

RESUMO EXPANDIDO – MODALIDADE (Comunicação Oral)

The Wordwall Game- O Uso da Plataforma como Recurso Tecnológico Pedagógico para Promover o Ensino de Inglês na EJA

José Carlos Alves Atayde Júnior
Ana Karoline Salomão Fernandes
Edimária Pinheiro da Cruz
Rebeca Rayquelle Santos de Menezes
E.E Regina Fernandes
jajunior@prof.am.gov.br
Manacapuru – Amazonas

RESUMO

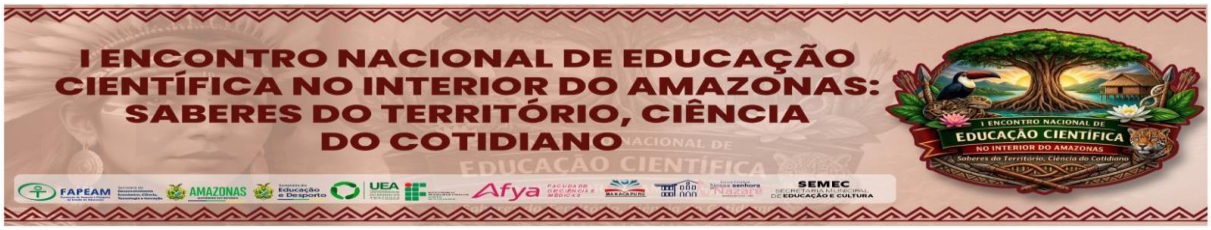
O presente projeto teve como objetivo incorporar nas aulas de Língua Inglesa o uso da Plataforma Wordwall como recurso tecnológico pedagógico para promover o ensino aprendizagem da disciplina com alunos da 5ª a 8ª Etapa da EJA-Educação de Jovens e Adultos avaliando o desempenho dos estudantes e bolsistas da Escola Estadual Regina Fernandes por meio da potencialidade da plataforma.

A proposta possuiu um caráter de projeto interventivo incorporando nas aulas o uso de uma plataforma educativa (Wordwall) para promover o ensino e aprendizagem do idioma. Dessa maneira, quanto à abordagem caracterizou-se como uma pesquisa de natureza qualitativa e exploratória, pois avaliou uma prática de experiência docente e discente em sala de aula buscando mensurar os resultados a partir do uso da plataforma educacional.

O projeto tornou-se um modelo de aplicação viável e eficiente, sobretudo otimizando o tempo atrelado aos benefícios econômicos ao incorporar o uso dessa tecnologia.

Este trabalho em questão nos fez perceber que no processo de ensino aprendizagem da Língua Inglesa no contexto da EJA, os recursos explorados com a plataforma puderam atuar de forma decisiva apresentando uma gama de vantagens aos estudantes dessa modalidade ensino, pois a partir das experiencias compartilhadas ao longo do projeto os mesmos usufruirão dessa prática para além dos muros educacionais conduzidos pelas tecnologias voltadas ao ensino do idioma.

Palavras-chave: Língua Inglesa, Plataforma Wordwall, Tecnologia.



INTRODUÇÃO

O projeto aplicado teve como órgão financiador a (FAPEAM) -Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas cujo objetivo foi incorporar nas aulas de Língua Inglesa o uso da Plataforma Educativa Wordwall como recurso tecnológico pedagógico para promover o ensino aprendizagem avaliando o desempenho dos estudantes e bolsistas da modalidade EJA da Escola Estadual Regina Fernandes por meio da potencialidade do uso da plataforma.

A proposta com caráter de projeto interventivo caracterizou-se como uma pesquisa de natureza qualitativa e exploratória, pois avaliou uma prática de experiência docente e discente em sala de aula ao buscar mensurar os resultados a partir de uma ferramenta educacional.

As plataformas digitais incentivam os estudantes a assumirem um papel mais ativo em seu percurso acadêmico, o que pode ter impactos diretos no desenvolvimento de competências essenciais para o sucesso acadêmico e profissional. (Peixoto & Araújo)

Os recursos da plataforma de ensino auxiliaram o professor, tanto como ferramenta de trabalho, quanto para estreitar a relação de ensino com os alunos, o que aproximou o educador e educando, de modo que os alunos apropriaram-se do conhecimento de forma autônoma, em casa, no trabalho, nos momentos disponíveis, essa interação foi de extrema relevância, porque se tratando dos alunos da EJA, muitos sentiam receio das novas tecnologias, se assustavam, sentiam-se incapazes de aprender e de lidar com essa tecnologia tão importante.

Nesse contexto, Ribeiro (2005) nos diz que a experiência indica que a aprendizagem é mais significativa com uso das metodologias ativas de aprendizagem. Além disso, os educandos que vivenciam esse método tornam-se mais confiantes em suas decisões e na

aplicação do conhecimento em situações práticas.

Braga (2012) afirma que "a integração das tecnologias digitais no espaço escolar, em especial no caso do inglês como Língua Estrangeira, abre portas para o mundo fora da sala de aula e oferece insumo e imersão natural na língua, criando oportunidades individuais e coletivas de desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, fala e compreensão oral"

Nesse contexto, o desafio do professor é utilizar os recursos digitais para a aprendizagem de língua inglesa, sendo este o mediador e orientador neste processo, todas essas vantagens ressaltam a eficácia e flexibilidade que os recursos da plataforma Wordwall podem proporcionar no processo educacional, não somente para os professores de inglês, pois trata-se de uma plataforma de cunho interdisciplinar.

METODOLOGIA

Durante a evolução do projeto o professor coordenador do projeto fez uso da plataforma educativa nas aulas de língua inglesa com o intuito de avaliar o desempenho dos estudantes, bem como apresentar as vantagens de incorporar o uso da ferramenta no ensino do idioma. O processo de incorporação dos recursos através da plataforma Wordwall possibilitou que os mesmos despertassem o protagonismo abrindo espaço para o novo na era digital.

O projeto foi mediado com o uso de 1 televisor e 1 computador para a exploração da plataforma, sendo assim o professor coordenador e seus bolsistas seguiram as seguintes etapas:

Etapa 1- Apresentar aos alunos as vantagens do uso da plataforma Wordwall como recurso tecnológico pedagógico para despertar nos mesmos o desejo de aprender inglês de uma maneira diferente;

Etapa 2- Foi realizada uma oficina com os alunos bolsistas para manuseio da plataforma educacional para a elaboração de atividades interativas em formato de games;

Etapa 3- Registo de uma conta no site (WordWall.net/pt);

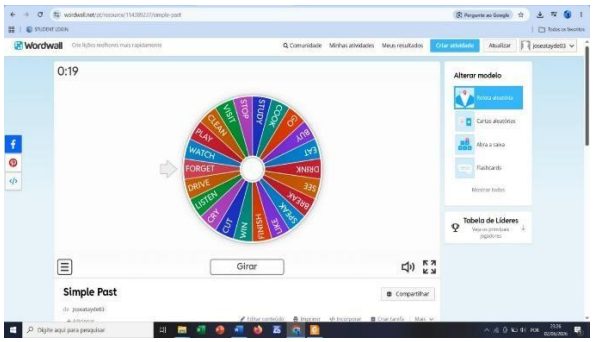
Etapa 4- Demonstração dos vários modelos disponíveis como (Questionários, Associação, Roleta Aleatória, Combinação de Pares, Cartas Aleatórias, Flash Cards, Soletrando, Game Show de TV e Palavras Cruzadas);

Etapa 5- Interação com os estudantes utilizando a Plataforma Wordwall;

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O recurso proposto teve uma gama de vantagens, pois permitiu que o professor realizasse avaliações e atividades personalizadas para uso em sala de aula, como questionários, jogos de palavras e competições, entre outros formatos interativos. Este recurso permitiu ao professor desenvolver e compartilhar jogos educacionais com elementos de gamificação, promovendo aulas dinâmicas e criativas. Entre as características destacam-se: objetivos e regras claras, controle de tempo, motivação, engajamento, inclusão de acertos e erros ao final das rodadas, feedback imediato e rankings prendendo a atenção dos estudantes ao ter no seu corpo um design chamativo, atrativo e colorido.

Além disso, a plataforma permitiu ao professor a capacidade de monitorar os participantes, avaliando o desempenho individual dos alunos por meio de gráficos, tempo de resposta, número de acertos e erros oferecendo ao professor intervenções pedagógicas mais assertivas.



Fonte: https://wordwall.net/pt/resource/114389237/simple-past

A figura sintetiza a aplicação prática da plataforma Wordwall no contexto da EJA, tendo em vista que este público estimulam-se por meios visuais, em razão de sua maioria trabalharem o dia todo, a lousa cheia de letras geram sono e dispersão, enquanto que estes recursos visuais mantêm o foco, assim, o software educacional posiciona o estudante como protagonista do seu processo educacional, além disso, destacaram-se os impactos positivos dessa abordagem na motivação dos alunos, na promoção de aprendizagens significativas, na

eficiência da avaliação formativa final, tornando-se assim um modelo de avaliação viável, sobretudo, otimizando o tempo atrelado aos benefícios econômicos da inovação tecnológica.

Frente ao exposto, este projeto de caráter interventivo e interdisciplinar surge da necessidade nas aulas de língua inglesa os recursos digitais com a finalidade de obter um ganho educacional tornando o método avaliativo mais dinâmico, lúdico e interativo orientado por meio das tecnologias para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem.

CONCLUSÃO

Dessa forma, com a incorporação da plataforma educativa na rotina escolar dos estudantes da EJA despertou nos mesmos o pensamento crítico, criativo, a aprendizagem cooperativa na realização de atividades de jogos interativos, e ao mesmo tempo em que se abriram possibilidades de compartilharem o conhecimento com outros.

Portanto, o uso da plataforma interativa Wordwall possibilitou aos estudantes a divulgação para a comunidade escolar a fim de promover o engajamento de outros participantes fora do âmbito escolar.

Frente às considerações a respeito das várias possibilidades de se escolher os modelos avaliativos que este projeto propõe, o tornou ainda mais atrativo e motivador para os alunos, haja vista que os alunos vivenciam no seu cotidiano o mundo digital e o docente necessita acolher essas mudanças promovendo a cultura digital no ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

BRAGA, Junia de Carvalho Fidelis. Integrando tecnologias no ensino de inglês nos anos finais do ensino fundamental-São Paulo: Edições SM, 2012.

PEIXOTO, J.; & Araújo, C. H. Tecnologia e educação: algumas considerações sobre o discurso pedagógico contemporâneo. Campinas, SP: Educação Social, 2012.

RIBEIRO, Luis Roberto de Camargo. A aprendizagem baseada em problemas (PBL): uma implementação na educação em engenharia. 2005. 236 p. Tese (Programa de Pós-Graduação em Educação - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos / SP), 2005.