

COMO MINISTRAR CONTEÚDOS COM UM JOGO DE PALAVRAS

Existe a possibilidade de se ministrar um tema de História ou Geografia, Matemática ou Ciências, Língua Inglesa ou Portuguesa sem ficar à frente da classe expondo e, dessa forma, impondo a monotonia e o cansaço?

Pode esse tema, posteriormente avaliado, garantir igual ou maior compreensão e lucidez por parte dos alunos, que se ministrado através de aula expositiva? É possível na regência dessa aula, conquistar a certeza de que sua apresentação não suscitará indisciplina, desinteresse e apatia? Pode esse tema garantir ao professor menos dispêndio de energia que o imposto por aula tradicional?

A resposta a essa pergunta é afirmativa e, ainda de quebra, a ela outras conquistas positivas se agregará. Será possível com esse trabalho alcançar não apenas as disciplinas acima relacionadas como outra qualquer, poderá esse trabalho, devidamente adaptado, ser executado em qualquer série ou nível de escolaridade e, bem mais que apenas uma compreensão literal do que se expõe, será possível trabalhar-se simultaneamente o texto e contexto, desenvolvendo do raciocínio lógico e levando os alunos a uma aprendizagem significativa e exploração de habilidades operatórias mais amplas que as provocadas por simples explanação.

No desempenho desse trabalho o professor poderá estar se aproximando dos sonhos de Piaget, ao levar o aluno não a conquistar um conhecimento interiorizando-o de fora para dentro, *mas construindo-o interiormente em um processo de assimilação, tornando o apreendido compatível com as estruturas mentais do apreendente e, dessa forma, específico para cada um.* E tudo isso apenas com a coragem em se substituir uma tradicional exposição por um envolvente e motivador Jogo de Palavras.

Mas, como fazê-lo?

Em primeiro lugar garantindo que os alunos tenham “alguma idéia” sobre o tema, conquistada através de uma leitura ou de outro processo de informação.

Em segundo lugar, organizando os alunos em duplas, trios ou quartetos e, dessa forma, fazendo-os falar e, por falar estimular as estruturas mentais do pensar; por último *organizando, com critério e acuidade, uma, duas ou três sentenças sobre o assunto escolhido.*

Após a seleção dessas questões, extremamente pertinentes e significativas em relação a essência e objetivos do texto, fragmentá-las *separando cada uma das palavras e escrevendo cada palavra em um pequeno quadrado de papel.* Mais fácil é quadricular-se uma folha antes, escrever as palavras em cada dos quadrados e somente depois cortá-la. Esse emaranhado de palavras, amontoadas ao acaso e unidas fora de ordem compõe o recurso material do “jogo de palavras”.

Com tantas cópias desse material, quantas duplas, trios ou grupos se contar em classe, basta entregá-la aos alunos destacando que sua tarefa, à imagem de quem monta quebra-cabeças, será tentar ordenar as frases, emprestando-lhe sentido lógico. Algo, por exemplo, similar que afirmar “É construção coisa não que de, mas fora processo o interativo de uma conhecimento vem interior” e que ordenado expressaria “O

conhecimento não é uma coisa que vem de fora, mas processo interativo de construção interior”.

Ao se envolverem no desafio que essa atividade abriga, os alunos encontrariam motivação por ver substituída sua postura passiva de ouvinte por ação solidária de jogador; motivados, não se desviariam da tarefa e, portanto, estariam interessados e disciplinados, o professor economizaria energia, pois estaria substituindo tradicional discurso, por ajuda interativa e, essa aula, levaria o aluno a falar, trocar idéias, buscar esquemas de solução e por essas vias pensar, usando habilidades que envolveriam análise e síntese, comparação e classificação, dedução e contextualização. Ao invés de se colocarem de forma passiva diante de um texto, estariam exercitando esquemas de assimilação em atividade pura diante do objeto da aprendizagem, simbolizado pelo texto fragmentado, ao qual buscariam uma estrutura lógica. Nessa atividade o professor transformou texto em contexto, colocou em ação mecanismos de uso dos hemisférios cerebrais direito e esquerdo e, levando a seus alunos jogo desafiador e atraente, através do mesmo ensinou que o novo conhecimento não se sobrepõe aos conhecimentos anteriores, mas a eles se compõe modificando-o.

LARANJA										
ROXO										

Com a “pista” do Autódromo desenhada na lousa, cada grupo com suas quatro papeletas e o professor com a relação das questões, estão prontos os recursos essenciais a aplicação do Autódromo. Antes de iniciá-lo, entretanto, o professor passará em cada equipe iniciando pela que mais alunos tiver e atribuirá aleatoriamente a cada um deles uma letra do alfabeto. Assim um aluno será o “A” ou outro “B” e assim por diante. Procederá da mesma forma nas demais equipes e caso uma delas tenha menos alunos um mesmo ficará com duas letras. Por exemplo: A equipe Verde possui seis alunos e dessa forma um aluno será o “A”, o outro o “B” até o último que será o “F”. Dirigindo-se a equipe Amarela e percebendo que na mesma existem apenas quatro alunos, um deles será o “A” e “F”, o outro “B” e “E”, o terceiro “C” e o quarto “D”. Agindo dessa forma cada equipe contará com representantes para todas as letras atribuídas.

É, então, hora de começar o Autódromo.

O professor lê a primeira questão dupla, concede as equipe um espaço de tempo de dez a quinze segundos para optarem por uma das quatro respostas possíveis e após esse tempo, dá um sinal avisando que o prazo terminou. Chama a seguir uma letra, por exemplo, a letra “C” e os alunos de todas as equipes que tiverem essa letra deverão ficar imediatamente de pé, com uma das quatro papeletas escolhidas voltadas contra o peito.

À seguir o professor chama cada uma das equipes e o aluno exibe a papeleta com a qual acredita ser a resposta correta. O professor anota essa resposta na lousa, sem anunciá-la como “certa” ou como “errada” e após a manifestação do último grupo, anuncia a resposta correta. Em seguida, marca no espaço da lousa os grupos que acertaram e passam a fazer juz a cem pontos. Vamos supor que apenas as equipe AMARELA e BRANCA acertaram. A lousa ficará assim:

Equipes	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
VERDE										
AMARELA	X									
AZUL										
VERMELHA										
BRANCA	X									
LARANJA										
ROXO										

Registrado o desempenho das equipes, faz-se a segunda questão e assim sucessivamente até o final da aula.

O sucesso do Autódromo depende sempre da qualidade das questões organizadas. Uma relação de questões apenas memorativa em nada contribui para a aprendizagem dos alunos, mas o professor que prepara questões intrigantes e desafiadoras, obterá empenho, interesse e sobretudo aprendizagem.

COMO MINISTRAR CONTEÚDOS COM O JOGO DO TELEFONE?

O Jogo do telefone é outro Jogo Operatório dos mais interessantes e que possui a propriedade de despertar envolvimento, interesse, criatividade e plena participação dos alunos. Tal como o Jogo de Palavras ou o Autódromo, deve ser desenvolvido uma vez ou outra, evitando o desgaste inevitável de uma repetitividade constante. A atividade, tal como os jogos operatórios anteriores, necessita que os alunos estejam organizados em diferentes equipes.

Para a realização dessa atividade é necessário que o professor *prepare um diálogo telefônico imaginário entre duas pessoas*, abordando o assunto escolhido para a atividade. Veja o exemplo.

Ricardo:

Oi Juliana. Você poderia dizer o que vai cair na prova de História amanhã?

Juliana:

Pois não, Ricardo. A professora vai organizar questões sobre os primeiros cinquenta anos da História do Brasil. Portanto você deve estudar desde as Grandes Navegações dos Séculos XU e XVI e passar pelo Descobrimento do Brasil e a organização das Capitânicas Hereditárias...

Ricardo:

Puxa! É bastante matéria e creio que estou um pouco perdido em relação as Grandes Navegações. O que esse tema, que não aconteceu no Brasil, tem a ver com as Capitânicas Hereditárias...

Como destaca o exemplo acima, o diálogo prossegue com cada um dos personagens apresentando umas oito a dez fala até encerrar-se a “conversa”.

Com o diálogo telefônico bem organizado, basta preparar-se uma cópia para cada equipe, *tomando entretanto o cuidado de apresentar a fala de apenas um dos personagens (Juliana ou Ricardo) cabendo aos alunos, organizados em grupos, construir a fala do outro personagem, baseando nos elementos que dispõe.*

A tarefa dos grupos não é a de adivinhar o texto originalmente preparado pelo professor, mas tomando por base as colocações de um dos personagens *criar uma estrutura de seqüência do diálogo*. E evidente que a resposta de um grupo jamais será idêntica a de outro, mas podem revelar qualidade se no trabalho existir *coerência e envolvimento lógico*.

O Jogo do Telefone exige de cada equipe pleno domínio do conteúdo marcado para a atividade e extrema criatividade e, após a realização do Jogo uma ou duas vezes, o professor poderá ir progressivamente apresentando outros com dificuldades crescentes, exigindo assim estudo, empenho, criatividade. Com o tempo, personagens históricos ou não humanos podem compor a dupla do diálogo e, dessa forma, criar-se diálogos telefônicos imaginários entre, por exemplo, Cabral e Pero Vaz de Caminha, entre uma

Monocotiledônea e uma Dicotiledônea, entre uma Rocha Sedimentar e uma Rocha Metamórfica e inúmeros outros.

COMO MINISTRAR CONTEÚDOS COM O COCHICHO?

O cochicho é um jogo operatório vibrante que envolve e emociona os alunos, e se presta ao desenvolvimento de qualquer conteúdo curricular para qualquer série ou ciclo de estudos. Vale-se da organização dos alunos em grupos ou equipes de quatro a sete componentes e para seu desenvolvimento é essencial que o professor trabalhe um tema do qual os alunos tenham algum conhecimento. Embora realizado pelos alunos organizados em grupo *permite identificar o desempenho individual de cada aluno*.

Para que exista esse conhecimento prévio sobre o tema, o professor pode solicitar uma leitura, pesquisa bibliográfica ou apresentar uma síntese, enriquecida por perguntas diversas que os alunos devem buscar responder. Com o tema ou conteúdo escolar definido e os alunos organizados em grupos marca-se a aula em que se aplicará o Cochicho. Iniciada a atividade, solicita-se que cada aluno disponha de uma tira de papel com aproximadamente vinte centímetros de altura e quatro de largura. Essa tira de papel, deverá ser dividida em outras duas, a primeira formando um pequeno quadrado de quatro por quatro centímetros onde cada aluno deverá anotar seu nome e no verso o nome da equipe a que pertence. Com a tira de papel restante, se anotar-se ao alto o nome do grupo.

Um aluno de cada grupo deverá recolher o pedaço de papel em que consta o nome de cada participante, trazer à mesa do professor, amontoá-los deixando separado de outros montes com nomes de alunos de outras equipes. O professor irá retirando um por um os papéis sobre sua mesa e anunciando a formação de duplas entre aluno de uma equipe contra aluno de outro até esgotar-se o último papel. Caso a quantidade de alunos em sala seja um número ímpar, os três últimos formarão um trio. Após esse sorteio todos os alunos já saberão com quem deverão jogar, isto é o nome do colega de outra equipe com a qual irão se defrontar. Nessa oportunidade, o professor sinaliza para que cada aluno sente-se em qualquer lugar da classe, desde que ao lado do colega de outra equipe que forma a dupla – ou eventualmente – o trio sorteado. O aluno deverá levar consigo uma caneta e a tira de papel com o nome do grupo que preparou logo no início da aula, como explicado acima.

Com os alunos organizados, o professor inicia o Cochicho formulando questões relativas ao tema estudado. Essas questões necessitam ser “fechadas” isto é, verdadeiro/falso ou de múltiplas alternativas ou ainda apresentarem resposta que sejam expressa por poucas palavras. Ao organizar essas questões o professor deve evitar as de natureza essencialmente memorativas e que, portanto, não explorem a reflexão, análise, dedução e conclusão. Por exemplo: evitar questões do tipo “Nome da capital do Estado do Pará”, preferindo outras como “nome de uma cidade, situada na Região Norte, capital de um Estado que se destaca por importante atividade mineral, agroindústria e pecuária e que no passado se identificava como grande produtor de castanha e borracha”.

Dispondo de uma lista de questões reflexivas e envolventes sobre o tema marcado pelo Cochicho, o professor apresenta a primeira questão e oferece aos alunos um tempo para refletirem e anotar sua resposta. Após esses lapso de tempo, solicita que cada aluno apresente sua resposta ao parceiro e, em seguida, anuncia a resposta correta. Após esse anúncio em cada dupla de alunos assiste três posições possíveis: zero a zero (os dois erraram), um a zero (um dos dois acertou e o outro não) e um a um (os dois acertaram). O Cochicho prossegue com a formulação de outra e depois mais outra questão, até o limite de tempo possível. Cerca de dez minutos antes de encerrar a aula, o professor afere a contagem final; isto é, quantos pontos – acertos – foi realizado pelo conjunto de

alunos de cada equipe. Caso a quantidade de alunos por equipe não seja uniforme, deve extrair a média de acertos de cada equipe, dividindo-se o total de respostas corretas pelos alunos que participaram do Cochicho.

Ao final da aula, registra o quadro com a classificação das equipes, destacando as que mais pontos fizeram. O uso ou não dos pontos conquistados no Cochicho como atributo de uma média do aluno é possível caso o professor assim pretenda e será explicado em um outro capítulo deste trabalho.

Parece importante destacar que o sucesso de um Cochicho depende menos da forma com é a atividade organizada pelo professor e bem mais da qualidade reflexiva das questões organizadas. Estas devem visar sempre uma aprendizagem efetivamente significativa, explorando diversas habilidades operatórias.

COMO MINISTRAR CONTEÚDOS COM O ARQUIPÉLAGO?

O Arquipélago é outro jogo operatório muito interessante e atraente e se organizado com questões reflexivas, ajuda a construção do conhecimento e domínio de conteúdos. Ainda que se preste para inúmeras outras formas de utilização seu uso principal visa a *análise, interpretação e assimilação de um texto* de qualquer disciplina em qualquer nível de escolaridade. O nome “Arquipélago” deriva do fato dos alunos na maior parte do tempo sentarem-se juntos, organizados em equipes, tal como “ilhas” de um conjunto.

O desenvolvimento do Arquipélago organiza-se através de *quatro etapas*. Previamente os alunos deverão ser informados sobre o texto que deverão analisar, sendo desejável leituras e discussões prévias sobre o mesmo. Com os alunos reunidos o professor dá início ao Arquipélago solicitando que individualmente façam uma atenta leitura sobre o texto, levantando o braço no caso de dúvidas. Enquanto essa leitura é feita, o professor percorre os diferentes grupos, ajudando os alunos no esclarecimento de suas dificuldades.

Concluída essa releitura prévia, tem início a primeira etapa do Arquipélago:

Primeira etapa.

O professor escolhe um aluno de cada grupo que deverá sentar em outro grupo que não o seu, levando um pedaço de papel e uma caneta. Com os alunos acomodados, solicita que anotem no papel o nome de seu grupo e a seguir propõe quatro a seis questões sobre o texto, possibilitando “respostas fechadas”, como VV, VF, FF ou FV ou ainda outras. Após anotar as respostas os alunos que representam seu grupo devem retornar ao mesmo, deixando na equipe que os recebeu o papel com suas respostas. O professor aguarda esse retorno e anuncia as respostas certas que deverá ser corrigida pelo grupo que acolheu esse aluno visitante. São atribuídos pontos (50, 100 ou 150 para cada resposta certa) sendo facultado ao professor “descontar ou não pontos” pelas respostas erradas. A equipe que acolheu o aluno, após a correção, informa o resultado que deve ser registrado pelo professor na lousa ou em seu diário de classe.

Segunda etapa.

O professor autoriza nova e breve consulta sobre o texto e após a mesma formula uma questão geral que cada grupo deverá responder por escrito. Informa o valor dessa questão (por exemplo, 400 pontos) e os mesmos serão divididos entre as equipes que acertaram. Assim, se duas equipes acertaram a resposta apresentada, cada uma delas acrescentará 200 pontos ao saldo acumulado pela participação do aluno representante na primeira etapa. Com esse resultado o “placar” vai se alterando e as equipes vão ou não acumulando mais pontos.

Terceira etapa.

A terceira etapa é semelhante a primeira, mas desta vez *cabe a equipe o direito de escolha de seu representante*. Este, dirige-se a uma outra equipe, levando papel e caneta, para responder as questões formuladas pelo professor. Após essa etapa ainda uma vez o “placar” vai sendo progressivamente alterado, destacando a(s) equipe(s) que revela(m) maior capacidade de compreensão do texto.

Quarta etapa.

A derradeira etapa do Arquipélago é similar à segunda ou então se caracteriza pela abertura para que uma equipe formule uma questão a outra, de maneira que todas possam dispor da mesma possibilidade de respostas. Assim a equipe Verde, por exemplo, formula uma questão à Amarela, a equipe Amarela à equipe Azul e assim por diante.

Concluída a quarta etapa encerra-se o Arquipélago com o devido registro dos pontos acumulados pelas equipes. Nas primeiras oportunidades em que essa estratégia é aplicada é essencial que o texto seja bastante simples assim como as perguntas formuladas pelo professor com respeito a sua interpretação, mas a sucessão de atividades permite que progressivamente seja aumentada a complexidade do texto e das questões desafiadoras propostas. Alternando participações individuais (na primeira e na terceira etapa) com decisões consensuais (na segunda e a na quarta etapa) a atividade é extremamente dinâmica e envolvente, altamente motivadora e permite significativo exercício de aprendizagem significativa, através de análises e interpretações de texto.

COMO MINISTRAR CONTEÚDOS COM O HIPER-ARQUIPÉLAGO?

O Hiper-Arquipélago é um jogo operatório extremamente simples e seu nome deriva da estratégia anteriormente exposta, pois constitui em ocupar durante todo o tempo de uma aula, de uma única etapa do Arquipélago. Como foi explicado no “Arquipélago”, a primeira etapa caracteriza-se pela participação de um único aluno que, representando sua equipe, respondia questões formuladas pelo professor. Pois bem, o Hiper-Arquipélago, tal como na primeira etapa do Arquipélago ou na última etapa do Painel Integrado é constituído pelo envolvimento dos alunos, todos eles, respondendo individualmente as questões formuladas pelo professor e ao fazê-lo, representar sua equipe.

Nesse sentido, o Hiper-Arquipélago assemelha-se a uma prova tradicional, com cada aluno e sua carteira, respondendo individualmente e por escrito as questões formuladas pelo seu professor. Ocorre, entretanto, que em uma prova convencional o aluno responde as questões *em seu nome pessoal e os acertos que conquista representam pontuação própria, enquanto que no Hiper-Arquipélago os alunos, individualmente, respondem para sua equipe e desta for, os pontos que auferem são computados globalmente para o grupo.*

Procure conceber o Hiper-Arquipélago, imaginando a seguinte situação.

Carteiras enfileiradas, uma atrás das outras, como arrumadas para uma prova convencional. Em cada carteira um aluno com uma tira de papel que leva ao alto não seu nome, *mas o nome de seu grupo.* A frente da classe, o professor com uma listagem de questões significativas que propõe respostas simples (por exemplo: A,B,C,D,E como em um teste de múltipla escolha, VVV, VVF, VFF. FFF, FVV, FVF, VFV, FFV. Ou ainda questões que proponham o resultado de uma operação matemática, uma fórmula ou mesmo um conceito apresentado de forma sintética) e que formulará aos alunos.

Apresentadas as questões, um aluno de cada equipe recolhe as de seu grupo, traz à frente e o professor passa as questões de um grupo para outro responder, de tal forma que todos os alunos recebam a folha com as respostas, sem possibilidade de identificar o colega que respondeu uma vez que essa folha traz apenas nome dos grupos. Nessa oportunidade o professor solicita aos alunos que verifiquem se existem questões rasuradas, nesse caso autenticando-as com uma rubrica, para evitar que a rasura possa ser provocada pelo aluno que corrige e que demonstre interesse em prejudicar a equipe concorrente.

Concluída essa providência, apresenta as respostas corretas para a devida correção. Após essas respostas, solicita aos alunos de uma equipe – que estão corrigindo questões de outras equipes – que fiquem de pé e informem quantos acertos existem nas folhas corrigidas. Soma esses acertos e registra na lousa, chamando a seguir outra equipe até que obtenha a pontuação de todas as equipes.

Como é provável que existam equipes com mais ou com menos alunos é sempre importante calcular-se a média dos acertos e, dessa forma, se a equipe Amarela, por exemplo, totalizou 42 acertos como seis representantes, sua média será sete (uma vez que 42 dividido por seis, corresponde a média sete), igual a da equipe Azul que obteve 35 acertos, com cinco representantes.

Estabelecida a posição dos grupos e o empenho dos alunos está concluído o Hiper-Arquipélago. É importante destacar que atividades que individualizam a participação dos alunos ocasionam inevitáveis ressentimentos dos que obtendo maior número de acertos, descobrem que a pontuação da equipe ficou reduzida pelo insucesso de alguns. É por esse motivo que todo trabalho em grupo necessita que o educador faça um paciente e persistente trabalho com os alunos, mostrando a importância de uma ação solidária e a necessidade de aceitar-se em uma coletividade a desigualdade na produção que, atingindo este hoje pode alcançar um outro amanhã. É interessante mostrar aos alunos que em uma equipe esportiva, por exemplo, “nem todos são craques” mas que a solidariedade se constrói com uma construção laboriosa e recíproca, com alguns alunos mais capazes, ajudando outros em seu preparo para trabalhar esta ou aquela atividade.

Como acima se disse, um trabalho dessa natureza não prepara os alunos apenas para as contingências de se aceitar o outro em atividades escolares, mas até mesmo para a vida social, para o mundo do trabalho cooperativo que, por certo necessitarão vivenciar. É por essa razão que esse trabalho não pode ser refletido como “um ou outro eventual conselho”, mas como uma proposta de educação solidária que deve ser assumida pela maior parte dos professores, mesmo pelos que eventualmente optem por não trabalhar com grupos.

COMO MINISTRAR CONTEÚDOS COM O TORNEIO?

O Torneio é uma atividade pedagógica que simula um campeonato esportivo onde todas as equipes se enfrentam, responde questões significativas, preparadas pelo professor, sobre um tema específico. Esse tema pode ou não ter sido antes explicado e em caso positivo o Torneio seria uma oportunidade de se proceder a revisão do conteúdo efetivamente apreendido. Em outra circunstância, o professor pode *marcar um conteúdo a ser estudado, indicar diferentes fontes de pesquisa, propor o desafio de algumas perguntas sobre esse tema e sugerir que os alunos se preparem, estudando individualmente e reunindo-se em grupos para avaliarem-se*. Optando-se por essa forma, o professor antes da realização do Torneio deve abrir um espaço para o devido *esclarecimento de dúvidas* e somente após a certeza de terem sido todas efetivamente superadas é que deve dar início a atividade.

Para que o Torneio se concretize é essencial a existência de uma “tabela” como a que abaixo sugerimos, supondo a existência de seis equipe em uma classe. Após a divulgação da tabela, o professor informa, se assim julgar válido, a pontuação que cada equipe receberá por seu desempenho (Por exemplo: 1° colocado = 700 pontos; 2° colocado = 600 pontos; 3° colocado = 500 pontos e assim por diante).

Com essas providências tomadas, tem início o torneio com o professor formulando quatro, cinco, seis ou mais questões fechadas sobre o assunto marcado e dando um tempo para que as equipes apresentem suas respostas. Cabe ao professor estabelecer se a construção das mesmas será ou não realizadas com consultas e a forma como serão apresentadas. Esgotado o tempo previsto, solicita a um membro de cada equipe que traga à frente as anotações das respostas, confere-as e apresenta o resultado.

Da mesma maneira como em um campeonato esportivo, pode atribuir três pontos para a equipe que venceu seu adversário e um ponto em caso de empate ou ainda considerar como pontuação da equipe o total de acertos. (Por exemplo: Na primeira rodada a equipe Verde acertou 5 das sete questões e portanto venceu a equipe Azul que acertou 3 das sete questões – 5 a 3 – e nesse caso a equipe Verde conquistou três pontos por sua vitória e a equipe Azul nenhum ou, caso o professor prefira, a Equipe Verde conquistou cinco pontos e a equipe Azul conquistou 3). Anotados os resultados da primeira rodada, inicia-se a segunda e assim por diante até a rodada final, com a classificação definitiva. Modelo de uma tabela para o Torneio

1ª Rodada:	2ª Rodada:	3ª Rodada
Verde x Amarela	Verde x Laranja	Verde x Azul
Azul x Branca	Azul x Vermelha	Amarela x Laranja
Vermelha x Laranja	Amarela x Branca	Branca x Vermelha
4ª Rodada:	5ª Rodada	
Verde x Branca	Azul x Amarela	
Amarela x Vermelha	Branca x Laranja	
Laranja x Azul	Vermelha x Verde	

COMO TRANSFORMAR PONTOS GANHOS PELAS EQUIPES EM NOTAS?

A primeira e mais importante questão, a se formular sobre o título deste capítulo é sem dúvida, *por que transformar pontos ganhos pelas equipes em notas?*

Não existe a possibilidade de uma resposta única.

Essa questão constitui decisão específica do professor. Caso pretenda desenvolver jogos operatórios sem lhes atribuir valor que se transformem em notas, *está agindo de forma tão correta quanto um outro colega que opta por fazer dos jogos operatórios uma forma de se obter notas mais elevadas*. A avaliação da aprendizagem escolar não pode se implantar por novas rígidas, uma vez que deverá ser sempre meio para se aferir a efetiva aprendizagem. A nota vale apenas como uma referência para que o aluno saiba seu desempenho, jamais um critério para selecionar bons ou maus alunos.

O verdadeiro compromisso do professor é com a *aprendizagem significativa* e a nota que atribui apenas um elemento que expressa essa aprendizagem. Portanto a transformação de pontos ganhos pelas equipes em notas *constitui decisão do professor* que poderá dispensá-la se acredita que os alunos estão aprendendo o que ensina de forma significativa.

Caso, entretanto, julgue que o desempenho dos alunos nos Jogos Operatórios desenvolvidos resultou de um esforço construtivo e deseje expressar a diferença entre os que mais e que menos se esforçaram, apresentamos uma proposta de transformação de pontos em notas que poderá ou não ser adotada pelo professor. Alguns, por exemplo, combinam com a classe que o primeiro lugar em seu desempenho nos diferentes jogos pode valer um ou dois pontos na avaliação final e, dessa forma, atribui pontos sem, entretanto, estabelecer uma relação direta entre cada atividade e o desempenho revelado. Também está agindo de maneira correta quem assim procede.

Uma outra forma de avaliação, consiste em se somar os pontos obtidos pelos grupos nos diferentes jogos propostos, tal como o de equipes que disputam um campeonato, chegando a uma classificação. Por exemplo: Durante um bimestre, o professor trabalhou com a classe ministrando aulas expositivas diversas e ainda aplicou, por exemplo, um Arquipélago, um Autódromo e um Cochicho. Totalizou os pontos e o resultado final do bimestre foi:

Equipes:	Arquipélago	Autódromo	Cochicho	Total
Verde	500	400	500	1.400
Amarela	600	500	600	1.700
Azul	300	400	400	1.100
Vermelha	400	500	300	1.200
Laranja	600	300	600	1.500
Branca	600	600	600	1.800

No exemplo destacado acima, a equipe que mais pontos somou no bimestre foi a equipe Branca (1.800) e, nessa circunstância merece receber a mais alta nota (que pode ser 10,0). Considerando que 1.800 pontos equivale a 10,0, uma regra de três simples nos revela que *cada 180 pontos conquistado por qualquer equipe deve eqüivaler a 1,0*. (Um)

Portanto:

Verde	1.400 = 7,7 (pois, 1.400 : 180 = 7,7)
Amarela	1.700 = 9,4
Azul	1.100 = 6,1
Vermelha	1.200 = 6,6
Laranja	1.500 = 8,3
Branca	1.800 = 10,0

Considerando esse exemplo, cada aluno de cada equipe, se tivesse participado de todos os Jogos Operatórios teriam direito a nota recebida pela equipe. Fica a critério do professor *descontar ou não do aluno que não tenha participado de um ou de outro jogo, os pontos auferidos pela equipe durante sua aplicação*. Por exemplo: A equipe Laranja conquistou 600 pontos no Cochicho e caso um de seus integrantes tenha faltado sem justificativa quando da aplicação do mesmo, estaria perdendo 3,3 pontos (pois $600 : 180 = 3,3$) e, dessa forma, recebendo 5,0 por sua atuação em Jogos Operatórios e não 8,3 pontos como os recebidos por seus colegas que participaram de todas as atividades).

Os pontos ganhos pelos alunos nos Jogos Operatórios *poderiam compor uma de suas notas e esta teria o peso correspondente, atribuído pelo professor*. Seria assim possível o professor atribuir, por exemplo, peso 7 para as provas individuais e peso 3 para a participação dos alunos em Jogos Operatórios.

Torna-se importante destacar que a idéia proposta por este capítulo serve apenas como uma *sugestão* e que, dessa forma, deverá ser submetida a apreciação, análise do professor envolvido, da Coordenação e Direção da Escola e, se possível, do conhecimento de toda equipe discente e docente.