

# **RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O USO DA FERRAMENTA WORDWALL NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS NA UNIDADE DE TECNOLOGIA DO ALTO SANTA TEREZINHA**

## **INTRODUÇÃO**

Com o advento da tecnologia e o aumento de seu uso e aplicabilidade, cada vez mais disponível e presente no nosso dia a dia, é inevitável que as pessoas busquem um maior conhecimento nessa área. Nesse sentido, o panorama se estendeu a educação, principalmente diante deste momento pandêmico que o mundo está inserido, visto que os alunos podem acessar a tecnologia em qualquer local, hora e também sem limite de idade. No entanto, o desafio dos professores, assim como o da escola, é romper as barreiras dos métodos tradicionais utilizados por anos seguidos, permitindo o acesso às novas tecnologias, assim como ter as ferramentas necessárias para o uso delas nas escolas. Hoje, o modelo de aprendizagem ao que denominamos de convencional ou tradicional, no qual o professor apenas transmite o conhecimento aos alunos, vem sendo alvo de críticas e questionamentos por parte dos estudiosos da educação, que defendem uma sala de aula na qual os alunos sejam autônomos e possam utilizar as tecnologias digitais para construir projetos visando a fabricação dos mais variados materiais, usando a criatividade, o trabalho em grupo, compartilhando e colaborando para uma nova experiência de ensino aprendizagem. O que se tem hoje nas escolas é uma desintegração entre educação e contextos, e a aprendizagem se dá como um processo isolado da realidade social, sem visível aplicação e utilidade para grande parte dos "conteúdos". Este modelo de escola está consolidado, "[...] e, por inércia e falta de visão dos decisores políticos, continua a ser seguido fielmente, ainda que adornado com uma superficial camada de tecnologia que lhe empresta uma aparência de modernidade, sem, no entanto, lhe mudar nada de essencial" (FIGUEIREDO, 2016, p. 812).

Nesse sentido, a Prefeitura do Recife implantou as Unidades de Tecnologia na Educação e Cidadania - UTEC, que são responsáveis pelas Escolas Municipais, objetivando que elas possam realizar ações de inclusão e promoção de acesso à cultura digital na comunidade a qual está inserida.

Em meu campo de trabalho, como professora de Tecnologia na Unidade de Tecnologia – Alto Santa Terezinha, quando atendemos a Educação de Jovens e Adultos, muitos estão inseridos no grupo da Educação Especial apresentando as mais variadas limitações, além da dificuldade que a maioria tem em manusear os dispositivos tecnológicos, percebi que o uso das ferramentas desperta o desejo e a curiosidade, visto que esses discentes já fazem uso dos dispositivos mais comuns fora da sala de aula e quando não o fazem, querem muito manusear os computadores da Unidade.

Portanto, o objetivo deste relato é dissertar sobre a experiência da autora na condução de três turmas da EJA, módulos 1, 2 e 3, desenvolvida com metodologia participativa, na qual procurou-se identificar e propor novos métodos de alfabetização e letramento aos componentes de cada grupo,

utilizando o Wordwall como ferramenta de criação de material para os alunos em formato de jogos eletrônicos.

### **O LOCAL E A PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS NOS GRUPOS**

As atividades foram realizadas na Unidade de Tecnologia na Educação e Cidadania – UTEC Alto Santa Terezinha, localizada dentro do Compaz Eduardo Campos que fica na Av. Aníbal Benévolo, S/N - Linha do Tiro, Recife – PE.

Os atendimentos aos grupos ocorreram de Março a Junho de 2022, de terça a quinta, das 20 horas até as 21 horas, cada turma em um dia da semana, sendo elas: Módulo 1, 2 e 3, com 62 alunos no total.

### **AS ETAPAS DESENVOLVIDAS NO GRUPO**

A proposta inicialmente foi conversada com os professores das turmas, no intuito de verificar quais aspectos eles gostariam que fossem abordados nos atendimentos, já que as aulas são vinculadas aos conteúdos trabalhados em cada módulo na escola, o que nos levou a pensar em atividades voltadas para a identificação de letras, consciência fonológica, escrita e leitura de palavras, que poderiam ser trabalhadas nos mais variados jogos dentro da ferramenta wordwall, a partir das dificuldades relatadas pelos professores e da defasagem das turmas, potencializando as aulas dos professores tutores das turmas. De acordo com Alves, Minho e Diniz (2014, p. 76): A gamificação se constitui na utilização da mecânica dos games em cenários non games, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento. Compreendemos espaços de aprendizagem como distintos cenários escolares e não escolares que potencializam o desenvolvimento de habilidades cognitivas [...].

Após esse levantamento, pensamos em palavras chaves a serem trabalhadas com temas variados, pudemos aproveitar inclusive datas comemorativas, como Páscoa e festa junina, no intuito de ampliar o vocabulário, os sentidos e significados das palavras estudadas.

Alguns aportes foram utilizados para ajudar a chegarmos nessas palavras como pequenos textos, poemas e parlendas.

De início apresentamos cada jogo, indicando quais eram as regras, que os jogos tinham tempo cronometrado, que eles seriam seus próprios concorrentes tendo que se melhorar a cada partida e também ajudando no uso dos dispositivos, já que muitos nunca haviam manuseado o teclado e o mouse. Depois, apresentamos o jogo, demonstrando como funcionava e o que teriam que fazer, para que assim iniciassem a partida individual, cada um em seu dispositivo.

Durante os atendimentos nos deparamos com várias dificuldades, iniciando pela motricidade refinada dos estudantes, pois precisaram de tempo para treinar nos dispositivos, como clicar adequadamente, visualizar as respostas, escrever no teclado, mover o mouse com destreza até que conseguissem realizar a atividade com atenção e reflexão sobre as respostas. Por este motivo, todos repetiam o mesmo jogo ao menos duas vezes para se familiarizar com o dispositivo e focar no que cada partida estava desenvolvendo.

Os jogos eram divididos em: 1. Caça Palavras: Palavras escondidas em uma grade de letras para que possam ser encontradas; 2. Encontre a combinação: Tocar na resposta de acordo com a

imagem; 3. Abra a caixa: Revelar o item clicando na imagem e palavra; 4. Anagrama: colocar na ordem as letras das palavras; 5. Pares Correspondentes: Tocar em um par de peças de cada vez para revelar se elas combinam; 6. Questionário de programa de televisão: Um questionário de múltipla escolha com tempo, linhas da vida e uma rodada bônus, 7. Perseguição do labirinto: Correr para a área da resposta correta, evitando os inimigos; 8. Avião: Usar toques do teclado para voar para as respostas corretas e evitar incorretas; 9. Combinação: Arrastar e soltar cada palavra-chave ao lado de sua definição; 10. Questionário: Uma série de perguntas de múltipla escolha para responder e prosseguir; 11. Cartas aleatórias: Distribuir as cartas para conhecer as palavras e suas respectivas representações; 12. Roda aleatória: Girar a roda para ver qual item aparece; 13. Estouro do balão: Estourar os balões para soltar cada palavra-chave dentro de sua definição correspondente.

As aulas começavam sempre com a apresentação das palavras em formato de poesia, texto ou até listas, depois seguíamos para o jogo roda aleatória ou Cartas aleatórias, para que assim os alunos conhecessem as palavras, fizessem a leitura delas, assim como a leitura das imagens e saibam como elas se escrevem, conversamos um pouco sobre que grupo de palavras elas pertencem e se pertencem a algum tema, depois iniciamos os jogos pela ordem que a ferramenta Wordwall se apresenta.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A estratégia facilitou o ensino do sistema da escrita e da linguagem em seus usos sociais, possibilitando o conhecimento das letras, as formas gráficas, os valores sonoros e a ordem no alfabeto.

Também pudemos constatar que esses alunos necessitam de serem incluídos tecnologicamente, além de aprenderem conteúdos formais, assim como de terem uma estrutura com instalações físicas e materiais disponíveis e viáveis, e uma sistematização de atividades e propostas que envolvam a tecnologia, para que eles se sintam produtivos, capazes e inclusos.

A guisa de conclusão, reitera-se que a presente iniciativa, de elaborar um material educativo com uso da gamificação com foco na Língua Portuguesa para a Educação de Jovens e Adultos, foi uma experiência construtiva, gratificante e desafiadora. O conhecimento adquirido nesta experiência impulsionam a pesquisadora a continuar com o uso desta metodologia, a fim de potencializar a alfabetização através de recursos tecnológicos trazendo jogos com conteúdos importantes para a prática da leitura e escrita.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALVES, L. R. G., MINHO, M. R. S. e DINIZ, M. V. C. (2014). **Gamificação: diálogos com a educação**. In Fadel, L. M. et al. (Org.). "Gamificação na Educação" (pp. 74-97). São Paulo, Pimenta Cultural.

DEMO, Pedro. **Pesquisa e construção do conhecimento: metodologia científica no caminho de Habermas**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1994.

FIGUEIREDO, António Dias. **A Pedagogia dos Contextos de Aprendizagem**. In: Revista e Curriculum, São Paulo, v.14, n.03, p. 809 – 836 jul./set.2016. Programa de Pós-graduação Educação: Currículo – PUC/SP  
SILVEIRA, Fábio. Design & Educação: novas abordagens. p. 116-131. In: MEGIDO, Victor Falasca (Org.). A Revolução do Design: conexões para o século XXI. São Paulo: Editora Gente, 2016.

RIPPER, Afira Vianna. **O preparo do professor para as novas tecnologias**. São Paulo: SENAC, 1999 apud OLIVEIRA, Vera Barros de (Organizadora). **Informática em Psicopedagogia**, 2 ed. São Paulo: SENAC, 1999.