

# A plataforma de jogos *WordWall* como ferramenta para a avaliação da aprendizagem

Kleber Kroll de Azevedo Silva, Marcos Antônio de Araújo Silva,  
Paulo Victor de Souza Batista, Franciele Cunha da Fonseca

{kleber.kroll, araujo.marcos}@ifrn.edu.br, batista.paulo@escolar.ifrn.edu.br, fran.bielly@hotmail.com  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, Campus Ipanaguçu

## 1 INTRODUÇÃO

O jogo em si caracteriza-se como uma atividade livre, “não séria” e que possui seu próprio tempo e espaço, em que os jogadores imergem (Huizinga, 2019), e remonta antigas civilizações. Em sala de aula, os jogos se tornam instrumentos que potencializam a aprendizagem, se aplicados de forma correta, compreendendo que o lúdico é um elemento que desperta criatividade e raciocínio dos estudantes.

Por outro lado, o jogo educativo pode se tornar um importante recurso para avaliação de aprendizagem, em diferentes áreas do conhecimento, inclusive a Computação. Souza et al. (2019) afirmam que, quando o aluno está em contato com o jogo, além de ele compreender e seguir as regras, deve estar em consonância com o conteúdo relacionado ao jogo e conseguir sistematizar a sua aprendizagem.

O ato de avaliar o aprendizado do aluno não é uma tarefa simples, o que indica que o avaliador busque novas práticas e métodos que possam diagnosticar a situação da aprendizagem do aluno para que aquele possa intervir, de forma positiva, neste processo (Luckesi, 2011).

Desta forma, a proposta de minicurso que ora apresentamos tem como objetivo apresentar a plataforma *WordWall* (<https://wordwall.net/pt>) para construir jogos e avaliar a aprendizagem do aluno. O minicurso será ministrado de forma teórico-prática, constituindo-se em uma sequência didática dividida em quatro momentos.

## 2 JUSTIFICATIVA

Os jogos podem promover situações expressivas de aprendizagem, potencializando o desenvolvimento cognitivo e social do aluno. Além disso, podem estimular a cooperação e/ou competição, observando as regras e condições do jogo.

A BNCC Computação (2022) determina o ensino de Computação na Educação Básica, em que os professores devem trabalhar as habilidades definidas para cada ano. Entre as alternativas de como trabalhar estas habilidades estão os jogos educacionais digitais, como, por exemplo, completar a sequência de figuras de acordo com o padrão estabelecido por meio de jogo online, a fim de desenvolver a habilidade para reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos (EI03CO01).

A utilização de jogos educacionais digitais está em consonância com as competências gerais da BNCC (2018), especialmente a de número 5: “Utilizar tecnologias digitais de

comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas do cotidiano (incluindo as escolares) ao se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas”.

Desta forma, a proposta de um minicurso para formar os professores sobre a construção de jogos educacionais digitais e a avaliação da aprendizagem do aluno no jogo se faz necessária, a fim de atendermos a uma demanda de formação no ensino da Computação na Educação Básica.

## 3 SUMÁRIO

O minicurso terá quatro momentos: apresentação teórica, prática de jogo, construção de jogos e avaliação da aprendizagem.

No primeiro momento, será feita uma apresentação sobre o processo de aprendizagem com o uso de jogos educacionais digitais, destacando sua importância para o processo de desenvolvimento cognitivo e suas possibilidades de aplicação em sala de aula. Será apresentada a BNCC Computação e suas possibilidades de métodos para o ensino da Computação.

Após a explanação, os participantes realizarão uma sequência de jogos sobre a apresentação, abordando o conteúdo discutido.

No terceiro momento, será apresentada a plataforma de jogos digitais *WordWall* e, em seguida, será realizada uma prática para construção de jogos utilizando esta ferramenta, sobre conteúdo escolhido pelo participante. Ao fim dos jogos, os participantes poderão compartilhar seus jogos para que outros possam jogá-los.

Por último, será apresentado aos participantes o módulo da plataforma que armazena elementos relacionados ao desempenho do jogador. É neste momento que será analisada, a partir desses elementos, a atuação do aluno no jogo.

## 4 PÚBLICO-ALVO

O minicurso tem como público-alvo docentes e discentes de diferentes áreas do conhecimento, em especial, os que atuam em cursos de Licenciatura em Computação. O número total de participantes será de, no máximo, 50 pessoas.

O minicurso tem a intenção de apresentar uma ferramenta gratuita de personalização de jogos para aplicá-los em aulas como forma de retomar conteúdo ou avaliar o processo de aprendizado dos alunos em determinados conteúdos, possibilitando ao professor avaliar, também, suas práticas pedagógicas a partir do desempenho dos seus alunos nos jogos.

## 5 BIOGRAFIA DOS AUTORES

O autor Kleber Kroll de Azevedo Silva é professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN. Graduado em Engenharia de Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte e Mestre em Ciência da Computação pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte-UERN. Atualmente, é Doutorando em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN.

O autor Marcos Antônio de Araújo Silva é professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN. Graduado em Engenharia Elétrica pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte e Mestre em Energia Elétrica pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN.

O autor Paulo Victor de Souza Batista é Graduando do Curso de Licenciatura em Informática e Técnico em Manutenção e Suporte em Informática pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN, Campus Ipangaçu.

A autora Franciele é Graduada no Curso de Licenciatura em informática pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN, Campus Ipangaçu.

## 6 ORGANIZAÇÃO

O minicurso terá duração de 3 horas, divididas da seguinte forma: 30 minutos para a exposição inicial, 30 minutos para a apresentação da plataforma *WordWall* e execução da sequência de jogos, 1 hora para a construção dos jogos pelos participantes e 1 hora para trabalhar a avaliação do desempenho dos participantes nos jogos.

## 7 IDIOMA

O minicurso será ministrado em língua portuguesa.

## 8 INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

A plataforma de construção/personalização de jogos *WordWall* é uma ferramenta web, em que podem-se criar até 5 atividades com 18 modelos padrão, em seu pacote gratuito. A infraestrutura simples facilita o uso da ferramenta, tanto pelo mediador quanto pelos participantes. Será necessário apenas um navegador conectado à Internet, independentemente do Sistema Operacional.

## REFERÊNCIAS

- [1] Marc Prensky. 2012. *Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais*. São Paulo: SENAC.
- [2] Johan Huizinga. 2019. *Homo Ludens (Estudos): O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, Edição do Kindle.
- [3] Cícera Raynara Pinheiro de Souza, Patrícia Teixeira de Matos, Marcos Antonio Martins Lima, Maria Lucijane Gomes de Oliveira, Denize de Melo Silva. 2019. O jogo enquanto instrumento avaliativo do processo ensino e aprendizagem no ensino fundamental. *Anais VI CONEDU*. Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/61455>>.
- [4] Carlos Cipriano Luckesi. 2011. *Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições*. 22. ed.
- [5] BRASIL. 2022. BNCC Computação - Complemento. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cccneb-n-2-2022-bncc-computacao/file>.

- [6] BRASIL. 2018. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação. Brasília: MEC.