

O USO DO WORDWALL COMO METODOLOGIA ATIVA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DURANTE A PANDEMIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DE ESTUDANTES NA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Jael Alves da Silva Cabral¹
Elisane Barbosa de Araújo²

RESUMO

Este artigo aborda o uso do Wordwall como uma Metodologia Ativa no processo de aprendizagem durante a pandemia. Trata-se de um estudo qualitativo e descritivo, na forma de um relato de experiência construído a partir de nossa participação no Programa Residência Pedagógica 2020-2022. As atividades dispostas no trabalho foram desenvolvidas em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental I de uma escola pública de Maceió, mediante formato de ensino remoto dado a necessidade de afastamento social devido à pandemia de Covid-19. Adotou-se como aporte teórico diversos autores, dentre eles Soares (2004), Silva (2012) e Júnior e Mil (2020) que apresentam grande contribuição às temáticas em destaque nesta produção. A utilização de uma Metodologia Ativa irrompe desafios e possibilidades e a exploração aqui descrita tornou evidente a necessidade de reconhecer e aplicar estratégias que façam do processo de alfabetização um processo atrativo, prático e eficaz. A imersão da criança no digital já é uma realidade próxima nesta geração e o letramento digital é conveniente e passível de atenção do professor que, planejando ações dinâmicas para este fim, irá favorecer positivamente a aprendizagem do educando. Os resultados apontam que as crianças obtiveram uma considerável experiência com Wordwall e, embora tenha havido entraves quanto aos aspectos de participação e devolutivas em razão de problema de acesso, atestou-se a assertiva de que é uma ferramenta dinâmica capaz de estimular a aprendizagem e possibilitar um trabalho que relaciona a cultura da leitura e da escrita ao âmbito digital.

Palavras-chave: Alfabetização, Metodologias Ativas, Letramento Digital, Residência Pedagógica, Pandemia.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo refletir sobre o letramento digital considerando a realidade de uma escola estadual de Maceió, que vinculada ao Programa Residência Pedagógica- PRP, do Centro de Educação- CEDU, da Universidade Federal

¹ Graduada pelo Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, jael.silva@cedu.ufal.br;

² Mestranda em Educação com ênfase em Educação e Linguagem (PPGE/UFAL) e graduada em Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, lisaraujo200@gmail.com;

De Alagoas - UFAL, buscou estratégias para fomentar a aprendizagem dos alunos no momento de isolamento social em razão do contexto pandêmico.

A pandemia da covid-19 impactou as práticas sociais em escala global, a rotina de toda população alterou-se com vistas a conter a expansão de um vírus com potencial catastrófico que ameaçava a todos. Neste cenário de inseguranças e incertezas as escolas, assim como as demais instituições sociais deram um passo para trás com objetivo de garantir a segurança e a vida da população.

Com o avanço do vírus foi necessário possibilitar outras estratégias para a vida em sociedade, as atividades mais simples do cotidiano foram condicionadas ao isolamento de nossos lares e neste cenário a escola buscou refletir sobre as possibilidades que se desenhavam para a relação de ensino e aprendizagem.

Neste momento de pensar os caminhos para as atividades escolares no contexto pandêmico, as tecnologias digitais despontam como fontes dialógicas que possibilitaram inúmeras *lives*, formações, reuniões com todos os atores sociais que formavam a escola e assim impulsionaram a reflexão sobre as estratégias para vencer a barreira espaço-temporal imposta pelo isolamento social na pandemia.

Considerando o diálogo, necessário, entre escola e tecnologias digitais, neste momento em que o ensino presencial estava inviabilizado, outras questões vêm à tona, tanto no que diz respeito a formação dos professores, se está o instrumentalizou para a construção de sentido em espaços digitais quanto, e principalmente, no que se refere a outra ponta desse cenário o acesso aos recursos tecnológicos digitais.

A temática do uso das tecnologias digitais perpassa ainda pelo processo de letramento digital, que em maior ou menor escala fomos convocados a compreender neste momento em que a vida em sociedade se norteou pelas práticas sociais que outrora eram desenvolvidas de modo presencial para os ambientes digitais.

Neste sentido o texto trata-se de um relato de experiência que busca evidenciar a importância do letramento digital para além do aspecto de usabilidade, para compreendê-lo enquanto um processo mais amplo de interação com as multimedias que transitam nos espaços de circulação dos indivíduos e a contribuem para os processos de aprendizagem do sistema alfabético de escrita, a alfabetização.

METODOLOGIA

Esta pesquisa relato de experiência (GIL, 2008), por meio de uma abordagem qualitativa e descritiva (SAMPIERI *et al*, 2013), em analisamos as práticas de alfabetização no Programa Residência Pedagógica com foco no o uso do wordwall como metodologia ativa no processo de aprendizagem durante a pandemia: um relato de experiência de estudantes na residência pedagógica

Para análise nos debruçamos sobre as atividades dispostas no trabalho que foram desenvolvidas em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental I de uma escola pública de Maceió, mediante formato de ensino remoto dado a necessidade de afastamento social devido à pandemia de Covid-19.

A retomada da experiência foi possível por meio do aplicativo *WhatsApp* da turma, recurso pelo qual aconteciam as práticas de regência do Programa Residência Pedagógica – PRP em virtude da suspensão das aulas presenciais no contexto pandêmico. Estudantes a partir do V período do Centro de Educação- CEDU da Universidade Federal de Alagoas- UFAL encontravam-se inseridos nesta realidade tão desafiadora e que propôs revisão das práticas pedagógicas no sentido de dar possibilidades de aprendizagens a estudantes de situações diversas quanto ao acesso e aos dispositivos digitais para as aulas remotas.

As regências ocorriam nas aulas de língua portuguesa, com suporte da preceptora da turma, três vezes por semana, a partir do dialogo entre residentes e preceptoras cada gênero textual era trabalhado de forma ativa e em seguida, era solicitado sua participação em jogos pela wordwall, com vistas a proporcionar a interação dos estudantes com seus pares, construção de aspectos que aproximam do letramento digital, favorecendo que o aluno ultrapasse a esfera da usabilidade no contato com as tecnologias digitais.

REFERENCIAL TEÓRICO

A ampliação do campo das tecnologias digitais no contexto educacional é incontestável e, com o advento da pandemia de Covid-19 tornou-se primordial o uso de ferramentas e planejamento de estratégias para que de maneira remota, pudessem permitir a continuação do processo de ensino-aprendizagem. Nos últimos anos foram crescentes as buscas por recursos pedagógicos atrativos e passíveis de utilização, dado o

grande desafio de acesso por parte dos estudantes. Dentre as diversas possibilidades, as metodologias ativas põem-se como importantes alternativas a serem consideradas, uma vez que é possível utilizá-las mediante associação com as tecnologias digitais e até mesmo sem lançar mão destas.

As Metodologias Ativas se apresentam como componentes de uma área diversa, de acordo com Fonseca e Mattar (2017)

Metodologias ativas é um conceito amplo, que pode se referir a uma variedade de estratégias de ensino, como: aprendizagem baseada em problemas, problematização, aprendizagem baseada em projetos, aprendizagem por pares (ou peer instruction), design thinking, método do caso e sala de aula invertida, dentre outras. (FONSECA; MATTAR, 2017.)

Para Júnior e Mil (2020) “As Metodologias Ativas, através de suas principais características e funcionalidades, permitem estimular e desenvolver as habilidades dos alunos, por meio de um maior protagonismo do educando (...). Uma atrativa variação é a metodologia ativa baseada na gamificação que mantém foco na utilização de *games* que auxiliam na aquisição e construção de novos saberes. Não é recente o fato de que jogos são instrumentos passíveis de utilização pedagógica, entretanto, é cabível pontuar que esta utilização envolvendo o despertar da aprendizagem tratando o educando como agente autônomo e consciente desse processo, estando ainda imerso na interação com seus pares e professor-mediador é uma tarefa desafiadora e necessária. De Araújo Loiola e Mourão (2021) “Os jogos didáticos são recursos disruptivos que proporcionam aos alunos novas experiências favorecendo uma aprendizagem mais leve e simples, pois enquanto jogam, aprendem com mais eficiência.”

Esse tipo de metodologia ressalta a construção de saberes de forma interativa, mas não só isso, pois oferece maneiras de aprender por meio de ambientes os quais os estudantes já estão habituados e devido à proximidade existente com os jogos digitais eles são levados à construção do conhecimento por meio de elementos já conhecidos e que são sinônimo de diversão para eles, sendo atribuída também a função educativa. Ainda em tempo, Júnior e Mil (2020) afirmam que

(...) as Metodologias Ativas representam importante conjunto de práticas para o desenvolvimento do conhecimento coerente com o contexto e a vida do aprendiz, especialmente no sentido de transformar



informações em conhecimento, de modo a propiciar uma formação mais plena. (JÚNIOR; MIL, p. 26, 2020.)

Isto posto, dentre as diversas ferramentas encontrou-se no *Wordwall* a possibilidade de auxílio ao processo de alfabetização por apresentar considerável versatilidade e praticidade. O *Wordwall* “é uma plataforma projetada para a criação de atividades personalizadas, em modelo gamificado” (FONSECA MIRANDA, 2020) permitindo a construção e edição de jogos de forma gratuita, existindo também opções para assinantes. É possível utilizar *quizes*, caça-palavras, pares correspondentes, verdadeiro ou falso e muitas outras modalidades de jogos disponíveis no painel de criação.

Apresentado o conceito de Metodologias Ativas, suas características, tipos e possibilidades é necessário ainda fazer menção à Santos (2020) que declara que “O fato de se utilizar as ferramentas e a potencialidade da internet em tempos de globalização não significa novas formas ou práticas pedagógicas de ensino”, sendo essa assertiva uma importante verdade que deve ser sempre considerada já que para além da utilização de recursos, para ser considerada uma Metodologia Ativa é preciso assumir intencionalidade pedagógica, ênfase na interação e construção de saberes cujos objetivos estão previamente estabelecidos e coerência.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo Kenski (2012) as tecnologias digitais atuam como um “espaço possível de integração e articulação de todas as pessoas conectadas com tudo que existe no espaço digital, o ciberespaço” (p.34), considerando a realidade educacional, a pandemia exigiu que formas diferentes fossem direcionadas para que a relação dialógica de ensino-aprendizagem acontecesse, considerando o fechamento das escolas, a impossibilidade da presencialidade favoreceu que desafios já presentes no ambiente escolar tornassem ainda mais latentes, como a evasão dos alunos, ainda mais sensível quando pensamos naqueles que se encontram no ciclo de alfabetização.

Desta realidade, por vezes permeada por desigualdades de acesso, vivenciar a experiência na turma de 2º ano do ensino fundamental foi importante para que pudéssemos visualizar que “a presença de uma determinada tecnologia pode induzir profundas mudanças na maneira de organizar o ensino” (KENSKI, 2012, p. 44), ressaltando a articulação teoria e prática num cenário em que muitas subjetividades se cruzam na produção dos sentidos e significados que marcam a aquisição da língua escrita, Alfabetização, e para além urge a necessidade de favorecimento do letramento digital.

No momento anterior a pandemia, a relação que estabelecíamos com as tecnologias eram as de uso privado, para atividades do cotidiano, por meio de aplicativos de banco, de comunicação, e-mails e buscas sobre questões variadas, evidenciando que” O uso do computador e da Internet é tão sócio-histórico quanto os usos que se fizeram do livro, do jornal, da revista ou da televisão. A diferença parece estar na natureza do meio, que permite ações antes não facilitadas pelo papel” (RIBEIRO, 2017, p. 28), assim o isolamento social não nos deu outra alternativa, a vida tornou-se mediada pelas tecnologias digitais em muitas instancias desde as relações privadas até as mais complexas quanto a relação de ensino-aprendizagem.

Professores e toda a equipe que partilham do ambiente escolar foram imersos em discussões que envolvem o letramento digital, aqui entendido como a “[...] ampliação do leque de possibilidades de contato com a escrita também em ambiente digital (tanto para ler quanto para escrever)” (COSCARELLI; RIBEIRO, 2005, p. 9), tendo em vista as múltiplas linguagens que despontam das aulas medidas pelas tecnologias digitais, o aparecimento de memes, figurinhas, bem como de plataformas como wordwall para tornar o aluno ainda mais ativo no processo de construção do conhecimento.

Segundo Falkembach (2006, p. 1)

Os jogos educacionais computadorizados são softwares que apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. Nesses jogos a abordagem pedagógica adotada utiliza a exploração livre e o lúdico e como consequência estimula o aprendiz. Os jogos digitais auxiliam na construção da autoconfiança e podem incrementar a motivação no contexto da aprendizagem. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos, de emoção e propicia a aprendizagem de comportamentos adequados e adaptativos. (FALKEMBACH, 2006.)

A plataforma Wordwall insere-se entre os recursos mais utilizados neste momento de afastamento das salas de aula, por compreender sua potencialidade no que se refere a atividades que valorizam a autoria, o fortalecimento da autonomia, tornando as aulas dinâmicas e a aprendizagem significativa, pois por meio de atividades que trabalhem os diversos gêneros textuais o aluno irá mobilizar seus conhecimentos prévios e avançar na construção de novos olhares sobre as temáticas estudadas.

Partindo da perspectiva de Freire (2011, p. 47) “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” é neste olhar da valorização dos saberes que o aluno já traz consigo e na ampliação do letramento digital que atividades que possibilitem a autonomia e interação dos alunos são fundamentais.

Savi e Ulbricht (2008) chamam a atenção para a intencionalidade dos jogos educacionais que “para serem utilizados como instrumentos educacionais os jogos devem conter ainda algumas características específicas para atender as necessidades vinculadas à aprendizagem”. (p. 2), neste estudo os jogos surgiam enquanto reforçador das discussões suscitadas nos momentos síncronos e das percepções dos alunos dos momentos assíncronos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O contexto pandêmico acentuou as desigualdades sociais e estabeleceu formas inéditas e impensáveis de sociabilidade frente ao inimigo invisível que permeou (e de certo modo ainda permeia) a vida em sociedade.

No campo educacional as demandas infladas pelo isolamento social e por consequência o distanciamento das salas de aula trouxe novos motivos para dialogarmos sobre o que fazer, como fazer e ainda vencer os desafios das desigualdades de acesso tanto a internet quanto aos suportes pelos quais as aulas eram ministradas.

No recorte do programa residência pedagógica, do centro de educação - CEDU/UFAL e no que tange ao desenvolvimento do trabalho pedagógico, articulando residentes e preceptores, percebemos que ao longo das regências na 2º ano do ensino

fundamental, o aplicativo WhatsApp possibilitou a interação e a continuidade da relação de ensino e aprendizagem num cenário desafiador para todos.

A estratégias de utilização do aplicativo *WhatsApp* orientada pela professora supervisora possibilitou o olhar para as múltiplas linguagens, neste contexto impulsionando os alunos a ampliar seu repertório linguístico e seus saberes em torno do letramento digital, considerando a multiplicidade de semioses que interagem na construção dos sentidos e significados.

Os achados da pesquisa apontaram que mesmo com todos os percalços que se apresentaram à turma, a falta de acesso, à ausência dos suportes necessários para a participação nas aulas em momentos síncronos, houve também a ampliação dos conhecimentos alfabéticos e também ao letramento digital, no sentido de compreender a língua enquanto processo vivo, que se dá na interação dos sujeitos com os textos que circulam socialmente em suas diversas representações.

Considerando as atividades propostas, no que se refere a aprendizagem do sistema alfabético de escrita, compreendemos que as regências ampliaram não apenas os saberes linguísticos dos alunos mas também oportunizaram experiências significativas para os futuros professores que interagindo com o universo das salas de aula num cenário de afastamento social conseguiram dialogar com estudantes que numa etapa singular de suas vidas, a alfabetização, encontravam-se distantes da mediação da professora na sala de aula.

Ao final da experiência no Programa Residência Pedagógica, percebemos que no que se refere ao letramento digital, que recebia pouca ênfase visto que a presencialidade já supria as necessidades da turma, avançou significativamente, tanto para residentes que superaram a esfera da usabilidades para a postura de autores em espaços digitais, tanto no que diz respeito à construção de jogos, atividades *online* e desafios que mobilizam a turma a construção de uma consciência crítica e reflexiva em torno do letramento digital.

Ademais vivenciar este processo de redefinição e ressignificação da prática docente frente ao contexto pandêmico contribui para a inserção dos residentes, futuros professores, nas discussões que as escolas e os atores sociais que nela interagem realizaram ao longo desse tempo, evidenciando o compromisso de ofertar uma educação de qualidade para todos e na elaboração de caminhos para que a construção de conhecimento não seja interrompida mesmo longe do contexto presencial.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa. (Orgs.). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. O LÚDICO E OS JOGOS EDUCACIONAIS. 2007. Revista Mídias na Educação. CINTED-UFRGS, Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf> Acesso em: 22 jul de 2022.

FONSECA MIRANDA, Janete. **Jogos digitais educacionais: uma possibilidade para ensinar e aprender probabilidade nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2020.

FONSECA, Sandra Medeiros; MATTAR, João. Metodologias ativas aplicas à educação a distância: revisão da literatura. **Revista EDaPECI**, v. 17, n. 2, p. 185-197, 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo, Paz e Terra, 2011.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

JÚNIOR, José Lotumolo; MIL, Daniel. **Reflexões sobre Metodologias Ativas como abordagem pedagógica no contexto brasileiro**. Conjectura: Filos. Educ., Caxias do Sul, RS, Ahead of Print, v. 25, 2020.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

RIBEIRO, A. E. Letramento digital: um tema em gêneros efêmeros. **Revista da ABRALIN**, [S. l.], v. 8, n. 1, 2017. Disponível em: <https://revista.abralin.org/index.php/abralin/article/view/1002>. Acesso em: 4 set. 2022.

SAMPIERI, Roberto Hernández; COLLADO, Carlos Fernández; LUCIO, Maria Del Pilar Baptista. **Metodologia de Pesquisa**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.



SANTOS, CLAITONEI SIQUEIRA. Educação escolar no contexto de pandemia. **Revista Gestão & Tecnologia**, v. 1, n. 30, p. 44-47, 2020.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. **Jogos digitais educacionais**: benefícios e desafios. *Renote*, v. 6, n. 1, 2008.

SILVA, Solimar Patriota. Letramento digital e formação de professores na era da web 2.0: o que, como e por que ensinar. **Hipertextus Revista Digital**, n. 8, p. 1-13, 2012.