

PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM E AVALIAÇÃO DO JOGO DAS 5 MARIAS, EXPERIÊNCIA NO PIBID.

Luis Henrique Soares ¹
Érika Nishiye Laperuta ²
Ângela Pereira Teixeira Victoria Palma³

RESUMO

O objetivo deste trabalho foi relatar a experiência das diferentes intervenções do professor de Educação Física, um estudo colaborativo entre a professora, a supervisora de área e um bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no processo de ensino e aprendizagem e meios avaliativos. Foram elaboradas uma sequência de 5 aulas, com a unidade temática de Brincadeiras e Jogos, com ênfase no objeto de conhecimento jogos de matrizes africanas, no qual, foi selecionado o jogo da Bugalha, também conhecida como “Cinco Marias”. As turmas selecionadas para o ensino do jogo foram 3 turmas do terceiro ano do ensino fundamental. A metodologia utilizada, tem como conceitos basilares a formação integral do indivíduo, buscando um sujeito totalitário que está em constante formação, e que deve ser ativo nesse processo de ensino. Observamos que os procedimentos que incluem os estudantes no aprendizado, tem a capacidade de produzir conhecimentos com sentido e significado para aquele que aprende. Os alunos foram capazes de compreender e realizar todas as propostas, e foi observado, no processo avaliativo, qualidade no resultado das aprendizagens. Foram adotados diferentes critérios na avaliação: observações, registros no caderno e provas. Por meio desse processo de ensino, apontamos que com uma intervenção/ação docente e um processo de avaliação adequado, o professor consegue obter maior adesão dos estudantes no conteúdo, e com isso, também favorecendo na criatividade, socialização, levantamento e conclusão de hipóteses.

Palavras-chave: Ação Docente, Brincadeiras e Jogos, Avaliação

INTRODUÇÃO

Entre as unidades temáticas que devem ser ensinadas nas escolas pelos professores de Educação Física propostas pela Base Nacional Comum Curricular, está os Jogos e Brincadeiras. Conforme descrição experimental e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (BNCC, 2018). No currículo do município de Londrina, essa temática também está prevista, por essa razão, o presente estudo está de acordo com o projeto político pedagógico.

¹ Graduando do Curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Estadual de Londrina – UEL e Fisioterapia da Universidade do Norte Paranaense – UNOPAR, luis.ricksoares@uel.br;

² Professora da rede municipal e estadual de Londrina, erikanis@gmail.com;

³ Professora do curso e coordenadora de área Educação Física Licenciatura, Universidade Estadual de Londrina - UEL, coordenadora do LAPEF, angpalma@uel.br.

No momento do ensino, o contexto e a individualidade da comunidade foram incluída, para isso os objetivos das aulas eram singulares, de acordo com a intenção de ensino. A seleção do jogo foi da “Bugalha” ou popularmente conhecido como Cinco Marias, mas, questionando os estudantes, durante as aulas, percebemos que o nome mais comum, para eles, era Jogos da Pedrinhas, segundo (SANTOS, 2012, p.110) a sua nomenclatura pode variar devido a diversidade cultural; muitos conhecem como Bugalha, cinco marias, jogo de pedrinhas, bugalho, onente, bato, telhos, entre outros.

Buscamos verificar como seria a progressão do conteúdo, o envolvimento dos estudantes com o passar das aulas e seus entendimentos sobre o conteúdo, por meio de questões levantadas durante o desenvolvimento do processo, de uma atividade e outra, bem como se a avaliação da aprendizagem, estaria adequada com os objetivos propostos no planejamento dos docentes.

O ensino na Educação Física, deve ser de maneira que colabore para que o estudante entenda o movimento da motricidade humana por completo. Como o movimento corporal se inicia, quais implicações para o praticante, como este movimento corporal se relaciona historicamente com diferentes povos, não apenas a replicação do que o professor fez ou de um colega usado como exemplo. Isso é importante para buscar um movimento corporal intencional, para que o estudante entenda em que momento da sua vida ele precisará daquela prática para seu cotidiano, em um momento de competição ou lazer. “Ensinar exige a tomada consciente de decisões.” (FREIRE, 2004, p. 56).

Retratando a história de um conteúdo desde sua origem conhecida, o docente consegue esmiuçar adequadamente aquele conteúdo, uma forma de introduzir aquela prática corporal para os estudantes, com sentido cronológico. Contribuir para que o estudante se entenda como um sujeito histórico, diferenciar como um movimento corporal era praticado primordialmente e como o processo temporal o modificou. Essa relação promove um aprendizado de modo significativo que possibilite a compreensão dos conteúdos e a contextualização com o contexto social. Ou seja, é a capacidade de, intervindo no mundo, conhecer o mundo (FREIRE, 2004, p.31)

O objetivo deste trabalho foi analisar o contexto didático-pedagógico de ensino e de avaliação relacionado ao conteúdo jogo popular “Cinco Marias”. Neste sentido, compreendemos a avaliação enquanto um processo de construção contínua, caracterizada pela busca incessante de compreensão das dificuldades do educando

(HOFFMAN, 2010 p.19). Na Educação Física, a avaliação não deve priorizar os gestos técnicos de uma prática corporal, mas, sim observar a compreensão do estudante sobre a cultura do jogo, as diferentes nomenclaturas, a forma de jogar, a construção do material, as relações que consegue estabelecer entre outros. Outro ponto que deve ser observado na avaliação é se o estudante reconhece o movimento corporal como parte da motricidade humana intencional com sentido e significado.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada para a realização deste trabalho, foi orientada e sistematizada por um planejamento organizado apresentando uma sequência de 5 aulas, para o ensino didático-metodológico do jogo popularmente conhecido como “Cinco Marias”. O processo de intervenção contou com anotações constantes sobre o processo de ensino-aprendizagem, e a utilização de diferentes estratégias de ensino pelos docentes embasados em na perspectiva crítica de educação, que possibilite relações do contexto educacional com os aspectos sociais. Para Freire (2004) a educação é uma forma de intervenção no mundo, que vai além dos conhecimentos dos conteúdos, implica tanto no esforço de reprodução da ideologia dominante quanto o seu desmascaramento.

A escola onde foi realizado o presente relato de experiência está inserida na rede pública municipal, situada na zona norte de Londrina. No qual, contou com 3 turmas do terceiro ano do ensino fundamental anos iniciais, cujo a turma com maior número de estudantes tinha 26 estudantes, e a menor turma tinha 24 estudantes.

No primeiro encontro, a aula foi planejada com o intuito dos docentes entenderem em qual patamar de conhecimento sobre o assunto os estudantes se localizava, o que consideramos ser uma avaliação diagnóstica, caracterizada como ponto de partida, a partir de diferentes indagações, do tipo se conheciam, ou quais fases sabiam realizar, assim, sucedeu-se um breve histórico sobre os jogos tradicionais e de matriz africana, para ampliar os saberes dos estudantes. Segundo (LUCKESI, 2005, p.82) para que a avaliação diagnóstica seja possível, é preciso compreendê-la e realizá-la comprometida com uma concepção pedagógica.

Após este momento inicial, os docentes expuseram alguns exemplos de jogos de matriz africana e seus países de origem, foi também apresentado o mapa-múndi, a

fim de saber se os estudantes localizavam o continente africano e os países que foram exemplificados com seus jogos tradicionais.

As ações docentes adotadas para essa aula, foi o levantamento de questões como:

a) Como eu sei que um jogo é tradicional? b) O que faz um jogo ser tradicional de matriz africana? c) Quais jogos tradicionais vocês conhecem? d) O jogo tradicional sofre mudanças? Promovendo esta prática pedagógica para a sala de aula, foi possível conferir uma participação maior da turma, pois eles citaram exemplos, trazendo suas experiências de vida, colaborando para uma maior adesão e interesse ao conteúdo.

Próximo ao término da aula foi pedido aos estudantes, como tarefa de casa, que trouxessem 5 “pedrinhas” ou mais, de um formato que coubesse em suas mãos para a realização das próximas aulas, essa tarefa foi outro meio avaliativo, se conseguiram entender, uma vez que teriam que selecionar o material adequado.

No segundo encontro, foi exposto que o jogo que seria estudado era a “Cinco Marias”. Na sequência foi levantado junto aos estudantes quais formas de jogar eles conheciam. Inicialmente, para trocar experiências, foram sugeridos pequenos grupos para que compartilhassem as regras e formas de jogar que sabiam. Na segunda parte da aula foi contado sobre a história das “Cinco Marias”

Retraçando a história da bugalha desde sua gênese, é uma ação necessária e importante para que o aluno se entenda como um sujeito histórico, além de começar a criar relações desse jogo e ver este como parte de uma prática da cultura, e ainda cotidiana. O terceiro momento desta aula, os estudantes vivenciaram a prática em duplas, sendo ensinados como iniciar o jogo e a disputa de quem iria começar jogando. Logo em seguida foi ensinado aos alunos algumas formas de jogar a bugalha de maneira mais simples e lenta para começarem a entender a funcionalidade do jogo.

No terceiro encontro desta sequência de aulas, foram levantadas questões ensinadas na aula anterior. Esta ação pedagógica ajuda ao estudante lembrar sobre o conteúdo anteriormente aprendido. Os estudantes aprenderam três novas variações do jogo das “Cinco Marias”, os quais foram: Arco, machadinho e golzinho.

As perguntas levantadas antes, durante e após as atividades foram: a) Como fica mais fácil pegar a “pedrinha”? Jogando a pedra mais alta é melhor do que jogar a pedra mais baixa? b) Qual forma de posicionar a mão fica mais fácil para não deixar a pedra cair? Estes tipos de perguntas durante a transição entre uma atividade e outra, corroboram no processo de apropriação ativa do conhecimento. O tempo todo era

favorecido, por parte do professor, que eles levantassem hipóteses do movimento corporal necessário para o jogo e testasse as hipóteses, escolhendo aquela da sua preferência. A intenção é para que os estudantes não fiquem presos apenas a gestos técnicos de movimento, mas sim entenda seu corpo por completo, em busca de um movimento corporal intencional e não uma repetição de modelos.

Na penúltima aula, inicialmente em círculo, os docentes novamente perguntaram aos estudantes o que lembravam sobre as aulas anteriores, com perguntas como: a) O que faz um jogo ser de matriz africana? b) Como a bugalha era jogada antigamente? c) Quais variações da bugalha aprendemos? Novamente com intuito de aumentar a participação dos estudantes na aula e resgatar sobre o conteúdo aprendido anteriormente.

O objetivo principal nesta aula foi vivenciar as variações aprendidas, mas agora com a mão não dominante, ou seja, os estudantes destros realizariam a aula com a mão direita e os estudantes destros realizariam a aula com a mão esquerda, essa vivência foi feita em duplas. Esta atividade não é somente com o intuito de melhorar os estudantes mecanicamente ou aumentar o repertório motor, mas, sim para que o aluno entenda suas dificuldades, tenha essa experiência com seu lado não dominante para ações importantes e possibilite um autoconhecimento.

As arguições neste momento, em círculo com os alunos, foram voltadas para que eles percebessem esta diferença entre os lados corporal, tais como: a) Por que é mais difícil realizar a atividade com a mão não dominante? b) Como fazemos para melhorar esta diferença?

Ao final da aula, a professora pediu aos estudantes que escolhessem uma variação da bugalha, criada pelos seus colegas, para jogar, assim, vivenciando e aprendendo mais uma variação do jogo. Além de estar aprendendo como o jogo tradicional pode sofrer modificações a depender do local, tempo histórico e a cultura. Ou seja, a processo de ensino-aprendizagem tinha o objetivo de promover ao estudante uma variada forma de abordar o jogo, com a investigação de sua origem, as variações existentes, e ser construtor de uma nova forma. O resultado deste estudado processo de ensino do jogo bugalha foi ao encontro ao trabalho proposto por BRAGA, et al.

O jogo tradicional, quando ensinado na sua totalidade (história, origens, influências, formas de jogar) possibilita que os alunos compreendam sobre algo que vem se perdendo e deixando de ser ensinado de forma integral. A

cada dia o ensino do jogo tradicional vem sendo fragmentado e/ou reduzido em apenas fazer, tirando a essência e a verdadeira característica dele. (2022 , p.1246)

Os critérios para a avaliação foram: 1) O aluno interagiu nas aulas? 2) Entendeu a história e origem da bugalha? 3) Aprendeu e obedeceu às regras? 4) Ajudou no processo de criação da variação? Com esses critérios foram feitas as observações, questões e meios de registros.

Por fim, consideramos que um processo de intervenção planejado e que estabeleça relações de problematização com os estudantes promova avanços significativos no processo educativo. Do outro lado um professor que não problematiza situações do cotidiano, que não reflete em suas ações, instala em sua docência verdades prontas, adquiridas, pré-fabricadas (HOFFMAN, 2010 p.90).

REFERENCIAL TEÓRICO

Ao abordar os resultados e discussão do presente artigo, constatamos que ocorreram avanços significativos no processo de ensino-aprendizagem do jogo popular “Cinco Marias”, por meio das diferentes estratégias utilizadas e por uma ação docente que possibilite o debate pautada na perspectiva crítica. Como exemplificação podemos destacar a apresentação da criação do jogo, de cada uma das duplas nas três turmas, como um dos critérios de avaliação, pelos docentes, foram julgadas criativas surpreendentes e satisfatórias.

Diante desse contexto, o objetivo foi avaliar se os estudantes criariam variações coerentes com o conteúdo ensinado, sob uma perspectiva de redefinição e reinterpretção dos movimentos das “Cinco Marias”, juntamente com a decisão em conjunto com a dupla. Obtivemos uma resposta positiva das turmas com a avaliação final, devido ao processo de construção evidenciado, ao valorizar as construções e elaborações dos estudantes durante essas 5 aulas, pois a cada aula eles eram avaliados por meios de perguntas e observação, ao enfatizar a avaliação como o movimento, transformação (HOFFMAN, 2010 p.90)

Com o processo de ensino no qual o estudante é constantemente indagado sobre sua prática corporal, questionado sobre como é a maneira de realizar determinado movimento para que o jogo aconteça, compreendendo sua corporeidade,

sua relação interpessoal com outros colegas e com o meio em que está inserido, e como influenciam naquela atividade, a fim de fazer com que este estudante seja um sujeito inquieto, crítico e que tenha capacidade de criar diversas soluções para um mesmo problema. (SOARES, 1992, p.45).

O jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente.

Inferimos que ensinar o conteúdo jogos, como a bugalha, é de extrema importância, além de estudar as habilidades motoras como a coordenação motora fina, o estudante visualiza suas capacidades físicas, começa a construir uma consciência corporal, um autoconhecimento, que é muito necessário para realizar outras atividades de seu cotidiano, como utilizar uma tesoura, segurar em um lápis ou pincel, entre outras atividades que requisitam desta habilidade. (DELVALLE, 2021, p.2)

A atividade motora e a exploração motora possibilitam a tomada de consciência de si mesma e do seu mundo, sendo que essas habilidades motoras auxiliam na conquista de sua independência enquanto sujeito.

Ao professor em seu processo de intervenção, são necessárias ações e atitudes que contemple e que proporcione o aprendizado, neste sentido ao questionar a prática corporal do aluno, como por exemplo: a) “De qual maneira realizar o movimento, ajuda a ficar mais fácil pegar as pedrinhas?” b) “Com qual mão ficou mais fácil realizar os movimentos?” c) “Qual fica mais fácil de pegar, lançar a pedrinha mais alto ou mais baixo?” São formas de trazer o estudante para aula, não deixar a aula “solta”, e de possibilitar a reflexão ao problematizar o conteúdo, para auxiliar os estudantes neste processo de transcender seus conhecimentos sobre o que está sendo ensinado, além de fortificar a inquietação deles. (SOARES, 1992, p. 43) “O aprofundamento sobre a realidade através da problematização de conteúdos desperta no aluno curiosidade e motivação, o que pode incentivar uma atitude científica.”

A historicidade de um conteúdo é importante para que o estudante se entenda como um sujeito histórico, visualizar o processo de onde surgiu uma prática da cultura corporal, como ela impactava no seu local de origem e como ela impactou onde o estudante está inserido, ver como a prática era realizada antigamente, como é praticada

atualmente, fazendo também com que o mesmo se pergunte maneiras de inovar e/ou modificar um movimento. (NEIRA, 2018, p.14).

A inclusão de outros conhecimentos no currículo torna perceptíveis os hibridismos e mestiçagens que caracterizam a cultura corporal, desencadeia novos olhares dos alunos sobre si próprios e sobre aqueles com os quais convivem, além de facilitar o fluxo entre o local e o global.

O docente deve proporcionar um campo de conhecimento dos conteúdos, não apenas ensinar o que é “mais fácil” ou mais conveniente para o âmbito escolar. Ensinar e prover o acesso a diferentes práticas da cultura corporal, para que este estudante tenha uma vasta vivência em diferentes áreas da Educação Física, todo conteúdo tem seu valor, impactando também na vida adulta desses alunos. (NEIRA, 2011, p.35).

O acesso a determinados conhecimentos e não outros, fazendo uso de certas atividades e não outras, posiciona o estudante de uma determinada maneira diante das “coisas” do mundo, o que influencia fortemente a construção das suas representações.

Ao começar e finalizar um processo de avaliação, o professor deve estar atento na compreensão dos conteúdos pelos estudantes e nas relações estabelecidas durante o processo de ensino-aprendizagem, para que a mesma não fique sem sentido e significado. Na Educação Física, implica avaliar além de gestos técnicos, podendo observar também os aspectos sociais, afetivos, cognitivos entre outros. (BRATIFISCHE, 2003, p. 26).

É preciso refletir sobre o processo ensino-aprendizagem, para que haja coerência entre aquilo que se aprende e aquilo que será utilizado no seu dia a dia, e dentro deste esquema encontra-se a avaliação, que deverá, possivelmente, abranger os processos cognitivos, afetivos e psicomotores.

A finalidade da avaliação do processo ensinado deve ser para constatar se os estudantes tiveram um salto qualitativo de aprendizagem. Se o que foi ensinado agregou valores, se houve uma aprendizagem na busca de movimentos corporal intencional, não apenas a repetição de modelos. Deve ser mais do que apenas a aplicação de testes mecânico-burocráticos. SOARES, et al apontam que, “A avaliação do processo ensino-aprendizagem é muito mais do que simplesmente aplicar testes, levantar medidas, selecionar e classificar alunos.” (1992, p.68).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao abordar os resultados e discussão do presente artigo, constatamos que ocorreram avanços significativos no processo de ensino-aprendizagem do jogo popular “Cinco Marias”, por meio das diferentes estratégias utilizadas e por uma ação docente que possibilite o debate pautada na perspectiva crítica. Como exemplificação podemos destacar a apresentação da criação do jogo, de cada uma das duplas nas três turmas, como um dos critérios de avaliação, pelos docentes, foram julgadas criativas surpreendentes e satisfatórias.

Diante desse contexto, o objetivo foi avaliar se os estudantes criariam variações coerentes com o conteúdo ensinado, sob uma perspectiva de redefinição e reinterpretação dos movimentos das “Cinco Marias”, juntamente com a decisão em conjunto com a dupla. Obtivemos uma resposta positiva das turmas com a avaliação final, devido ao processo de construção evidenciado, ao valorizar as construções e elaborações dos estudantes durante essas 5 aulas, pois a cada aula eles eram avaliados por meios de perguntas e observação, ao enfatizar a avaliação como o movimento, transformação (HOFFMAN, 2010 p.90)

Com o processo de ensino no qual o estudante é constantemente indagado sobre sua prática corporal, questionado sobre como é a maneira de realizar determinado movimento para que o jogo aconteça, compreendendo sua corporeidade, sua relação interpessoal com outros colegas e com o meio em que está inserido, e como influenciam naquela atividade, a fim de fazer com que este estudante seja um sujeito inquieto, crítico e que tenha capacidade de criar diversas soluções para um mesmo problema. (SOARES, 1992, p.45).

O jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente.

Inferimos que ensinar o conteúdo jogos, como a bugalha, é de extrema importância, além de estudar as habilidades motoras como a coordenação motora fina, o estudante visualiza suas capacidades físicas, começa a construir uma consciência corporal, um autoconhecimento, que é muito necessário para realizar outras atividades de seu cotidiano, como utilizar uma tesoura, segurar em um lápis ou pincel, entre outras atividades que requisitam desta habilidade. (DELVALLE, 2021, p.2)

A atividade motora e a exploração motora possibilitam a tomada de consciência de si mesma e do seu mundo, sendo que

essas habilidades motoras auxiliam na conquista de sua independência enquanto sujeito.

Ao professor em seu processo de intervenção, são necessárias ações e atitudes que contemple e que proporcione o aprendizado, neste sentido ao questionar a prática corporal do aluno, como por exemplo: a) “De qual maneira realizar o movimento, ajuda a ficar mais fácil pegar as pedrinhas?” b) “Com qual mão ficou mais fácil realizar os movimentos?” c) “Qual fica mais fácil de pegar, lançar a pedrinha mais alto ou mais baixo?” São formas de trazer o estudante para aula, não deixar a aula “solta”, e de possibilitar a reflexão ao problematizar o conteúdo, para auxiliar os estudantes neste processo de transcender seus conhecimentos sobre o que está sendo ensinado, além de fortificar a inquietação deles. (SOARES, 1992, p. 43) “O aprofundamento sobre a realidade através da problematização de conteúdos desperta no aluno curiosidade e motivação, o que pode incentivar uma atitude científica.”

A historicidade de um conteúdo é importante para que o estudante se entenda como um sujeito histórico, visualizar o processo de onde surgiu uma prática da cultura corporal, como ela impactava no seu local de origem e como ela impacta atualmente. (NEIRA, 2018, p.14).

A inclusão de outros conhecimentos no currículo torna perceptíveis os hibridismos e mestiçagens que caracterizam a cultura corporal, desencadeia novos olhares dos alunos sobre si próprios e sobre aqueles com os quais convivem, além de facilitar o fluxo entre o local e o global.

Ao começar e finalizar um processo de avaliação, o professor deve estar atento na compreensão dos conteúdos pelos estudantes e nas relações estabelecidas durante o processo de ensino-aprendizagem, para que a mesma não fique sem sentido e significado. Na Educação Física, implica avaliar além de gestos técnicos, podendo observar também os aspectos sociais, afetivos, cognitivos entre outros. (BRATIFISCHE, 2003, p. 26).

É preciso refletir sobre o processo ensino-aprendizagem, para que haja coerência entre aquilo que se aprende e aquilo que será utilizado no seu dia a dia, e dentro deste esquema encontra-se a avaliação, que deverá, possivelmente, abranger os processos cognitivos, afetivos e psicomotores.

A finalidade da avaliação do processo ensinado deve ser para constatar se os estudantes tiveram um salto qualitativo de aprendizagem. Se o que foi ensinado agregou valores, se houve uma aprendizagem na busca de movimentos corporal intencional, não apenas a repetição de modelos. Deve ser mais do que apenas a aplicação de testes mecânico-burocráticos. SOARES, et al apontam que, “A avaliação do processo ensino-aprendizagem é muito mais do que simplesmente aplicar testes,

levantar medidas, selecionar e classificar alunos.” (1992, p.68).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho colaborativo entre o ensino superior e a educação básica subsidia uma produção de saberes imensuráveis, uma vez que todos se beneficiam, a formação escolar, pelos alunos, por poder contar com mais apoio pedagógico, devido ao número de professores disponíveis, os bolsistas, que possuem o campo real de futura atuação como objeto de estudo, levando para as discussões e análise na universidade, ao professor de campo pela possibilidade de um formação continuada com qualidade, refletindo outros meios de ensino, e formas de pensamento.

Essas consequências resultam diretamente na escola, que pode ser verificado como exemplo nesse relato de experiência, desde a organização da sequência de aulas no qual coloca-se os estudantes como autores no processo de aprendizado, representando o paradigma educacional norteador, até na metodologia, estratégias de ensino, em que eles conseguiram compreender o jogo e os movimentos corporais necessários para a realização, verificados nos meios avaliativos previamente estabelecida pelos docentes.

A Educação Física deve superar a concepção de avaliar apenas o gesto técnico, o docente deve entender que toda aula é momento de avaliar, não apenas um momento único e específico, normalmente quando encerra o conteúdo. O professor precisa estar diariamente avaliando seu estudante, estruturado de acordo com objetivo da aula, com perguntas e problematização.

A avaliação é um instrumento de extrema importância para qualquer processo de ensino, pois é a partir dela que os docentes conseguem analisar se o processo de ensino-aprendizagem foi adequado e atingiu o objetivo inicial estabelecido. Na Educação Física, este processo deve ser mais que apenas a aplicação de testes, comparando os estudantes entre melhor e pior ou certo e errado, mas, sim com o objetivo de entender se o estudante aprendeu determinado conteúdo em sua proposta cultura, sua história, como aquela prática influencia e influenciava seu local de origem, como ela impacta na sociedade atualmente. Em relação ao movimento, se é um movimento intencional, se o estudante realmente entendeu como se dá esta prática corporal e não está meramente copiando os colegas ou seu professor.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: **MEC**, 2018.

BRATIFISCHE, Sandra Aparecida. Avaliação em educação física: Um desafio. **R. da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 14, n. 2, p. 21-31, 2. sem. 2003.

DELVALLE, Evanildes Chiminacio, et. Al. Desenvolvimento motor na educação infantil através da ludicidade. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**. São Paulo, v.7.n.6. jun. 2021.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa. São Paulo: **Paz e Terra**, 2004.

HOFFMAN, J. Avaliação mito e desafio: uma perspectiva construtivista. **Porto Alegre** 2010.

NEIRA, Marcos Garcia. A reflexão e a prática do ensino – Educação Física. **Blucher**. São Paulo, 2011.

PALMA, Ângela Teixeira Victoria. Et. Al, Educação Física e a Organização Curricular Educação Infantil, Ensino Fundamental, Ensino Médio. **Unijuí**, Ijuí, RS 2021.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. Jogos Tradicionais e a Educação Física. Londrina, PR: **Eduel**, 2012.

Santos, Heloisa Braga et al. Processo de ensino e aprendizagem do jogo tradicional Bugalha: uma experiência de Pibidianos, **Studies in Health Sciences**, Curitiba, v.3, n.2, p. 1237-1248, apr./jun., 2022.

SOARES, Carmen Lúcia, Et. Al. Metodologia do Ensino de Educação Física. São Paulo: **Cortez**, 1992.