

DOI: [10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT19.015](https://doi.org/10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT19.015)

HORA DO GAME: O RECURSO WORDWALL COMO FERRAMENTA LÚDICA E CRIATIVA NO COTIDIANO NA ÁREA DE NATUREZAS NO ENSINO MÉDIO MEDIADO PELA TECNOLOGIA

Graça Regina Armond Matias Ferreira

Licenciada em Ciências Biológicas (UCSal). Especialista em Tecnologias na Educação (PUC-RJ). Mestre em Engenharia Ambiental (UFBA). Doutora em Ensino, Filosofia e Histórias das Ciências (UFBA). Professora de Biologia na Rede Estadual da Bahia (EMITec/SEC/BA). Formadora e Orientadora do Programa Especialização Ciência é 10! (IFBA/UAB). Contato: gracamatiasf@gmail.com;

Sandra Lúcia Pita de Oliveira Pereira

Licenciada em Química (UFBA). Mestranda em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC/UNEB) Especialista em Competências Educacionais (FTC). Professora de Química e Iniciação Científica na Rede Estadual da Bahia (EMITec/SEC/BA). Orientadora do Programa de Especialização Ciência é 10 (IFBA/UAB). Contato: sandrapita@uol.com.br.

RESUMO

São grandes os desafios encontrados pelos educadores para tornar o ensino mais atrativo e lúdico ao imbricados aos objetos de conhecimento da área. O uso de ferramentas digitais, como recursos didáticos motivadores e engajadores despertam no aluno o protagonismo e o prazer em aprender de forma ativa e participativa. Este trabalho tem como objetivo apresentar uma experiência didática aplicada em sala de aula com o uso da plataforma Wordwall no ensino de ciências, envolvendo as disciplinas da área de naturezas no ensino médio, nas aulas do EMITec entre 2021 e 2022. Trata-se de uma pesquisa ação, envolvendo dados qualitativos e quantitativo dos diferentes recursos disponibilizados pela plataforma em 20 aulas envolvendo diversos

conteúdos nas aulas de ciências da natureza, aplicados na 1ª série do ensino médio no período citado, envolvendo a intermediação tecnológica. A análise dos dados foi feita pela narrativa dos alunos participantes bem como da análise comparativa dos quadros de resultados disponibilizados pela própria plataforma comparando a intencionalidade pedagógica das aulas nas quais foram aplicados os recursos. Os resultados observados apontaram diversos aspectos positivos, tais como, aulas mais atrativas e prazerosas estimulando a aprendizagem e a competição sadia, além do desenvolvimento de habilidades relacionadas as competências e objetos de conhecimento analisados. Também obtivemos poucos aspectos desfavoráveis tais como conectividade ao usar o recurso. Concluímos que a plataforma Wordwall se mostrou uma ferramenta potente para envolver a atividade docente no ensino de ciências, que envolve a criatividade, aproximação com o conteúdo e os resultados corretos apontando características interessantes no que tange às novas metodologias de ensino de forma exitosa.

Palavras-chave: Ferramentas Digitais, Ludicidade, Ensino de Ciências, Wordwall.

INTRODUÇÃO

Decretado mundialmente em 2020, a pandemia da COVID-19, propiciou mudanças em diversos segmentos da sociedade. Em se tratando da realidade escolar, em específico a rede estadual de ensino na Bahia, houveram algumas fases de contato com os alunos, desde a elaboração de cartilhas, com a elaboração de cadernos de aprendizagem, pílulas de conhecimento e as aulas híbridas de forma paralela com o uso da TV Educa Bahia e transmissão das aulas pelo Youtube.

Assim, uma nova rotina foi estabelecida envolvendo equipe escolar, pais, alunos e a comunidade em geral que buscou criar formas de auxiliar os estudantes, desde o fornecimento de redes de telefonia, receber os cadernos e entrega de panfletos educativos como uma busca ativa nessa 'nova' adaptação.

O Ensino de Ciências vem se tornando cada vez mais instigante, partindo da diversidade de práticas que envolvem os usos de aplicativos e recursos que permitem aprimorar o diálogo de forma a demonstrar, a partir das tecnologias, outras formas de aprender o conteúdo, principalmente em se tratando desse momento atípico.

As redes sociais também foram cenários para a sala de aula, plataformas como o Instagram e o WhatsApp serviram de canal de comunicação, trocas de trabalhos e cenários para que a educação pudesse estar presente de uma forma ou outra nesse cenário pandêmico. Neste sentido, em um contexto marcado pela tecnologia, com o uso de novas ferramentas e recursos diversos, as aulas também deveriam abarcar um pouco mais dos usos das tecnologias tão presentes no cotidiano dos alunos.

O EMITec - Ensino Médio com Intermediação Tecnológica, começou em 2011 como um programa estruturante da Secretaria Estadual da Educação do Estado da Bahia, que faz uso de uma rede de serviços de comunicação multimídia que integra dados, voz e imagem (vídeo streaming), se constituindo em uma alternativa pedagógica para atender a jovens e adultos no Ensino Médio que, prioritariamente, moram em localidades distantes ou de difícil acesso em relação a centros educacionais onde não há oferta do Ensino Médio no Estado da Bahia.

Tendo a sua raiz no EMC@MPO – Ensino Médio no Campo com Intermediação Tecnológica (2009-2011). Cabe ressaltar que as professoras-autoras deste artigo atuam nessa modalidade de ensino desde a presente dada, enquanto ainda era considerado um projeto. Hoje, o EMITec integra uma unidade escolar de porte especial, abrangendo os territórios de identidade do estado da Bahia, localizados nas salas onde ocorrem as transmissões das aulas.

Assim, a escola na qual este trabalho foi desenvolvido, o EMITec realizada nas aulas que ocorreram no período do final da pandemia, quando estivemos com as aulas teletransmitidas no Youtube, bem como demos continuidade nas aulas em 2022. Assim, o nosso recorte de pesquisa é de 2021-2022 para os alunos da 1ª série do Ensino Médio nas aulas de Ciências, Biologia bem como também incorporamos a disciplina de Iniciação Científica ocorridas nesse período de estudo aos alunos de diferentes localidades da Bahia.

Durante esse período, as aulas também estavam sendo transmitidas pela plataforma do Youtube, no canal do EMITec 1ª série¹, na qual também pode ser consultado para análise das aulas, bem como configura como objetos de aprendizagem para apoio discente e docentes. e pela TV Educa Bahia, ampliamos a nossa abrangência do estudo atravessando os muros da escola. Sendo assim, foi preciso repensar novas estratégias, partindo da realidade local de forma contextualizada e que pudessem envolver o ensino de ciências e iniciação científica, em práticas na sala de aula da educação básica, como é o caso deste artigo aqui apresentado. Vale ressaltar que as autoras deste trabalho são docentes dessas disciplinas investigadas, nos respectivos anos de abrangência da pesquisa.

Nas aulas de ciências e iniciação científica, foram utilizadas diferentes estratégias dialógicas que promoviam os debates que envolvem os temas norteadores das aulas. Como as aulas do EMITec já faziam, antes da pandemia, aulas teletransmitidas para um grupo específico de estudantes, essa aula foi adaptada para a plataforma do Youtube, através de um canal específico, onde as aulas ocorrem ao vivo para todos os estudantes da educação básica da rede bem como na transmissão simultânea pela Tv Educabahia, de forma a

1 Link do Canal da 1ª Série do EMITec: <https://www.youtube.com/@emitec1837/playlists>

ampliar o acesso aos estudantes que têm precariedade de acesso à internet.

Assim, uma das formas de abordar as aulas com essa nova metodologia, as aulas realizadas ao vivo pelo YouTube que segundo Brito, 2020 pode ser considerado uma importante plataforma de compartilhamento de conteúdo educacionais bem como de aproximar e permitir que o estudante possa tirar dúvidas em tempo real com os professores, permitindo que ao mesmo tempo ele aprenda e questione a investigação. Concordamos que o YouTube proporciona uma “democratização” na produção de vídeos e do acesso livre ao seu conteúdo (OLIVEIRA, 2016).

As autoras deste relato se configuram dentre as professoras que realizam essa aula no ensino de ciências a partir desse canal no Youtube semanalmente. As aulas iniciaram em 2021 e desde então, servem de acervo pedagógico, nos quais tivemos enquanto professores, vivenciamos diferentes relatos, interações e estratégias que buscassem aproximar os alunos e alunas da investigação científica e do ensino de ciências. Neste sentido, buscamos aqui apresentar esse relato de experiência, tendo como foco as aulas ministradas e suas estratégias de forma criativa e inovativa, bem como apresentar os entraves para a realização desta atividade proposta neste artigo que relaciona o uso de atividades lúdicas com o recurso digitais nessa configuração das aulas.

A justificativa implica na relevância deste relato de experiência em se tratando de como podemos inovar permitindo o respeito às diferenças e buscando incluir diferentes formas de aprender. Dentre as diversas ferramentas digitais utilizadas para dinamizar as aulas de maneira lúdica e interativa, utilizadas pelas professoras/autoras ao longo das aulas ministradas nesse período, escolhemos realizar um recorte para a escrita deste artigo a imersão com o Wordwall como estratégias diversificadas em diferentes momentos das aulas, permitindo assim, a imersão em um ambiente com jogos digitais na educação.

Os jogos digitais podem ser definidos como ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem níveis crescentes de destreza e habilidades. Assim, este trabalho teve como objetivo apresentar uma experiência didática aplicada em sala de aula com o uso da plataforma

Wordwall no ensino de ciências e iniciação científica, envolvendo as disciplinas da área de naturezas no ensino médio, nas aulas do EMITec entre 2021 e 2022.

Os recursos digitais devem ser utilizados não meramente como uma ferramenta para manter uma ludicidade, mas como uma forma de apoio ao professor para permitir a vivência dos alunos e alunas para compreender o uso e vivência com as múltiplas mídias no cotidiano da sala de aula, permitindo 'novas' formas de aprender e ensinar.

É fato que o crescente uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na sociedade, tem impulsionado cada vez mais, novas formas de trabalhar em sala de aula, exigindo assim, que cada vez mais, que os atores da escola possam desenvolver diversas e múltiplas competências digitais no cotidiano da escola. Uma outra questão que levanta a presença cada vez mais constante do digital nas nossas vidas é a da "cidadania digital.

Neste contexto, por meio da (BNCC), Base Nacional Comum Curricular, traz em seu contexto a inclusão e o exercício da cidadania digital, dentro de suas habilidades. Destacamos o que traz a quarta competência de:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BNCC, 2018, p.).

Considerando que esta competência em especial busca reconhecer o papel fundamental dos recursos tecnológicos, procurando oferecer o meio digital como uma das diferentes linguagens, reconhecendo assim, o papel fundamental da tecnologia e estabelecendo que o estudante deve dominar o universo digital, sendo capaz, portanto, de fazer um uso da proposta necessárias para serem utilizadas como uma das formas de comunicação.

Assim, o uso de ferramentas didáticas que envolvem o recurso escolhido para este artigo, **Wordwall**, traz esse recorte com a promoção de atividades envolvendo temas relacionados as aulas do EMITec, contexto na qual este trabalho foi desenvolvido. Trata-se de

uma escola que realiza a transmissão das aulas de forma síncrona a partir do estúdio de transmissão, localizado em Salvador, para as localidades do ensino da zona rural na qual não existe o ensino médio na região. A partir dos temas das aulas, dentro do momento de produção foram realizadas atividades envolvendo o recurso lúdico envolvendo temáticas relacionadas às aulas do dia, da disciplina Ciências. Corroborando com Lara (2003), que traz algumas orientações para os professores que desejam fazer uso de jogos, destacando que:

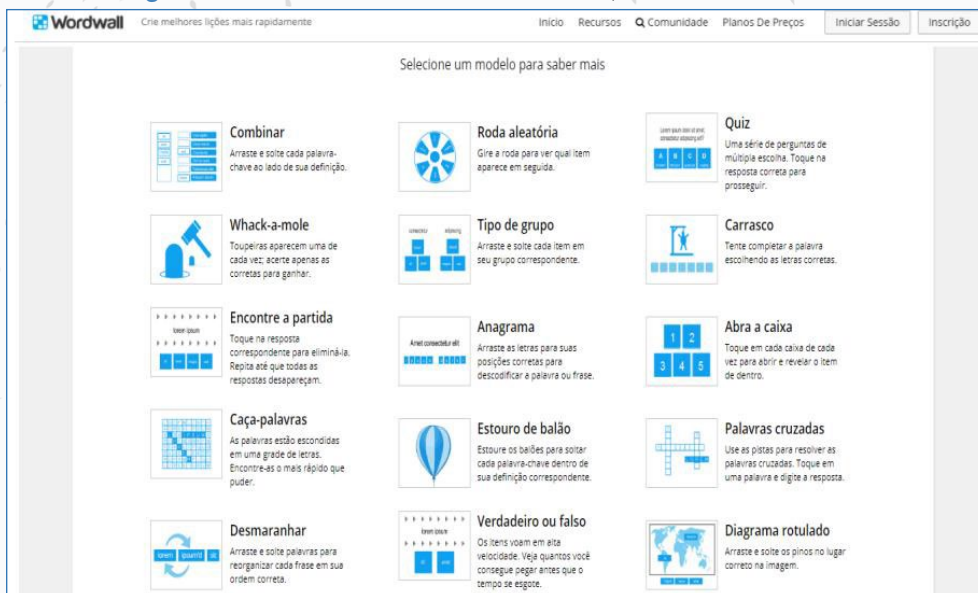
Devemos refletir sobre o que queremos alcançar com os jogos, pois, quando bem elaborados, eles podem ser vistos como uma estratégia de ensino que poderá atingir diferentes objetivos que variam desde o simples treinamento, até a construção de um determinado conhecimento. (LARA, 2003, p. 21).

Conforme apontado por Nunes (2020), a utilização da plataforma aqui descrita como um recurso didático auxilia nas práticas pedagógicas da disciplina de Ciências “permitindo ao professor sair do método tradicional do ensino, conquistar o interesse dos alunos, dando significado ao conteúdo estudado, colocando em prática o que determina a BNCC” (Nunes, 2020, p.23).

Neste sentido, o link do recurso era compartilhado no final da aula por meio do chat para que os alunos pudessem interagir e realizar a atividade. Algumas vezes a atividade era sugerida para casa, como uma forma de estudar e compreender o objeto de conhecimento abordado; o recurso foi retomado na aula seguinte como estratégia de revisão antes do início de um novo conteúdo abordado, na qual também permitia outras formas de interação, incluindo elementos de jogos como: fases, pontuação, rankings, dentre outros que permitiam diversificar as estratégias em cada aula.

Na **figura 01** mostramos as possibilidades dos recursos interativos da ferramenta, o que possibilitou a montagem de diferentes estratégias rápidas, tais como associação, anagrama, palavras faltantes, caça-palavras ou outras um pouco mais elaboradas como palavras cruzadas e questionários.

Figura 1: Plataforma Wordwall - modelos para atividades, 2022



Fonte: Arquivo pessoal, 2022.

Assim, considerada como uma plataforma de atividades interativas, o Wordwall permite ao professor (ou aluno) criar atividades personalizadas, relacionadas ao conteúdo trabalhado, trazendo também um pouco do com conceito da gamificação como metodologia ativa; vale lembrar que as atividades criadas ou mesmo compartilhada entre os educadores, podem ser impressas e reproduzidas por meio de computadores, bem como compartilhadas pelo celular com uma boa resolução. Também é possível compartilhar em sala de aulas de forma incorporada aos arquivos por meio de códigos QR ou por links, integrando assim com o que apontamos no documento nacional que rege a educação brasileira, quanto ao uso das novas mídias e o protagonismo dos discentes no processo de ensino-aprendizagem.

Portanto, o objetivo deste artigo foi apresentar uma experiência didática aplicada em sala de aula com o uso da plataforma Wordwall no ensino de ciências, envolvendo as disciplinas da área de naturezas no ensino médio, nas aulas do EMITec entre 2021 e 2022. Para isso buscamos identificar as principais ações e narrativas dos alunos enquanto participantes dessa atividade bem como

trazer o relato das professoras-autoras que se envolveram na produção, execução e análise dos resultados deste artigo.

METODOLOGIA

A metodologia aplicada foi de uma pesquisa ação, envolvendo dados qualitativos e quantitativo dos diferentes recursos disponibilizados pela plataforma em 20 aulas articulados com diversos conteúdos nas aulas de ciências da natureza, aplicados na 1ª série do novo ensino médio no período citado, envolvendo a intermediação tecnológica, na rede de Educação Estadual da Bahia. Foram realizadas ao longo período de estudo (ano letivo de 2020-2021), nas aulas de Ciências, utilizados aproximadamente 20 atividades interativas utilizando o recurso do Wordwall.

A pesquisa ação é definida por Thiollent (1996) como:

[...] um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com uma resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo e participativo. (THIOLLENT, 1996, p.13).

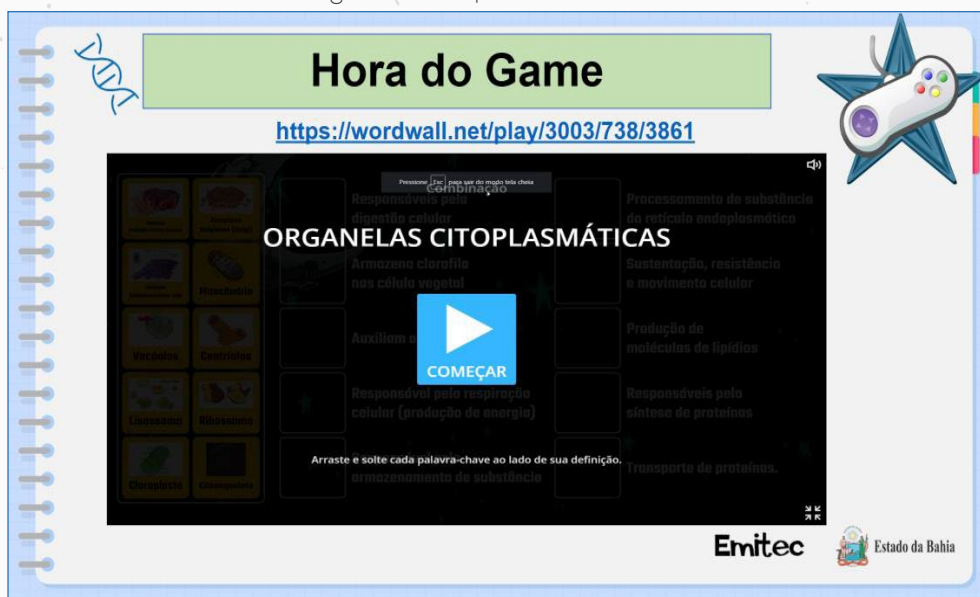
Dentro das aulas de ciências, no momento da produção das atividades, ou seja, no momento do exercício e verificação da aprendizagem, escolhemos o que chamamos de Hora do Game, para compartilhar o link da atividade e permitir que, individualmente ou em grupos eles pudessem praticar o que foi desenvolvido na aula. Justificamos o título deste artigo com a escolha desse momento para análise.

A pesquisa realizada foi desenvolvida ao longo das aulas, os alunos do EMITec ao realizar a matrícula autorizam os dados para realização das atividades. Entretanto não serão utilizados nomes e nem imagens dos alunos, apenas trazendo as narrativas oriunda das aulas.

Na **figura 02**, trouxemos um exemplo da aplicação da atividade sobre o objeto do conhecimento “Organelas Citoplasmáticas” na qual foi aplicado uma atividade utilizando o recurso de combinação entre as funções e a organela correspondente. O recurso foi

aplicado ao final da exposição do conteúdo bem como retomado na aula seguinte para realizar uma revisão da aula. Esse e outros pontos serão discutidos na seção Resultados deste artigo, trazendo de forma dialógica esse contexto.

Figura 2: Hora do Game na aula de Ciências: Plataforma Wordwall – Tema: Organelas Citoplasmáticas, 2022.



Fonte: Arquivo pessoal, 2022.

Na figura 03, compartilhamos outra atividade realizada sobre o objeto de conhecimento Fermentação, incluindo outros elementos interativos, como o bitmoji da professora, como uma forma de personalizar o slide apresentado, se tornando um marco para a atividade, bem com a apresentação de um código QR² que permite compartilhar ainda mais a atividade por meio de um leitor de celular. Incluímos essa opção visando incluir os alunos que nos assistem pela TV bem como para os mediadores que permitem o uso no celular na sala de aula obter mais elementos e personalização para os alunos na execução das aulas. Assim ele pode se conectar com a atividade,

2 QR code, ou código QR, é a sigla de "Quick Response" que significa resposta rápida.

salvar em seu dispositivo e realizar a mesma depois da aula, ou em outro momento como forma de verificação da aprendizagem.

Sendo assim, carô leitor(a), deixamos o convite para que antes de continuar com a leitura desse artigo, você possa experimentar e se envolver com esta atividade, além de testar seus conhecimentos sobre esse objeto de aprendizagem que é a fermentação! Topam?!

Figura 3: Hora do Game na aula de Ciências: Plataforma Wordwall – Tema: Fermentação.



Fonte: Arquivo pessoal, 2022.

Os dados foram analisados pela narrativa dos alunos participantes bem como da análise comparativa dos quadros de resultados disponibilizados pela própria plataforma comparando a intencionalidade pedagógica das aulas nas quais foram aplicados os recursos, buscando observar as formas de erros gerados para que pudessem ser trazidos para a aula seguinte como uma forma de revisão do conteúdo dado anteriormente buscando intensificar no que não foi compreendido por meio do uso dessa plataforma.

Outro ponto de análise, foram as narrativas trazidas pelos alunos que participaram da atividade, diretamente pelo chat das aulas, bem como do chat do Youtube. Os relatos continham as impressões dos alunos mediante testagem realizada pela atividade, envolvendo

um componente gamificadas, por conta do pódio que era apresentado, exibindo um ranking com os alunos que mais pontuaram.

Vale lembrar que também é considerada uma competição intrínseca, já que os alunos poderiam responder quantas vezes quisessem a fim de conseguir uma maior pontuação ou menor tempo, a depender da atividade em questão. Essas e outras categorias serão discutidas no próximo item, na qual buscamos identificar através dos prints de tela das atividades realizadas algumas das questões e potencialidades (ou não) do uso dessa ferramenta como forma de dinamizar e potencializar o ensino de Ciências em diferentes níveis de ensino e contexto educacional.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados observados apontaram diversos aspectos positivos, tais como, aulas mais atrativas e prazerosas estimulando a aprendizagem e a competição sadia, além do desenvolvimento de habilidades relacionadas as competências e objetos de conhecimento analisados.

Utilizando os exemplos das atividades apresentadas no item anterior, exibimos aqui a proposta da Revisão com Games da atividade das Organelas Citoplasmáticas. Nesta atividade de combinação, buscamos associar as as organelas citoplasmáticas com as suas respectivas funções. O alunos deveria então arrastar o item imagem até a sua função correspondente. Após clicar em verificar que será feito a conferência, indicando o acerto ou o erro, utilizando os símbolos e respectivamente.

Na **figura 04**, trouxemos o gabarito da atividade comentada acima para uma melhor visualização e conseqüentemente compreensão dos resultados encontrados. Esta atividade foi feita em aula junto com os alunos, na qual iam buscando as relações após tentarem fazer de forma individual, trouxemos para o coletivo, permitindo assim explorar mais a ferramenta como uma forma de revisão sobre o objeto de conhecimento apresentado.

Figura 4: Revisão de Ciências: Plataforma Wordwall – Tema: Organelas Citoplasmáticas. Gabarito,



Fonte: Arquivo pessoal, 2022.

Outra forma de realizar a análise das informações foi através do relatório apresentado pelo próprio aplicativo que traz alguns dados que podem servir como parâmetros avaliativos. A depender da forma de visualização, é possível visualizar o número de alunos respondentes, o tempo dedicado a atividade, a pontuação média e a máxima obtida, bem como um gráfico que indica as questões e os acertos e erros de cada uma delas, como demonstra a **Figura 05**, sobre uma outra atividade referente aos Níveis de Organização dos Seres Vivos.

Figura 5: Hora do Game: Plataforma Wordwall – Tema: Níveis de Organização dos Seres Vivos. Relatório da Atividade.



Fonte: Arquivo pessoal, 2022.

Ainda analisando os resultados da atividade na figura acima, podemos identificar a distribuição da pontuação em relação as questões apresentadas, observando que a atividade gerou um grande resultado positivo, tendo a nota 10, ou seja, todos os acertos, obtidos pela maioria dos alunos. Também é possível perceber na análise da imagem que a questão de número 04 foi o que teve maior número de erros, sendo assim, ela deve ser melhor trabalhada na retomada dos conteúdos, buscando compreender o que pode ter causado essa confusão, que levou ao erro de alguns alunos e alunas.


Relatórios assim, devem ser mais analisados pelos professores, na busca de trabalhar melhor o erro, buscando superar e trazer mais exemplificações para compreensão dos alunos que tiveram dificuldades sobre aquele contexto apresentado nas questões que obtivessem maior número de respostas erradas, de forma não pontual.

A plataforma também fornece um feedback individualizado dos alunos, quando o professor programa a atividade para que o aluno coloque o login. Assim é possível em uma outra visualização

ver todas as respostas de cada aluno de forma individualizada. Sendo assim, o Wordwall também pode ser utilizado como um recurso avaliativo, somatório ou formativo na prática docente.

Vale ressaltar que neste artigo e em nossa atividade, não buscamos fornecer notas aos alunos, apenas trouxemos o recurso aqui dialogado como uma forma de experimentar como uma forma de envolver alunos com atividades ao longo da sala de aula, ou fora dela, como uma forma de aproximar o conteúdo com a realidade bem como, o de fornecer ao aluno ferramentas para que os mesmos pudessem continuar praticando sobre determinado conteúdo mesmo em casa, como uma forma de revisão do que foi visto em sala de aula.

Outro ponto que também deve ser levado em consideração, que obtivemos dos relatos dos mesmos, foi em relação a conectividade, um aspecto que precisa ser apontado como característica desfavorável ao Wordwall. Visto que, para interagir com o recurso faz-se necessário o uso da internet e que sabemos como é escasso e/ou de baixa qualidade a conectividade em sala de aula, ainda mais se tratando do contexto aqui apresentado, nas localidades longínquas, muitas vezes localizados na zona rural.

Esse dado pode ser percebido pelos alunos que não finalizaram a atividade, indicados com o ícone  45 (61) em cada atividade. Aqui fizemos novamente o recorte da figura 05, demonstrando que 61 alunos tentaram realizar a atividade e 45 alunos concluíram a mesma. Podemos considerar que 16 alunos não finalizaram a atividade, porém ao considerar as narrativas apontadas pelos alunos em sala, indicam que algumas vezes a internet tinha caído ou que tinha travado no meio da atividade não permitindo que finalizasse a mesma.

Para resolver essa questão, a plataforma também permite que a atividade seja impressa e isso pode diminuir esse aspecto desfavorável, porém o professor não poderá mensurar por meio de relatórios as variáveis diversas que a plataforma disponibiliza de maneira online.

Finalizando essa análise realizada, as narrativas dos alunos foram utilizadas para construir esse artigo, como uma forma de incentivar aos professores, em especial aos professores de ciências

e áreas correlatas a conhecerem mais as possibilidades do uso dessa ferramenta em sala de aula, que, nas palavras dos alunos foram: motivadoras, legal, bem bacana, motivadora, bem bacana, dentre outras palavras que nos mobilizam a continuar e imergir nessa prática utilizando esse recurso!

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscamos com a realização deste artigo, apresentar um relato de experiência de aulas de Ciências realizadas no Ensino Médio com Intermediação Tecnológica (EMITec), através da plataforma Youtube e do canal da TV Educabahia à rede de educação básica do estado da Bahia, relatando o uso da plataforma Wordwall como uma possibilidade de interação das aulas de Ciências, bem como de relatar como ocorre essas experiências de aulas através do Youtube relacionadas ao Ensino de Ciências, no contexto educacional pandêmico de forma criativa e inventiva, a luz de narrativas co-construídas ao longo das aulas.

Sendo assim, os relatos aqui apresentados são relevantes como mecanismo de promoção do conhecimento e solução tecnológica, como também de desenvolver práticas em ciências naturais no contexto dos diferentes objetos de conhecimento das ciências, envolvendo diferentes conteúdos bem como outros contextos de aprendizagem.

Sabendo-se da importância da aprendizagem significativa para a educação básica, percebe-se a relevância do relato ora descrito, não apenas como estratégia de diversificação das aulas, mas como uma ferramenta de educação ativa para que, atingindo os alunos no presente momento, levando-o a atuar como agente multiplicador dessa ação dentro da sua comunidade, propiciando um aprendizado significativo, revelando mais uma ação promotora de saúde eficaz para a garantia do exercício pleno para a efetiva cidadania.

Os resultados demonstraram a importância do diálogo e a diversificação de estratégias pedagógicas, mesmo em tempos de pandemia, de forma promover a ludicidade e diminuir o instrucionismo. Concluímos a importância de trazer os relatos de experiência como forma de incentivar novas estratégias pedagógicas que visem

ampliar o repertório de práticas que podem ser utilizadas como incentivo à aprendizagem no ensino de ciências.

Diante dessa vivência, os questionamentos se davam em torno de outras possibilidades do uso da plataforma aqui apresentada, que não foram explorados nesta aula, mas a interação foi fácil e com boa aceitação por parte dos mediadores e dos alunos que participaram das aulas em diferentes contextos. Essas outras possibilidades foram explicadas pela professora de química biologia e iniciação científica que também utilizou a plataforma como forma exploratória a complementar o que temos trazido neste artigo, visto que se trata de um conteúdo misto o que foi permitido realizar uma revisão a partir de conhecimentos novos abordados nesta vivência.

Concluímos que a plataforma Wordwall se mostrou uma ferramenta potente para envolver a atividade docente no ensino de ciências, que envolve a criatividade, aproximação com o conteúdo e os resultados corretos apontando características interessantes no que tange às novas metodologias de ensino de forma exitosa.

Estimulamos a você educador e educadora a se apropriar mais dessa plataforma e se permitir a experimentar o seu uso em sua sala de aula, independente do contexto, nível de ensino e disciplina a qual trabalha. Esperamos que tenhamos estimulado, ou pelo menos despertado a curiosidade em experimentar, então, caso ainda não tenham feito, convidamos a retornar algumas páginas e vivenciar essa temática como recurso de ensino e tirar as suas conclusões, afinal toda a hora pode ser a “Hora do Game!”

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a toda a equipe do estúdio do EMITEc que nos auxiliou na projeção e compartilhamento das atividades aqui propostas e nas contribuições para a realização desta pesquisa. Agradecemos também aos alunos e mediadores que se envolveram na atividade e que participaram das mesmas sempre que possível.

REFERÊNCIAS

BAHIA. Secretaria de Educação. **Caderno de Apoio à Aprendizagem. 1ª SÉRIE.** Salvador. EGBA, 2020

BAHIA. Secretaria de Educação. **Organizadores Curriculares Essenciais - OCES. 1ª Série.** Salvador. EGBA, 2020.

BAHIA. Secretaria de Educação – Ensino Médio com Intermediação Tecnológica. **Material de Apoio 1ª SÉRIE.** Salvador. EGBA, 2015

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular,** 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf> . Acesso em: 17 jun. 2022.

BRASIL. Regulamenta o art. 80 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996 , que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2017/Decreto/D9057.htm#art24> . Acesso em: 17 jun. 2022.

BORGES, R. C. (Org.) **Educação a Distância e Ensino Remoto: Multifacetadas e realidades das práticas docentes.** Coleção EaD e Ensino Remoto. Diadema: V&V Editora, 2021. <https://doi.org/10.47247/VV/RCB/88471.11.1>

BRITO, S. **Canais educativos no YouTube se unem em “aulão” sobre coronavírus.** Disponível em: . Acesso em: 17 jun. 2022.

CIENCINAR. WORDWALL – crie atividades gamificadas a partir da associação entre palavras. Juiz de Fora, 2020. Disponível em: . Acesso em: 9 set. 2020.

FERREIRA, G.R.A.M.; PEREIRA, S.P.O. **Uso do Baralho Animal como recurso interativo de ensino e aprendizagem em ciências naturais.** In: Anais do 23º CIAED -Congresso Internacional ABED de Educação a Distância, realizado de 17 a 21 de Setembro de 2017, em Foz do Iguaçu - PR. 2017a

FERREIRA, G.R.A.M.; PEREIRA, S.P.O. **Gameificação e QR CODE: Ferramentas motivadoras utilizadas nas aulas de ciencias da natureza em EaD para aprendizagem dos conteúdos.** In: Anais do 23º

CIAED -Congresso Internacional ABED de Educação a Distância, realizado de 17 a 21 de Setembro de 2017, em Foz do Iguaçu - PR. 2017b

FERREIRA, G.R.A.M.; PEREIRA, S.P.O. **Atividade Gamificada em Saúde: entendendo as viroses e seus métodos de transmissão e prevenção como atividade lúdica no ensino de ciências e biologia.** In: Anais do 23º CIAED -Congresso Internacional ABED de Educação a Distância, realizado de 17 a 21 de Setembro de 2017, em Foz do Iguaçu - PR. 2017c

LARA, Isabel Cristina Machado de. Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série. São Paulo: Rêspel, 2003. Disponível em: . Acesso em: 16 out. 2020. MOITA, F. Game on: Jogos eletrônicos na escola e vida da geração @. Campinas: Alínea, 2007.

NUNES, Maria Rosinete Ayres da Nóbrega. **Wordwall:** ferramenta digital auxiliando pedagogicamente a disciplina de ciências/ Maria Rosinete Ayres da Nóbrega Nunes. - Patos, 2020. 26 f. il. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de Ciências e Matemática) - Instituto Federal da Paraíba, 2020. Disponível em [https://repositorio.ifpb.edu.br/bitstream/177683/1620/1/WORDWALL%20FERRAMENTA%20DIGITAL%20AUXILIANDO%20PEDAGOGICAMENTE%20A%20DISCIPLINA%20D E%20CIENCIAS_Maria%20Rosinete%20Ayres%20Nunes.pdf](https://repositorio.ifpb.edu.br/bitstream/177683/1620/1/WORDWALL%20FERRAMENTA%20DIGITAL%20AUXILIANDO%20PEDAGOGICAMENTE%20A%20DISCIPLINA%20D%20E%20CIENCIAS_Maria%20Rosinete%20Ayres%20Nunes.pdf) : Acesso em 20 de no. De 2022.

MATTAR, João. **Games em Educação:** como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson PrenticeHall, 2010.

NÓVOA, António. **Os professores e as histórias da sua vida.** In: NÓVOA, António (Org.). Vidas de professores. Porto: Porto Editora, 1992

OLIVEIRA, P. P. M. O YouTube como Ferramenta Pedagógica. In: Simpósio Internacional de Educação a Distância / Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância, 2016, São Carlos. Anais eletrônicos... São Carlos:2016. p. 1-14.

OLIVEIRA, V. L. M. A pesquisa narrativa: uma introdução. Revista Brasileira de Linguística Aplicada. Disponível em: <<https://www.scielo>.

br/j/rbla/a/gPC5BsmLqFS7rdRWmSrDc3q/?lang=pt&format=pdf
Acesso em: 17 jun. 2021.

PRENSKY, Marc. Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. De on the (NCB University Press, Vol 9 N° 5, 2001. Disponível em: . Acesso em: 22 out. 2020.

THIOLLENT, M. Metodologia da Pesquisa-ação. São Paulo, Cortez, 1996.