ISSN: 2675-813X V. 5, Nº 2, 2024

WORDWALL: INTERFACES DA PLATAFORMA FRENTE À ALFABETIZAÇÃO

DAIANE ALINE LANGER WEISSHEIMER

RESUMO

O presente relato tem como objetivo analisar o uso da plataforma digital Wordwall e suas interfaces no processo de alfabetização, discutindo suas funcionalidades e as práticas do professor frente a utilização da gamificação com alunos inseridos neste ciclo. A gamificação, por sua vez, se constitui de mecanismos tecnológicos a fim de incentivar de maneira lúdica, o aprendizado de modo significativo. Em uma era tecnológica, onde crianças estão inseridas em uma sociedade digital, o contexto escolar não pode ficar à mercê. Assim, a presente pesquisa visa ofertar aos educadores, possibilidades de ensino frente a alfabetização, com a utilização de recursos criativos e relevantes ao aluno. A problematização dá-se da seguinte maneira: como a plataforma Wordwall pode contribuir no processo de alfabetização? A plataforma, em linhas gerais, proporciona ao usuário a aplicabilidade de jogos de memória, associações, *quizes*, jogos de palavras e outros, personalizando o conteúdo estudado em sala de aula, em uma proposta enriquecedora. Para a construção do resumo, utiliza-se o método de revisão bibliográfica com foco nos autores MURR e FERRARI (2020); MAGDA SOARES (2016) e outros. Após análises teóricas, utilizou-se a plataforma Wordwall e constatou-se que a mesma pode ser utilizada por professores-alfabetizadores, a fim de facilitar o ensino-aprendizagem, tornando as aulas mais práticas e prazerosas. Na utilização das tecnologias, o aluno aprende regras, conceitos e conteúdos por meio de uma didática ativa. Para que a plataforma seja utilizada em sua maior eficácia, é importante que o educador planeje suas aulas, pensando em estratégias de ensino digitais que possam favorecer o ensino-aprendizado.

Palavras-chave: Educação; Gamificação; Alfabetização; Wordwall; Tecnologia.

1 INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização (1º e 2º ano do Ensino Fundamental) não é um processo simples. Demanda do educador uma infinidade de recursos e práticas assertivas afim de alcançar o resultado desejado, tal como Magda Soares (2016) descreve: uma "a ação de ensinar – aprender a ler e escrever".

Além da prática do professor-alfabetizador, buscando novas possibilidades de ensino e métodos eficazes, habilidades e competências devem ser desenvolvidas no aluno antes da alfabetização propriamente dita, entre elas é possível destacar a coordenação motora ampla, lateralidade, habilidades linguísticas, conhecimento das letras e fonemas e um vocabulário amplo. Com base na Teoria Histórico-Cultural, criado pelo psicólogo soviético Lev Semionovitch Vygotski (1896-1934), vale destacar que o contexto social, político, econômico e cultural em que a criança está inserida irá moldar o indivíduo em questão, através das interações sociais e historicamente acumuladas.

Atualmente, a tecnologia faz-se presente na rotina da maioria dos cidadãos brasileiros e interfere nas relações sociais e práticas. Partindo do pressuposto que as crianças estão inseridas em um mundo tecnológico, a problematização do presente estudo dá-se da seguinte maneira: como a plataforma Wordwall pode contribuir no processo de alfabetização?

Desta forma, o texto vigente tem por objetivo analisar as interfaces da plataforma

DOI: 10.51189/conbraed2024/32213

Wordwall[1] frente à alfabetização, desenvolvendo apresentações sobre as suas funcionalidades com base no processo de ensino-aprendizagem, bem como as práticas do professor na utilização da gamificação.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Para a construção do presente texto, tem-se como metodologia a referência bibliográfica com ênfase nos autores MURR e FERRARI (2020); MAGDA SOARES (2016) e outros. Em uma descrição de ideias relevantes sobre a temática, busca-se ampliar o repertório científico sobre gamificação, destacando a plataforma Wordwall e apresentando suas funcionalidades frente à alfabetização.

O presente texto explana-se em uma natureza qualitativa através de estudos bibliográficos sobre o uso das tecnologias na educação, inserção das mídias na alfabetização e a utilização da plataforma Wordwall no ciclo de alfabetização. Avalia-se ainda, a importância do planejamento do educador sobre o uso da plataforma como método de despertar o interesse dos alunos, através de conteúdos explanados de maneira criativa e significativa.

O uso da plataforma, de maneira planejada em uma ação pedagógica, torna-se um meio didático e interativo, uma vez que os jogos digitais proporcionam ao usuário "a impressão de que são imunes a distrações e que nada é capaz de desconcentrá-los" (Savi; Ulbricht, 2008).

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em uma sociedade digital onde grande parte das crianças brasileiras possuem acesso às tecnologias, é possível averiguar o quanto o uso das telas influencia o ser humano. Esta influência tornou-se palpável no ano de 2020 em meio a pandemia do COVID-19, onde, em decorrência da transmissão do vírus, escolas, comércios, igrejas e outros estabelecimentos, em estado de emergência mundial, fecharam suas portas para o atendimento ao público. As escolas, por sua vez, com a suspensão das aulas presenciais, utilizaram meios digitais para que o aprendizado dos alunos não fosse prejudicado, através de aulas remotas e acompanhamento online (Grossi; Minoda e Fonseca, 2020).

A partir desta compreensão, com o retorno gradativo das aulas presenciais e o controle dos casos do coronavírus, deu-se a devida importância ao utilizar as mídias digitais a fim de acrescentar conhecimento, valorização ao conteúdo e ludicidade aos alunos, uma vez que os mesmos possuem facilidade para dominar estas práticas.

A aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras contribui para um desenvolvimento prático do aluno com o conteúdo estudado e introduz regras de convívio social, além de agregar criatividade, motivação e prazer. A gamificação, por sua vez, vem sendo utilizada por pesquisadores, estudiosos e professores, como um meio de aprendizagem eficaz e prática aos alunos.

A gamificação é uma forma de utilizar estratégias de jogos através de games em plataformas digitais, promovendo aprendizagens, soluções, ações e estratégias (Murr e Ferrari, 2020). É possível conceituá-la da seguinte maneira:

> A gamificação, tradução do termo em inglês "gamification", pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real. O uso desses elementos – narrativa, feedback, cooperação, pontuações etc. – visa a aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando (MURR e FERRARI, p. 07, 2020).

Em decorrência da necessidade da utilização dos recursos tecnológicos nos dias atuais,

[1] Disponível em: https://wordwall.net/pt

DOI: 10.51189/conbraed2024/32213

o uso das tecnologias foi incluso na Base Nacional Comum Curricular (2018): “criar soluções tecnológicas para problemas; utilizar linguagem digital; e, compreender, utilizar e criar TDIC” valorizando os conhecimentos sobre o mundo, bem como destaca Tori:

> O cérebro dos “nativos digitais” se desenvolveu de forma diferente em relação às gerações pré-internet. Eles gostam de jogos, estão acostumados a absorver (e descartar) grande quantidade de informações, a fazer atividades em paralelo, precisam de motivação e recompensas frequentes, gostam de trabalhar em rede e de forma não linear (TORI, 2010 p. 218).

A educação pode se beneficiar destes elementos para que o ensino-aprendizado ocorra com entusiasmo. Todavia, para que a gamificação seja utilizada de maneira eficaz é válido que o professor simule situações desafiantes aos alunos a fim de que consigam buscar possibilidades, em uma ação motivadora para alcançar o resultado final. Através de uma atividade lúdica e digital, o aluno poderá conceituar o conteúdo de maneira satisfatória em um processo de aprendizagem.

O engajamento dos alunos neste processo deve ser “voluntário, é colaborativo e gera competição saudável entre as pessoas que participam da atividade” (Murr e Ferrari, 2020). Muitos são os pontos positivos deste método, pois incentiva a criança ao aprendizado, auxilia na construção de regras, desenvolve a autoconfiança, a superação e o engajamento, motivando os estudantes:

> O aspecto social e a cooperação, por exemplo, elementos muito importantes em vários jogos, podem ser aproveitados com mais ênfase na educação. A exploração, pesquisa, curiosidade, autossuperação, construção (e não a destruição) são outras características que podem ser usadas de maneira positiva, de modo a potencializar o aprendizado e motivar os estudantes (MURR e FERRARI, p. 18, 2020).

A alfabetização é um processo que requer didática e metodologias lúdicas com o objetivo de desenvolver habilidades de leitura e escrita. Nesta conjuntura, Frade (2005) relembra que é rotineiro a utilização de metodologias ultrapassadas e que pouco auxiliam na construção de uma aprendizagem contextualizada, bem como é necessário “localizá-las em práticas que as retomam em outras épocas e ambientes e, finalmente, a conhecer inovações”. Desta forma, a gamificação torna-se uma metodologia atual com grande potencial para envolver os educandos em práticas cotidianas, que ao ser trabalhado de forma tradicional poderiam se tornar “cansativas e tediosas” (COSTA e VIEIRA, 2021, p. 27752).

Por sua vez, a plataforma Wordwall, de acesso livre e gratuito, disponível em https://wordwall.net/pt, oferece possibilidades de utilização do conteúdo escolar em organizações lúdicas, através da criação de jogos didáticos, incentivando os alunos na apropriação dos conhecimentos e habilidades. Projetada para a criação de jogos educativos, de maneira interativa, em uma participação ativa do aluno com o conteúdo, a plataforma pode ser utilizada em sala de aula ou ainda, de maneira remota, como apoio pedagógico ao aluno, tornando-se um auxílio ao professor.

Com uma interface fácil e prática, dinamizando o ensino, no acesso gratuito, a plataforma permite que o usuário crie até 5 atividades com 18 modelos de atividades. No acesso pago, é possível utilizar 33 modelos, dentre eles, como mostra na figura abaixo:

DOI: 10.51189/conbraed2024/32213

Figura 1 *- Modelos*

Fonte: https://wordwall.net/pt Acesso em 15 fev. 2024

Figura 2 *- Modelos*

Fonte: https://wordwall.net/pt Acesso em 15 fev. 2024

Ao selecionar o modelo desejado, o professor-alfabetizador poderá utilizar os conteúdos necessários para o processo de aquisição da leitura e escrita, de acordo com seu planejamento e objetivo. Para a construção da atividade abaixo (figuras 3 e 4), tomou-se como base o conteúdo correspondência fonema-grafema, com base no método fônico, indicando palavras que iniciam com o mesmo som. É possível adicionar imagens, representando a palavra, tal como realizado na figura abaixo:

Figura 3 *– Escolha das palavras*

Fonte: https://wordwall.net/pt/create/entercontent?templateId=3 Acesso em 15 fev. 2024

DOI: 10.51189/conbraed2024/32213

Figura 4 *- Jogo*

Fonte: https://wordwall.net/pt/resource/68419750/quais-palavras-iniciam-com-o-mesmo-som Acesso em 15 fev. 2024

Nesta etapa, o aluno deve arrastar as palavras acima sobre o espaço indicado, formando duplas que iniciam com o mesmo fonema. Sobre a utilização da consciência fonética para a alfabetização, Magda Soares (2010) em seu livro "Alfaletrar – toda a criança pode aprender a ler e escrever", destaca:

> É fundamental esclarecer que o que se propõe neste livro não é um "método", mas uma orientação para ensinar com método, fundamentando-se em uma concepção de aprendizagem da língua escrita que articula contribuições de várias ciências: da psicogênese da escrita, da psicologia do desenvolvimento cognitivo e linguístico, da psicologia cognitiva da leitura e das ciências linguísticas que estudam a escrita, sobretudo a Fonética e a Fonologia. Todas essas ciências contribuem com "evidências científicas" para a compreensão do processo de alfabetização e, em decorrência disso, para o ensino. (SOARES, 2020, p. 112).

A plataforma permite introduzir cronômetro para a conclusão da atividade. Ao finalizá-la, clicando em "enviar respostas", a plataforma direciona os erros e acertos, possibilitando um novo jogo. Vale destacar que após a criação da atividade, a mesma disponibiliza o link, podendo ser compartilhado com alunos e famílias. O usuário pode salvar a atividade, tornando-a pública ou em modo privado. Na aba "minhas atividades", as atividades geradas pelo usuário ficam salvas, permitindo a edição. Na aba "Meus resultados" ficam salvos os rankings dos jogos realizados, permitindo ao professor uma revisão do seu planejamento, analisando, refletindo e avaliando suas práticas pedagógicas. Libâneo (2013), descreve que:

> O planejamento escolar é uma tarefa docente que inclui tanto a previsão das atividades didáticas em termos da sua organização e coordenação em face dos objetivos propostos, quanto a sua revisão e adequação no decorrer do processo de ensino. O planejamento é um meio para se programar as ações docentes, mas é também um momento de pesquisa e reflexão intimamente ligado à avaliação (LIBÂNEO, 2013, p. 245).

Para que os objetivos propostos pelo educador sejam alcançados com eficácia, é imprescindível o planejamento estruturado e aberto, como um caminho a ser percorrido. Os

jogos, neste processo, necessitam ser planejados e pensados pelo professor, bem como acordados com a turma. É importante que o aluno tenha consciência que através de jogos prazerosos muitos conhecimentos estarão sendo adquiridos.

4 CONCLUSÃO

Diante da temática, dado o exposto, a plataforma Wordwall pode ser uma aliada ao trabalho do professor-alfabetizador, potencializando habilidades e competências, bem como o processo educacional, através de jogos digitais e interativos onde o aluno desenvolve-se por meio de aprendizagens ativas.

Rodrigues, Palhano e Vieceli (2021) analisam que "nas escolas, os alunos devem ser protagonistas do seu próprio aprendizado, utilizando ferramentas digitais". Em uma sociedade onde a maioria dos cidadãos é digitalizado, a escola não pode ficar de fora deste contexto. A gamificação alia o conhecimento a prática curricular, desenvolvendo no estudante o prazer pelos estudos.

A plataforma Wordwall possibilita aos alunos do ciclo de alfabetização a organização dos conteúdos curriculares por meio de jogos didáticos. A leitura e a escrita, neste processo, podem ser construídas de maneira lúdica e atrativa. Vale destacar que o planejamento do professor é importante para que o ensino-aprendizagem aconteça em sua amplitude, uma vez que a plataforma disponibiliza um campo com os resultados obtidos pelos alunos como meio de rever sua prática pedagógica.

A consciência crítica da utilização de plataformas digitais pelos educadores será agregada a partir de formações continuadas e da utilização prática em sala de aula, observando suas diversas possibilidades e interações. Para tanto, é imprescindível que haja reflexões acerca das práticas pedagógicas e de novas possibilidades no campo educacional, como cita o autor:

> O engajamento do aluno em relação a novas aprendizagens é subsidio essencial para ampliar suas potencialidades. Assegurar um ambiente dentro do qual os alunos possam reconhecer e refletir sobre suas próprias ideias; aceitar que outras pessoas expressem pontos de vista diferentes dos seus, mas igualmente válidos e possam avaliar a utilidade dessas ideias em comparação com as teorias apresentadas pelo professor (JÓFILI, 2002, p. 196).

Wordwall pode ser uma grande aliada ao professor na construção do aprendizado frente as metodologias ativas, bem como, na objeção da alfabetização, ciclo este tão necessário e importante para a construção do aluno como ser crítico, pensante e analítico, essencial para o desenvolvimento de cidadãos conscientes e engajados.

REFERÊNCIAS

BRASIL. MEC. **Base Nacional Comum Curricular**, 2019. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 15 fev. 2024.

COSTA, M. A. de S. VIEIRA. S. de P. **Gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento**, Brazilian Journal of Development, 2021.

FRADE, I. C.A.da S.;VAL, M. da G. C.;BREGUNCI, M. das G.de C. **Métodos e didáticas de alfabetização: história, características e modos de fazer de professores: caderno do professor.** Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005

GROSSI, M. G. R.; MINODA, D. de S.; FONSECA, R. G. P. **Teoria e Prática da**

Educação, v. 23, n.3, p. 150-170, setembro/dezembro 2020. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/TeorPratEduc/article/view/53672>. Acesso em: 15 fev. 2024.

JÓFILI, Zélia. **Um modelo operatório para construção de conhecimento.** Pernambuco, v. 50, nº 2, p. 242, 2002.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2013.

MURR, C. E.; FERRARI, G. **Entendendo e aplicando a gamificação**, 2020. Disponível em < https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>Acesso em 15 fev. 2024.

RODRIGUES, G. P. P. PALHANO, M. VIECELI, G. **O uso da cultura maker no ambiente escolar**. Revista Educação Pública, v. 21, nº 33, 31 de agosto de 2021. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/33/o-uso-da-cultura-maker-no-ambiente-escolar. Acesso em 15 fev. 2024.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania R. **Jogos Educacionais Digitais: Benefícios e Desafios.** CINTED-UFRGS, 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405/8310 > Acesso em 15 fev. 2024.

SOARES. M. **Letramento: um tema em três gêneros**. 3 ed. 3. Reimp. Belo horizonte: Autêntica Editora, 2016. 128p.

TORI, R. **Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distância em ensino e aprendizagem.** São Paulo: Editora Senac-SP, 2010.

VYGOSTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

DOI: 10.51189/conbraed2024/32213