

O CONTATO INICIAL COM A DOCÊNCIA E O USO DO SLIME COMO MECANISMO DE AVALIAÇÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Ricardo Ferreira da Silva ¹

RESUMO

Este relato de experiência apresenta as vivências iniciais do autor sobre a prática docente. A impressão que temos atualmente quando chegamos nas escolas é que os professores estão se formando e assumindo turmas cada vez mais jovens. Diante disso, imerso em sala de aula antes mesmo dos estágios pelo Programa Residência Pedagógica, naufragou nessa inserção precoce juntamente com o autor a insegurança para saber se o seu trabalho seria capaz de fazer os alunos aprenderem, assim, surgiu a proposta em usar atividades lúdicas como uma forma de avaliação substituindo as tradicionais provas. A metodologia usada para a construção deste relato abarcou experiências pessoais, uma revisão bibliográfica, juntamente com a produção de recursos didáticos. A cada aula os alunos foram contemplados com uma atividade lúdica diferente, as quais foram criadas e adaptadas exclusivamente pelo autor e receberam a denominação de aplicações. Assim, as aplicações foram sempre usadas com um único propósito: ceder ao professor resultados da aprendizagem de cada aluno de modo que os mesmos pudessem ser avaliados. Dessa forma, pela aplicação de provas tal objetivo não conseguiria ser alcançado, visto que tal modelo de avaliação mostra-se ser pejorativo, incapaz de avaliar o conhecimento dos alunos, uma vez que são usadas para classificar, pontuar e definir através de uma nota a inteligência do indivíduo. Os resultados obtidos evidenciam que não é possível obter um retorno da aprendizagem dos alunos a partir da aplicação de provas, tampouco avaliá-los. Isso porque, pela aplicação de uma prova o professor recebe resultados apenas do momento de sua aplicação.

Palavras-chave: Avaliação, Aplicações, Provas, Lúdico, Conhecimento.

INTRODUÇÃO

A maior preocupação do professor deveria ser a de saber se o aluno está aprendendo o que vem sendo trabalhado em sala de aula, entretanto, a grande inquietude que os professores aparentam ter é apenas a de conseguir trabalhar todo o conteúdo da base curricular durante o ano letivo. Diante disso, toda a preparação do docente para ministrar suas aulas é invalidada caso não haja uma preocupação com o retorno da aprendizagem dos alunos.

Nesse contexto, imerso em sala de aula, antes mesmo dos estágios na posição de residente bolsista, pelo Programa Residência Pedagógica, programa este do governo que visa inserir graduandos das diferentes licenciaturas em sala de aula como professor, manifestou-se



¹ Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, Ricardo.ferreira.silva@aluno.uepb.edu.br.

com o autor, além da incerteza em saber se o seu trabalho seria capaz de fazer a turma aprender a necessidade em querer receber resultados da aprendizagem dos alunos.

Surgiu diante disso, a proposta em criar atividades lúdicas como uma forma de avaliar o aprendizado dos alunos substituindo as tradicionais provas, conseguindo, dessa forma, acompanhar o desenvolvimento do conhecimento dos estudantes, obtendo, assim, resultados concretos se a turma realmente estava aprendendo o que vinha sendo trabalhado ou não, sem limitá-los, nunca, a resultados numéricos provenientes das provas.

Assim, destaca-se que o presente trabalho foi elaborado a partir das experiências e aplicações do autor em sala de aula como residente pedagógico de Geografia juntamente com algumas revisões de obras de autores que embasaram metodologicamente e contribuíram constantemente a construção desse relato.

Posto isto, expõe-se que a preocupação com este tema deu-se a partir da necessidade apresentada por alunos do 8º ano da Escola Cidadã Integral Professor Itan Pereira, localizada em Campina Grande na Paraíba, como dificuldades em leitura e interpretação. Limitações estas provenientes consequentemente da pandemia da Covid-19, evento este que causou a morte de milhares de pessoas, e interrompeu a realização de atividades de vários âmbitos da sociedade, inclusive, o escolar. Diante da dificuldade que os alunos ainda apresentavam em decorrência das consequências da citada pandemia, adotar provas não seria suficiente para superar as citadas limitações, tampouco para obter resultados do processo de aprendizagem de cada aluno afim de avaliá-los. Assim, esse papel foi desempenhado pelo uso de atividades lúdicas.

AVALIAÇÃO E PROVAS: DIFERENÇA ENTRE CONCEITOS

Primordialmente, é necessário conceituar o termo avaliação e prova, ambos costumam serem tratados como sinônimos mas apresentam divergências de significados em suas respectivas definições. Assim, conceitua-se a avaliação como um método crítico de algo realizado, como uma prova, ou até mesmo, um comportamento humano, tendo análises positivas ou negativas a partir do resultado de sua realização. Diante disso, percebe-se que a avaliação tem como objetivo apenas avaliar algo que foi feito ou aconteceu, sem impor determinações na capacidade intelectual do agente realizador da ação, limitando-o apenas a um resultado. Sob essa perspectiva, depreende-se que no meio educacional, a técnica em avaliar o aluno raramente é seguida. Assim, (SANT'ANNA 1995), pontua que:

“A avaliação é um processo pelo qual se procura identificar, aferir, investigar e analisar as modificações do comportamento e rendimento do aluno, do educador e do sistema confirmando se a construção do conhecimento se processou, seja teórico (mental) ou prático. Avaliar é conscientizar a ação educativa.” (SANT’ANNA, 1995, p.31-32).

Mediante o exposto, é possível constatar que através da avaliação o desenvolvimento do conhecimento do aluno pode ser identificado, e assim, avaliado. Resultado este, o qual não consegue ser obtido pela aplicação de uma prova, a qual, é conceituada como aplicações de testes que versam sob determinado assunto, e tem como objetivo obter dados positivos de sua aplicação, dando uma nota ao resultado alcançado, mas, uma vez que isso ocorre, a capacidade intelectual de quem realizou essa prova é limitada a seu resultado, ou seja a nota. Essa situação é comumente identificada em sala de aula. Nas escolas as provas são tratadas como métodos avaliativos medidores de todo o conhecimento do aluno. Assim, (OLIVEIRA, 2017 pontua que:

“A prova é vista como uma ameaça, um acerto de contas, um instrumento classificatório, voltado para o quantificar em detrimento do qualificar. O sistema impõe as provas para compor notas, e isso se estende desde as séries iniciais até o mercado de trabalho, por meio de concursos. Quando as provas não são pensadas como formas de interação com os objetivos de aprendizagem, ficam à mercê de meras repetições, memorizações”. (OLIVEIRA, 2017, p. 01).

Depreende-se, portanto, que aplicar uma prova em sala de aula não é um método que trará retornos da aprendizagem dos alunos para o professor, e que a partir desses resultados, o aluno possa ser avaliado. Dessa forma, uma vez que as provas são usadas para pontuar e classificar, seu termo, não deveria ser sinônimo de avaliação, haja vista que, este outro termo, consiste em acompanhar o processo de desenvolvimento do aluno.

PROVAS PUNITIVAS: CONSEQUÊNCIAS DE UMA NOTA BAIXA

Quando um aluno tira uma nota baixa em uma prova automaticamente o mesmo é punido, assim, questiona-se sobre quais punições os alunos sofrem. Em primeiro lugar, a maior punição, seria justamente tirar uma nota baixa, como as escolas apresentam uma média padronizada, quando o aluno tira uma nota abaixo dessa média, logo, desenvolvem

pensamentos de medo, tentando esconder dos pais a nota baixa, gerando insegurança de ficarem em recuperação, ou até mesmo serem reprovados.

Existir uma média definida já é uma forma de punir, e também limitar o conhecimento do aluno. Assim, percebe-se que a punição além de se dar no contexto escolar, é levada para o contexto familiar, visto que muitos pais, por exemplo, proíbem seus filhos de terem acesso ao celular, videogame, assistir televisão, justamente pela nota baixa obtida na escola.

Como não haverá na aplicação de determinada prova uma avaliação do desenvolvimento do conhecimento do aluno, é bastante comum, que o próprio aluno, trate a prova como algo qualquer, irrelevante para seu cotidiano escolar, e tampouco para uso na sua realidade, seria necessário não adotar o uso de provas em sala de aula como um mecanismo de avaliação. Pois, quando mudamos a forma de avaliar o aluno, adotando métodos de ensino mais lúdicos, o aluno tende a ter vontade em estudar, isso porque com a existência das provas é comum que se decore determinado assunto, a fim de obter a nota necessária e não ser punido com isso, sendo colocado por exemplo, para fazer recuperação.

A melhor maneira de conseguir avaliar o aluno, seria afastar a adoção de provas do contexto escolar, dando espaço a atividades lúdicas que proporcionassem não apenas ludicidade as aulas, mas também que fossem principalmente capazes de instigar os alunos a participar das aulas por vontade própria, e mediante essa participação, o professor poderia perceber que o lúdico tem o papel de retornar para si, dados concretos das suas aplicações de atividades lúdicas em sala de aula, obtendo, um resultado efetivo de como, e do quanto o aluno está aprendendo, e dessa forma seria possível avaliá-lo, sem submetê-lo a rotulações.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM: ANÁLISE DO CONHECIMENTO DO ALUNO

É possível conceituar a avaliação da aprendizagem como o acompanhamento do desenvolvimento e participação dos alunos nas atividades feitas em sala de aula. Avaliar, é olhar para o aluno, ver todas suas limitações e habilidades e com o passar das aulas, desenvolvê-las, obtendo retornos dessa aprendizagem, nunca, preocupando-se com o quanto foi aprendido, mas sim o que foi assimilado, e a partir desse acompanhamento poder avaliá-los.

Diante disso, como uma maneira de conseguir avaliar a aprendizagem dos alunos, sem limitá-los à uma nota, adotar atividades lúdicas afim de obter resultados da aprendizagem da turma, mostra-se ser uma ferramenta de ensino eficaz. Isso porque, em sala de aula algumas limitações do aluno, como a dificuldade em leitura, bem como de interpretação são bem

visíveis. Assim, a melhor maneira seria, trabalhar o desenvolvimento dessas limitações, sem deixar que o aluno seja prejudicado durante o ano letivo devido uma nota obtida em uma prova, a qual, limitou toda sua capacidade intelectual, e que poderia, ter outro resultado, caso, a avaliação tradicional, àquela classificatória e desclassificatória, não fosse adotada em sala de aula. Ainda sob a perspectiva da avaliação de aprendizagem (LUCKESI s.d) evidência que:

“O ato de avaliar, deve a estar a serviço da obtenção do melhor resultado possível, antes de mais nada, implica a disposição de acolher. Isso significa a possibilidade de tomar uma situação da forma como se apresenta, seja ela satisfatória ou insatisfatória agradável ou desagradável, bonita ou feia. Ela é assim, nada mais. Acolhê-la como está é o ponto de partida para se fazer qualquer coisa que possa ser feita com ela. Avaliar um educando implica, antes de mais nada, acolhe-lo no seu ser e no seu modo de ser, como está, para, a partir daí, decidir o que fazer. (LUCKESI, s.d).”

É dessa avaliação que estamos tratando, a de avaliar o que o aluno faz e sabe, e não o que ele consegue mostrar que sabe a partir de uma prova. Dessa forma, encontrando as suas limitações, trabalhando-as a partir da adoção de metodologias, é possível avaliar de forma justa o desempenho do estudante e acompanhar todo o desenvolvimento do mesmo em sala.

METODOLOGIA

Este trabalho caracteriza-se como uma pesquisa exploratória, realizada a partir das experiências e aplicações do autor como professor residente de Geografia. As atividades foram realizadas no ano de 2023 na Escola Cidadã Integral Professor Itan Pereira, localizada em Bodocongó, em Campina Grande, na Paraíba, em uma turma do 8º ano do ensino fundamental.

RESULTADOS E DISCUSSÕES: SLIME GEOGRÁFICO

Objetivando obter resultados da aprendizagem do aluno, recursos didáticos foram criados. É o caso do Slime Geográfico. O slime corresponde a uma mistura com consistência gelatinosa podendo ser produzido artesanalmente, isso favorece o seu uso pelo professor, visto que é feito com materiais de baixo custo, que geralmente, a maioria dos professores possuem,

como cola. Existem vários modos de fazer essa mistura, a mais simples é misturando cola branca com corante, o slime estará pronto. Em sala de aula, o slime foi usado como uma forma de atividade. Após o conteúdo sobre a América e suas regionalizações ter sido trabalhado cada aluno recebeu um pouco da referida mistura e criaram suas representações.

Ao final da criação das representações, tivemos uma síntese completa dos aspectos abordados durante a aula, assim, foi a partir das representações feitas que foi possível saber se o aluno aprendeu o que foi trabalhado durante a aula. Afinal, como poderiam criar tantas representações caso não tivessem compreendido o conteúdo? Vê-se aí, uma efetivação do objetivo da aplicação do lúdico em sala de aula.

Imagem 01 – América do Sul.



Fonte: Autor. 2023.

Imagem 02 – Massas de ar.



Fonte: Autor. 2023.

Imagem 03 – Turismo nas Antilhas.



Fonte: Autor. 2023.

Imagem 04 – Continente Americano.



Fonte: Autor. 2023.

A atividade aplicada foi conduzida por duas etapas, na primeira os alunos tiveram que criar suas representações e na segunda apresentaram para a turma suas criações. Tivemos assim, várias representações sobre diversos aspectos relacionados a América. Na imagem 01, tivemos uma representação da América do Sul, diante disso nota-se que o aluno conseguiu compreender algumas das formas de regionalização que existem na América. Na imagem 02, foi criada uma representação das massas de ar distribuídas pelo Centro Oeste e Sudeste sob influência da cordilheira dos Andes.

Na imagem 03, vê-se uma representação aparentemente incompreensível. Por isso, reitero que o professor ao aplicar essa atividade, ou qualquer outra, não deve desconsiderar a imaginação dos alunos, pois, as criações podem não expressar aparências visualmente entendíveis, mas, indubitavelmente apresentam significados. O aluno quando questionado, relatou a seguinte justificativa: “Professor, a bola grande do meio foi usada para representar as antilhas da América, as bolinhas pequenas são pessoas e as bolinhas maiores são as mesmas pessoas após voltarem de uma atividade turística nas Antilhas com suas compras”.

Diante disso, imaginemos uma prova com questões abertas ou de alternativas questionando os alunos sobre as práticas de turismo ocasionadas nas Antilhas da América, o aluno, conseguiria responder a questão usando por exemplo, o esquema das bolinhas representado na imagem? Ele seria limitado. Mas, quando mudamos o método de avaliar nossos alunos, conseguimos aproveitar todos os seus conhecimentos. Devemos valorizar o que o nosso aluno faz, e principalmente a forma que ele faz.

Por fim, na imagem 04, temos o continente americano, temos todo seu território, sem suas regionalizações. Teria como dizer diante das representações postas que os alunos não aprenderam o conteúdo? Se a turma foi capaz de compreender, no mínimo, como representado nas imagens alguns aspectos comuns do continente americano, é possível dizer que sim, os alunos aprenderam. Foi dessa maneira, a partir das representações criadas que foi possível obter um retorno da aprendizagem dos alunos e a partir disso, atribuir-lhes notas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ancorado no objetivo deste trabalho, o de usar atividades lúdicas como uma forma de avaliação no ensino da Geografia, mediante a junção de (experiências pessoais, revisão bibliográfica e uso de atividades lúdicas), é possível constatar que avaliar um aluno é muito além que dar-lhe uma nota adquirida pela aplicação de uma prova.

Avaliar é acompanhar, reconhecer e considerar todas as limitações e habilidades dos alunos, é valorizar o que o aluno faz, suas tentativas, e a partir disso, dar-lhes uma nota, a qual, mesmo sendo uma nota alta não define a capacidade do aluno, afinal, a nota máxima solicitada nas escolas é 10 pontos, já temos aí, uma rotulação, devemos usá-la apenas como uma prestação de contas, mas sabemos que, a capacidade, as tentativas, os feitos dos alunos não cabem a uma nota, mesmo que seja um 10, todo o potencial do aluno é muito maior que qualquer número.

Assim, uma vez que as provas avaliam e dão retornos apenas do momento de sua realização, a primeira e maior conclusão a se fazer, é justamente destacar a sua ineficácia, quando se objetiva receber retornos da aprendizagem dos alunos.

Em contra partida, o tal esperado retorno da aprendizagem dos alunos foi alcançado, e com a adoção do lúdico. Diante disso, conclui-se que quando se obtém um retorno concreto, visível e real do desenvolvimento do conhecimento dos alunos, é possível, saber de fato, se o mesmo aprendeu ou não, e a partir desses retornos, avaliá-lo, e de forma justa.

É preciso que haja reformulações no modo de avaliar os alunos, e nós, enquanto professores, temos o poder de tomar tal decisão. Deveríamos deixar de seguir exigências padronizadas e criar nossos próprios métodos de avaliação.

Que erremos durante toda a nossa jornada enquanto docente, mas nunca na forma de avaliar um aluno, pois conforme aponta (LIBÂNEO, 2014) a avaliação é uma reflexão sobre o nível de qualidade do trabalho escolar tanto do professor como dos alunos. Assim, a forma que avaliamos os nossos alunos refletem indubitavelmente na qualidade do profissional que somos, que sejamos então preocupados com o processo de aprendizagem dos nossos alunos.

REFERÊNCIAS

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez Editora, 1994.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1995.

OLIVEIRA, Karla Jeane vilela. **Prova: instrumento avaliativo antigo, mas abordado em uma perspectiva construtivista**. Educação pública. 2017. P.01.

SANT'ANNA. I. M. **Por que avaliar? Como avaliar?: critérios e instrumentos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995. P. 31-32.