

WORDWALL COMO FERRAMENTA ESSENCIAL NO ENSINO ONLINE DE LÍNGUA FRANCESA

MARIA EDUARDA DE SOUZA VELHO¹; ANA MARIA DA SILVA CAVALHEIRO²;

¹Universidade Federal de Pelotas – dudavelho123@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – anamacav@yahoo.fr

1. INTRODUÇÃO

O ensino de línguas estrangeiras online surgiu como mais uma maneira de se aprender idiomas além da sala de aula física e presencial. Com a pandemia da COVID-19, essa modalidade de ensino se expandiu, causada pelo isolamento social que obrigou escolas, universidades e algumas empresas a se tornarem remotas.

Por conta disso, o projeto de extensão Cursos de Línguas da Universidade Federal de Pelotas, que era presencial, também se tornou online. Ademais, era necessário abarcar questões tradicionais de ensino ao mesmo tempo que era importante acrescentar ferramentas digitais, a fim dos alunos atingirem os objetivos propostos de cada nível de língua. Segundo KENSKI (1997), “as velozes transformações tecnológicas da atualidade impõem novos ritmos e dimensões à tarefa de ensinar e aprender”. Por conseguinte, na área de língua francesa no nível III, a solução encontrada para isso foi o uso da gamificação, isto é, o uso de jogos com a finalidade educacional.

No entanto, o foco será somente um dos sites mais populares dentro dessa área: o *Wordwall*. CIENCINAR (2020) explica que a plataforma é projetada para elaborar atividades interativas que são reproduzidas em qualquer dispositivo habilitado para *web*. Dessa maneira, o professor consegue definir o tipo de atividade online que deseja realizar e editar o conteúdo a ser trabalhado.

Sendo assim, este trabalho tem por objetivo apresentar como o *Wordwall* foi essencial no aprendizado de um conteúdo gramatical de Língua Francesa, no nível III, realizado no primeiro semestre de 2022.

2. METODOLOGIA

A turma no nível III era composta por 19 alunos. Em média, havia 12 a 13 alunos que participavam regularmente dos encontros síncronos. As aulas do nível III começaram em 19 de março e foram até 19 de junho de 2022. Todas as aulas eram planejadas através de reuniões semanais feitas com a ministrante e a orientadora, para um melhor funcionamento e organização do curso. Além disso, o livro *Nickel! 1 – Livre de l'élève* foi utilizado como livro didático.

Outrossim, somente realizar as atividades propostas no livro não seria positivo, visto que o ensino online exige que o professor busque novas metodologias de trabalho que incorporem tecnologia e conhecimento. Nesse viés, o *Wordwall* entrou como uma solução plausível para o momento.

Logo, no encontro síncrono 11, a ministrante apresentou o conteúdo gramatical denominado COD – *Compléments d'Objet Direct* (complementos do objeto direto). Durante o ensino de FLE, sobretudo com nativos do português, esse tópico gramatical é um dos mais complexos, visto que esse assunto existe na língua portuguesa padrão, porém não é tão utilizado na forma cotidiana do

idioma. Sendo assim, é necessária uma sensibilização nos dois idiomas até que seja compreensível aos alunos.

Por conseguinte, após a exposição do tema, a ministrante aplicou uma atividade com frases que possuíam três opções de respostas para que cada aluno escolhesse a resposta certa.

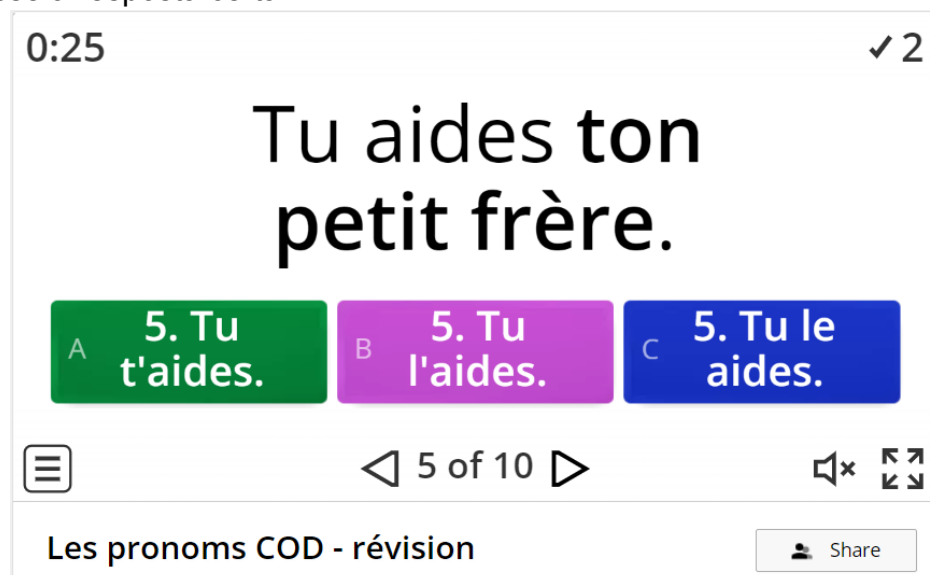


Figura 1: Primeira atividade de COD no modelo “quiz” do *Wordwall*

Como nesse tipo de jogo aparece o feedback automático, o aluno já sabia no mesmo momento em que respondia se tinha acertado ou não. Além disso, a atividade foi feita durante o encontro síncrono, porém, é possível realizá-la fora da aula, como uma maneira de exercitar e fixar o conteúdo proposto.

Já num segundo momento, a ministrante utilizou um jogo no modelo “open the box” (abra a caixa). Em cada “caixa” havia uma pergunta que deveria ser respondida oralmente utilizando a forma afirmativa e negativa dos COD. Além disso, cada um escolhia um dos números apresentados ali.

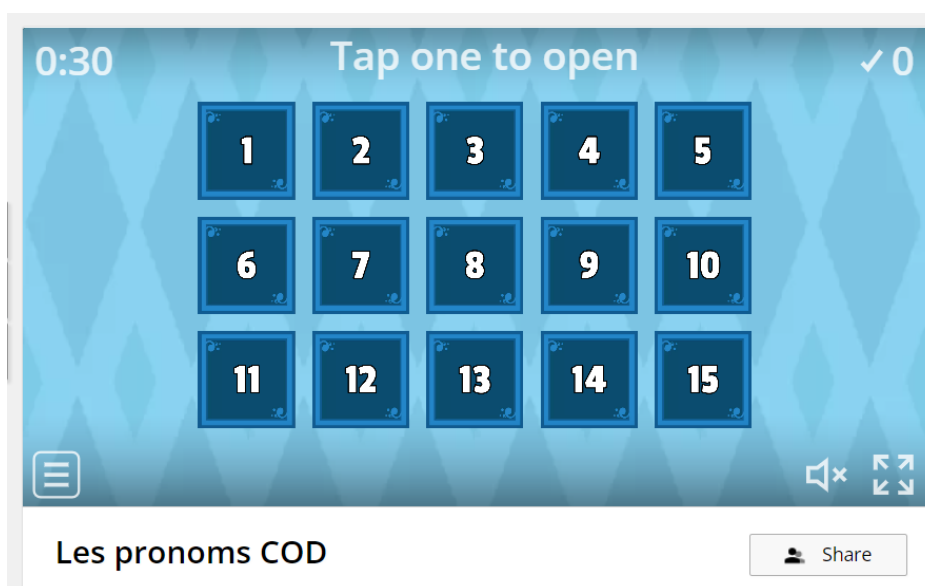


Figura 2: Segunda atividade de COD no modelo “open the box” no *Wordwall*

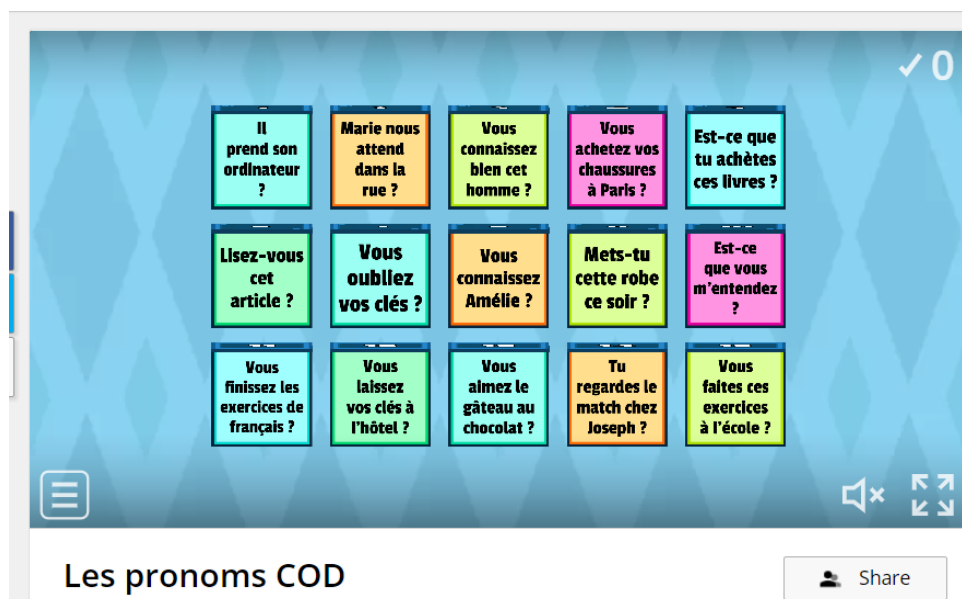


Figura 3: Atividade “open the box” com as frases a serem respondidas.

A partir disso, cada aluno presente naquele encontro síncrono respondeu nas duas formas e a atividade serviu tanto para desenvolver a competência oral quanto o conteúdo gramatical apresentado naquela aula.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dessa maneira, através dos dois jogos após a exposição do tópico gramatical da aula, foi percebido que aqueles que participaram conseguiram completar as atividades escritas no momento assíncrono de forma mais assertiva em relação aos alunos que não participaram do jogo durante o encontro síncrono.

Além disso, mesmo que o foco deste trabalho seja a plataforma *Wordwall*, foi notado também que o uso de outras plataformas da área da gamificação durante o nível III foram positivas no desenvolvimento das competências linguísticas dos alunos. O *Kahoot!* e o *Sketchful.io*, por exemplo, também foram usados em outros encontros síncronos e os alunos se sentiam mais engajados para frequentarem essas aulas.

4. CONCLUSÕES

Conclui-se, portanto, que o uso do *Wordwall* é um grande aliado no desenvolvimento de habilidades linguísticas. À vista disso, percebeu-se que cada vez mais essa e outras ferramentas digitais estão presentes na vida de alunos e professores e através delas é possível atingir os objetivos propostos num curso de línguas online. Dessa forma, a ministrante se sente mais experiente dentro de sua área de ensino de francês e pretende seguir essa metodologia em outros níveis de língua durante a atuação no projeto.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CIENCINAR. **Wordwall – crie atividades gamificadas a partir da associação entre palavras.** Juiz de Fora, 2020. Disponível em: <https://www.ufjf.br/ciencinar/2020/07/17/wordwall-crie-atividades-gamificadas-parti-r-da-associacao-entre-palavras/>.

KENSKI, V. M. Novas tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. XX REUNIÃO DA ANPEd. Caxambu. **Revista Brasileira de Educação**, 1997.