

MODALIDADE: (X) PIBID () Residência Pedagógica () Pró-Licenciatura () Demais licenciaturas

A PLATAFORMA *WORDWALL* E SUAS POTENCIALIDADES NO DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES DE MATEMÁTICA NAS AULAS REMOTAS

Julia Simões Gula¹; Maria Eduarda Barreto Richard ²; Guilherme Silva Chaves³; Karine Angélica de Deus⁴; Antônio do Nascimento Gomes⁵

RESUMO

O objetivo deste relato é apresentar os recursos disponíveis na plataforma *Wordwall*, bem como discutir as suas potencialidades na criação de atividades personalizadas, em modelos gamificados, para as aulas remotas de Matemática. A *Wordwall* é uma plataforma de jogos interativos digitais, possuindo uma diversidade de minijogos de *quizzes*, competições, anagramas, dentre outros. Como exemplo, relataremos uma experiência com o uso desse recurso com alunos do 7º anos do Ensino Fundamental II Anos Finais de uma escola estadual, localizada na cidade de Bueno Brandão-MG, participante do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) - Campus Inconfidentes, subprojeto Matemática. A atividade em questão foi realizada de maneira remota, via *Google Meet* e contou com a elaboração de um jogo desenvolvido em formato “Abra a caixa”. Ressaltamos que a realização do jogo tornou a aula dinâmica e permitiu a avaliação de habilidades matemáticas requeridas para o nível.

Palavras-chave: Ensino remoto; *Wordwall*; PIBID; Jogos.

1 INTRODUÇÃO

No ano de 2020, com o início da pandemia causada pelo novo Coronavírus, todos os setores da sociedade sofreram mudanças, incluindo as escolas. Com o encerramento das atividades presenciais implementou-se o ensino remoto. Em outubro de 2020, deu-se início ao atual PIBID do IFSULDEMINAS - *Campus* Inconfidentes, subprojeto de Matemática, que desenvolveu suas atividades de maneira remota com as turmas de 6º e 7º anos do Ensino Fundamental II Anos Finais.

O presente texto visa apresentar os recursos e discutir as potencialidades e contribuições da *Wordwall*, uma plataforma que possui recursos gratuitos e dá liberdade de criação por parte do professor. A plataforma também possibilita a avaliação da aprendizagem de maneira dinamizada, no planejamento e no desenvolvimento de atividades de ensino nesse período de trabalho remoto. Além disso, relataremos uma experiência com o uso desse recurso com os alunos do 7º anos do Ensino

¹ Licenciando em Matemática, IFSULDEMINAS – *Campus Inconfidentes*. E-mail: julia.simoese@alunos.ifsuldeminas.edu.br

² Licenciando em Matemática, IFSULDEMINAS – *Campus Inconfidentes*. E-mail: maria.richard@alunos.ifsuldeminas.edu.br

³ Licenciando em Matemática, IFSULDEMINAS – *Campus Inconfidentes*. E-mail: guilherme3.chaves@alunos.ifsuldeminas.edu.br

⁴ Supervisora do PIBID/CAPES, Escola Estadual Secretário Olinto Orsini. E-mail: karine.deus@educacao.mg.gov.br

⁵ Coordenador do PIBID/CAPES, IFSULDEMINAS – *Campus Inconfidentes*. E-mail: antonio.gomes@ifsuldeminas.edu.br

Fundamental II Anos Finais de uma escola estadual, localizada na cidade de Bueno Brandão-MG, participante do PIBID. Essa abordagem é relevante pois apresenta uma ferramenta digital potencializadora do ensino-aprendizagem de Matemática que pode ser usado no ensino remoto e presencial.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Há tempos vem-se debatendo o uso das tecnologias aliadas às atividades escolares, pressupondo o uso de novas metodologias de ensino, como por exemplo os jogos. “O interesse pelo material do jogo, pelas regras ou pelo desafio proposto envolvem o aluno, estimulando-o à ação (...) entretanto é necessário o processo de intervenção pedagógica a fim de que o jogo possa ser útil à aprendizagem” (GRANDO, 2000, p. 26).

Poeta (2013) discute ainda que não é nenhum jogo digital que pode ser classificado como educativo. Para ser educacional, o jogo deve “proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que o aluno se mobilize para a apropriação de conteúdos disciplinares e desenvolvimento de estratégias exigidas para o avanço no jogo” (POETA, 2013, p. 27). Para que isso se faça possível, o jogo precisa apresentar algumas características que favoreçam o aprendizado, como: atrair o interesse e manter a curiosidade; possuir competitividade; oferecer reforço positivo; apresentar pontuação e *feedback* do progresso individual e geral; permitir correção; dentre outras. Ademais, é de suma importância que o estudante esteja familiarizado com o jogo.

No ensino remoto, as plataformas de criação de jogos educacionais digitais se mostraram como alternativa para a dinamização das aulas *online*. Entre tantas, vale ressaltar aqui a plataforma digital *Wordwall*, que disponibiliza ferramentas de criação de jogos digitais, permitindo que as atividades elaboradas sejam impressas ou executadas por meio de computadores ou *smartphones*.

3 MATERIAL E MÉTODOS

O presente texto se trata de um relato de experiência de um grupo bolsistas do PIBID, IFSULDEMINAS - Campus Inconfidentes, que atuaram no subgrupo da Matemática no período de Outubro de 2020 a Dezembro de 2021. Iremos apresentar os recursos disponíveis na plataforma *Wordwall*, bem como discutir as suas potencialidades na criação de atividades personalizadas, em modelos gamificados, para as aulas remotas de Matemática. Em seguida, apresentaremos uma experiência como uso desse recurso com alunos do 7º ano do Ensino Fundamental II Anos Finais de uma escola estadual, do município de Bueno Brandão-MG.

Com as atividades desenvolvidas pretendemos complementar, revisar e conseqüentemente avaliar a aprendizagem dos alunos em relação às operações com números inteiros, que são conteúdos previstos no currículo mineiro e abordados no Plano de Estudo Tutorado do nível.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Wordwall é uma plataforma de jogos interativos digitais que possui recursos gratuitos e pagos que possibilita a criação de atividades personalizadas em modelo gamificado que podem ser reproduzidas em qualquer dispositivo que possua *internet* ou impressas em formato *PDF*⁶. “A plataforma é versátil e a multiplicidade de atividades que podem ser criadas abre espaço para uso em diversas disciplinas” (MIRANDA, 2020, p. 59). Além disso, ela garante liberdade na criação de atividades e acesso aos recursos produzidos por diversos usuários.

Para criar uma atividade o usuário não precisa dominar nenhuma técnica de programação, basta criar um *login* com uma conta *Google*. Após acessar a plataforma, o professor pode escolher um modelo dentre os disponíveis, inserir o conteúdo, testar a atividade e depois atribuir aos seus alunos. O desenvolvimento do jogo pode acontecer tanto de forma síncrona, quanto de forma assíncrona. Naquela, o professor disponibiliza aos alunos o *link* de acesso ao jogo e acompanha o desempenho dos estudantes através de uma tabela de classificação. Nesta, o docente apresenta a tela do jogo por meio de uma videoconferência e joga junto com os alunos de maneira colaborativa.

O professor pode disponibilizar aos alunos o *link* de acesso ao jogo e acompanhar uma tabela de classificação que mostra em qual posição o aluno ficou e qual a sua pontuação, sendo possível realizar assim uma dinâmica que classifique os alunos. Os alunos, podem fornecer um *feedback* ao professor sobre quais questões que errou e assim ele poderá intervir trazendo novas explicações e ações sobre o conhecimento não consolidado.

Dos diversos jogos desenvolvidos utilizando a plataforma *Wordwall*, iremos ressaltar o denominado “Abra a caixa de adição e subtração com números inteiros”, que tem por objetivo complementar, revisar e avaliar a aprendizagem dos alunos do 7º ano da escola parceira a respeito das operações de com números inteiros. Utilizando o modelo “abra a caixa”, o grupo criou um jogo contendo 8 perguntas, onde o aluno deveria tocar uma caixa por vez, a fim de revelar uma pergunta de múltipla escolha sobre as operações de adição e de subtração de números inteiros. O intuito do mesmo era responder corretamente às 8 caixas apresentadas na interface e aguardar o *feedback* que a própria plataforma emite ao aluno.

A atividade ocorreu de forma síncrona e deu-se em dois momentos, primeiro os alunos foram direcionados para a sala de aula virtual do *Google Meet*, onde os pibidianos explicaram o objetivo do jogo e também as regras. Posteriormente, o grupo compartilhou o *link* de acesso no *chat* e também no *Whatsapp*, propondo um período de 20 minutos para que os estudantes respondessem as 8 perguntas. No segundo momento, os bolsistas tiveram o *feedback* dos alunos e fizeram as correções

⁶Portable Document Format -O PDF é um formato de arquivo, desenvolvido pela Adobe Systems em 1993, para representar documentos de maneira independente do aplicativo, do hardware e do sistema operacional usados para criá-los.

do jogo a fim de esclarecer eventuais dúvidas do conteúdo. Para que isso se fizesse possível, os licenciandos acessaram o jogo pelo *link*, como jogador, e compartilharam a tela no *Google Meet*, para que a correção pudesse ser acompanhada pelos estudantes, sanando as dúvidas e contribuindo para consolidação do conteúdo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar das grandes dificuldades enfrentadas no ensino remoto tanto por parte dos professores e pibidianos, quanto por parte dos alunos, a tecnologia tornou-se a via para a continuidade do processo de ensino. A experiência relatada ocorreu em função da pandemia, um cenário que trouxe novos desafios e obstáculos, pois no PIBID tínhamos de trabalhar com os alunos de forma remota, e todas as atividades que fossemos elaborar, tínhamos de utilizar mídias e plataformas digitais, como um método pedagógico para nos ajudar no ensino.

Diante da pandemia fez-se necessário a busca por estratégias pedagógicas a fim de diminuir os impactos causados. Logo, os jogos virtuais ocupam papéis importantes nesse processo, uma vez que com a utilização dos mesmos nas aulas remotas houve uma maior participação e interesse por parte dos alunos. A utilização de plataformas como a *Wordwall* possibilita a relação de troca entre os indivíduos, instiga a criatividade e o pensamento lógico e permite a dinamização dos conteúdos, com o objetivo de desenvolver um processo de ensino aprendizagem de qualidade.

AGRADECIMENTOS

Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES - Brasil.

REFERÊNCIAS

GRANDO, R. C. **O Conhecimento Matemático e o Uso de Jogos na Sala de Aula**. 2000. 239 f. Tese (Doutorado), Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

MIRANDA, J. F. **Jogos Digitais Educacionais: uma possibilidade para ensinar e aprender probabilidade nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2020, 87 p. [2] p. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação: Formação Docente para Educação Básica) - Universidade de Uberaba (UNIUBE), Uberlândia-MG, 2020. Disponível em: <https://repositorio.uniube.br/bitstream/123456789/1424/1/Janete%20Fonseca%20Miranda.pdf>.

POETA, C. D. **Concepções metodológicas para o uso de jogos digitais educacionais nas práticas pedagógicas de matemática no ensino fundamental**. 2013, 92f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Luterana do Brasil, Canoas, 2013.