

O USO DA FERRAMENTA WORDWALL NO ENSINO DE CIÊNCIAS NO 6º ANO E 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Gustavo Henrique de Oliveira Lopes ¹

Juliana Barros Carvalho ²

Janaina Costa e Silva ³

INTRODUÇÃO

O ano de 2020 foi marcado pelo surgimento do novo coronavírus, que no mundo, impactou de forma direta na realização das atividades de docência no ensino, trazendo uma realidade que muitos alunos e professores ainda desconheciam. Neste sentido, a tecnologia teve um papel importante para minimizar os impactos vivenciados durante a pandemia. As aulas passaram a ser executadas de forma síncrona e assíncrona. As escolas tiveram que se reinventar. Os professores abriram as portas de suas casas para seus alunos e ministraram as aulas através de plataformas online, vencendo desafios, trocando a lousa e o pincel por novos recursos tecnológicos (ALMEIDA et al., 2020).

O uso de tecnologias é extremamente relevante em vários âmbitos da sociedade, principalmente para o setor educacional, visto que trazem, bem conduzidos e com objetivos pedagógicos claros, benefícios para o processo de ensino e aprendizagem. No contexto atual, devido à pandemia da COVID-19, as aulas tiveram que alterar para a modalidade de ensino remoto, levando os professores a buscarem novas estratégias para auxiliar as aulas e as ferramentas digitais, fato de extrema utilidade. As tecnologias digitais devem ser encaradas como ferramentas facilitadoras do aprendizado, contudo, não basta apenas saber manusear, há a necessidade de proporcionar uma finalidade a prática docente, de forma que envolva o aluno neste processo (COSTA et al., 2021).

Segundo Moita (2007), no mundo digital há uma gama de artefatos tecnológicos disponíveis e promissores para fins educacionais, de modo a contribuir para o engajamento cognitivo da geração de alunos inseridos em um sistema escolar que ainda é marcado por metodologia tradicional, dificultando a maneira de lidar com as novas informações que surgem a todo momento. Cita ainda que, dentre as novas mídias didáticas disponíveis, estão os laboratórios virtuais, games, aplicativos de jogos e sites interativos, entre outros.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Instituto Federal do Tocantins - IFTO, gustavo.lobes4@estudante.ifto.edu.br;

² Mestre em Ecologia, Ambiente e Território pela Universidade do Porto – Portugal, jubc_bio@ifto.edu.br;

³ Mestre em Agroenergia pela Universidade Federal do Tocantins - UFT, janaina.silva@ifto.edu.br;

O jogo é uma ação didática efetiva para que os discentes sejam capazes de investigar e compreender de forma lúdica e suficiente os assuntos essenciais transmitidos em sala de aula, visto que, através desta prática acontece, vários processos, sendo um deles a interação entre os que estão envolvidos (SOUZA; RESENDE, 2016).

Vivemos em uma realidade de constantes transformações e inovações, exigindo que todas as áreas de conhecimento consigam acompanhar contínuo das evoluções tecnológicas, refletindo principalmente na educação, pois hoje se tem uma série de recursos digitais que auxiliam nas práticas pedagógicas e na aprendizagem do aluno. A Wordwall é uma plataforma de jogos interativos digitais e possui acesso público. Foi projetada para proporcionar a criação de atividades personalizadas, múltiplas e versáteis, o que permite sua utilização em diversas disciplinas pedagógicas. Os professores poderão utilizá-la para criar minijogos e através destes, realizar revisão de conteúdo, fixar conceitos, dentre diversas outras finalidades.

Desta forma, o presente trabalho tem como objetivo relatar o uso da ferramenta digital Wordwall como recurso facilitador no processo de ensino e aprendizagem de Ciências no ensino remoto, apresentando relato de experiência do uso desta ferramenta para alunos da rede pública de ensino de Araguatins – TO.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O trabalho foi realizado no II módulo da Residência Pedagógica, na turma do 6º ano 1 e 7º ano 2 do Colégio Estadual Leônidas Gonçalves Duarte. Visto que estamos em um período de aulas remotas através da plataforma Google Meet, pensou-se em trabalhar de forma diferente e atrativa. Os objetos de conhecimentos trabalhados na turma de 6º ano foram: Períodos do ano; Rotação e translação; Influência nos ciclos naturais da terra; Tipos de célula e estrutura; Sistema muscular e ósseo. E os de 7º ano foram: Combate ao uso das drogas; Vacinas e Sistema imunológicos.

No processo de acesso aos jogos na plataforma, o primeiro passo consistiu em acessar o site por meio do endereço <http://wordwall.net/pt> e fazer login com a conta Google ou efetuar um registro, onde também foi possível acessar os jogos já criados sem a necessidade de fazer login, permitindo também compartilhar o link do jogo com os alunos (conforme evidenciado na Figura 1 e Figura 2).

Figura 1 – Print da plataforma Wordwall



Fonte: <https://www.wordwall.net/pt>

Figura 2 – Print da plataforma Wordwall – Jogo da vacinação



Fonte: <https://www.wordwall.net/pt>

Escolhemos trabalhar com os jogos didáticos pois os alunos tinham dificuldades para prestar atenção na aula e aprender os objetos de conhecimentos, portanto, pensamos em uma maneira para que todos pudessem participar. Os residentes se revezavam de maneira que, enquanto um estava ministrando a aula e aplicando o jogo, outro prestava atenção no chat para que além dos alunos ligarem o microfone, poderiam participar através do chat.

Figura 3– Print da tela do Google Classroom (Sala de aula)



Fonte: autores (2022)

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A regência no formato remoto foi tanto na turma de 6º como também na de 7º ano e foram encontradas algumas dificuldades relacionadas a falta de participação dos alunos, interação com o professor e com o conteúdo exposto, tais como falta de atenção devido as aulas estarem sendo no formato remoto. Segundo Moreira (2012) é normal na disciplina de Ciências o docente relatar obstáculos na aprendizagem dos alunos quando vai ministrar certos conceitos, exigindo desses profissionais outros recursos que venham facilitar uma aprendizagem significativa.

Com base no desenvolvimento das atividades utilizando a plataforma de forma lúdicas, foi possível identificar uma participação mais efetiva dos alunos tendo em vista que o uso dos jogos possibilitou dinamizar o aprendizado e ao mesmo tempo revisar os conteúdos expostos durante as aulas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da perspectiva que estamos vivendo, uma nova realidade que o avanço tecnológico propiciou para sociedade em diferentes áreas, contextos e públicos, buscou-se por meio deste relato expor uma alternativa e metodologia diferente para trabalhar jogos digitais educacionais que favorecem o trabalho pedagógico. Vale ressaltar ainda que, os jogos digitais apresentam-se como uma eficiente ferramenta no trabalho educacional. Visando proporcionar aos alunos a apresentação do conhecimento de forma atrativa e prazerosa.

Os jogos didáticos, em conformidade com a intervenção dos professores e a intenção dos alunos em aprender o objeto de conhecimento que foi proposto BNCC (base comum curricular), podem proporcionar uma conjuntura de maior aprofundamento de aprendizagem para o aluno, levando vários benefícios. Visto que, podem vir a fechar lacunas deixadas no processo de transmissão do conteúdo de forma remota. Pelo fato das crianças já crescerem com a tecnologias digitais, tais como jogos online, utilizar jogos didáticos como ferramenta pedagógica, desperta o interesse dos alunos, os quais participam ativamente do processo ensino/aprendizagem, sendo um recurso potencial para a disciplina de ciências. A experiência vivida com os alunos serviu para comprovar o quão cativante e motivador é trabalhar com a utilização dos jogos digitais.

Palavras-chave: JOGOS, CIÊNCIAS, ENSINO, WORDWALL.

REFERÊNCIAS

Almeida, E. G., Leite, K. L. F. L., Ferreira, L. S., & Farias, M. S. (2020, outubro). **Ensino remoto e tecnologia: uma nova postura docente na educação pós pandemia.** *Anais do CONEDU-VII - Congresso Nacional de Educação*. Maceió, Brasil, 10.

COSTA, H. T. S. et al. **O uso das tecnologias digitais de informação e comunicação no ensino remoto.** In: VII Congresso Nacional de Educação, Maceió-AL, 2021.

MOITA, F. **Game on: Jogos eletrônicos na escola e vida da geração @.** Campinas: Alínea, 2007.

MOREIRA, M. A. O que é afinal aprendizagem significativa? **Revista cultural La Laguna Espanha**, 2012 Disponível em: <<http://moreira.if.ufrgs.br/oqueeafinal.pdf>>. Acesso em: 25 mar. 2022.

SOUZA, Igor Araújo de; RESENDE, Tarcísio Renan Pereira Sousa. Jogos como Recurso Didático - Pedagógico para o Ensino de Biologia. **SCIENTIA CUM INDUSTRIA**, V. 4, N. 4, 181 — 183, 2016. Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/236125839.pdf>>. Acesso em: 25 mar. 2022.