção do conhecimento e podem envolver diferentes formas de experimentação, interação e compartilhamento (BACICH; MORAN, 2018). A utilização de atividades lúdicas também pode constituir uma possibilidade pedagógica quando o jogo é planejado de acordo com objetivos educacionais e não apenas como entretenimento (KISHIMOTO, 2011).

Carvalho (2013) discute diferentes possibilidades para a organização de situações de ensino que favoreçam o envolvimento dos alunos na construção do conhecimento científico.

No campo da avaliação, Luckesi (2011) defende uma concepção que ultrapassa a simples classificação dos estudantes, compreendendo a avaliação como elemento

integrante do processo educativo. Essa perspectiva permite refletir sobre a utilização de diferentes instrumentos para acompanhar a aprendizagem.

Essa diversificação dialoga com a compreensão de que as práticas educativas podem assumir diferentes formas de organização, considerando objetivos, conteúdos e características dos estudantes (ZABALA, 1998).

Diante desse contexto, foi desenvolvida uma atividade pedagógica sobre impactos ambientais, utilizando elementos lúdicos, trabalho em equipe e desafios relacionados aos conteúdos previamente estudados. A proposta foi incorporada à avaliação do trimestre e buscou ampliar a participação dos estudantes em uma situação de aprendizagem coletiva.

Teve como objetivo relatar uma experiência pedagógica desenvolvida no ensino de Biologia com estudantes do 1º ano do Ensino Médio, utilizando uma atividade lúdica e colaborativa sobre impactos ambientais como estratégia de consolidação dos conhecimentos e como instrumento avaliativo.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A atividade foi realizada em uma turma de 1º ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Dr. João Gomes de Mattos Sobrinho, situado no município de Maricá, Rio de Janeiro.

A sequência pedagógica avaliativa foi organizada em quatro tempos de aula, com duração de 50 minutos cada, além de atividades desenvolvidas no contraturno. Inicialmente, foi realizada uma aula expositiva sobre impactos ambientais, na qual foram apresentados conceitos e situações relacionadas às alterações provocadas pelas atividades humanas nos ambientes.

Na etapa seguinte, os estudantes receberam um estudo dirigido composto por questões relacionadas ao conteúdo. A pesquisa e a resolução das atividades foram realizadas no contraturno, permitindo a retomada e a ampliação dos conceitos abordados em sala.

Na semana posterior, foi realizada uma atividade lúdica de consolidação do conteúdo. A proposta foi organizada em equipes de até seis estudantes, formadas por escolha dos próprios participantes. A dinâmica foi dividida em três etapas.

ISSN: 2358-8829

A primeira consistiu em um caça-palavras, contendo dez termos relacionados aos impactos ambientais. A segunda foi constituída por palavras cruzadas, também com dez conceitos vinculados ao conteúdo estudado. Na terceira etapa, foram utilizadas três cartas ocultas, cada uma contendo uma pergunta relacionada ao tema. Os estudantes deveriam discutir a resposta dentro da equipe e registrá-la no quadro branco.

A equipe que concluísse corretamente todas as etapas primeiro receberia um pequeno brinde. O recurso foi utilizado como elemento de motivação e valorização da participação. Ao final, entretanto, todos os estudantes foram contemplados, mantendo o caráter integrador da proposta e o socioemocional.

A atividade foi inserida como um dos instrumentos da avaliação do trimestre. Durante sua realização, foram observados aspectos como participação, interação entre os integrantes das equipes, mobilização dos conhecimentos estudados, resolução das tarefas e envolvimento dos estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização da atividade possibilitou observar uma participação expressiva dos estudantes nas diferentes etapas da dinâmica. A estrutura baseada em desafios e tarefas sucessivas favoreceu a retomada dos conceitos relacionados aos impactos ambientais e criou oportunidades para que os estudantes discutissem as respostas entre si antes de registrá-las.

O trabalho em equipes também favoreceu a colaboração entre os participantes. A necessidade de solucionar coletivamente as tarefas estimulou a comunicação, a divisão espontânea de funções e a troca de conhecimentos. Dessa forma, a atividade deslocou parte da responsabilidade pela resolução das questões para o grupo, mantendo a mediação da professora durante o desenvolvimento da proposta.

A utilização de recursos lúdicos mostrou-se particularmente interessante no momento avaliativo. Em vez de restringir a verificação da aprendizagem a uma prova individual, foram utilizados diferentes desafios que exigiam a mobilização de conhecimentos previamente trabalhados.

Também foi observada a participação de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) e déficit cognitivo. A organização em equipes e a variedade de tarefas

ISSN: 2358-8829

possibilitaram diferentes formas de participação, permitindo que esses estudantes contribuíssem para a resolução das atividades juntamente com os colegas. Esse aspecto reforça a importância de planejar situações pedagógicas que não dependam exclusivamente de uma única forma de expressão ou demonstração do conhecimento.

Outro aspecto observado foi o envolvimento dos estudantes durante a competição. Embora houvesse uma equipe vencedora, a dinâmica foi conduzida de maneira colaborativa e sem conflitos significativos. O caráter competitivo funcionou como elemento de motivação para a conclusão das tarefas, enquanto a participação coletiva preservou o objetivo pedagógico da proposta.

A atividade também apresentou aproximações com princípios relacionados ao ensino de Ciências que valorizam a participação dos estudantes em situações nas quais precisam mobilizar conhecimentos para resolver problemas e responder a questões. Carvalho (2013) discute diferentes possibilidades para a organização de situações de ensino que favoreçam o envolvimento dos alunos na construção do conhecimento científico.

No âmbito da avaliação, a experiência permitiu observar conhecimentos que dificilmente seriam identificados apenas por meio da correção de respostas individuais. A discussão entre os integrantes das equipes tornou perceptíveis dúvidas, conhecimentos prévios, associações conceituais e estratégias utilizadas para solucionar os desafios.

A proposta, portanto, não substituiu outras formas de avaliação, mas integrou-se a elas como um instrumento complementar. Essa característica é relevante porque permite compreender a avaliação como parte do processo pedagógico e não apenas como uma etapa posterior ao ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade avaliativa relatada evidenciou possibilidades pedagógicas para o uso de atividades lúdicas no ensino de Biologia, especialmente quando essas atividades são planejadas com objetivos de aprendizagem definidos e articuladas ao conteúdo curricular.

A dinâmica sobre impactos ambientais possibilitou retomar conceitos trabalhados anteriormente, estimular a interação entre os estudantes e diversificar o processo avaliativo. O trabalho em equipes favoreceu a cooperação e criou oportunidades para que

estudantes com diferentes formas de participação contribuíssem para a resolução das tarefas.

A presença de estudantes com TEA e déficit cognitivo também reforçou a necessidade de ampliar as possibilidades de participação nas atividades escolares. Nesse sentido, a experiência sugere que propostas simples, como palavras cruzadas, caça-palavras e desafios com perguntas, podem ser incorporadas ao cotidiano escolar sem exigir recursos tecnológicos ou materiais de elevado custo.

Embora este relato não tenha utilizado instrumentos quantitativos para medir o desempenho antes e depois da intervenção, as observações realizadas durante a atividade indicaram envolvimento, participação e interação dos estudantes com o conteúdo e com os colegas.

Assim, a experiência aponta que a ludicidade pode ocupar um espaço significativo no ensino de Biologia e na diversificação dos instrumentos avaliativos. Quando articulada à intencionalidade pedagógica, ela pode transformar uma situação tradicionalmente associada à verificação de conhecimentos em uma oportunidade de revisão, interação e aprendizagem coletiva.

Palavras-chave: Ensino de Biologia; Impactos ambientais; Ludicidade; Avaliação da aprendizagem; Aprendizagem colaborativa.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). ***Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática***. Porto Alegre: Penso, 2018. Visto em < https://www.tecnodocencias.com/ava/pluginfile.php/2392/mod_resource/content/1/Metodologias%20Ativas%20para%20uma%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Inovadora%20Uma%20Abordagem%20Te%C3%B3rico-Pr%C3%A1tica%20by%20Lilian%20Bacich%20%20Jos%C3%A9%20Moran%20%5BBacich%2C%20Lilian%5D%20CAP%C3%8DTULOS%20SELECIONADOS.pdf> Acesso em < 05 ab. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. ***Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio***. Brasília, DF: MEC, 2018. A BNCC do Ensino Médio foi instituída pela Resolução

CNE/CP nº 4, de 17 de dezembro de 2018. Visto em < https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/normas-classificadas-por-assunto/base-nacional-comum-curricular-ensino-medio-bncc-em> Acesso em < 30 mar. 2025.

CARVALHO, Anna Maria Pessoa de (org.). ***Ensino de Ciências por investigação: condições para implementação em sala de aula.*** São Paulo: Cengage Learning, 2013. Visto em < https://pt.scribd.com/document/792801919/Ensino-de-Ciencias-por-Investigacao-Anna-Maria-Pessoa-de-Carvalho> Acesso em < 10 mar. 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). ***Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação***. São Paulo: Cortez, 2011. Visto em < https://konektacommerce.nyc3.cdn.digitaloceanspaces.com/TEXT_SAMPLE_CONTENT/jogo-brinquedo-brincadeira-e-a-educacao-72183-1.pdf> Acesso em < 10 mar. 2023.

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

ZABALA, Antoni. ***A prática educativa: como ensinar***. Porto Alegre: Artmed, 1998.