

A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NA SALA DE AULA: WORDWALL PARA ALUNOS E PROFESSORES

ANA CLÁUDIA SPENGLER BECKENBACH¹; NELITIANE SOARES DOS SANTOS²; FABRÍCIO MONTE FREITAS³

¹Universidade Federal de Pelotas – acspengler11@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – nelitianoares@gmail.com

³Colégio Municipal Pelotense - fabriciomontefreitas@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

No princípio da proliferação do vírus do COVID – 19, com o isolamento social, a preocupação era com a estrutura de ensino, como interagir com os alunos. Então, os governos, mantenedoras, escolas e professores, que não tinham passado ainda por uma situação parecida, tiveram que organizar um plano diferenciado para contemplar todos ou a maioria dos estudantes.

Com o contexto pandêmico, tivemos que fazer adaptações para o ensino e a aprendizagem, levando em consideração, diferentes realidades dos alunos. Com essa mudança drástica das aulas presenciais, para as remotas, tivemos que nos readaptar, fazendo algumas modificações nas atividades e jogos para o ensino da matemática, de forma virtual. Como Schneider (2015, p. 78) menciona “é preciso aceitar essas mudanças, compreendê-las e inserir as tecnologias como recursos potencializadores do processo de ensino e aprendizagem nas práticas docentes”.

Sabemos que os jogos, se bem organizados, desenvolvidos e planejados de forma clara e objetiva, agregam na construção do conhecimento dos alunos. Auxiliam no desenvolvimento da criatividade, da visão crítica e investigativa e do cognitivo. Buscam ajudar nos problemas cotidianos, como por exemplo: no uso do tempo, com o sistema monetário em compras, estatística, entre outros.

Uma das alternativas, é a virtualização de jogos e materiais manipuláveis já existentes, adaptando alguns exemplos já conhecidos. Vale lembrar, que nesses tempos difíceis de isolamento social, uma grande parte da população, teve que ficar em casa, ou reduziu suas jornadas de trabalho, passando mais tempo com os filhos, alguns gostam e tem paciência de ajudar nas tarefas das escolas, mas não são todos.

A Virtualização de Jogos apresenta-se como uma alternativa capaz solucionar esta problemática, sendo esta responsável por atrelar os conceitos e paradigmas pedagógicos e psicopedagógicos da versão tradicional de um jogo, a elementos contemporâneos dos jogos digitais, promovendo assim uma união entre o tradicional e o digital (SANTOS, W; JUNIOR, C; 2016, p.120).

Além disso, é primordial que professores, ao invés de só mandarem atividades cheias de conteúdo, que nem sempre ficam bem entendidos pelos alunos, pois não são todas as redes de ensino que possuem plataforma de interação. Coloquem algum jogo bem elaborado, não muito complicado, para os alunos não perderem o interesse. A grande variedade de softwares e jogos facilmente virtualizados, colaboram para o avanço no aprendizado.

Fazemos parte do PIBID Pelotense, e realizamos um questionário de diagnóstico com as turmas que iremos trabalhar e com os resultados obtidos, percebemos que os estudantes gostariam que fosse mais explorada a utilização de jogos e atividades no ensino de Matemática. A partir disso, nossa ideia foi explorar recursos tecnológicos para auxiliar o ensino e aprendizagem da matéria, e o recurso que resolvemos explorar foi o *Wordwall*, que de acordo com o próprio site da plataforma, é uma maneira simples de criar seus próprios recursos didáticos, preparando atividades personalizadas para a sala de aula, que envolvem questionários, competições, jogos da memória, entre outros.

2. METODOLOGIA

Em uma perspectiva de pesquisa qualitativa, que segundo Denzin e Lincoln (2006, apud AUGUSTO, et al, 2013, p. 747) “a pesquisa qualitativa envolve uma abordagem interpretativa do mundo, o que significa que seus pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais, tentando entender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem”. Além disso, compreendemos essa pesquisa como um estudo de caso que na concepção de André (1984, p. 52)

(...) uma investigação que toma como base o desenvolvimento de um conhecimento ideográfico, isto é, que enfatiza a compressão dos eventos particulares (casos). O ‘caso’ é assim um ‘sistema delimitado’, algo como uma instituição, um currículo, um grupo, uma pessoa (professor, p. ex), cada qual, tratado como entidade única, singular.

Aplicamos duas atividades que envolviam a plataforma para a turma que trabalhamos no projeto (8 ano), ambas que envolviam atividades de fixação de conteúdo, e que fossem temas que os alunos apresentassem dificuldades, e com base nisso, escolhemos explorar jogos que envolvessem radiciação, potenciação e frações.

Apesar da baixa participação dos alunos, no total nos jogos tivemos cerca de 25 estudantes, conseguimos analisar o tempo que cada um demorou para realizar, seus acertos e erros, e qual a questão que os alunos apresentaram mais dificuldade, ou seja, um diagnóstico completo. Com isso, nas próximas atividades, conseguiremos explorar mais as

dúvidas dos alunos e pelas respostas ficarem salvas e a plataforma criar um gráfico, é muito mais prático ao docente atender as necessidades da turma.

No momento que vivemos, onde o ensino remoto se tornou a sala de aula, é importante pensarmos que os professores necessitam criar atividades para os alunos que possuem acesso a internet e também uma versão impressa para aqueles que não possuem, e para isso, o site já possui disponível versões imprimíveis de alguns dos seus recursos.

Ao sabermos dos benefícios que o *Wordwall* possui, apresentamos sobre ele na Semana Acadêmica dos cursos de licenciatura em Matemática da UFPEL, que aconteceu no início do mês de junho de 2021, junto com o nosso grupo PIBID, para não apenas falar das vantagens, mas também ensinar aos nossos colegas a utilizar e criar suas próprias atividades.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em relação a aplicação dos jogos na turma, pretendemos explorar mais a ferramenta e testar outros conteúdos e novas maneiras de abordagem, e é importante mencionarmos que na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) temos descritas algumas competências que permitem a exploração de tecnologias digitais como o objeto de conhecimento: porcentagem que na sua habilidade insere o tema “EF08MA04: Resolver e elaborar problemas, envolvendo cálculo de porcentagens, incluindo o uso de tecnologias digitais”. Ou seja, a presença de recursos eletrônicos é benéfica e deve ser bem aproveitada seja no ensino presencial ou remoto, além de fazer parte do documento normativo das redes de ensino.

No primeiro momento da oficina, disponibilizamos um jogo que criamos para que os ouvintes conhecessem a plataforma como se fossem alunos, criamos um jogo sobre trigonometria e demos um tempo para jogarem e dessem seus *feedbacks*, que foram positivos.

Após falarmos sobre as formas de aplicação na sala de aula como atividade de reforço, aprofundamento de conceitos, entre outros e listamos os detalhes sobre a ferramenta: para criar uma atividade, precisa se cadastrar no site; possui 18 modelos básicos e gratuitos diferentes para criar atividades como questionários, jogos da memória, anagramas, entre outros; cada conta gratuita pode criar até 5 atividades; definir tempo, rodadas e dificuldade como quiser; dependendo da atividade, você pode ver quanto tempo cada aluno demorou para fazer, quantas questões acertou, e ver um ranking; você pode utilizar jogos que outras pessoas já criaram na plataforma; a maioria dos modelos do *Wordwall* está disponível em uma versão interativa e imprimível; pode ser acessado por

computador ou celular, e não é necessário instalar. Além disso, mencionamos cada plano e seus benefícios, desde o gratuito até o profissional, e por fim, ensinamos no momento da oficina como acessar a plataforma e criar sua atividade.

Os ouvintes acharam o design do programa bem intuitivo, então não houveram muitas dúvidas, e acreditamos que tenha sido vantajoso para eles conhecerem o aplicativo. Tivemos um momento interativo onde cada um compartilhou seu jogo criado, onde conseguimos ter a certeza que aprenderam a mexer na plataforma.

4. CONCLUSÕES

Diante disso, percebemos que os benefícios ao utilizar aplicativos como este, para os alunos é o estímulo ao raciocínio lógico e a possibilidade de agregar na construção de conhecimento dos alunos, e para os professores, principalmente nesse momento, é a praticidade de ter atividades virtuais e imprimíveis num lugar só, com todas as respostas juntas e organizadas, ou seja, a principal vantagem para os docentes é o tempo reduzido na elaboração de atividades.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUGUSTO, C.; et al. **Pesquisa qualitativa: rigor metodológico no tratamento da teoria dos custos de transação em artigos apresentados nos congressos da Sober. (2007-2011).** RESR, Piracicaba-SP, Vol. 51, Nº 4, p. 745-764, Out/Dez 2013

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

FERREIRA, L.; CRUZ, B.; ALVES, A.; LIMA, I. Ensino de Matemática e Covid-19: práticas docentes durante o ensino remoto. **Revista de Educação Matemática e Tecnológica Iberoamericana.** v. 11. n. 2. 2020.

SANTOS, W.; JUNIOR, C. Virtualização de Jogos Educativos: Uma Experiência no Ensino de Matemática. **Revista Brasileira de Informática na Educação.** v. 24. n. 2. 2016.
ANDRÉ, M. E. **Estudo de caso: seu potencial na educação.** 1984. Disponível em: < <http://publicacoes.fcc.org.br/ojs/index.php/cp/article/view/1427/1425> >. Acesso em: 05 de agosto de 2021.

SCHNEIDER, F. Otimização do espaço escolar por meio do modelo de ensino híbrido. In: BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. (Org.). **Educação híbrida: personalização e tecnologia na educação.** Porto Alegre: Penso, 2015. p. 169-190.