

OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA WORDWALL

Jéssica Maria da Silva Atanasio
Denise Ferreira Fernandes
Cristiano Vieira Silva

(Acadêmicos do Curso de Licenciatura em Computação do IFPE)
Maria Amélia da Silva Costa (Orientadora)

1. INTRODUÇÃO

Os Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA) são unidades digitais que podem ser reutilizadas para dar suporte a qualquer aprendizado baseado em tecnologia, eles servem como recursos para facilitar o processo ensino-aprendizagem.

O presente trabalho trata-se de um relato de experiência, vivenciado com estudantes do 6º ano da Escola Municipal Professora Francisca Lira Leite de Brito, com o objetivo de integrar conhecimentos teóricos e utilizar do uso de Objeto Digital de Aprendizagem no ambiente escolar, neste trabalho foi utilizando o site Wordwall como ferramenta auxiliar neste processo de desenvolvimento de novas práticas e métodos de ensino-aprendizagem, trata-se de uma plataforma online onde é possível criar atividades personalizadas utilizando variados jogos e técnicas de gamificação.

2. METODOLOGIA

O presente estudo trata-se de uma pesquisa qualitativa do tipo relato de experiência (Gil, 1999). O relato de experiência tem a finalidade de integrar conhecimentos teóricos e práticos na solidificação de uma aprendizagem sobre Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA), vivenciadas por discentes do curso de Licenciatura em Computação do IFPE através de atividades desenvolvidas com alunos do 6º ano da Escola Municipal Professora Francisca Lira Leite de Brito do município de Afogados da Ingazeira-PE.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Elaboramos na plataforma Wordall um jogo para utilização na aula, esse jogo foi o Objeto Digital de Aprendizagem que consideramos mais pertinente para aquele momento. No laboratório de informática da escola, os alunos foram organizados em duplas ou trios, isso devido a quantidade pequena de computadores para o número de alunos da turma. Durante a implementação, pode-se perceber o encantamento e a motivação que os alunos apresentaram durante as aulas, na turma.

Inicialmente, foi aplicada uma breve aula de revisão sobre o conteúdo e em seguida eles foram participar de um jogo na plataforma Wordwall com perguntas sobre o assunto abordado em aula, o objetivo do jogo era a verificação do entendimento dos alunos sobre o assunto ministrado durante as aulas.

Foi desenvolvido esse estudo com 28 alunos do 6 ano B da referida escola, no primeiro momento, a maior parte dos alunos envolvidos apresentou dificuldades no entendimento do conteúdo e também pouca habilidade com os computadores.



No segundo momento, percebeu-se que era preciso uma segunda revisão do assunto e uma exploração do jogo. Depois desses esclarecimentos as porcentagens de acertos foram maiores. Houve um aumento considerável na quantidade de acertos nas questões.



4. CONCLUSÃO

A experiência vivenciada contribuiu para a aprendizagem dos conteúdos referentes à disciplina de português, ampliando as possibilidades metodológicas através da utilização de ODA, facilitando não só o trabalho do professor como também propiciando uma aprendizagem significativa aos alunos, isso acontece quando o professor utiliza-se de ODAs diversos como ferramentas pedagógicas.

5. REFERÊNCIAS

- GIL, A. C. Método e técnicas de pesquisa social. São Paulo, SP: Atlas. 1999.
- MORAES, Márcia Cristina; LEITE, Letícia Lopes; WAGNER, Paulo Roberto. Os objetos de aprendizagem. Mundo Jovem: um jornal de ideias, 01 maio, 2012, p.1-2. Porto Alegre – RS: PUCRS, 2012
- PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Diretrizes Curriculares da Educação Básica. Curitiba:SEED / DEB-PR, 2008. Disponível em: . Acesso em: 02 abr. 2013.