



AVALIAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR ATRAVÉS DE JOGOS: APLICAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Bárbara Miola Galvão de Oliveira. barbaramiola.ed@uel.br. Universidade
Estadual de Londrina.

Heitor Biscardin Vieira. heitor.biscardin@uel.br. Universidade Estadual de
Londrina.

Juliana Bayeux Dascal. jbdascal@uel.br. Universidade Estadual de Londrina.

Linha de estudo: Linha 1

Forma de Apresentação

☒ Comunicação Oral

☐ Poster

Resumo

A avaliação da aprendizagem é um dos processos que ocorre no ensino superior e suas diversas formas de ser aplicada é um aspecto a ser considerado nesse processo. Limitar a avaliação de conteúdos somente à métodos tradicionais como provas e seminários, pode dificultar a adesão a metodologias de ensino atuais e que não capturam todas as possibilidades do aluno. Atualmente, a utilização de tecnologias vem auxiliando o processo de ensino-aprendizagem e nesse contexto, também da avaliação. A utilização de ferramentas tecnológicas e não-tecnológicas durante o processo de avaliação pode ser uma alternativa interessante no ensino superior. Nesse sentido, o objetivo deste trabalho foi descrever e comparar qualitativamente duas formas de avaliação (tecnológica e não-tecnológica) em um curso de Educação Física de uma universidade pública. Foi aplicado um questionário aos dois monitores da disciplina, que participaram das atividades avaliativas, sobre aspectos relacionados às questões e participação dos estudantes na avaliação. Os resultados demonstraram que esse tipo de avaliação foi efetivo e apresentaram algumas semelhanças no que se refere a qualidade, extensão e facilidade das perguntas, assim como motivação dos alunos na realização das atividades. Concluímos que a avaliação tecnológica e não-tecnológica foi eficaz para o processo de avaliação em um curso de Educação Física.

Palavras-chave: Ensino Superior; Avaliação; Educação Física.



Introdução

Avaliação no ensino superior

A tarefa do professor, mais especificamente do professor de Educação Física envolve diferentes saberes, provindos de diferentes fontes. O professor, diante da responsabilidade profissional de ensinar determinados conhecimentos aos seus alunos, continuamente se questiona sobre o que ele próprio sabe não apenas desse conhecimento (conteúdo), mas também sobre a forma de agir didaticamente para que seus alunos desenvolvam sua própria compreensão desse conteúdo (Cruz; Castro, 2019). Dentre as diferentes formas de agir, a observação atenta a como os estudantes se apropriam dos conteúdos, a fim de que a aprendizagem ocorra, estão relacionados com a forma que a avaliação é realizada.

A avaliação é um instrumento envolvido no processo educativo, e não é porque normalmente aparece no final de discussões relacionadas ao planejamento do ensino que deve ocorrer somente no final do processo de aprendizagem. A avaliação é um processo contínuo e deve ocorrer ao longo de todo o processo, a fim de que possa obter uma variedade e diversidade de informações a partir do que o aluno aprendeu (Moraes, 2021). Assim, permitir que a avaliação esteja atrelada aos percursos de aprendizagem, garantirá que o professor consiga mapear as dificuldades e necessidades dos alunos, assim como, adaptar a forma de intervir conforme a realidade prática e consequentemente propor melhores soluções para os problemas que surgirem, direcionando o caminho a ser percorrido.

A avaliação envolve conhecimentos, objetivos, seleção e uso adequado de instrumentos para que capture de maneira real, a aprendizagem do aluno, assim como, possa auxiliar o professor a melhor tomada de decisões e superação de obstáculos (Moraes, 2021). Para que seja compatível com a realidade em que está inserida, precisa corresponder aos objetivos do planejamento adotado, garantindo uma relação lógica entre os diferentes instrumentos utilizados na intervenção. O cuidado nesse ponto é garantir que o que foi ensinado seja avaliado e o momento da avaliação não se torne um momento novo, que cause excesso de stress, ansiedade e incapacidade do aluno se envolver adequadamente no processo avaliativo.



Quando mencionamos avaliação, a primeira palavra que nos lembramos é prova. E prova como um instrumento de comprovação, punição, cobrança, certificação, como pouca relação com uma das partes do processo de aprendizagem, leva a uma ideia compartimentada entre ensino, aprendizagem e avaliação (Moraes; Lima; Silva, 2022).

Segundo Cruz e Castro (2019), em pesquisa realizada com alunos concluintes do curso de licenciatura em Educação Física em uma universidade pública brasileira, no que se refere às estratégias de ensino utilizadas pelos professores para apropriação do conhecimento, incluíram-se: discussão sobre o conteúdo do texto, leitura de textos, trabalhos em pequenos grupos, relato de experiência do professor e dos alunos, seminário, exposição feita pelo professor, trabalho com base em textos e prova. A partir desses apontamentos, ainda prevalece a ideia de que provas e trabalhos, em formato de seminários e leitura de textos, sejam as formas mais utilizadas para avaliação dos conteúdos.

Ainda precisamos repensar esse formato tradicional de ensinar e avaliar, a fim de que seja possível, no processo de avaliação, que ocorram situações de discussão coletiva, troca de experiências e contato com outras formas de pensar sobre determinado conceito, a fim de promover um caminho interessante para o aprendizado do aluno. Acreditamos que com isso, seja possível promover experiências mais humanizadas de aprendizagem, proporcionando diálogos, interações, debates, confrontos, ajuda mútua e apoio a compreensão (Moraes; Lima; Silva, 2022).

Quando pudermos deixar de lado a avaliação como um processo de classificação, organizada de maneira pontual e isolada, mas sim de vivência de experiências significativas e mais humanizadas (Moraes; Lima; Silva, 2022), estaremos mais perto de construir aprendizagens mais incorporadas a aplicações práticas mais significativas, com fundamentação e embasamento fortalecidos, chegando a níveis mais elevados de pensamento.

Segundo Cruz e Castro (2019), a didática na formação de professores, (que inclui a avaliação), em específico, no curso de licenciatura em Educação Física, é importante, na medida que poderá contribuir para o aprendizado da docência pelo futuro professor, fornecendo embasamento para que possa atuar



em todos os campos envolvidos no processo de ensinar e aprender, de maneira plena.

Métodos de avaliação não tecnológicos e tecnológicos

Os jogos, enquanto métodos não tecnológicos de avaliação, destacam-se por características como regras claras, objetivos definidos e sistemas de feedback, que os tornam eficazes para engajar alunos e avaliar aprendizagens de forma dinâmica (Tsutsumi *et al.*, 2020). Como exemplo prático podemos citar o jogo que abordaremos nesse artigo, de nome "Jogo das Classificações", que utiliza regras estruturadas para avaliar a compreensão de conceitos teóricos, transformando a avaliação em uma experiência mais colaborativa, interativa e motivadora.

Mesmo quando não projetados para fins pedagógicos, jogos podem direcionar a aprendizagem ao associar ações a consequências dentro de suas dinâmicas, como avançar etapas ou perder pontos, o que pode estimular comportamentos alinhados aos objetivos educacionais (Tsutsumi *et al.*, 2020). A crescente relevância dos jogos na educação, denotam ganhos em habilidades cognitivas e desempenho acadêmico, embora sua eficácia dependa do alinhamento pedagógico e contexto de aplicação da avaliação (Flach; Ferreira, 2020). Além disso, a combinação de competição, colaboração e desafios cria um ambiente avaliativo menos tenso e mais participativo, que contrasta com métodos tradicionais como seminários e provas (Flach; Ferreira, 2020).

No contexto tecnológico, a gamificação tem se destacado como abordagem diferenciada, aplicando elementos de jogos (como pontuações e rankings) em atividades avaliativas tradicionais (Knoll, 2019). Entre as ferramentas disponíveis, plataformas como Kahoot se popularizaram por combinarem interatividade, feedback imediato e facilidade de uso (Altawalbeh, 2023), enquanto outras soluções oferecem recursos complementares, mais personalizáveis e acompanhamento detalhado de progresso dos alunos.

Essas inovações tecnológicas contrastam com, mas também complementam, os métodos não tecnológicos. Ao selecionar um dos métodos, deve-se considerar não apenas os objetivos pedagógicos, mas também o contexto institucional e as competências que se deseja desenvolver (Moraes;



Lima; Silva, 2022). Enquanto jogos não tecnológicos favorecem interações e habilidades sociais e presenciais, ferramentas como o Kahoot oferecem interações virtuais e dados quantitativos. Ambos, contudo, reforçam a avaliação como processo contínuo e humanizado, alinhando-se à necessidade de repensar práticas tradicionais (Moraes; Lima; Silva, 2022). Assim, a diversificação de métodos, analógicos ou digitais, fortalece a formação docente, especialmente em cursos como Educação Física, em que a integração entre teoria e prática é essencial (Cruz; Castro, 2019).

Uso de tecnologias para a avaliação

Aproveitando a didática na formação do professor, o processo avaliativo é fundamental para a coleta das devidas informações sobre o ensino e qualificações dos resultados obtidos durante as aulas. O emprego de meios alternativos para avaliação, como o uso de tecnologia, se torna uma alternativa interessante, já que os métodos tradicionais podem gerar desinteresse e serem cansativos para os alunos (Leitão *et al.*, 2023).

O uso ou emprego de tecnologias para a avaliação educacional tem se tornado fundamental para uma análise mais realista do desenvolvimento de aprendizes, e a utilização de ferramentas facilita todo o processo que envolve tanto o aluno quanto o professor, capturando principalmente desse segundo sujeito uma atualização e integração com outros meios para identificar as necessidades e melhorar seu planejamento pedagógico.

Ao utilizarmos recurso mais tecnológicos no contexto do processo de avaliação, podemos aumentar a motivação dos alunos durante as aulas, seja em participação em sala, assim como em avaliar sua compreensão e desenvolvimento do conteúdo aplicado (Lin; Ganapathy; Kaur, 2018). Ainda, quando abordamos exclusivamente sobre a aplicação de jogos eletrônicos, essa interação pode demonstrar e comprovar uma retenção maior da aprendizagem, já que as questões interativas, o sistema de pontuação e o feedback imediato se associam de forma lúdica e dinâmica constituindo um agregado de informações importantes.

A gamificação é a utilização de jogos eletrônicos com uma abordagem distinta da originária já que com a sua utilização como meio avaliativo passa por

uma nova roupagem (Wang; Lieberoth, 2016). Algumas plataformas e softwares já existem e são bastante utilizados para o ensino e a avaliação. Dentre eles, destacamos o Kahoot, o qual através de respostas permite a interação dos estudantes com o professor de forma competitiva.

Nesse sentido, o objetivo deste trabalho foi descrever e comparar qualitativamente duas formas de avaliação (tecnológica e não-tecnológica) em um curso de Educação Física de uma universidade pública.

Metodologia

Este estudo foi realizado durante a disciplina de Aprendizagem Motora, aplicada para os alunos de seis turmas do segundo ano do curso de Educação Física da Universidade Estadual de Londrina e observado e descrito por dois monitores da disciplina naquele semestre.

A participação dos monitores consistiu em observar e descrever, a partir de um questionário sobre a avaliação feita. O questionário utilizado nesse estudo se baseou em dois estudos prévios sobre avaliação, o primeiro deles envolveu os domínios utilizados para observações em avaliações (Altawalbeh, 2023), que inclui: diversão, engajamento, motivação utilização para aprendizagem e o segundo envolveu o artigo de Gatti (2003), com aspectos que incluíam características das questões, correções e estado emocional dos alunos. Abaixo, apresentamos o questionário aplicado, bom base no artigo de Altawalbeh (2023) e Gatti (2003).

Tabela 1 - Questionário aplicado aos monitores

Questionário aplicado aos monitores	
Qualidade das questões ou itens	Muito boas, Boas, Ruins ou Muito ruins
Forma de atribuir pontos às questões	Muito boa, Boa, Ruim ou Muito ruim
Qual o nível de dificuldade do jogo?	Muito fácil, Fácil, Médio, Difícil ou Muito difícil
Qual era a extensão do jogo?	Pequena, Média, Grande ou Muito grande
As instruções foram claras?	Muito, Média ou Pouco
O ambiente dos trabalhos era bom?	Pequeno, Com barulho, Sem espaço, Sem apoio ou Material inadequado
Estado emocional dos alunos	Ansiedade, Angústia, Excitação ou Indiferentes
As correções foram dadas?	Sim, Não ou Parcialmente
Houve diversão?	Sim, Não ou Parcialmente
Houve engajamento?	Sim, Não ou Parcialmente



Houve motivação?	Sim, Não ou Parcialmente
Foi útil para aprendizagem?	Sim, Não ou Parcialmente

Fonte: Autoria própria.

Mesmo não tendo experiência com os jogos em si, acima mencionados, vale lembrar que os alunos já vivenciaram jogos com características similares aos utilizados na disciplina.

No jogo do Kahoot, foram elaboradas dez questões com o tema “feedback”, cujas respostas tinham o formato de múltipla escolha e a cada pergunta e resposta feita pelos alunos, de maneira presencial, mas com o uso do aplicativo, que era apresentado em data show, era também apresentada a resposta correta e o ranking parcial do grupo de alunos que estavam participando. O ranking incluía os três alunos que respondiam corretamente mais rápido. No Jogo das classificações, foram distribuídas quatro pranchetas (com 16 retângulos e no cabeçalho de cada um, o nome dos conceitos) com 15 cartões sobre as características de desempenho que se modificam conforme ocorre a aprendizagem (aperfeiçoamento, consistência, persistência e adaptabilidade). Em um primeiro momento, formaram-se quatro grupos de quatro a cinco alunos que deveriam escrever duas conceituações e dois exemplos para o conceito sorteado entre os grupos. Após esse momento, os conceitos foram distribuídos e organizados entre os grupos (a fim de que fossem iguais entre os quatro grupos), e ao sinal do professor, o jogo era iniciado. O grupo que organizasse os conceitos na prancheta mais rápido, ganharia o jogo.

Cada monitor respondeu ao questionário, com base na avaliação feita com o Kahoot, e as mesmas perguntas do questionário também foram respondidas com base na avaliação feita com o Jogo das classificações. A tabulação das respostas foi feita a partir das similaridades e diferenças entre os dois tipos de avaliação (tecnológica e não tecnológica) e serão descritas abaixo nos resultados.

Resultados e Discussão

Em relação aos resultados obtidos através do questionário, descrevemos abaixo os pontos que foram semelhantes e os que se diferenciaram entre os dois tipos de avaliação realizados.



Para os aspectos que foram iguais entre as duas formas de avaliação (tecnológica e não tecnológica) destacamos: as instruções das questões foram claras, a correção foi realizada e o ambiente onde foram realizadas as avaliações era barulhento (provocado pela comunicação entre os alunos durante a atividade), houve diversão, houve engajamento e a atividade foi útil para a aprendizagem.

Para os aspectos que se diferenciaram entre as duas formas de avaliação (tecnológica e não tecnológica), destaca-se a qualidade das questões (colocada como boa no Kahoot e muito boa no jogo não tecnológico), extensão do jogo (considerada pequena e média para o Kahoot e média e grande para o jogo não tecnológico), nível de dificuldade (média no Kahoot e fácil no jogo), na forma de atribuir pontos (boa no Kahoot e muito boa no jogo) e no estado emocional (excitação no Kahoot e para o jogo, além de excitação, ansiedade) e a motivação (ocorreu para ambos os jogos, mas também houve motivação parcial para o jogo).

Conclusão

A partir dos resultados apresentados, fica evidente que tanto a avaliação tecnológica (Kahoot) quanto a não tecnológica (Jogo das Classificações) demonstraram ser eficazes no processo de aprendizagem, cada uma com suas particularidades. O Kahoot se destacou por sua dinâmica rápida, competitiva e de feedback imediato, gerando excitação e engajamento momentâneo entre os alunos. Já o Jogo das Classificações, por ser uma atividade colaborativa e conceitualmente mais aprofundada, promoveu uma interação mais reflexiva, ainda que causando certa ansiedade devido à organização em grupo. Ambos os métodos cumpriram o papel de tornar a avaliação mais participativa e menos tradicional, alinhando-se com as discussões de Moraes, Lima e Silva (2022) sobre a necessidade de humanizar e diversificar as práticas avaliativas.

Esses achados reforçam a ideia de que a avaliação no ensino superior, especialmente na formação de professores de Educação Física, não deve se limitar aos métodos tradicionais, mas incorporar estratégias que equilibrem motivação, colaboração e aplicação prática do conhecimento, como defendido por Cruz e Castro (2019). A combinação de métodos tecnológicos e não

tecnológicos pode ser uma solução eficaz e interessante para atender a diferentes estilos de aprendizagem, tornando o processo mais inclusivo e significativo. Além disso, o aspecto emocional, como a excitação no Kahoot e a ansiedade moderada no jogo não tecnológico, mostrou-se um fator relevante, indicando que a avaliação deve considerar não apenas o conteúdo, mas também o estado psicológico dos alunos e contexto de determinada turma.

Referências

ALTAWALBEH, Khitam. Game-based learning: The impact of Kahoot on a higher education online classroom. **Journal of Educational Technology and Instruction**, v. 2, n. 1, p. 30-49, 2023.

CRUZ, Giseli Barreto da; CASTRO, Pedro Henrique Zubcich Caiado de. A didática e a formação do professor de Educação Física: uma análise a partir da avaliação de alunos concluintes. **Pro-Posições**, v. 30, 2019.

FLACH, Guilherme Ismael; FERREIRA, Vinicius Hartmann. Uma revisão sistemática da literatura sobre a avaliação do uso de jogos na educação. **XIX SBGames**, p. 4, 2020.

GATTI, Bernardete a. O professor e a avaliação em sala de aula. **Estudos em avaliação educacional**, n. 27, 2003.

KNOLL, Graziela Frainer. Gamificação como prática de avaliação no Ensino Superior. **Revista Tecnologias na Educação**, v. 11, p. 32, 2019.

LEITÃO, Joyce Mayara Da Silva et al. **Métodos alternativos de avaliação educacional na formação inicial em pedagogia**. Anais IX CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/97008>>. Acesso em: 23/03/2025 21:41.

LIN, Debbita Tan Ai; GANAPATHY, Malini; KAUR, Manjet. Kahoot! It: Gamification in higher education. **Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities**, v. 26, n. 1, p. 565-582, 2018.

MORAES, Dirce Aparecida Foletto de; LIMA, Claudia Maria de; SILVA, Analígia Miranda da. **Planejamento de ensino**. Londrina, 2021. Disponibilizado sob a Licença Creative Commons-Atribuição – Não Comercial – Compartilhalgal.

MORAES, Dirce Aparecida Foletto de; LIMA, C. M.; SILVA, A. M. Avaliação da aprendizagem como mediação pedagógica na formação conceitual de universitários. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 17, n. esp. 1, p. 0901-0919, mar. 2022. e-ISSN: 1982-5587. DOI: <https://doi.org/10.21723/riaee.v17iesp.1.15814>.



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

12º CONPEF
Congresso Norte Paranaense
de Educação Física Escolar

7º Congresso Nacional
de Formação de Professores
de Educação Física

TSUTSUMI, Myenne Mieko Ayres et al. Avaliação de jogos educativos no ensino de conteúdos acadêmicos: Uma revisão sistemática da literatura. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 33, n. 1, p. 38-55, 2020.

WANG, Alf Inge; LIEBEROTH, Andreas. The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot. In: **European conference on games based learning**. Academic conferences international limited, 2016. p. 738-746.