

Possibilidades de avaliação no ciclo de alfabetização

Aline Gasparini Zacharias-Carolinoⁱ 

Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, São Paulo, Brasil

Camila Camargo Diniz Fonteⁱⁱ 

Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, São Paulo, Brasil

Tatiana Andrade Fernandes de Luccaⁱⁱⁱ 

Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, São Paulo, Brasil

Resumo

O presente artigo objetiva discutir possibilidades de avaliação da leitura e da escrita no ciclo de alfabetização a partir de jogos de regras. Para tanto houve uma pesquisa documental, na qual o foco de análise foi o planejamento de duas professoras, atuantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental I, que utilizavam em sua prática pedagógica os jogos de regras com o propósito avaliativo, buscando analisar quais os usos desses recursos, assim como as possíveis contribuições para o processo de aprendizagem das crianças. Os resultados indicam que os jogos constituem-se como recursos relevantes para a avaliação dos estudantes, para além de atribuição de rótulos e classificações. Com isso, evidencia-se a importância de o professor compreender sua efetividade enquanto um dos recursos possíveis, bem como as intervenções necessárias durante sua utilização. Ressalta-se também a necessidade de investigações mais específicas sobre o tema, especialmente no contexto da alfabetização.

Palavras-chave

Jogos pedagógicos. Dificuldade de aprendizagem. Educação Básica.

Evaluation possibilities in the literacy cycle

Abstract

This article aims to discuss possibilities for assessing reading and writing in the literacy cycle based on rule games. Therefore, there was a documentary research, from which the focus of analysis was the planning of two teachers, active in the early years of Elementary School, who used in their pedagogical practice the games of rules for the purpose of evaluation, seeking to analyze which uses of these resources, as well as possible contributions to the children's learning process. The results indicate that the games are relevant resources for the evaluation of students, in addition to the attribution of labels and classifications. Thus, it is evident the importance of the teacher to understand its effectiveness as one of the possible resources, as well as the necessary interventions during its use. The need for more specific investigations on the topic is also emphasized, especially in the context of literacy.

Keywords

Pedagogical games. Learning difficulties. Basic education.

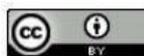


1 Introdução

A leitura e a escrita representam importantes habilidades para a vivência social em um contexto grafocêntrico, pois esses artefatos estão presentes em diversas situações, com as mais diferentes finalidades. Sendo assim, entende-se que ser alfabetizado consiste em uma necessidade frente a essas demandas sociais. A escola, então, tem como dever promover situações nas quais os sujeitos possam apropriar-se desses instrumentos e, mais do que isso, utilizá-los com eficiência, para os mais diversos fins. Ademais, compreende-se que ser alfabetizado é um direito do educando, por meio de procedimentos de ensino de qualidade e contextualizados. Conceber a alfabetização enquanto um direito do estudante implica em reconhecer a relevância do sucesso nas práticas de ensino da leitura e da escrita.

Os dados sobre os índices de alfabetização, todavia, indicam que o Brasil ainda enfrenta dificuldades em atender o direito de ser alfabetizado, especialmente dos educandos que frequentam o Ensino Fundamental. A Avaliação Nacional de Alfabetização (ANA) edição 2016, realizada pelo Instituto Nacional de Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) (BRASIL, 2017) foi aplicada a 2.160.601 estudantes no âmbito da leitura, escrita e matemática, para os alunos que cursavam o 3º ano do ensino fundamental. Nessa avaliação os participantes são classificados em duas categorias: suficientes e insuficientes. Assim, em 2016, 34% dos avaliados tiveram um resultado insuficiente na área da escrita. É um percentual considerável de alunos que chegam ao 3º do ensino fundamental sem dominar as habilidades básicas de produção escrita. Em relação à leitura, 54,73% dos alunos encontravam-se no nível insuficiente, enquanto 45,98% estavam no nível suficiente.

Isto posto, sabe-se que a alfabetização é, então, um dos grandes desafios do país, especificamente na conquista de uma educação de qualidade para todos. Dessarte, é evidente que o país ainda necessita avançar muito para garantir o direito de que os educandos concluam o ciclo de alfabetização plenamente alfabetizados. Alguns autores (MORAIS, 2019; SOARES, 2016) esclarecem quais as necessárias e possíveis modificações, nas práticas de alfabetização, de modo que os educandos tenham mais sucesso nesse processo de aprendizagem. Os jogos de regras



voltados especificamente para alfabetização constam em pesquisas (FURTADO, 2004; MORAIS, 2019) como recursos contributivos para o processo de aprendizagem.

2 Jogos de regras e possibilidades de avaliação

A avaliação é um tema complexo no campo educacional. Sabe-se que há um entendimento de que desempenha a função de verificar, por meio de instrumentos próprios, se o aluno, de certa forma, aprendeu o conteúdo proposto. No entanto, esses procedimentos avaliativos podem estar voltados somente para um aspecto da memória do educando, e nem sempre demonstram, com precisão, as habilidades e conhecimentos desenvolvidos pelo estudante no período avaliado. Além do mais, as estratégias avaliativas podem ser tomadas, pelo professor, apenas como um instrumento acerca do aluno, e não necessariamente como um meio para também refletir sobre suas práticas.

Ribeiro (2011) considera que historicamente a avaliação possui um caráter excludente e punitivo, assumindo, com isso, um viés disciplinar. Na contemporaneidade há o surgimento de inúmeras discussões acerca de processos avaliativos menos seletivos, em que o foco é no pressuposto formativo. A autora enfatiza, especialmente, a avaliação diagnóstica como um contributo ao planejamento pedagógico, e como um instrumento que vá além da medição da aprendizagem.

Nos materiais do PNAIC, há três cadernos que discutem especificamente o tema da avaliação no contexto do ciclo de alfabetização. De acordo com os fascículos (BRASIL, 2012), é necessário a revisão sobre a conceituação de avaliação, prescindindo de uma ideia desse procedimento enquanto controle e classificação dos estudantes, para um instrumento de compreensão de todo o processo pedagógico. Também como uma forma de redimensionar e modificar as estratégias de ensino, pois considera-se que é por meio do diagnóstico dos avanços e dificuldades da turma que se pode melhorar a prática pedagógica. Ainda ressalta que a avaliação pode permitir identificar os conhecimentos prévios e o que precisa ser aprofundado, de modo que o professor elabore estratégias de aprendizagem



específicas e adequadas. Isto posto, infere-se que é preciso, portanto, considerar o uso de instrumentos de avaliação diversificados.

É nesse sentido, então, que se compreende que os jogos de regras podem compor, juntamente com outros recursos, uma atividade avaliativa dos educandos. Assim, durante a observação atenta do momento da partida, a depender do jogo escolhido, o professor tem a oportunidade de perceber as dificuldades dos estudantes; seus conhecimentos prévios sobre um determinado conteúdo; verificar o que já aprenderam e o que ainda precisa ser retomado e aprofundado.

Não obstante, como evidenciam Araújo (2020), Pinheiro, Damiani e Silva Junior (2016) e Pinheiro e Couto (2017) o jogo é um recurso que tem um potencial para favorecer a aprendizagem, entretanto, essa competência não está no material, necessariamente, mas sim no uso que se faz dele. Logo, seja para utilizar esse instrumento como viabilizador de aprendizagem, ou ainda, como um material para avaliação, será imprescindível a habilidade do profissional em realizar a proposta, fazer as adaptações e intervenções necessárias e avaliar, ao final do processo, a pertinência de seu uso para os objetivos estipulados.

O tema da utilização dos jogos enquanto recursos para a aprendizagem é mais habitual nos estudos, quando comparado à discussão do uso dos jogos no contexto avaliativo. Ainda assim, algumas pesquisas, em diversos contextos educacionais, foram desenvolvidas e podem contribuir para se compreender a relevância desse material na criação de situações significativas de observação das potencialidades e dificuldades dos educandos diante de diferentes desafios e conteúdos escolares.

Dell'Agli e Brenelli (2007) utilizaram o jogo "Descubra o animal" como um recurso diagnóstico no contexto psicopedagógico. As autoras assinalam que os jogos de regras podem auxiliar no diagnóstico de crianças com e sem dificuldade escolar. Desse modo, o estudo indica a possibilidade de utilizar o jogo, tendo como base o método clínico, que neutraliza o problema da idade, tão comum em testes psicométricos. Também ressaltam que esse recurso dá certa liberdade à criança, que não é pressionada a dar respostas corretas, como também ocorre em testes.

O estudo de Macedo, Petty, Carvalho e Souza (2015) ressalta a potencialidade da observação do professor quanto ao uso do jogo como instrumento

de avaliação. Os autores utilizaram o Tangram com alunos na faixa etária de 9 a 11 anos. Após a exploração do material, foram propostas diferentes situações-problema referentes ao jogo. Assim, os autores puderam realizar uma análise dos erros e dos acertos, especialmente sobre os tipos de erros cometidos, de modo a relacionar os procedimentos adotados por cada criança ao seu desenvolvimento psicológico. Logo, afirmam que tal proposta possibilitou identificar quais eram as habilidades e as dificuldades dos participantes e, portanto, propiciou a elaboração de intervenções mais específicas e direcionadas para cada sujeito.

Pinheiro, Damiani e Silva Junior (2016) desenvolveram um estudo cujo objetivo foi realizar uma investigação sobre a influência do jogo de regras explícitas no desenvolvimento das funções psicológicas superiores, compreendidas como memória, atenção, percepção, raciocínio e tomada de consciência, atrelada ao rendimento de alunos com histórico de fracasso escolar, pertencentes aos 3º e 4º anos do Ensino Fundamental. Para tanto, utilizaram jogos de memória, cara a cara e dama. A partir da análise dos resultados os autores constataram que houve uma promoção no desenvolvimento das funções psicológicas superiores, incidindo com isso, de forma positiva, no desempenho escolar dos alunos.

A temática da dificuldade de aprendizagem (DA) é um elemento considerável no contexto da alfabetização. Para Fonseca (2007), a definição do termo dificuldades de aprendizagem não é consensual, em termos de identidade e elegibilidade. Isso porque ela é reconhecida como um problema que provoca dificuldades de adaptação à escola, podendo ser projetada ao longo da vida adulta.

Nesse mesmo sentido, Osti (2012) dimensiona que as dificuldades de aprendizagem podem ocorrer durante toda a vida, sendo definidas como:

[...] um grupo heterogêneo de transtornos que afetam crianças, adolescentes e adultos, e que se manifestam por meio de atrasos ou dificuldades na leitura, escrita e cálculo, em pessoas com inteligência potencialmente normal ou superior, sem deficiências visuais, auditivas, motoras, ou com desvantagens no meio social e cultural. A dificuldade não afeta todas as áreas de uma só vez, podendo também estar relacionada a problemas emocionais, de coordenação, memória, atenção, comunicação e adaptação social, sendo talvez agravada pela falta de motivação e baixa autoestima, ocasionadas em decorrência do fracasso escolar (OSTI, 2010, p. 45).

Assim, este trabalho tem como objetivo discutir as possibilidades de avaliação da leitura e da escrita no ciclo de alfabetização a partir de jogos de regras. Dessa forma, apresenta-se a seguir, o percurso metodológico para o delineamento da pesquisa.

3 Metodologia

O presente estudo trata-se uma pesquisa documental, na qual houve a análise do planejamento de duas professoras de uma rede municipal do interior de São Paulo, atuantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental I, mais especificamente no contexto da alfabetização, que utilizavam em sua prática pedagógica os jogos de regras com o propósito avaliativo. Segundo Marconi e Lakatos (2010) a principal característica da pesquisa documental diz respeito ao fato de que a análise se direciona a documentos manuscritos ou não, constituindo-se, portanto, como “fontes primárias”, uma vez que não passaram por nenhum tratamento ou análise científica.

Partindo desse pressuposto, por meio da análise do planejamento das duas professoras participantes, buscou-se identificar como as docentes utilizavam em sua prática pedagógica os jogos de regras com o propósito avaliativo, objetivando-se analisar quais os usos desses recursos, bem como as possíveis contribuições para o processo de aprendizagem das crianças. Desse modo, observou-se os seguintes critérios nos registros das professoras: característica da turma; caracterização do jogo de regras utilizado; qual o objetivo da professora com o jogo; como ocorreu a partida e o que a professora avaliou.

Assim sendo, o material de uma das professoras, que nesse contexto será intitulada como P1, se restringiu a utilização dos jogos de regras no trabalho com crianças que apresentavam DA relacionadas à aquisição e consolidação da leitura e escrita. O material da outra professora, que será denominada como P2, era especificamente direcionado ao Atendimento Educacional Especializado (AEE) a crianças de seis anos com dificuldades de aprendizagem e supostamente com alguma deficiência intelectual, no início do Ensino Fundamental I.

4 Resultados e Discussão

Ao analisar o planejamento das duas professoras participantes, tentando identificar aspectos que fossem ao encontro dos objetivos desta pesquisa, selecionamos duas situações em que os jogos de regras foram utilizados com o viés avaliativo, uma situação condizente com a prática de cada professora. Convém explicitar que foi possível inferir, a partir dos registros, que as duas professoras faziam uso constante dos jogos em suas práticas, compreendendo sua potencialidade para o processo de aprendizagem dos estudantes. Assim, não se limitavam ao trabalho com os conteúdos programáticos, mas também envolviam o desenvolvimento de outras habilidades, como capacidades motoras e habilidades socioemocionais. Desse modo, os materiais eram utilizados para atender as diversas demandas da turma, inclusive, como um recurso diagnóstico para as docentes.

Esse é um aspecto observável a respeito da prática das participantes, pois Araújo (2020) ressalta, em sua pesquisa realizada com alfabetizadoras, que as professoras demonstraram desconhecer a potencialidade dos jogos enquanto recursos para a reflexão da linguagem ou como um material didático produtivo. Logo, averigua que esses materiais não foram incorporados ao planejamento e às práticas. Isso também evidencia que a inserção de tais recursos, no contexto da sala de aula, não é simples. Soma-se a isso o cotejado por Pinheiro e Couto (2017), posto que, as autoras consideram que intervenções que façam uso de jogos exigem uma mediação planejada por parte do adulto. Nesse aspecto, observa-se que as professoras participantes deste estudo, P1 e P2, inserem os jogos em seus planejamentos e o compreendem como um recurso contributivo para o seu trabalho.

Professora 1

A partir do planejamento e registro da P1, foi possível constatar que ela estava inserida em um contexto de trabalho com crianças que apresentavam DA, isto é, crianças que não eram público-alvo da Educação Especial, mas que apresentavam percursos de aprendizagem distintos dos demais colegas, necessitando, com isso, de outras oportunidades para a aquisição e consolidação da



leitura e escrita. Por conseguinte, essa professora desenvolvia um trabalho complementar ao proposto em sala de aula regular, atendendo um grupo de quatro alunos pertencentes ao 2º do Ensino Fundamental, sendo três meninas e um menino.

Segundo dados existentes em seus registros, era possível evidenciar que o grupo atendido apresentava muita resistência em relação à proposição de qualquer atividade, especialmente, porque já demonstravam um descrédito em relação a sua própria capacidade de aprender. Diante dessas características, pode-se estabelecer uma articulação com o dimensionado por Osti e Brenelli (2013, p.5), posto que “[...] quando o professor concebe alguns de seus alunos como alguém sem capacidade e possibilidade para acompanhar a sala ou aprender determinado conteúdo, essa representação refletirá na maneira de o aluno se perceber”.

Dessa forma, os momentos de avaliação eram sempre malsucedidos, na medida em que, os estudantes não faziam o proposto, alegando não serem capazes. Com isso, os jogos de regras começaram a ser utilizados como uma estratégia de avaliação diagnóstica desses estudantes, por meio da qual, a professora tinha como intuito propor uma alternativa “fora do convencional”, ou seja, uma avaliação que não exigia toda uma formalidade, tão conhecida e empregada nos testes e provas.

Visando realizar essa avaliação diagnóstica inicial, para com isso propor atividades que partissem das dificuldades apresentadas pelos alunos, a P1 utilizou um jogo intitulado como “Bingo da letra inicial”. Segundo consta em seu planejamento, a professora pretendia identificar se os alunos reconheciam as letras do alfabeto e estabeleciam diferenciações entre elas. Assim, em um primeiro momento, havia a leitura das regras e os combinados com as crianças, para que ficasse suficientemente explícito que essas regras deveriam ser cumpridas. Cada aluno possuía uma tabela com imagens e a escrita correspondente logo abaixo. A professora por sua vez, tirava uma letra da sacola e a criança deveria identificar essa letra dentre as imagens dispostas em sua cartela. Desse modo, pressupunha-se que cada estudante associasse a letra verbalizada a figura correspondente.

Como o trabalho desenvolvido era com um grupo reduzido de alunos, a professora conseguia realizar um acompanhamento direcionado, identificando as

crianças que não conseguiam associar a letra a imagem e a sua forma gráfica, ou até mesmo aquelas crianças que realizavam trocas fonéticas. Em seus registros escritos é perceptível que a dificuldade inicial da professora em avaliar os alunos devido à alegação de que eles não conseguiam fazer o proposto, aos poucos foi se extinguindo, dado que no momento do jogo as crianças não ficaram com receio de serem avaliadas, mas queriam participar, seguindo as regras para ser o vencedor.

Portanto, é possível inferir que o ambiente de informalidade que a P1 proporcionou por intermédio da utilização do jogo como um instrumento diagnóstico, favoreceu o processo de avaliação com aquele grupo específico de alunos. Esses dados corroboram com o estudo de Dell'Agli e Brenelli (2007) em relação a possibilidade da utilização dos jogos de regras como uma alternativa de diagnóstico, sobretudo, das crianças que apresentam DA. E pode-se estabelecer, também, interlocuções com o estudo de Pinheiro e Couto (2017) uma vez que as autoras consideram que por meio da utilização dos jogos de regras foi possível evidenciar que houve uma alteração tanto em relação ao desempenho escolar, como em relação a questões comportamentais, o que elas articulam a formação da subjetividade, e melhora da autoestima do estudante. Os jogos, no contexto da pesquisa de Pinheiro e Couto (2017, p. 1272), assim como nesse presente estudo, constituíram-se então como “[...] um mediador eficiente entre a aprendizagem e o desenvolvimento dos sujeitos que tinham histórias de fracasso escolar”.

Professora 2

O planejamento e registro da P2 refere-se ao trabalho desenvolvido por uma professora de Atendimento Educacional Especializado (AEE). Os alunos deste caso eram crianças com possível deficiência intelectual, já que ainda não contavam com um diagnóstico fechado. Assim, de acordo com seu planejamento, a professora necessitava verificar as principais dificuldades para, então, fazer encaminhamentos para profissionais da saúde. Neste contexto, os alunos caracterizados em seu registro eram: dois estudantes de 1º ano do Ensino Fundamental I, ambos do sexo masculino.

Para essa avaliação, a professora utilizou jogos partindo das características levantadas pela professora da sala regular, que diziam respeito a dificuldade desses



alunos em relação à percepção visual e auditiva. O jogo da memória dos animais foi o recurso utilizado por ela, a partir do qual, de acordo com seu registro, realizou um levantamento do conhecimento prévio dos alunos em relação aos animais, constatando que os estudantes reconheciam todos os apresentados no material. Após essa etapa, ela exemplificou as regras do jogo, e fez a jogada com os estudantes, ocorrendo em três partidas. Notou-se, que nas próximas partidas a professora apenas fornecia o comando e os alunos jogavam sozinhos. A partir de seu planejamento foi possível constatar que o objetivo da avaliação diagnóstica era identificar as maiores dificuldades dos alunos, para, então, propor outras possibilidades de trabalho pedagógico.

Dessa forma, evidenciou-se que as dificuldades estavam relacionadas às questões de falta de estratégias e planejamento durante as partidas, além da memória e da percepção visual, especialmente as fichas de animais com cores parecidas, nos quais as crianças se confundiam. Tais constatações podem ser articuladas a alguns aspectos do estudo de Pinheiro, Damiani e Silva Junior (2016), por intermédio do qual os autores evidenciaram que a forma como os estudantes jogavam indicavam dificuldades relacionadas ao desenvolvimento de estratégias e na realização de raciocínios. Além disso, esses indícios demonstraram para a professora informações importantes sobre as dificuldades apresentadas pelos estudantes. Dadas essas circunstâncias, por meio do registro da P2, contataram-se que na avaliação por meio dos jogos, as maiores dificuldades dos alunos corroboravam com a descrição prévia da professora da sala regular, no concernente à falta da percepção visual e auditiva.

Portanto, considera-se que os jogos de regras são recursos que podem contribuir para com o trabalho do professor do AEE, devido aos alunos público-alvo da Educação Especial. Logo, é preciso reconhecer que a permanência desses alunos em sala de aula regular não implica, necessariamente, na inclusão. Apreende-se, então, que são necessárias mudanças na organização escolar, de modo a possibilitar o acesso ao ensino regular e à adaptação do currículo.

Isto posto, os jogos de regras constituem-se como um recurso relevante para os processos de aprendizagem, do ponto de vista do aluno, mas também pode criar situações de avaliação para professor. Macedo, Petty, Carvalho e Souza (2015)

assinalam que por meio do uso desse tipo de material, e com a definição clara dos objetivos que se pretende com ele, pode-se conhecer de modo o sujeito pensa e soluciona (ou tenta resolver) as situações que se colocam na partida, e as formas como lida com os desafios. A partir disso, é possível identificar as dificuldades e as habilidades do jogador e traçar as intervenções necessárias para promover processos de aprendizagem.

Os contextos vivenciados pelas professoras P1 e P2, investigados por meio da análise documental, evidenciam os diferentes desafios que envolvem o planejamento de situações adequadas de aprendizagem para as necessidades dos estudantes. Não obstante, Araújo (2020) discute que os jogos ainda são pouco utilizados no contexto das turmas de alfabetização, ou ainda, constam nos planejamentos docentes de forma assistemática. Nesse sentido, reitera-se a relevância da compreensão da potencialidade desses recursos no contexto da sala de aula.

O relato da P1 apresenta como as dificuldades específicas em leitura e escrita impactam não apenas os procedimentos de ensino, mas também representam consequências para os processos de avaliação, pois, por um lado, o docente necessita ter informações precisas e esclarecedoras quanto aos avanços e necessidades desses estudantes, para poder implementar novas intervenções e atividades para contribuir para um avanço real desses estudantes. No entanto, por outro lado, os instrumentos avaliativos, geralmente adotados pelas instituições de ensino, podem complexificar esse acompanhamento, na medida em que o modelo proposto represente algum entrave para o aluno em questão.

No entanto, é necessário considerar o processo avaliativo mais do que um registro ou um controle da aprendizagem discente. A avaliação, assim como ressalta Brasil (2012) é também um instrumento para o professor para observar a sua própria prática e, a partir das evidências, reorganizar o seu planejamento, os objetivos estipulados e as expectativas em relação a cada aluno, de acordo com suas potencialidades e dificuldades.

O relato da P2 exprime como a utilização planejada, direcionada e atenta dos jogos de regras, pelo professor, permite mais do que observar o desenvolvimento do aluno diante de algum conteúdo específico, possibilita ainda

deter-se sobre a construção do pensamento infantil diante do próprio jogo. A partir do qual pode-se observar, então, quais as estratégias e os procedimentos empregados pela criança, como forma de verificar as suas habilidades e as suas dificuldades. Assim, por meio dessa vivência, é possível identificar quais estratégias e intervenções são importantes serem desenvolvidas.

Nesse sentido, os autores Lebre, Barros e Fiorim (2010), abordam a perspectiva da avaliação sociointeracionista, e a diferem da avaliação tradicional, justificando a avaliação dinâmica como objetivo de avaliar o potencial do indivíduo, acompanhando os processos, as estratégias, funções e os estilos cognitivos latentes ao indivíduo no decorrer da aprendizagem. Ressaltam que na avaliação tradicional o foco consiste apenas no resultado apresentado pelo indivíduo, sendo visíveis e quantificáveis durante a avaliação. Reiterando essa pesquisa, Oliveira, Saddy, Mograbi e Coelho (2015), discorre sobre a avaliação no mesmo cenário da avaliação sociointeracionista, trazendo resultados com alunos com deficiência intelectual, que por meio dos jogos, resultam análise de estratégias da resolução de problemas, assim como a compreensão do aluno as instruções. Considerando esse instrumento, um norteador dos recursos potenciais do funcionamento cognitivo do sujeito e não só para apontar os déficits da aprendizagem.

Considera-se, então, a viabilidade da utilização dos jogos no contexto de avaliação dos estudantes, observando quais são suas dificuldades e analisando quais são seus avanços em relação a determinado aspecto do desenvolvimento, ou ainda, sobre algum conteúdo escolar específico. Com isso, infere-se que esses instrumentos também podem ser contributivos quanto à avaliação no ciclo de alfabetização, especialmente para aqueles alunos que apresentam alguma dificuldade de aprendizagem, ou ainda, alguma deficiência, sendo um elemento contributivo para o professor do AEE.

5 Considerações finais

A habilidade de ler e escrever ainda é um desafio para muitos estudantes brasileiros, como evidenciam as avaliações em larga escala. Esse problema agrava-se quando, ao observar a realidade das escolas, verifica-se que alguns estudantes possuem dificuldades de aprendizagem. Nesse contexto, os professores precisam

dispor de diferentes estratégias e intervenções para contribuir com os avanços desse público. No entanto, mais do que modificar práticas de ensino, torna-se imprescindível também alterar as práticas de avaliação, de modo que expressem as reais potencialidades e habilidades desses estudantes.

Ademais, as escolas também enfrentam o desafio de realizar, com primazia, a inclusão de alunos com deficiências, inserindo-os em sala de aula regulares e com o atendimento do professor especialista do AEE. Logo, há a necessidade de diversificar tanto os procedimentos de ensino, como os processos avaliativos, adequando-os aos objetivos estipulados para esses estudantes. Assim, buscou-se evidenciar, por meio dos relatos de duas professoras que trabalhavam nesses contextos, como os jogos de regras podem ser elementos que possibilitam a realização de uma avaliação diagnóstica, na qual o intuito é identificar as necessidades de alunos com esses perfis.

Nesse sentido, considera-se necessário, também, redimensionar o conceito de avaliação adotado na educação básica, especialmente no ciclo de alfabetização. Assim, além de possibilitar um dimensionamento da aprendizagem, a avaliação também pode ser compreendida como um procedimento de observação da própria prática docente e da organização do planejamento, de acordo com os resultados obtidos, de modo a atender aos estudantes em suas especificidades e necessidades.

Os resultados indicam que os jogos podem constituir-se como recursos relevantes para a avaliação dos estudantes, para além de atribuição de rótulos e classificações, podendo contribuir significativamente para com o processo de ensino-aprendizagem. No entanto, é relevante destacar a importância de que o professor compreenda sua efetividade enquanto um dos recursos possíveis, bem como as intervenções necessárias durante sua utilização. Ressalta-se também a necessidade de investigações mais específicas sobre o tema, especialmente no contexto da alfabetização.

Referências

ARAUJO, Liane Castro de. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. **Educ. rev.**, Belo Horizonte, v. 36, e220532, 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0102-4698220532>.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa. **Organização do trabalho docente para a promoção da aprendizagem**: ano 01, unidade 08 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2012. 47 p.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Sistema de Avaliação da Educação Básica. Avaliação Nacional da Alfabetização Edição 2016**. 2017.

DELL' AGLI, Betânia Alves Veiga; BRENELLI, Rosely Palermo. O jogo "descubra o animal": um recurso no diagnóstico psicopedagógico. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 12, n.3, p. 563- 572, set./dez., 2007. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1413-73722007000300013>

FONSECA, Vitor da. Dificuldades de aprendizagem: na busca de alguns axiomas. **Rev. Psicopedag.** São Paulo, v.24, n.74, p.135-148, 2007.

FURTADO, Valéria Queiroz. **Crianças com dificuldade em escrita e estruturação espacial**: uma reeducação psicopedagógica. 2004. 192 f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2004. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/252810>. Acesso em: 15 out. 2020.

LEBRE, Tatiane Dias; BARROS, Ana Cristina da Cunha; FIORIM, Sônia Regina Enuno. **Avaliação cognitiva por provas assistida em crianças com necessidades educativas especiais**. **Psicol. rev.** (Belo Horizonte), Belo Horizonte v.16, n.3, p.594-612, abr. 2010. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S167711682010000300011&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 19 out. 2020.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia; CARVALHO, Gisele E.; SOUZA, Maria Thereza Costa Coelho de. Intervenção com jogos: estudo sobre o Tangram. **Psicol. Esc. Educ.**, Maringá, v. 19, n. 1, p. 13-22, Abr. 2015. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/2175-3539/2015/0191764>.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MORAIS, Artur Gomes de. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.

OLIVEIRA, Aimi Tanikawa; SADDY, Barbara S.; MOGRABI, Daniel, C.; COELHO, Cristina Lúcia Maia. **Jogos eletrônicos na perspectiva da avaliação interativa: ferramenta de aprendizagem com alunos com deficiência intelectual**. Neuropsicologia Latinoamericana, Calle , v. 7, n. 3, p. 28-35, 2015 . Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2075-94792015000300003&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 19 out. 2020.

OSTI, Andréia. **Representações de alunos e professores sobre ensino e aprendizagem**. 2010. 191 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/251652>. Acesso em: 12 out. 2020

OSTI, Andréia. **Dificuldades de aprendizagem, Afetividade e Representações Sociais: reflexões para a formação docente**. Jundiaí: Paco Editorial, 2012.

OSTI, Andréia; BRENELLI, Rosely Palermo. Sentimentos de quem fracassa na escola: análise das representações de alunos com dificuldades de aprendizagem. **Psico-USF**, Itatiba, v. 18, n. 3, p. 417- 426, dez., 2013. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1413-82712013000300008>

PINHEIRO, Silva Nara Siqueira; DAMIANI, Magda Floridiana; SILVA JUNIOR, Bento Selau. O jogo com regras explícitas influencia o desenvolvimento das funções psicológicas superiores? **Psicologia Escolar e Educacional**, Maringá, v. 20, n. 2, p. 255-264, ago. 2016. DOI: <https://doi.org/10.1590/2175-353920150202960>.

PINHEIRO, Silva Nara Siqueira; COUTO, Maria Laura Oliveira. O jogo com regras pode ser instrumento para modificar o fracasso escolar? **Perspectiva**, Florianópolis, v. 35, n. 4, p. 1260-1276, out./set. 2017. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2017v35n4p1260>.

RIBEIRO, Ana Paula de Medeiros. **A avaliação diagnóstica da alfabetização norteando os caminhos para o êxito do processo de alfabetizar crianças**. 2011. 373 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-graduação em Educação Brasileira da Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, Ceará, 2011.

SOARES, Magda. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: Contexto, 2016.

i **Aline Gasparini Zacharias-Carolino**, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8927-796X>
Doutoranda em Educação na UNESP e bolsista pela Fundação de Amparo à
Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP). Integrante do Grupo de Estudos e
Pesquisas em Representações, Aprendizagem, Leitura e Escrita – GEPRALE.
Contribuição de autoria: elaboração e revisão do texto.
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7343066249928230>
E-mail: aline.gasparini@unesp.br

ii **Camila Camargo Diniz Fonte**, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2755-0929>
Mestre em Educação na UNESP e professora da Educação Básica. Integrante do
Grupo de Estudos e Pesquisas em Representações, Aprendizagem, Leitura e
Escrita –GEPRALE.
Contribuição de autoria: elaboração e revisão do texto.
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8260092361872859>
E-mail: cacdiniz@gmail.com

iii **Tatiana Andrade Fernandes de Lucca**, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5080-8353>
Doutoranda em Educação na UNESP e professora da Educação Básica. Integrante
do Grupo de Estudos e Pesquisas em Representações, Aprendizagem, Leitura e
Escrita – GEPRALE.
Contribuição de autoria: elaboração e revisão do texto.
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1495974396747140>
E-mail: tatiana.lucca@unesp.br

Como citar este artigo (ABNT):

ZACHARIAS-CAROLINO, A. G.; FONTE, C. C. D.; LUCCA, T. A. F. Possibilidades
de avaliação no ciclo de alfabetização. **Revista de Instrumentos, Modelos e
Políticas em Avaliação Educacional**, v. 1, n. 3, p. e020019, 22 out. 2020.
Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/impa/article/view/4088>

