

Instrumento de avaliação do conhecimento cognitivo sobre os jogos e brincadeiras populares



Elane da Silva Santos; Jeania Lima Oliveira; Antônio Ricardo Catunda de Oliveira; José Airton de Freitas Pontes Junior

Elane da Silva Santos

Universidade Estadual do Ceará, Brasil

Jeania Lima Oliveira

Universidade Estadual do Ceará, Brasil

Antônio Ricardo Catunda de Oliveira

Universidade Estadual do Ceará, Brasil

José Airton de Freitas Pontes Junior

Universidade Estadual do Ceará, Brasil

Práticas Educativas, Memórias e Oralidades

Universidade Estadual do Ceará, Brasil

ISSN-e: 2675-519X

Periodicidade: Frecuencia continua

vol. 4, núm. 1, 2022

rev.pemo@uece.br

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/654/6543687042/>

Resumo: A avaliação educacional pode ser planejada dentro dos objetivos educacionais estabelecidos previamente pelo professor. A ação avaliativa combina técnicas, procedimentos e instrumentos fidedignos para a captação de informações acerca do desenvolvimento da aprendizagem discente. O objetivo desta pesquisa foi validar itens para avaliação cognitiva dos conteúdos dos jogos e brincadeiras populares para o 9º ano do Ensino Fundamental. O estudo caracterizou-se como descritivo de abordagem quali-quantitativa. Utilizou-se do Índice de Validade de Conteúdo (IVC) para mensurar o nível de concordância do grupo de juízes em relação a aspectos definidos do instrumento e de seus itens. O instrumento proposto para validação inicialmente possuía 13 itens e após a avaliação do grupo de sete juízes foram excluídas 3 questões. O instrumento de 10 itens relacionados aos conteúdos dos jogos e brincadeiras populares possui evidência de validade de conteúdo.

Palavras-chave: Prova com questões fechadas, Educação física, Cultura popular.

Abstract: Educational assessment can be planned within the educational objectives previously established by the teacher. The assessment action merges techniques, procedures and reliable instruments to capture information about the student learning development. The aim of this research was to validate items for cognitive assessment of the popular children's games and playful activities content for the 9th grade of elementary school. The study was characterized as descriptive with a quali-quantitative approach. The Content Validity Index (CVI) was used to measure the expert judges' level of agreement in relation to defined aspects of the instrument and its items. The instrument proposed for validation initially had 13 items and after the seven judges' evaluation, 3 questions were excluded. The 10-item instrument related to the popular children's games and playful activities content has content validity evidence.

Keywords: Examination questions, Physical education, Popular culture.

Resumen: La evaluación educativa se puede planificar dentro de los objetivos educativos previamente establecidos por el profesor. La acción evaluativa combina técnicas, procedimientos e instrumentos confiables para capturar información sobre el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. El objetivo de esta investigación fue validar ítems para la evaluación cognitiva de los contenidos de juegos infantiles y tradicionales para el

noveno grado de la escuela primaria. El estudio se caracterizó como descriptivo de enfoque cuali-cuantitativo. Se utilizó del índice de validez de contenido (IVC) para medir el nivel de acuerdo del grupo de jueces en relación con los aspectos definidos del instrumento y sus ítems. El instrumento propuesto para la validación inicialmente tenía 13 ítems y después de la evaluación del grupo de siete jueces, se excluyeron 3 preguntas. El instrumento de 10 ítems relacionado con el contenido de juegos infantiles y tradicionales tiene evidencia de validez de contenido.

Palabras clave: Preguntas de Examen, Educación Física, Cultura popular.

INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO DO CONHECIMENTO COGNITIVO SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES

1 INTRODUÇÃO

A Educação Física é um componente curricular obrigatório da educação básica de acordo com a lei Nº 9.394, do dia 20 de dezembro de 1996, com a orientação de que a proposta pedagógica integre a área de Educação Física as demais áreas de conhecimento ofertadas (BRASIL, 1996).

Dantas (2011) e Macedo (2016) apontam que na escola a avaliação focava em uma prática seletiva e classificatória, o último autor ressalta esse fato quando indica que os resultados da aprendizagem aprovam ou reprovam o aluno, contrapondo-se ao objetivo da avaliação educacional, que é o progresso da qualidade do ensino e da aprendizagem.

Conforme o levantamento feito por Santos et al. (2014) acerca de pesquisas sobre o desempenho discente na Educação Física escolar, tem-se um pequeno número de estudos focados sobre as séries finais do ensino fundamental. Nesse sentido, a incipiência de estudos direciona para necessidade de avaliar melhor o processo de ensino-aprendizagem dos alunos nas aulas de Educação Física escolar, visto ser um processo complexo e contínuo.

Os estudos sobre avaliação destacam mais as discussões gerais sobre a avaliação em vez de discutir sobre os processos de como fazer a avaliação, as pesquisas indicam pouco conhecimento a respeito do processo avaliativo propriamente dito e, conseqüentemente, pouco propõem instrumentos (MACEDO, 2016).

Os instrumentos são ferramentas importantes no processo avaliativo, pois podem medir os indicadores que apontam sinais da qualidade educacional (PONTES JUNIOR; ALMEIDA; TROMPIERI FILHO, 2014). Um instrumento avaliativo é eficiente quando está a serviço dos objetivos educacionais e a sua construção deverá ser planejada, conter questões precisas e com linguagem clara (MACEDO, 2016). Por isso, a sua construção é complexa, requer um bom embasamento teórico acerca do tema avaliado e qualidade nos itens/questões (PONTES JUNIOR, 2014).

O Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) ocorre anualmente no Brasil e avalia o desempenho dos alunos ao fim do ciclo do ensino médio. Desde 2009 a Educação Física foi inserida na matriz de referência do ENEM, e isso pode ter favorecido a possibilidade de avaliar cognitivamente os alunos na disciplina (SOUSA; PONTES JUNIOR; BRAGA, 2020).

Em dezembro de 2017, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) foi homologada e passou a regulamentar os conhecimentos essenciais e define as competências gerais a serem desenvolvidas pelos alunos ao longo da educação básica (BRASIL, 2017). A unidade temática das Brincadeiras e Jogos encontra-se presente em praticamente todos os anos do ensino fundamental, ausente apenas no 8º e 9º anos.

Segundo Kuhnet et al.(2021) o brincar só ganha importância quando está presente nas grades curriculares escolares e colabora com rendimento acadêmico da criança. Entretanto, segundo o levantamento feito por Martins e Sousa (2020) em 16 escolas do sertão do Ceará os conteúdos mais abordados foram os esportes e a aptidão física relacionada a saúde, mesmo com a presença desse conteúdo em grande parte do ensino fundamental.

O jogo pode ser definido como uma ocupação voluntária, e existe a teoria de que o jogo é parte importante da preparação do jovem para as tarefas sérias da vida adulta que virá futuramente (HUIZINGA, 2000). A Educação Física de acordo com a BNCC deve buscar desenvolver com seus conteúdos as oito dimensões do conhecimento privilegiadas: Experimentação, uso e apropriação, fruição, reflexão sobre a ação, construção de valores, análise, compreensão e protagonismo comunitário (BRASIL, 2017).

A cognição é compreendida pela BNCC como uma das habilidades a serem desenvolvidas pelos alunos, e as habilidades, conhecimentos, valores e atitudes compõem as partes do que se define como competência.

A avaliação amparada por objetivos de aprendizagem bem definidos pode contribuir para a melhora da qualidade da educação. Observa-se na BNCC que as dimensões de conhecimento de análise e compreensão estão associadas ao conhecimento conceitual.

Em contrapartida, a produção de conhecimento científico no campo da elaboração e validação de itens para a avaliação cognitiva em Educação Física no conteúdo dos jogos e brincadeiras populares é escassa, e de acordo com Souza, Pontes Júnior e Braga (2020) a avaliação dos aspectos cognitivos na disciplina é algo ainda parcialmente novo.

Então o objetivo do estudo é desenvolver e validar itens sobre os conhecimentos da Educação Física em um teste de avaliação cognitiva para o ensino fundamental II (9º ano).

2 METODOLOGIA

O desenvolvimento do instrumento seguiu as técnicas de construção de itens válidos e fidedignos de Sousa et al (2017) e o guia de elaboração e revisão de itens do Instituto de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP)(BRASIL, 2010).

Foi utilizada a validade de conteúdo que se propõe avaliar o grau em que cada componente de um instrumento de medida é relevante e representativos de um determinado universo com uma aplicação específica de avaliação (ALEXANDRE; COLUCI, 2011). A abordagem utilizada para a validação do construto foi a avaliação por um comitê de especialistas/juízes. A medida qualitativa para avaliar a validade do conteúdo foi a porcentagem de concordância entre os participantes do grupo de juízes através do Índice de Validade de Conteúdo (IVC).

A coleta de dados se deu por meio de um documento em Word, enviado por convites para o correio eletrônico de cada docente, composto por um curto texto informativo, Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, instrumento de avaliação do conhecimento cognitivo sobre os jogos e brincadeiras populares e Índice de Validade de Conteúdo (IVC).

O IVC permite investigar a clareza e relevância de cada item isoladamente e do instrumento como um todo. A avaliação do instrumento em sua totalidade foi feita com o cálculo da média das proporções dos itens indicados pelos juízes como relevantes (POLIT; BECK, 2006; RUBIO et al.,2003) e a análise foi feita com Microsoft Excel.

O presente estudo atende as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos, homologada pelo Conselho Nacional de Saúde na resolução de número 466 de 12 de dezembro de 2012 (BRASIL, 2012). Os participantes do estudo estavam conscientes de que seria garantido o sigilo das informações cedidas e que seriam voluntários.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1. Desenvolvimento do instrumento

Para a produção dos itens pesquisou-se sobre o tema proposto, a fim de entender e interpretar melhor o conteúdo dos jogos e brincadeiras populares, as características, conceito/definição, classificação, entre outras temáticas.

Encontrou-se dificuldades na produção dos itens devido à rigorosidade necessária para sua criação, as ideias para essa elaboração precisavam ser lapidadas para terem a qualidade de um item fidedigno e que avaliasse o que se propunha. As leituras acerca do tema auxiliaram na geração de ideias, foram utilizados alguns conceitos de Barbanti (2006) e Huizinga (2000) para embasar a produção dos itens.

É importante ressaltar que existem outras formas de avaliar cognitivamente os alunos, e o teste objetivo é apenas uma das possibilidades. Entretanto, a situação real de diversos professores com grande número de alunos pode colaborar para a escolha desse tipo de instrumento avaliativo (SOUSA et al., 2017).

Sobre o conteúdo dos jogos populares, foi elaborado um conjunto de 13 questões, distribuídas entre os dois descritores da Matriz de Referência para Avaliação Cognitiva em Larga Escala dos conteúdos da Educação Física no Ensino Fundamental no 9º ano (Matriz ACEF9) (PONTES JUNIOR, 2014), seis para o descritor 21 e sete questões para o descritor 22. Os itens foram construídos com base em dois descritores da dimensão sociocultural das práticas corporais e no fator esporte educacional e jogos populares.

Os descritores escolhidos tratam dos seguintes temas dentro do conteúdo: D21 - Identificar as diferenças entre esporte e jogo e D22 - Reconhecer jogos e brincadeiras populares. Para determinação de certo ou errado utilizou-se de literaturas acerca do tema. Estão dispostas no Quadro 1 o contexto geral do item e o autor referente para embasar a definição do conteúdo.

Quadro 1 - Autores utilizados nos contextos dos itens

Questão	Contextos relacionados nos Itens	Autor
1	Definição de Jogos Populares	HUIZINGA, 2000
2	Uso das regras nos Jogos Populares	
3	Uso das regras nos Jogos Populares	
8	Definição de jogo	
9	Diferenças das regras do esporte e do jogo	HUIZINGA, 2000; BARBANTI, 2006
10	Diferenças entre o espaço utilizado pelo jogo e pelo esporte	
11	Diferenças entre esporte e jogo	
4	Jogos Populares e Jogos eletrônicos	TEIXEIRA; DESTRO, 2010; FREIRE; GUERRINI, 2016
5	Jogos Populares, uso de drogas e Jogos eletrônicos	
7	Jogos populares e lazer no espaço urbano	
6	Jogos Populares e obesidade	TEIXEIRA; DESTRO, 2010
12	Definição dos Jogos esportivos	VENDITTI JR; SOUSA, 2018
13	Objetivos dos Jogos esportivos	

Fonte: Elaborado pelos autores.

O instrumento produzido possui em cada item quatro alternativas, três distratores que respondem de forma errada ao item e um gabarito que responde corretamente ao item. Estimou-se que o aluno demoraria, em média, uma hora para concluir o teste.

3.2. ELEMENTO DE VALIDAÇÃO

O instrumento foi enviado para 15 juízes o convite para a participação da pesquisa juntamente com o arquivo em Word, entretanto apenas sete responderam ao questionário.

O grupo de juízes foi composto por professores formados em Educação Física, especialistas, mestres e doutores. Um total de sete juízes: dois doutores, um doutorando, um mestre, um mestrando e dois especialistas.

A média de anos de tempo de atuação na área dos juízes foi de 11 anos, o juiz com o menor tempo de atuação tinha 5 anos e o de maior tempo tinha 27 anos. O grupo foi composto por duas mulheres e cinco homens.

Definiu-se para esta pesquisa uma taxa mínima de 80% de concordância entre os juízes (POLIT; BECK, 2006). Assim sendo, observa-se no Gráfico 1 o percentual de concordância dos juízes em relação a clareza e relevância dos itens.

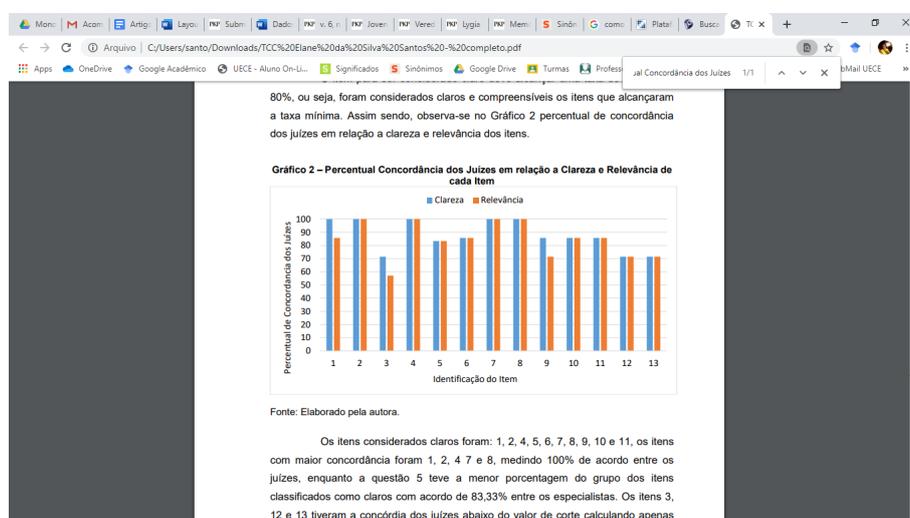


Gráfico 1 - Percentual de concordância dos juízes em relação a clareza e relevância

Fonte: Elaborado pelos autores.

Os itens considerados claros foram: 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 e 11, os itens com maior concordância foram 1, 2, 4, 7 e 8, medindo 100% de acordo entre os juízes, enquanto a questão 5 teve a menor porcentagem do grupo dos itens classificados como claros com acordo de 83,33% entre os especialistas. Os itens 3, 12 e 13 tiveram a concórdia dos juízes abaixo do valor de corte calculando apenas 71,42%.

Em relação à relevância os itens 3, 9, 12 e 13 não alcançaram o percentual necessário, mensurando para a questão 3 o valor de 57,14% e 71,42% para os demais. Enquanto os itens 2, 4, 7 e 8 alcançaram 100% de acordo, e a questão 5 foi novamente a de menor porcentagem (83,33%) do grupo dos considerados relevantes. Logo, o grupo de questões consideradas relevantes foi 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10 e 11.

Os itens classificados abaixo da porcentagem mínima aceitável em referência a clareza e a relevância foram os itens 3, 12 e 13, especialmente o item 9 obteve um percentual aceitável no quesito de clareza e não alcançou o valor estabelecido em relação à relevância.

Os itens 3, 12 e 13 foram excluídos do conjunto de questões e o item 9 foi reformulado de acordo com as considerações dos juízes e mantido no grupo de itens do instrumento. Os itens 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 e 11 foram mantidos no conjunto itens do instrumento por terem alcançado ambos os critérios considerados na avaliação dos juízes, contudo ainda sofreram as alterações indicadas pelos juízes descritas no próximo quadro.

3.3. CONSIDERAÇÕES DOS JUÍZES EM RELAÇÃO AOS ITENS

Em relação aos apontamentos feitos pelos especialistas no IVC todos os itens receberam considerações dos juízes, exceto o item 11. Mesmo os itens que alcançaram 100% de concordância entre os juízes no critério da clareza e da relevância tiveram ponderações.

As considerações foram atendidas na medida do possível para cada questão, de forma geral as indicações dos juízes concentraram-se em correções ortográficas de palavras, a troca de termos por sinônimos, inclusão de palavras nos enunciados ou distratores.

Outras observações foram mais técnicas e se relacionaram ao tamanho dos distratores ou a reestruturação, a reformulação do enunciado para deixar mais claro o que se esperava de resposta do aluno.

Alguns itens em que o enunciado foi reformulado implicaram na mudança das alternativas, buscou-se manter um padrão de organização das alternativas da menor para a maior.

Para a revisão dos itens duas pessoas colaboraram com as correções, uma professora de Educação Física e uma estudante de Letras Espanhol. Estas pessoas colaboraram de acordo com suas expertises de forma que a professora de Educação Física auxiliou nas correções relativas ao conteúdo, e a aluna de Letras Espanhol com a semântica (interpretação dos enunciados e sentenças). As duas foram instruídas sobre o objetivo da pesquisa.

Foi solicitada a melhora da definição de jogo na questão 8. A referência utilizada para definir jogo foi uma atividade voluntária, que acontece dentro de limites de tempo e espaço definidos, de acordo com regras acordadas espontaneamente, mas fundamentais (HUIZINGA, 2000). Alguns temas possuem diversas interpretações e definições, por isso cabe ao docente decidir qual definição usar para embasar seu plano pedagógico. O jogo pode possuir outra definição diferente da escolhida neste estudo.

A versão final do instrumento validado foi composta por 10 itens de múltipla escolha, quatro para o descritor D21 (Identificar as diferenças entre esporte e jogo) e seis para o descritor D22 (Reconhecer jogos e brincadeiras populares). Segue o instrumento validado, como pode ser visualizado nas figuras 1 e 2.

INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO DO CONHECIMENTO COGNITIVO SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES

QUESTÃO 1 - O carimbo ou queimada é um jogo popular muito conhecido e divertido, que se joga em equipes. Em um espaço como essa figura abaixo, onde se divide o grupo em dois times: A e B. Cada time irá buscar acertar os oponentes do time adversário com uma bola, o jogador que for carimbado (acertado) passa a ocupar a área simulada com a letra minúscula respectiva ao seu time. Vence o jogo o time que queimar primeiro todos os componentes do time adversário. Sobre os jogos populares é correto afirmar.

QUESTÃO 2 - Certo dia um grupo decide jogar carimbo/queimada, para poder brincar harmoniosamente o grupo conversou sobre algumas regras do jogo. Por ser um jogo popular podemos afirmar que as regras foram combinadas:

a) seguindo as regras ditas dos jogadores mais experientes na brincadeira.
 b) deixando o jogo mais justo para todos, com regras para cada participante.
 c) de acordo com as regras estabelecidas pela região e cidade onde se brinca.
 d) por todos os jogadores e podiam ser mudadas com o acordo dos participantes.

QUESTÃO 3 Leia a tirinha.

QUESTÃO 4 Leia o texto.

QUESTÃO 5 Leia a tirinha

TEXTO 1: "A criança e o adolescente tendem a ficar obesos quando sedentários, e a própria obesidade poderá fazê-los ainda mais sedentários. A atividade física, mesmo que esporádica, é importante na composição corporal, por aumentar a massa óssea e prevenir a osteoporose e a obesidade."

HEILLO, E. D.; LUFT, V. C.; MEYER, F. Obesidade infantil: como podemos ser eficazes? *Journal de pediatria*. Vol. 80, n. 3 (2004), p. 173-182. 2004, p. 177. Acesso em 20 de novembro de 2017.

TIRINHAS DA SEMANA 38, 2018. Disponível em: <https://inspexa.mnua.com.br/content/estogo/2011/30/Quem3.jpg>. Acesso em: 9 nov. 2017.

Cada vez mais as crianças buscam os jogos e equipamentos eletrônicos, assim as crianças deixam de lado as brincadeiras e brinquedos tradicionais. Relacionando o conteúdo da tirinha com a afirmação acima, assinale a alternativa que faz essa relação corretamente:

a) Os jogos eletrônicos incentivam o uso de drogas e a violência, dificultando que as crianças brinquem nas ruas.
 b) O uso de drogas dificulta que as crianças brinquem nas ruas e a tecnologia atrai as crianças com jogos eletrônicos.
 c) Os jogos eletrônicos possuem brinquedos de alta tecnologia e os jogos populares possuem brinquedos tradicionais.

Figura 1 – Instrumento Validado parte 1

Fonte: Elaborado pelos autores.

d) Os jogos populares não estão mais divertidos e a violência dos jogos eletrônicos incentivam o uso de drogas.

QUESTÃO 6

TEXTO I

"Como espaço livre entende-se qualquer espaço urbano fora das edificações e ao ar livre, de caráter aberto e, independentemente do uso, é destinado ao pedestre e ao público no geral. Os espaços livres de construção, como elementos integradores da paisagem urbana, são normalmente associados à função de lazer para as categorias como praças, jardins ou parques, e devem ser entendidos de acordo com as atividades e necessidades do homem urbano".

MAZZEI, Kátia; MUNO COLESANTI, Marlene T.; GOMES DOS SANTOS, Douglas. Áreas verdes urbanas, espaços livres para o lazer. *Sociedade & Natureza*, v. 19, n. 1, 2007.

TEXTO II

"A falta de planejamento no processo de urbanização das grandes metrópoles tem produzido numerosas consequências negativas, entre elas a remoção de sua cobertura vegetal e de áreas verdes"

AMATO-LOURENÇO, L. F. et al. *Metrópoles, cobertura vegetal, áreas verdes e saúde. Estudos Avançados*, v. 30, n. 86, p. 113-130, 2016. (Adaptado)

Relacionando as informações dos Textos acima com o espaço utilizado nas atividades dos jogos e brincadeiras populares, assinale a alternativa que faz corretamente a associação:

a) O uso do espaço livre para lazer e atividades como os jogos populares são prejudicadas devido a má urbanização.
b) As atividades físicas como os jogos e brincadeiras populares são realizadas apenas em grandes espaços ao ar livre.
c) Qualquer espaço livre pode ser usado para a prática dos jogos e brincadeiras populares por causa da má urbanização.
d) As praças e jardins mal planejados são espaço de livre acesso para o lazer e atividades como as brincadeiras populares.

QUESTÃO 7 - A Educação Física escolar aborda diversos conteúdos da cultura corporal, como: jogos, esportes, lutas, danças, dentre outros. Sobre a definição de jogo podemos assinalar corretamente que:

a) é uma atividade voluntária com regras definidas pelos participantes, de caráter cooperativo e possui um objetivo em si mesmo.
b) é uma atividade de caráter competitivo, que possui poucas regras e é exercida dentro de um espaço e tempo determinado.
c) é uma atividade voluntária com regras universais, executada dentro de um espaço e tempo indefinido, tendo um fim em si mesmo.
d) é uma atividade que possui regras decididas pelos participantes, exercida dentro de um espaço e tempo definido, tendo um fim em si mesmo.

QUESTÃO 8 - O esporte e o jogo possuem objetivos e características distintas. Referente às regras em ambos, assinale abaixo a alternativa que apresenta corretamente essas diferenças:

a) Os jogos seguem orientações definidas pelas regras e competições oficiais dos diversos esportes.
b) Os esportes possuem regras definidas por federações e os jogos possuem regras definidas pelos participantes.

c) Os jogos possuem regras definidas pelos participantes, que imitam um dos conjuntos base de regras dos esportes.
d) Os esportes possuem regras definidas por federações e os jogos também possuem regras estabelecidas por organizações.

QUESTÃO 9 - O jogo pode ser um conteúdo ou uma ferramenta dentro da aula de Educação Física escolar. Sobre o espaço utilizado pelo jogo e pelo esporte podemos afirmar que:

a) O espaço informal utilizado para a prática do jogo pode ser o mesmo que é usado para qualquer modalidade esportiva oficial.
b) O espaço utilizado para o jogo deve estar de acordo com as normas estabelecidas pela confederação e o espaço para o esporte deve ser informal.
c) O espaço utilizado para o jogo pode ser informal e o espaço para o esporte deve estar de acordo com as regras estabelecidas pela modalidade.
d) O espaço utilizado para o esporte deve estar de acordo com as regras da confederação e o espaço para o jogo deve estar de acordo com a modalidade.

QUESTÃO 10 - Cada esporte possui características específicas a cada modalidade, contudo existem semelhanças entre eles. Os jogos, por sua vez possuem características gerais a todos os jogos. Enumerando cada sentença devidamente onde (1) é esporte e (2) é jogo, indique a sequência correta.

() Possui uniforme padronizado.
() Possui modalidades e categorias.
() Tem característica lúdica.
() Possui regras que podem ser mudadas.
() Tem campeonatos.
() Pode possuir grupos mistos.

a) 1-1-2-2-1-2
b) 2-1-2-2-1-2
c) 1-1-2-1-2-1
d) 1-1-2-2-1-1

GABARITO			
QUEST OES	RESPOS TAS	QUEST OES	RESPOS TAS
1	B	6	A
2	D	7	D
3	C	8	B
4	C	9	C
5	B	10	A

Figura 2 – Instrumento Validado parte 2

Fonte: Elaborado pelos autores.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O instrumento proposto para avaliação do conhecimento sobre os jogos e brincadeiras populares obteve 10 itens validados por sete juízes em relação aos critérios de clareza e relevância.

Os instrumentos de avaliação cognitiva possuem uma limitação em relação à reaplicação, pois uma vez que o aluno faz o teste ele conhece as questões, impossibilitando verificar o aprendizado cognitivo utilizando as mesmas questões. Assim sendo, faz-se necessário um banco de questões maior para avaliar o mesmo conteúdo.

Espera-se que este instrumento possa ser útil aos docentes em Educação Física, proporcionando questões de qualidade para a avaliação cognitiva dos seus alunos do 9º ano. Entretanto a gama de conteúdos abordados dentro das aulas de Educação Física é extensa, por isso ainda se faz necessário outros trabalhos como esse, devido ao baixo número de instrumentos que propõem avaliar cognitivamente os alunos.

REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, N. M. C.; COLUCI, M. Z. O. Validade de conteúdo nos processos de construção e adaptação de instrumentos de medidas. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 16, n. 7, p. 3061-3068, 2011. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232011000800006&lng=en&nrm=i so&tlng=ptAcesso em: 21 nov. 2017.

AMATO-LOURENÇO, L. F.; MOREIRA, T. C. L.; ARANTES, B. L.; SILVA FILHO, D. F.; MAUAD, T. *Metrópoles, cobertura vegetal, áreas verdes e saúde. Estudos Avançados*, v. 30, n. 86, p. 113-130, 2016. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40142016000100113&script=sci_arttextAcesso em: 20 nov. 2017.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura (MEC). *Lei de diretrizes e bases da educação nacional*. Brasília, DF: Ministério da Educação e Cultura, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htmAcesso em 11 nov. 2018.

- BRASIL. Instituto de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). **Guia de elaboração e revisão de itens**. Diretoria de Avaliação da Educação Básica, Brasília-DF, 2010. Disponível em: https://www.if.ufrj.br/~marta/enem/docs_enem/guia_elaboracao_revisao_itens_2012.pdf Acesso em: 21 nov. 2017.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução n. 466, de 12 de dezembro de 2012**. Brasília, Diário Oficial da União, 12 de dezembro de 2012. Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/Reso466.pdf> Acesso em: 21 nov. 2017.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em: 31 maio 2020.
- BARBANTI, V. O que é esporte?. **Revista brasileira de atividade física & saúde**, v. 11, n. 1, p. 54-58, 2006. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=o+que+%C3%A9+esporte&btnG Acesso em: 10 e nov. 2018.
- DANTAS, A. R. **Avaliação da educação física na escola: análise de uma proposta de intervenção**. 2011. Dissertação (Mestrado em Educação) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2011. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/14455/1/AugustoRD_DISSERT.pdf Acesso em: 31 ago. 2017.
- FREIRE, G. G.; GUERRINI, D. Os jogos na sociedade contemporânea: as influências dos avanços tecnológicos. **Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas**, v. 17, n. 5, p. 463-469, 2016. Disponível em: <http://pgsskronoton.com.br/seer/index.php/ensino/article/view/4546/3495> Acesso em: 10 fev. 2019.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000. 160p.
- KUHN, R. *et al.* Liberdade para brincar e se-movimentar na educação infantil: um relato de experiência. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, [S. l.], v. 3, n. 2, p. e324594, 2021. DOI: 10.47149/pemo.v3i2.4594. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4594> Acesso em: 4 abr. 2021.
- MACEDO, T. F. O. **Expectativas de aprendizagem e processos avaliativos na educação física para os anos iniciais do ensino fundamental: análise de proposições teóricas e de perspectivas de professores**. 2016. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2016. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/136254/macedo_tfo_me_bauru.pdf?sequence=3&isAllowed=y Acesso em: 31 ago. 2017.
- MARTINS, W. C.; SOUSA, J. S. de. Conteúdo da educação física no ensino médio no estado do Ceará: uma análise documental. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, [S. l.], v. 2, n. 3, p. e233601, 2020. DOI: 10.47149/pemo.v2i3.3601. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/3601> Acesso em: 4 abr. 2021.
- MELLO, E. D.; LUFT, V. C.; MEYER, Fl. Obesidade infantil: como podemos ser eficazes?. **Jornal de pediatria**. v. 80, n. 3, p. 173-182, 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/jped/v80n3/v80n3a04> Acesso em 20 nov. 2017.
- MAZZEI, K.; COLESANTI, M. T. M.; SANTOS, D. G. Áreas verdes urbanas, espaços livres para o lazer. **Sociedade & Natureza**, v. 19, n. 1, 2007. p. 37. Disponível em: <http://www.redalyc.org/html/3213/321327190003/Acesso> em: 20 nov. 2017.
- POLIT, D. F.; BECK, C. T. The content validity index: are you sure you know what's being reported? Critique and recommendations. **Research in nursing & health**, v. 29, n. 5, p. 489-497, 2006. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/nur.20147> Acesso em: 16 ago. 2019.
- PONTES JUNIOR, J. A. F.; ALMEIDA, L. S.; TROMPIERI FILHO, N. Avaliação cognitiva em larga escala dos conteúdos da Educação Física escolar. **Bordón. Revista de Pedagogía**, v. 66, n. 3, p. 9-25, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.13042/bordon.2014.66301> Acesso em: 31 ago. 2017.
- PONTES JUNIOR, J. A. F. Matriz de referência para avaliação cognitiva na dimensão sociocultural da educação física escolar. **International Journal of Developmental and Educational Psychology**, v. 1, n. 1, p. 191-200, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v1.362> Acesso em: 21 jul. 2020.

- RUBIO, D. M. *et al.* Objectifying content validity: Conducting a content validity study in social work research. **Social work research**, v. 27, n. 2, p. 94-104, 2003. Disponível em: <https://academic.oup.com/swr/article-abstract/27/2/94/1659075?redirectedFrom=fulltext> Acesso em: 16 ago. 2019.
- SANTOS, W. *et al.* Avaliação na Educação Física escolar: construindo possibilidades para a atuação profissional. **Educação em Revista**, v. 30, n. 4, p. 1-28. 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/edur/v30n4/08.pdf> Acesso em: 31 ago. 2017.
- SOUSA, L. A. *et al.* Educação Física escolar: formação docente, ensino e sociedade. In: PONTES JUNIOR, J. A. F. (Orgs). **Conhecimentos do professor de Educação Física escolar**. Fortaleza: Editora da UECE, 2017. cap. 1, p. 324-348. Disponível em: <http://www.uece.br/eduece/dmdocuments/Conhecimentos%20do%20professor%20de%20Educacao%20Fisica%20escolar.pdf> Acesso em 21 de nov. de 2017.
- SOUSA, L. A.; PONTES JUNIOR, J. A. F.; BRAGA, A. E. Educação Física no Exame Nacional do Ensino Médio: análise via teoria clássica dos testes. **Revista Actualidades Investigativas en Educación**, 20(1), 1-18, 2020. Doi.10.15517/aie.v20i1.40126. Disponível em: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/40126> Acesso em: 21 jul. 2020.
- TEIXEIRA, A. L. S.; DESTRO, D. S. Obesidade infantil e educação física escolar: Possibilidades pedagógicas. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, v. 9, p. 1-15, 2010. Disponível em: <http://files.gordinhoo.webnode.com/200000020-bdb3dbf5a6/NDaZ.pdf> Acesso em: 10 fev. 2019.
- VENDITTI JUNIOR, S.; SOUSA, M. A. Tornando o “jogo possível”: reflexões sobre a pedagogia do esporte, os fundamentos dos jogos desportivos coletivos e a aprendizagem esportiva. **Pensar a pratica**, v. 11, n. 1, p. 47-58, 2008. Disponível em: <http://multimidia.curitiba.pr.gov.br/2016/00178173.pdf> Acesso em: 10 fev. 2019.
- SANTOS, Elane da Silva *et al.* Instrumento de avaliação do conhecimento cognitivo sobre os jogos e brincadeiras populares. **Rev. Pemo**, Fortaleza, v. 4, e44825, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.47149/pemo.v4.4825>