

Experiências no Pibid Matemática 2025: Proposta de ensino com metodologias ativas e tecnologias digitais no ensino por meio do Wordwall

Williane Thays Pereira de Andrade¹, Jamilly de Kássia Lourenço Pereira², Pedro Henrique Azevedo Barbosa da Silva³, Vânia de Moura Barbosa Duarte⁴

¹Universidade de Pernambuco – UPE Campus Mata Norte. E-mail: williane.pandrade@upe.br

²Universidade de Pernambuco – UPE Campus Mata Norte. E-mail: jamilly.kassia@upe.br

³Universidade de Pernambuco – UPE Campus Mata Norte. E-mail: pedro.absilva@upe.br

⁴Universidade de Pernambuco – UPE Campus Mata Norte. E-mail: vania.duarte@upe.br

INTRODUÇÃO

A dificuldade dos estudantes com conteúdos de matemática básica é uma realidade amplamente presenciada por professores da educação básica e até mesmo por docentes do ensino superior. Essa lacuna no aprendizado compromete significativamente o desempenho dos alunos em disciplinas mais avançadas, tornando-se um desafio constante para a prática docente. Diante disso, este trabalho relata uma experiência pedagógica vivenciada no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), realizada em uma escola no município de Nazaré da Mata, com uma turma do 1º ano do Ensino Médio. O objetivo central foi desenvolver estratégias que potencializassem o engajamento dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem, com foco no fortalecimento da base matemática por meio de metodologias ativas e do uso de tecnologias digitais, especialmente a plataforma Wordwall.

METODOLOGIA

Inicialmente, realizou-se uma apresentação dos objetivos da atividade, seguida pela divisão da turma em dois grupos iguais para estimular o trabalho em equipe. Em seguida, foi feita a explicação do funcionamento do Wordwall, ferramenta digital escolhida para dinamizar a aula por meio de jogos e sorteios interativos. As perguntas, previamente elaboradas com base no conteúdo estudado, eram sorteadas e, para cada uma, um aluno era selecionado aleatoriamente para responder. Caso necessário, esse estudante podia solicitar auxílio dos colegas do grupo, fortalecendo a cooperação e a troca de saberes. Após cada resposta, promovia-se uma discussão coletiva sobre as estratégias utilizadas na resolução, sempre com a mediação do professor ou bolsista, que acompanhava todo o processo. Ao final, a atividade foi encerrada com uma reflexão conjunta sobre a importância da participação ativa e da colaboração para o aprendizado.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A dinâmica proporcionou uma aula mais participativa, favorecendo o desenvolvimento do raciocínio lógico, da argumentação e da comunicação oral. Os alunos demonstraram maior interesse e engajamento, participando ativamente das atividades propostas. Portanto, o uso do Wordwall possibilita a criação de jogos tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e colaborativo. O trabalho em equipe e a troca de saberes foram incentivados, promovendo um ambiente de cooperação e protagonismo discente. Os resultados indicam que a integração de metodologias ativas e tecnologias digitais no ensino de matemática contribui significativamente para a aprendizagem, tornando as aulas mais atrativas e eficazes.

Figura 1 e 2 - Utilização do Wordwall no ensino de matemática
Fonte: autores



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, a experiência demonstrou que estimular o protagonismo dos estudantes e promover a colaboração entre eles, especialmente com o apoio de ferramentas digitais como o Wordwall, é uma estratégia promissora para enfrentar os desafios recorrentes no ensino e aprendizagem da matemática. Quando os alunos são convidados a participar ativamente do próprio processo de aprendizagem, sentem-se mais engajados e motivados, o que favorece não apenas a compreensão dos conteúdos, mas também o desenvolvimento de habilidades como a autonomia e o pensamento crítico. Nesse sentido, o uso de metodologias ativas, associado a recursos tecnológicos interativos, contribui significativamente para tornar a aprendizagem mais significativa, envolvente e prazerosa, aproximando-a da realidade dos estudantes e promovendo um ambiente mais dinâmico e colaborativo em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ialle Manoela; BARBOSA, Michele Romana da Silva. Dificuldades da aprendizagem matemática no ensino médio. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2023. Disponível em:
<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/54887>. Acesso em: 19 mar. 2025.

MADRUGA, Adelson Carlos. Produção de jogos digitais no Wordwall para aprendizagem matemática. In: 15 ANOS DOS BIs E LIs: retrospectiva, resistência e futuro, 2022, evento online. Anais [...]. [S.l.]: [s.n.], 2022. Disponível em:
https://www.researchgate.net/publication/363583757_PRODUCAO_DE_JOGOS_DIGITAIS_NO_WORDWALL_PARA_APRENDIZAGEM_MATEMATICA. Acesso em: 19 mar. 2025.