

AVALIAR SEM ANSIEDADE: UM ESTUDO COMPARATIVO DO JOGO EM GRUPO COMO INSTRUMENTO AVALIATIVO ALTERNATIVO ÀS PROVAS TRADICIONAIS

Neiryane dos Santos Silva¹; Márcia Camilo Figueiredo².

¹Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Londrina, Paraná.

<http://lattes.cnpq.br/2850080066649260>

²Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Londrina, Paraná.

<http://lattes.cnpq.br/8814487039461438>

PALAVRAS-CHAVE: Ansiedade. Avaliação. Jogo.

DOI: 10.47094/ICOLUBRAPECI.2026/RE-30

INTRODUÇÃO

No mundo contemporâneo ainda prevalece no contexto educacional o modo de avaliar tradicional com instrumentos avaliativos que visam quantificar e classificar os alunos, sem levar em consideração os aspectos do processo da aprendizagem. Somado a isso, após o contexto da pandemia de COVID-19, foi possível perceber em dias de avaliações sintomas de ansiedade em muitos alunos em idade escolar, principalmente diante da aplicação de instrumentos como provas de caráter classificatório e memorização mecânica, o que inviabiliza analisar a evolução deles, não sendo, portanto, o ideal em contexto avaliativo com intuito de formação autônoma do sujeito.

Para Oliveira (2012, p. 31), “a ansiedade é um estado emocional que se adquire como consequência de algum ato”. Neste contexto, “é comum escutarmos, no cotidiano, que uma pessoa foi mal em uma prova porque estava nervosa [...] por diversos motivos que atribuem o resultado de um mal desempenho a sensações e vivências ou simultâneas à prova (Karino, 2010, p. 1). Portanto, o período de avaliação precisa ser pautado a partir do ensino do professor, sem julgamentos ou seriação, refletindo acerca das metodologias e conteúdos trabalhados, evitando causar nervosismo ou preocupação dos alunos em relação simplesmente as notas e sim com o que realmente aprenderam.

Corroborando com as ideias de Luckesi (2011, p. 81), “a avaliação da aprendizagem deve ser assumida como um instrumento de compreensão do estágio de aprendizagem em que se encontra o aluno, tendo em vista tomar decisões suficientes e satisfatórias para que possa avançar no seu processo de aprendizagem”. Nessa perspectiva, compreende-se que o uso de jogos em grupos de alunos como instrumento avaliativo condiz com as orientações da base nacional curricular comum - BNCC, pois oportuniza a participação

ativa dos estudantes, a cooperação, a autonomia e o protagonismo durante o processo de aprendizagem e avaliação (Brasil, 2018). Foi pensando neste contexto que o objetivo geral foi proposto, como segue descrito no próximo item.

OBJETIVO

A partir da observação empírica de muitos alunos em dias de avaliação, constatou-se que um número significativo manifesta sintomas característicos de ansiedade, especialmente nervosismo e apreensão excessiva durante a aplicação de provas tradicionais, pautadas na memorização ou a ação de decorar e na reprodução mecânica de conceitos. Diante do exposto, o objetivo geral desta pesquisa consistiu em aplicar um jogo colaborativo como instrumento avaliativo junto a alunos do 4º ano do Ensino Fundamental, com o propósito de comparar os sintomas de ansiedade em relação às avaliações tradicionais.

METODOLOGIA

Na abordagem qualitativa, de natureza explicativa, utilizou-se o procedimento técnico de pesquisa de campo (Gil, 2017). Os participantes foram 21 (vinte e um) alunos de uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental, estudantes em período integral de um Complexo Educacional Municipal (CEM) localizado em um município do norte do Paraná, local em que ocorreu o estudo. Eles foram identificados por um código alfanumérico composto pela letra “A” (aluno), seguida das letras “M” (masculino) ou “F” (feminino), correspondentes ao sexo biológico, e por numeração sequencial de 1 a 21. Por se tratar de pesquisa com seres humanos e menores de idade, os pais e/ou responsáveis realizaram a leitura e assinatura de termo de consentimento. Após, os participantes também receberam seus termos, assegurando responsabilidade ética e confiabilidade dos dados da pesquisa.

Na coleta de dados, antes das avaliações tradicionais bimestrais do componente curricular Matemática, os participantes jogaram um jogo em grupo. Por isso, o instrumento avaliativo denominado de “jogo em grupo”, contendo conteúdos trabalhados pela professora regente da turma foi aplicado 3 (três) vezes, cada jogada levou em cerca de 1 hora e 15 minutos. Importante salientar que a professora regente marcava outro dia para aplicar as suas avaliações tradicionais (provas), ou seja, quando cada jogada era concluída. Após a última aplicação do instrumento avaliativo (jogo em grupo), a fim de alcançar o objetivo proposto, uma entrevista semiestruturada foi realizada durante 1 (um) mês com os participantes. Ela foi escolhida por ser “a que apresenta maior flexibilidade” (Gil, 2017, p. 96). Os dados foram estruturados conforme algumas características da análise de conteúdo proposta por Bardin (2021).

Utilizando a análise de conteúdo de Bardin (2021), os dados coletados da aplicação do jogo em grupo e da entrevista semiestruturada passaram por três etapas: pré-análise,

exploração do material e tratamento dos resultados. Foi definido como categoria a priori, a análise de observação que diz respeito às perguntas da entrevista, a avaliação tradicional e o jogo em grupo. As categorias a posteriori que emergiram foram criadas as subcategorias conforme as respostas dos alunos. Segundo Bardin (2021, p. 145) “[...] uma operação de classificação de elementos constitutivo de um conjunto, por diferenciação e seguidamente, por reagrupamento segundo o gênero (analogia), com os critérios previamente definidos. Com isso, foi possível organizar e interpretar os dados coletados, emergindo as respostas que contemplam no Quadro 1 no item de resultados e discussão.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A avaliação em formato de jogo em grupo propiciou um ambiente menos intimidade, mais dinâmico e participativo em relação a avaliação tradicional realizada de forma individual e sem diálogo com os colegas de sala. Esses resultados são evidenciados e estruturados no Quadro 1.

Quadro 1: Resultados comparativos entre a avaliação tradicional e o jogo em grupo

Análise de observação	Avaliação tradicional	Jogo em grupo
Percepção emocional	Nervosismo, medo, sintomas de ansiedade	Tranquilidade, segurança
Preocupação	Nota, recuperação, reprovação	Não houve evidências
Responsabilidade	Individual	Compartilhada
Percepção da avaliação	Julgamento, medo, nota, reprovação	Interação, socialização, conhecimento compartilhado

Fonte: As autoras (2026)

Diante do exposto, é possível perceber que a avaliação tradicional eleva o nível de ansiedade dos alunos, enquanto o jogo em grupo permitiu aos alunos se sentirem seguros, tranquilos e terem momentos de compartilhar os conhecimentos. O que enfatiza uma forma de repensar como as avaliações estão sendo aplicadas na escola e como tornar esse contexto mais leve e dinâmico.

Com as categorias a priori definidas, as subcategorias foram criadas pelas palavras que emergiram das respostas dos alunos que participaram da pesquisa. Sobre a categoria da avaliação tradicional e subcategoria da percepção emocional, 14 alunos relataram em suas falas sobre se sentirem ansiosos, com medo e nervosos em dia de avaliação tradicional. Já na subcategoria da preocupação, onde emergiu sobre a nota, recuperação e reprovação, 14 alunos relataram tal preocupação com os quesitos mencionados.

Em relação a categoria do jogo em grupo, os alunos se demonstraram animados,

empolgados e engajados com a proposta, sendo assim 15 alunos relataram se sentirem tranquilos e seguros participando do jogo. Não houveram evidências nas falas dos alunos na subcategoria preocupação em relação ao jogo em grupo, o que é algo positivo ao objetivo do estudo de não causar ansiedade nos participantes.

Para obter as respostas que foram categorizadas e subcategorizadas, a entrevista foi uma etapa essencial, para tanto, perguntas como:

- Pensando entre o jogo em grupo e a avaliação tradicional, qual te fez se sentir mais nervoso (a)? Explique.

- Como se sentiu participando do jogo em grupo?

- Pensando em dias de prova: o que você prefere, uma prova tradicional ou uma prova com jogo? Por quê?

Essas foram algumas das perguntas que fizeram parte da entrevista semiestruturada, colaborando para a coleta de dados e análise das percepções dos alunos, fazendo uma comparação entre a avaliação tradicional e o jogo em grupo. Contribuindo com o objetivo do estudo, acredita-se que é necessário buscar novas condutas além do tradicional, desprendendo-se do que é certo ou errado nas atividades dos alunos (Hoffmann, 2018).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi exposto, fica evidenciado sobre a urgência de repensar e refletir sobre a maneira que a avaliação tradicional ainda tem sido aplicada, causando de certa forma níveis de ansiedade e nervosismo, bem como as preocupações em relação ao erro e notas baixas. A avaliação deve priorizar a aprendizagem e os conhecimentos adquiridos pelos alunos, verificando a evolução e tomada de decisão para que mudanças e melhorias sejam realizadas para que os objetivos sejam alcançados na turma.

A pesquisa tem o intuito de sugerir um instrumento avaliativo diversificado, dinâmico e divertido, que transmita segurança e tranquilidade, obtendo resultados eficazes sobre a aprendizagem e conhecimentos dos alunos, podendo minimizar os impactos dos níveis de ansiedade em relação à avaliação tradicional. A avaliação não precisa causar um impacto negativo, ela deve ser verdadeira e eficaz.

PRINCIPAIS REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://planalto.gov.br/ccivil_03/leis/9394.htm. Acesso em: 16 mai. 2026.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2017.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação mediadora**: uma prática em construção da pré- escola à universidade. 34.ed. Porto Alegre: Mediação, 2018.

KARINO, Camila Akemi. **Avaliação do efeito da ansiedade no desempenho em provas**. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-graduação em Psicologia Social, do Trabalho e das Organizações. Universidade de Brasília. Brasília, 2010.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem**: estudos e preposições. 22 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

OLIVEIRA, Sandra Maria da Silva Sales. **O modelo de Rasch para avaliar o inventário de ansiedade na escola**. 151 f. Tese (Doutorado). Programa de Pós-graduação Stricto Sensu em Psicologia. Universidade de São Francisco. Itatiba, 2012.