

A gamificação como estratégia de avaliação na educação física universitária: percepções dos estudantes

 **Lucas Souza Silva Saturninoⁱ**

Faculdades Integradas do Ceará (Unific), Iguatu, CE, Brasil

Resumo

O estudo teve como objetivo compreender as percepções dos estudantes de Educação Física acerca do uso da gamificação como estratégia de avaliação no ensino-aprendizagem. Trata-se de um estudo descritivo, exploratório e de enfoque qualitativo, na qual participaram 10 estudantes do curso de Bacharelado de uma instituição privada de ensino. A proposta da gamificação como proposta avaliativa foi bem recebida pelos estudantes, o que contribuiu para identificar as dificuldades recorrentes e engajamento acadêmico, uma vez que a proposta foi produtiva. Sugere-se pesquisas futuras que possam descortinar o universo da avaliação no processo de ensino-aprendizagem que possam contribuir com o processo de formação profissional.

Palavras-chave: Avaliação da aprendizagem. Ensino superior. Formação profissional.

Gamification as an assessment strategy in university physical education: student perceptions

Abstract

The study aimed to understand the perceptions of Physical Education students regarding the use of gamification as an assessment strategy in teaching-learning. This is a descriptive, exploratory and qualitative study, in which 10 students from the Bachelor's degree course at a private educational institution participated. The gamification proposal as an evaluative proposal was well received by the students, which contributed to identifying recurring difficulties and academic engagement, since the proposal was productive. Future research is suggested that can uncover the universe of assessment in the teaching-learning process that can contribute to the professional training process.

Keywords: Learning assessment. Higher education. Professional training.

1 Introdução

Este escrito tem como objetivo compreender as percepções dos estudantes de Educação Física acerca do uso da gamificação como estratégia de avaliação no ensino-aprendizagem. Para isto, o trabalho apresenta este aparato introdutório, contendo o objetivo, fundamentação teórica e problemática de pesquisa. Posteriormente, a metodologia, apresentando os métodos utilizados, assim como os instrumentos de coletas de dados e aspectos éticos. Prosseguindo com os resultados e discussão, apresentando os principais achados e discutindo-os com a literatura científica especializada e as considerações finais, elucidando a retomada do objetivo, apresentando as limitações do estudo e as proposições de pesquisas

futuras.

A avaliação que pode ser compreendida como um meio para subsidiar as tomadas de decisões ante ao processo de ensino-aprendizagem, trata-se de um mecanismo de recursos sistemáticos utilizados para identificar, analisar e interpretar o desempenho dos estudantes ao longo do processo formativo de ensino (Pedrochi Junior et al., 2021). De modo tradicional, os instrumentos avaliativos baseiam-se em provas escritas, trabalhos escritos e orais padronizados, o que pode não ser suficiente com base a heterogeneidade de alunos que estão presentes no ensino superior (Silva; Jung; Fossati, 2021).

Com isto, a necessidade de variar os métodos de avaliar no ensino-aprendizagem, torna-se indispensável, buscar atender as mais diversas particularidades e potencialidades dos alunos de modo a promover práticas equitativas no âmbito acadêmico, assim como proporcionar um leque de possibilidades pedagógicas e inovadoras (Gesser; Maia, 2024).

Dentre as práticas pedagógicas inovadoras e também avaliativas, a gamificação que pode ser compreendida como a aplicação de elementos de jogos em contextos que não esportivos e/ou competitivos, vem ganhando destaque no Ensino Superior, principalmente no contexto do curso de Educação Física (Cunha et al., 2023; Rodrigues; Soares, 2023; Oliveira; Soares; Ilha, 2022). No curso de Educação Física, a proposta da gamificação tem ganhado espaço significativo, uma vez que esta estratégia pode oferecer diversas oportunidades de engajamento e dinamismo, o que pode promover o aprendizado ativo e colaborativo (Cunha et al., 2023).

A gamificação, por sua vez, agrega elementos centrais dos jogos, tais como a pontuação, *ranking*, *scores*, recompensas, níveis, *feedbacks* e dentre outros. Incorporados ao processo educativo e como forma de subsidiar as tomadas de decisões (Darolt; Campbell, 2025). Dessa forma, a gamificação tem sido incorporada nas aulas de Educação Física de modo a proporcionar vivências e experiências possíveis de promover interação, dinamismo e inovação, principalmente os aparatos tecnológicos (Lopes et al., 2025; Fernandes; Strohschoen, 2022).

Investigar a inserção da gamificação no Ensino Superior em Educação Física é de suma importância, uma vez que esta prática envolve aspectos pedagógicos, metodológico e sociais. Visando superar práticas avaliativas padronizadas (como é o caso das provas escritas), a gamificação emerge como possibilidade interativa, colaborativa e como forma de motivar a participação nas aulas. Neste sentido, a

gamificação surge como uma proposta pedagógica avaliativa, capaz de promover experiências únicas, agregando ao currículo escolar.

Ademais, investigar a percepção dos estudantes de Educação Física no Ensino Superior sobre o uso da gamificação no processo avaliativo, pode contribuir para o aprimoramento das práticas pedagógicas e avaliativas no ensino-aprendizagem, dando voz as mais diversas interpretações acerca do uso dessa prática, visando um processo educativo equitativo e alinhado as demandas contemporâneas do Ensino Superior.

2 Metodologia

Trata-se de um estudo descritivo, exploratório e de abordagem qualitativa na qual foi desenvolvido de modo transversal (Sampieri; Collado; Ludio, 2013). Participaram da pesquisa 10 estudantes (\pm 26 anos) do curso de Educação Física de uma instituição privada de ensino localizada no interior centro-sul cearense, regularmente matriculados no 6º período.

A pesquisa descritiva e exploratória busca investigar fenômenos ainda pouco esclarecidos na realidade investigada e a pesquisa qualitativa busca desvendar problemáticas levando em consideração a percepção dos participantes, visando considerar os significados, experiências, opiniões, motivações e comportamentos (Minayo, 2012).

Para delinear o *corpus* e análise deste trabalho aplicamos um questionário aberto na qual foi adaptado a plataforma *Google Forms*¹, contendo 10 questões no total. No entanto, para a pesquisa em tela, foi feito o recorte de 2 (duas) questões que aborda a temática de avaliação e o uso da gamificação como método avaliativo. É importante ressaltar que o questionário foi adaptado para uma proposta *on-line*, em vista de ser o momento de encerramento da disciplina e com isso, os estudantes poderiam responder às questões *a posteriori*.

Permanecendo disponível por um período de 20 dias, o questionário recebeu o total de 10 resoluções (100% da turma). Dessa forma, as questões foram: Como você concebe a avaliação no processo de ensino-aprendizagem? e O uso da gamificação como estratégia de avaliação atribuiu algum valor significativo no seu processo acadêmico? No que concerne ao processo analítico, o mesmo foi embasado pelo método hermenêutico-dialético proposto por Minayo (2000), sendo ramificado em três momentos distintos: i) ordenação dos dados; ii) classificação dos

1 Plataforma on-line gratuita para a construção de formulários, provas, atividades, questionários e afins.

dados e iii) análise final.

Como forma de garantir o anonimato dos participantes, as respostas transcritas receberam nomes fictícios, como por exemplo (Estudante 1), sendo enumeradas do 01 (um) ao 10 (dez), tendo suas respostas alocadas no decorrer do corpo do texto.

É importante ressaltar que as coletas ocorreram no final da disciplina de “Fisiologia do Exercício”, no momento de encerramento e partilha dos aspectos positivos e negativos acerca das vivências perpassadas ao longo do ensino-aprendizagem, na primeira semana de junho/25. No mais, a identidade dos participantes foi respaldada e o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido foi devidamente aplicado e a pesquisa seguiu as diretrizes dispostas na Resolução n° 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde (Brasil, 2016).

3 Resultados e Discussão

Nesta seção, apresentamos os recortes das respostas obtidas dos estudantes regularmente matriculados na disciplina de Fisiologia do Exercício. A disciplina é ofertada aos sábados, com carga horária de 60h e sendo dividida. A ementa compota é formulada de modo que os estudantes possam se aprofundar no universo das manifestações químicas e físicas acerca das ocorrências do exercício físico (antes, durante e após).

As aulas ocorrem nas mediações da Escola de Ensino Médio em Tempo Integral – Luíza Távora, situada no município de Jucás-Ce, aproximadamente 33km de Iguatu-Ce, conhecida como a “capital” do Centro-Sul cearense. As disciplinas são ofertadas pelo método modular, isto é, as disciplinas são administradas em formatos de blocos temáticos e apenas uma nova disciplina é lançada somente ao término da anterior.

No que se refere a avaliação, a instituição sugere que sejam realizados os mais diversos métodos avaliativos como forma de acompanhar os estudantes ao longo do ensino-aprendizagem. Dentre o está sugerido, a prova escrita e oral; seminários; trabalhos escritos e orais; participação; estudos dirigidos e dentre outros. Ao primeiro contato com a turma, foram estabelecidos como ocorreriam as dinâmicas das aulas e o processo avaliativo.

Dessa forma, foi decidido entre os discentes e o docente responsável que as aulas seriam expositivas e participativas englobando as vertentes teórico-práticas e que a avaliação seria por meio da Gamificação que, até então, era pouco conhecida,

no entanto, logo passou a ser do conhecimento dos presentes a partir da exemplificação de como ocorreria.

No que se refere à avaliação, os alunos concebem a mesma como uma forma de acompanhar o rendimento acadêmico para os próximos blocos. Essa concepção pode ser percebida através das seguintes devolutivas:

“Acredito que é o que cada professor usa pra saber se temos condições de ir pro próximo bloco e isso é com base em um rendimento na média ou acima dela (Estuante 3)”.

“É a parte que todo professor tem que fazer pra aprovar ou reprovar a gente e avançar para as próximas etapas que são mais difíceis [...] (Estudante 4)”.

“Entendo como o processo tanto burocrático que todo curso tem que ter, e aqui na faculdade não é diferente, cada disciplina e cada professor tem seu modo e maneira de avaliar a gente pra saber se poderemos avançar nos blocos que vem depois (Estudante 5)”.

“A avaliação é o momento das provas e dos trabalhos e precisamos atingir notas satisfatórias para podermos continuar com o curso. Se a gente vai mal nessas avaliações, a gente é impedido de progredir para as partes mais difíceis do processo (Estudante 6)”

Alguns outros estudantes fundamentaram suas concepções acerca da avaliação exclusivamente como “provas escritas” (Estudantes 1, 2 e 7); e os demais ressaltaram suas concepções como “o ato de examinar o aluno e o que ele aprendeu (Estudante 8)”; “emitir uma nota baseada no desempenho (Estudante 9)” e “aprovar ou reprovar com base em notas (Estudante 10)”. De antemão, é possível perceber uma heterogeneidade de concepções envolvendo a avaliação no ensino-aprendizagem.

De acordo com as respostas obtidas pelos 10 participantes da pesquisa, a respeito das concepções da avaliação no ensino-aprendizagem. A princípio é possível observar um desentendimento do que seria avaliar e do que é um instrumento de avaliação. Em algumas das respostas obtidas, a interpretação de “avaliação” foi atribuída ao ato de realizar provas (Estudantes 1, 2, 7 e 9). O que é um tanto quanto controverso, uma vez que as provas escritas/orais são instrumentos de avaliação, ou seja, são ferramentas pedagógicas utilizadas para coletar informações sobre o desempenho, conhecimento e habilidades dos estudantes (Oliveira et al., 2021).

Já a avaliação, se baseando na literatura clássica e atual, pode ser compreendida como um mecanismo para subsidiar as mais diversas tomadas de decisões ante o processo de ensino-aprendizagem (André et al., 2023). Isto

é, avaliar não é a aplicação da prova ou teste e sim, o que o docente faz a partir dos resultados dos mesmos.

Um outro fator que chama atenção é a vertente de “aprovar” ou “reprovar” a partir da avaliação. Essa percepção é deveras reducionista e limitada, não estando esta embasada no que de fato é avaliar no ensino-aprendizagem. É necessário interpretar a avaliação como um processo formativo, tendo em vista que a mesma não deve ser aplicada como “julgamento final”, mas como um processo contínuo que pode diagnosticar dificuldades; acompanhar o desenvolvimento da aprendizagem e intervir, se necessário; orientar pautas pedagógicas; promover melhoria do ensino-aprendizagem e dentre outros.

Em suma, a avaliação deve ser compreendida como um recurso pedagógico e não apenas considerado o seu caráter classificatório. Neste sentido, é papel do docente utilizar dos mais diversos métodos de avaliação como forma de proporcionar a aprendizagem continua tendo a considerar também, a heterogeneidade que é a sala de aula.

No que concerne a gamificação, o método tem conquistado espaço nos campos formativos de ensino, se consolidando como uma abordagem pedagógica inovadora, capaz de ressignificar práticas consideradas “tradicionais” no tocante ao ensino-aprendizagem e a avaliação (Feichas; Seabra; Souza, 2021; Fragelli, 2018). Conceitualmente, a gamificação faz atribuições aos instrumentos de jogos, sendo eles eletrônicos (portáteis, consoles, programáveis ou editáveis); de mesa (*Role-Playing Game* – RPG, *on-lines* e *offlines*) e dentre outros.

Em contexto de ensino superior, essa proposta tem sido mais requisitada como forma de dinamizar os contextos educacionais e também avaliativos, considerado o caráter lúdico da gamificação, isto é, no que se refere ao despertar do aprender brincando, recreando, interagindo e como forma de despertar prazer nas mais diversas atividades pedagógicas (Menezes, 2016).

Na realidade investigada, os participantes da pesquisa, quase todos, tinham pouca ou nenhuma ideia do que seria a gamificação e como a mesma poderia ser incorporada no ensino-aprendizagem. A título de exemplo, temos as seguintes respostas:

“No começo não sabia o que era a gamificação, mas sabia que era relacionado a jogo. O professor utilizou pra fazer com que a gente fosse avaliado e isso foi muito bom, porque ninguém antes havia pensado em nos avaliar com um jogo competitivo (Estudante 3)”.

“Nem tinha ideia do que era gamificação. Mas eu irei cobrar dos demais professores que utilizem desse método nas próximas disciplinas porque foi muito divertido e embora todos os integrantes das equipes não soubessem todas as respostas, geral saiu com conhecimento após a dinâmica do jogo, então a gente aprendeu se divertindo (Estudante 6)”.

“Achei a gamificação um máximo e eu espero ter mais vivências com ela. Não sabia o que era, mas o professor passou confiança em propor o método como forma de avaliar a gente e foi muito proveitoso no final (Estudante 8)”.

Como é possível observar, os estudantes discriminados anteriormente não conheciam o método da gamificação e além disso, havia um receio em aderir a prática, principalmente se baseando o contexto avaliativa que o mesmo foi proposto. É importante frisar que a gamificação foi usada como forma de “jogo dinâmico” e em formato de “Quiz”, na qual as perguntas eram lançadas, havia um tempo destinado ao grupo responder (a turma foi dividida em 2 grupos por sorteio) e cada pergunta tinha uma pontuação específica.

Recursos como audiovisuais, efeitos sonoros para simbolizar os acertos e os erros foram aplicados como forma de garantir um melhor entrosamento com a dinâmica e tornar este processo mais prazeroso e divertido, o que foi possível alcançar, considerando a aceitação dos mesmos. Desta forma, o fator competitivo, apesar de presente, não foi um empecilho. Em alguns casos, a competitividade exacerbada pode comprometer algumas dinâmicas no contexto formativo, pois a “derrota” muitas vezes não é compreendida como algo positivo relacionado à aprendizagem (Martins; Giraffa; Lima, 2018).

Se referindo ao contexto da gamificação como estratégia avaliativa e se houve algum valor significativo no processo acadêmico dos estudantes, os mesmos alegaram que:

“Nunca pensei que pudesse ser avaliado por meio de jogos competitivos na graduação. Me lembrou um pouco na época da escola que tinha tipo umas gincanas no final do período letivo mas diferentemente daquela época, a gente não era avaliado e nem era atribuído notas a gente. Essa vivência no ensino superior foi muito produtiva e cheia de memórias afetivas (Estudante 1).

“Achei um luxo essa gamificação. Nem todo mundo aprende da mesma forma, e juntar a gente em grupo pra responder tudo de forma interativa e brincando uns com os outros foi muito proveitoso. Me senti inteligente (Estudante 2)”.

“Contribuiu demais com nossa formação, porque como era um jogo interativo, todo mundo participava das mesmas perguntas e respostas e isso fez com quem não tinha entendido algumas coisas do conteúdo passasse a entender e foi muito produtivo com a aprendizagem acadêmica (Estudante 4)”.

“Foi a avaliação que eu mais gostei até o momento do curso. Achei inovador e geral gostou muito e saiu comentando que iríamos fazer isso mais vezes, mesmo que os professores não queiram passar, a gente vai ficar fazendo porque é muito bom pra sintetizar a aprendizagem e aprender em coletivo. O rendimento da turma sobe muito com isso (Estudante 5)”.

Alguns outros estudantes responderam que a gamificação foi “produtiva e divertida no processo acadêmico (Estudante 7)”;

“melhor método pra aprender no ensino superior (Estudante 9)” e “Muito rico para o processo acadêmico e avaliativo (Estudante 10)”. Com base nas respostas recebidas, é possível perceber que a proposta antes não vista com bons olhos para efetivar o processo avaliativo, foi caracterizada como sendo produtiva e rica no que concerne ao processo formativo acadêmico dos estudantes.

O que foi recebido e interpretado a partir das respostas dos estudantes, reforça a necessidade de práticas pedagógicas e avaliativas inovadoras como forma de proporcionar as mais diversas experiências acadêmicas nos futuros profissionais que estão se formando. O processo formativo de ensino é muitas vezes enfadonho e cercado de práticas não inovadoras que acabam por não despertar o interesse dos estudantes em participar, discutir ou até mesmo compreender melhor o que está sendo proposto (Fernandes; Carvalho, 2025).

Com isto, se faz necessário diversificar as propostas pedagógicas em sala de aula (e até mesmo em suas extensões), como forma de proporcionar experiências inovadoras e que possam despertar as mais diversas habilidades de aprendizagem, detectar lacunas ou até mesmo sobrelevar dificuldades recorrentes que os estudantes possam apresentar.

4 Considerações finais

A pesquisa teve como objetivo compreender as percepções dos estudantes de Educação Física acerca do uso da gamificação como estratégia de avaliação no ensino-aprendizagem. As evidências do estudo ressaltam a importância da avaliação como um meio para subsidiar decisões no processo de ensino-aprendizagem, destacando que a diversificação das propostas pedagógicas pode proporcionar experiências inovadoras e desenvolver habilidades de aprendizagem nos estudantes.

A gamificação como estratégia avaliativa foi bem recebida pelos estudantes do curso de Educação Física, proporcionando uma experiência de aprendizado mais engajadora e interativa. Os participantes relataram que essa abordagem ajudou a identificar suas dificuldades e a melhorar a compreensão dos conteúdos abordados na disciplina de Fisiologia do Exercício. Além disso, a pesquisa destacou a

importância de diversificar as metodologias de ensino para atender às diferentes necessidades dos alunos.

Os principais achados indicam que a utilização de métodos avaliativos, como a gamificação, pode ser eficaz para detectar lacunas e superar dificuldades recorrentes. Para pesquisas futuras, sugere-se investigar a aplicação de diferentes abordagens avaliativas em diversas disciplinas e contextos educacionais, visando aprofundar a compreensão sobre suas contribuições para o aprendizado e a motivação dos alunos.

Referências

ANDRÉ, Ariane Lopes et al. Avaliação da educação interprofissional para a tomada de decisão compartilhada em farmacoterapia: uma revisão de escopo sobre métodos e instrumentos. **Interface-Comunicação, Saúde, Educação**, v. 27, p. e220497, 2023.

BRASIL. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016**. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 24 maio. Seção 1, 44-46, 2016.

CUNHA, Márcia Regina Holanda et al. Gamificação e os jogos educacionais: alternativas metodológicas para o ensino superior em tempo de pandemia por Covid-19. **Brazilian Journal of Development**, v. 9, n. 1, p. 4127-4137, 2023.

DAROLT, Viviani; CAMPBELL, Carmen Silvia Grubert. A Pesquisa Formação Colaborativa e Reflexiva na Perspectiva da Gamificação. **Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas**, v. 26, n. 1, p. 62-68, 2025.

FEICHAS, Felipe Augusto; SEABRA, Rodrigo Duarte; SOUZA, Adler Diniz. Gamificação no ensino superior em ciência da computação: Uma revisão sistemática da literatura. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 19, n. 1, p. 443-452, 2021.

FERNANDES, Allysson Barbosa; CARVALHO, Alanna Oliveira Pereira. A gamificação no ensino superior na modalidade de educação a distância. **Journal of Media Critiques**, v. 11, n. 27, p. e219-e219, 2025.

FRAGELLI, Thaís Branquinho Oliveira. Gamificação como um processo de mudança no estilo de ensino aprendizagem no ensino superior: um relato de experiência. **Revista Internacional de Educação Superior**, v. 4, n. 1, p. 221-233, 2018.

GESSER, Verônica; MAIA, Frederico de Oliveira. Avaliação em Educação Física Escolar no ensino fundamental: o que dizem as produções acadêmicas?. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, v. 17, n. 36, p. e22101-e22101, 2024.

LOPES, Eric Dione Dutra et al. Gamificação na educação física: entre o lúdico e a aprendizagem. **Revista Magsul Multidisciplinar**, v. 1, 2025.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins; LIMA, Valderez Marina. Gamificação e seus potenciais como estratégia pedagógica no ensino superior. **Renote**, v. 16, n. 1, 2018.

MENEZES, Aline Beckmann de Castro. Gamificação no ensino superior como estratégia para o desenvolvimento de competências: um relato de experiência no curso de psicologia. **Revista Docência do Ensino Superior**, v. 6, n. 2, p. 203-222, 2016.

MINAYO, Maria Cecília Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 7. ed. São Paulo: Editora Hucitec; Rio de Janeiro: Abrasco, 2000.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. Análise qualitativa: teoria, passos e fidedignidade. **Ciência & saúde coletiva**, v. 17, p. 621-626, 2012.

OLIVEIRA, Fabiola Gonzalez; SOARES, Renata Godinho; ILHA, Phillip Vilanova. Estratégias de gamificação para o ensino teórico do handebol no Ensino Superior. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 10, p. e98111032274-e98111032274, 2022.

OLIVEIRA, Natalia Mota et al. Avaliação da aprendizagem: uma revisão sobre concepções e instrumentos de avaliação da aprendizagem da educação básica ao ensino superior. **ACTIO: Docência em Ciências**, v. 6, n. 3, p. 1-21, 2021.

PEDROCHI JUNIOR, Osmar. et al. Avaliação da aprendizagem no ensino superior: reflexões em uma perspectiva andragógica. **Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas**, v. 22, n. 1, p. 43-51, 2021.

RODRIGUES, Amanda Marinho; SOARES, Stela Lopes. A gamificação na educação física escolar: uma revisão sistemática. **EaD & Tecnologias Digitais na Educação**, v. 11, n. 14, p. 182-192, 2023.

SAMPIERI, Roberto Hernandez; COLLADO, Carlos Fernandes; LUCIO, Pilar Batista. **Metodologia de pesquisa**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

SILVA, Louise de Quadros; JUNG, Hildegard Susana; FOSSATTI, Paulo. Recursos para a avaliação da aprendizagem no ensino superior: possibilidades digitais. **Roteiro**, v. 46, 2021.

ⁱ **Lucas Souza Silva Saturnino**, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0515-9697>

Mestrando no PPGE/UECE. Professor das Universidades Integradas do Ceará (Unific). Bolsista do Programa Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (Funcap).

Contribuição de autoria: Escrita do texto e curadoria dos dados.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6759324370196080>

E-mail: lucassouza.edfisica@gmail.com

Como citar este artigo (ABNT):

SATURNINO, Lucas Souza Silva. A gamificação como estratégia de avaliação na educação física universitária: percepções dos estudantes. **Revista de Instrumentos, Modelos e Políticas em Avaliação Educacional**, Fortaleza, v. 6, e025015, 2025. DOI: <https://doi.org/10.51281/impa.e025015>

*Recebido em 01 de julho de 2025
Aprovado em 20 de julho de 2025
Publicado em 06 de agosto de 2025*