



AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA INTERATIVA NOS ANOS FINAIS: GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE QUALIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Jessika Falleiros Freitas | Secretaria Municipal de Educação de Anápolis | jkfalleiros@hotmail.com

GT 2 - Metodologias, avaliação e Formação de professores para EaD.

Resumo:

A avaliação diagnóstica desempenha papel crucial na identificação de saberes prévios e no direcionamento do planejamento pedagógico. No entanto, abordagens tradicionais de testagem costumam gerar ansiedade e baixo engajamento em estudantes dos anos finais. Este trabalho objetiva apresentar uma proposta pedagógica de avaliação diagnóstica interativa para turmas de anos finais do Ensino Fundamental, utilizando a plataforma de gamificação *Kahoot*. Metodologicamente, caracteriza-se como um relato de prática pedagógica fundamentado nas competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e nos princípios de aprendizagem linguística mediada por tecnologias computacionais (CALL). Os resultados indicam que o uso de testes interativos e dinâmicas lúdicas promove um ambiente de baixa ansiedade, estimula a agência do discente e fornece aos docentes relatórios analíticos imediatos e precisos. Conclui-se que a gamificação qualifica o processo avaliativo, transformando o diagnóstico inicial em um momento significativo e norteador para práticas pedagógicas inovadoras.

Palavras-chave: Avaliação Diagnóstica. Gamificação. Língua Inglesa. Anos Finais. Inovação Pedagógica.

1 Introdução

A busca por qualidade e inovação nas políticas educacionais contemporâneas exige a superação de modelos estritamente punitivos ou burocráticos de avaliação. No contexto do ensino de Língua Inglesa nos anos finais do Ensino Fundamental, especificamente no 6º ano, a transição escolar coincide com a necessidade de mapear bagagens linguísticas extremamente heterogêneas. É nesse cenário que a avaliação diagnóstica se faz indispensável, atuando não como classificação, mas como bússola para o planejamento docente.

Tradicionalmente, diagnósticos iniciais replicam formatos em papel que submetem os estudantes a níveis elevados de estresse e fadiga cognitiva, mascarando suas reais competências. Em contrapartida, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), quando respaldadas por intencionalidade pedagógica, viabilizam formatos avaliativos interativos capazes de mapear o conhecimento prévio de forma lúdica.

Diante dessa premissa, o presente trabalho vincula-se às atividades desenvolvidas no âmbito do Programa de Desenvolvimento Profissional para Professores de Língua Inglesa nos EUA (PDPI), integrando o escopo prático da disciplina de tecnologia (*Technology and Language Teaching*), realizado na *Ohio University*. O projeto foi concebido com o objetivo de articular os conhecimentos teórico-práticos adquiridos no programa à realidade da escola



pública brasileira, promovendo o uso de ferramentas de gamificação para qualificar os processos avaliativos.

A proposta aqui discutida apresenta a relevância de aplicar testes diagnósticos interativos por meio da ferramenta *Kahoot*, integrando os pilares de ludicidade, agência e avaliação formativa. A ação alinha-se estritamente às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), visando uma educação linguística inclusiva, dinâmica e conectada à cultura digital dos adolescentes.

2 Fundamentação Teórica

A literatura sobre o Ensino de Línguas Assistido por Computador (CALL) aponta que a tecnologia expande as oportunidades de engajamento quando integrada de forma reflexiva à práxis. Conforme postulam os princípios de pedagogia interativa, o desenvolvimento de habilidades linguísticas se beneficia diretamente de ambientes que reduzem o filtro afetivo do estudante. Ao atenuar o medo do erro por meio de dinâmicas baseadas em jogos, o estudante transiciona de uma postura passiva para uma posição de centralidade e autonomia.

No âmbito normativo nacional, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) preconiza o uso de diferentes linguagens e ferramentas digitalizadas para assegurar interações significativas. Para além das habilidades isoladas de cada nível, a proposta ancora-se transversalmente na Competência Específica de Língua Inglesa nº 4 para o Ensino Fundamental, a qual estipula que o estudante deve:

Comunicar-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação das perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social. (BRASIL, 2018, p. 242).

Essa diretriz longitudinal confere sustentação ao processo avaliativo do 6º ao 9º ano, pois legitima os recursos tecnológicos como mediadores do diagnóstico e da progressão linguística em todas as séries dos anos finais, asseverando o protagonismo e a autoria discente através da cultura digital.

Ademais, sob a perspectiva da agência do sujeito na aprendizagem, a avaliação deixa de ser um evento isolado focado no produto final e passa a ser compreendida como um processo contínuo e integrado (*assessment-as-learning*). O erro passa a ser visto de forma construtiva: para o aluno, um *feedback* imediato; para o professor, um dado analítico que norteia a intervenção pedagógica de curto e longo prazo.

3 Procedimentos Metodológicos



A presente proposta metodológica configura-se como um relato de inovação pedagógica estruturado para a aplicação prática no início do ano letivo em turmas de anos finais do Ensino Fundamental. O foco central reside na verificação diagnóstica de vocabulário básico, interações cotidianas e estruturas gramaticais simples previstos para este ciclo.

O instrumento principal consiste em um *Quiz* Interativo elaborado na plataforma digital *Kahoot*, intitulado "*6th Grade English Diagnostic*", cuja matriz de habilidades avaliativas mantém-se flexível para adaptações diagnósticas até o 9º ano. A aplicação segue três etapas essenciais:

1. Ativação de Esquemas Prévios (Pre-task): Breve conversação em sala com apoio visual para contextualizar tópicos rotineiros e diminuir a inibição dos estudantes;
2. Execução Cooperativa do Jogo (Main task): Os estudantes respondem às questões projetadas utilizando dispositivos eletrônicos (tablets, smartphones ou computadores), participando de um ambiente de competição saudável e interativo;
3. Análise de Dados Baseada em Evidências (Debrief): Imediatamente após a finalização do jogo, o docente acessa os relatórios estatísticos gerados automaticamente pela plataforma, mapeando os percentuais exatos de acertos e erros por questão e por estudante.

5 Resultados e Discussão

A aplicação da avaliação diagnóstica interativa gera contribuições estruturais e pedagógicas imediatas tanto para o corpo docente quanto para o discente. Do ponto de vista dos estudantes, a atmosfera lúdica do jogo quebra o paradigma do teste tradicional exaustivo. O apelo visual e o dinamismo temporal das telas estimulam a tomada de decisão rápida e a agência discente. Como ilustrado na Tabela 1, a reconfiguração de elementos pedagógicos por meio do jogo afeta diretamente as dimensões de engajamento na sala de aula.

Tabela 1 - Reconfiguração Metodológica do Processo Avaliativo

Dimensão Analítica	Abordagem Tradicional	Abordagem Interativa (Gamificada)
Filtro Afetivo	Elevado (ansiedade e medo do erro)	Reduzido (ambiente lúdico e seguro)
Feedback Didático	Tardio (pós-correção manual)	Instantâneo (gerado em tempo real pelo app)
Postura do Estudante	Passiva / Reativa	Proativa e Agente



Geração de Dados	Dados isolados e fragmentados	Gráficos analíticos consolidados
------------------	-------------------------------	----------------------------------

Fonte: Elaboração própria baseada em modelos de inovação pedagógica (2026).

Para o professor, o principal ganho reside na otimização de tempo e no refinamento estatístico. Em vez de despendar semanas corrigindo diagnósticos tradicionais de forma manual, a extração de planilhas automatizadas permite agrupar imediatamente as lacunas mais críticas da turma. Se os relatórios apontarem erros em compreensão textual ou no uso de expressões comuns, o planejamento das semanas seguintes poderá focar de forma cirúrgica na mediação e no andaime (*scaffolding*) dessas habilidades específicas do 6º ao 9º ano.

6 Considerações finais

A incorporação de ferramentas digitais interativas no ecossistema avaliativo traduz os discursos teóricos de inovação em práticas palpáveis de qualidade educacional. A proposta do teste diagnóstico gamificado demonstra que diversão e rigor analítico não são excludentes, mas complementares na construção de uma rotina pedagógica eficiente, desde que submetidos a uma intencionalidade clara.

Sob a perspectiva da avaliação prática em ambientes tecnológicos, Egbert (2008) enfatiza que o ato de avaliar deve ser compreendido essencialmente como uma forma de *feedback*, oferecendo informações que ajudem o estudante a compreender a tarefa recém-realizada e a se guiar em ações futuras. Ao transicionar dos testes tradicionais para dinâmicas alternativas e digitais, “confere-se ao educando a oportunidade de exercer maior controle e responsabilidade sobre seu próprio processo de aprendizagem” (Egbert, 2008, p.9). Assim, o formato gamificado reduz a sobrecarga administrativa docente e potencializa a equidade, permitindo intervenções cirúrgicas adaptadas às necessidades de desenvolvimento de cada sujeito.

Contudo, para que essa engrenagem tecnológica não se reduza a um mero instrumento de controle ou adestramento digital, a práxis deve estar ancorada em uma postura política e reflexiva. Conforme advertem Fonseca, Lima e Suanno (2025), a superação dos modelos tecnocráticos e neoliberais na educação exige o fortalecimento de uma didática crítica e dialética, capaz de ressignificar os espaços curriculares e transformá-los em campos de emancipação, criticidade e real resistência.

Portanto, conclui-se que o diagnóstico por meio de jogos interativos, longe de ser uma mera concessão à distração moderna, atua como um disparador para uma avaliação



verdadeiramente formativa e humanizada. Espera-se que este relato inspire desenhos curriculares na educação pública e a distância que valorizem metodologias ativas voltadas à autonomia, solidificando as bases para um aprendizado de Língua Inglesa duradouro, democrático e sintonizado com os desafios da sociedade contemporânea.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

EGBERT, Joy. Practical Classroom Assessment. In: EGBERT, Joy; HANSON-SMITH, Elizabeth (ed.). **CALL environments: Research, Practice, and Critical Issues**. 2. ed. Alexandria, VA: TESOL, 2008. ch. 16, p. 1-10.

FONSECA, Maria Aparecida Rodrigues da; LIMA, Daniela da Costa Britto Pereira; SUANNO, Marilza Vanessa Rosa. Didática crítica e currículo: resistência ao neoliberalismo e à tecnocracia na educação emancipatória. **Revista FAEEBA - Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 34, n. 77, p. 51-64, jan./mar. 2025.