

## Exemplos de aulas centradas no aluno

### Avaliação em aulas centradas no aluno

Considere os cenários a seguir de como a avaliação é integrada ao ensino em uma aula centrada no aluno.

#### Unidade sobre a Grécia Antiga do professor Levy

A turma do sexto ano do professor Levy está prestes a iniciar uma unidade sobre a Grécia Antiga. Antes de começar a unidade, ele propõe a pergunta básica “*Como podemos aprender com o nosso passado?*”. Pede que os alunos registrem em seus computadores de mão o que já sabem sobre a Grécia e o que querem saber. Durante a unidade, os alunos exploram, pesquisam, lêem, colaboram e registram vários aspectos da vida na Grécia Antiga. Usam essas informações para criar um museu virtual com artefatos da Grécia Antiga. Os alunos usam uma lista de verificação do raciocínio crítico para ajudar no desenvolvimento da lista de artefatos que serão incluídos no museu e empregam a *Ferramenta Classificação Visual* para designar qual desses artefatos acreditam ter mais influência sobre a sociedade atual.

O professor Levy introduz uma rubrica de projeto para ajudar os alunos (e seus pais) a entender as expectativas e a criar um trabalho de qualidade. Enquanto os alunos montam seu museu de artefatos, o professor monitora o progresso de cada aluno através de reuniões. O museu de artefatos virtual final é publicado no site da classe. Ao final da unidade, os alunos elaboram uma lista de motivos da queda do império grego e usam a *Ferramenta Classificação Visual* para priorizar a lista. A avaliação final, uma prova sobre a unidade, inclui uma reflexão do aprendizado do próprio aluno durante a unidade.

#### Unidade sobre probabilidade da professora Stewart

A turma do oitavo ano da professora Stewart está começando uma unidade sobre probabilidade, na qual os alunos vão aprender noções de *igualdade* determinando a imparcialidade dos jogos. Por fim, os alunos serão os criadores de uma empresa de brinquedos e criarão um jogo imparcial. Curiosa sobre o que os alunos já sabiam sobre o projeto, ela propõe o jogo de *Pedra, papel e tesoura* e pergunta: “Este jogo é imparcial?”. Ela ficou surpresa com o número de alunos que responderam “todos os jogos são imparciais, desde que você sempre tenha a chance de vencer”. Ela pediu que eles refletissem sobre essa atividade e anotassem em seus diários como podiam determinar se um jogo é imparcial. Essa pré-avaliação será a abertura da unidade e dará chance para os alunos voltarem e compararem o próprio aprendizado depois de concluir a unidade.

Enquanto os alunos passam várias das aulas seguintes estudando os jogos em termos de imparcialidade, a professora Stewart usa inúmeros métodos para avaliar se os alunos estão adquirindo alguma compreensão de probabilidade. Circula pela sala com seu bloco, monitorando o progresso dos alunos e usando listas de verificação para avaliar o trabalho deles. Ela também questiona informalmente os alunos para sondar o que entenderam dos conceitos. Quando está convencida de que eles adquiriram uma compreensão de probabilidade, ela os agrupa em equipes de criadores de jogos. Em seguida, atribui às equipes a tarefa de criar e defender sua imparcialidade matematicamente para os diretores da empresa de brinquedo. A

professora Stewart quer aumentar a probabilidade de que seus alunos tenham sucesso nesse projeto, portanto, entrega a eles um guia de pontuação, que delinea nitidamente suas expectativas para um trabalho de qualidade. Fica satisfeita com a alta qualidade dos projetos dos alunos. A professora encerra a unidade pedindo-lhes que analisem o trabalho guardado da unidade, escolham uma parte dele que mostre o quanto aprenderam e expliquem em seus diários como isso aconteceu. A professora Stewart então pede que eles joguem *Pedra, papel e tesoura* novamente, reavaliando sua imparcialidade. Ela orienta os alunos a comparar suas descobertas com as respostas anteriores e a tirar conclusões sobre o que aprenderam sobre probabilidade durante a unidade.