



## **WORDALL: PLATAFORMA EDUCACIONAL PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA**

GT 8: Matemática

### **Relato de Experiência**

Leyze GRECCO 1 (Secretaria Municipal de Educação, Cultura, Esporte e Lazer de Várzea Grande – SMECEL)  
e-mail: formacaomatematicavg@gmail.com

Sandra DA SILVA AMARANTE 2 (Docente da rede municipal/Várzea Grande/Mato Grosso)  
e-mail: sandra-amarante@hotmail.com

Iohana APARECIDA DE ARRUDA 3 (Docente da rede municipal/Várzea Grande/Mato Grosso)  
e-mail:iohanapsouza@gmail.com

Mara Geni PEREIRA BILIO 4 (PPGED/UFU Docente da rede municipal/Várzea Grande/Mato Grosso )  
e-mail: genibilioprofessora@gmail.com

### **1 Introdução**

A formação continuada, como processo permanente de aperfeiçoamento, permite que professores ampliem seu repertório de práticas pedagógicas para apoiar os alunos em novas e mais eficientes maneiras de seu desenvolvimento. A Rede Municipal de Ensino de Várzea Grande/MT, entende que a formação continuada se materializa de fato quando são oportunizados momentos em que seus profissionais possam desenvolver um olhar reflexivo a partir das vivências cotidianas na escola e, também em âmbito social, cultural ou econômico nos diferentes contextos de atuação.

A proposta da formação continuada fundamenta-se num espaço de diálogo e reflexão acerca das práticas docentes. Dentre as estratégias que possam contribuir para o trabalho dos professores, destacamos, temáticas pensadas a partir da prática docente, incluindo o mapeamento de habilidades essenciais mediante a Matriz de Habilidades Prioritárias nas turmas de 6º a 9º ano.

A formação foi direcionada aos docentes que atuam no ensino da matemática do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental da rede municipal de Várzea Grande/MT, uma formação continuada como recurso que permite promover debates alinhados aos anseios dos profissionais e articulados às necessidades educativas de seu contexto. Promovendo a reflexão crítica sobre as práticas docentes e leva em consideração as diretrizes e as orientações apresentadas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e no Documento de Referência Curricular de Mato Grosso (DRC – MT) e no Plano Nacional de Educação (PNE).

Durante a formação foram apresentadas as temáticas, dentre elas, o uso de aplicativos como ferramenta. Dentre as diversas ferramentas disponíveis na rede para criação de conteúdos digitais interativos temos o *Wordwall*, que possibilita a elaboração de inúmeras atividades que facilitam o trabalho do professor e possibilitam um mundo cheio de opções de acordo com a



turma, faixa etária, área de ensino e gostos. Certamente, a aula será mais prazerosa. O *Wordwall* possibilita a criação de jogos didáticos, proporcionando ao aluno novas experiências, fazendo com que ele aprenda de forma mais leve, simples e com eficiência.

Foi desenvolvido em sala de aula a temática proposta no curso de formação continuada, com estudantes dos 6º anos do Ensino Fundamental II Anos Finais e estudantes do 6º, 7º e 8º da Escola em Tempo Ampliado (ETA), no período do 2º bimestre do ano letivo 2024, uma escola municipal, do município de Várzea Grande/MT.

A crescente inovação tecnológica exige que os professores adotem práticas educativas inovadoras e recebam uma formação inicial adequada para o uso das tecnologias digitais em sala de aula. É essencial que eles integrem essas ferramentas no seu desenvolvimento profissional e no processo de ensino-aprendizagem, promovendo também o desenvolvimento das competências digitais nos alunos. Utilizar recursos didáticos diferentes em sala de aula tem grande importância no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, possibilitando ganho no processo educativo, não somente para o aluno, mas também para o professor, que acaba por aprender coisas novas, tendo o recurso com um novo aliado e auxílio em suas aulas. (Nicola; Paniz, 2016).

A proposta da aplicação do aplicativo *Wordall* em sala de aula, contempla a quinta competência da BNCC foca no uso específico das tecnologias na aprendizagem com senso crítico. Reconhecendo o papel fundamental da tecnologia de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais. O estudante deve dominar o universo digital, sendo capaz de usar ferramentas multimídia para aprender e produzir conhecimentos. Lara (2003, p.21) traz orientações para os professores que desejam fazer uso de jogos:

Devemos refletir sobre o que queremos alcançar com os jogos, pois, quando bem elaborados, eles podem ser vistos como uma estratégia de ensino que poderá atingir diferentes objetivos, que variam desde o simples treinamento até a construção de determinado conhecimento.

Após a formação continuada sobre a ferramenta de produção de jogos interativos *Wordwall*, observa-se que a ferramenta é uma excelente estratégia de ensino para que o aluno aprenda de forma lúdica o conteúdo ministrado em sala de aula, seja como reforço das aulas, revisão e assimilação do conteúdo e aprofundamento dos conceitos.

Foi elaborado um planejamento de aula, abordando a unidade temática Números e as habilidades: (EF06MA08) - Reconhecer que os números racionais positivos podem ser expressos nas formas fracionária e decimal, estabelecer relações entre essas representações, passando de uma representação para outra, e relacioná-los a pontos na reta numérica e (EF07MA05) - Resolver um mesmo problema utilizando diferentes algoritmos, representando

fração e seus significados como parte de inteiros, resultado da divisão, razão e operador (BNCC, 2018).

Os jogos didáticos são ferramentas inovadoras que oferecem aos alunos novas experiências, promovendo uma aprendizagem mais leve e eficaz. Segundo Carneiro et al. (2018), essa ferramenta proporciona momentos de ensino- aprendizagem e amplia a produção do conhecimento através da evolução da habilidade da aprendizagem, sendo também uma atividade dinâmica e incentivadora.

## 2 Desenvolvimento

*Wordwall* é uma plataforma de jogos interativos digitais que possui recursos gratuitos e pagos que possibilita a criação de atividades personalizadas em modelo gamificado que podem ser reproduzidas em qualquer dispositivo que possua internet ou impressas em formato PDF6.

Além disso, a plataforma oferece liberdade na criação de atividades e acesso a materiais criados por outros usuários. Para criar uma atividade, o professor não precisa de conhecimentos de programação; basta fazer login com uma conta Google. Após acessar, ele poderá selecionar um dos modelos disponíveis, inserir o conteúdo, testar a atividade e, por fim, distribuí-la aos alunos. Esse processo simples facilita a personalização de materiais pedagógicos de forma prática e intuitiva.

Foi desenvolvido em sala de aula a temática Números e as habilidades: (EF06MA08) - Reconhecer que os números racionais positivos podem ser expressos nas formas fracionária e decimal, estabelecer relações entre essas representações, passando de uma representação para outra, e relacioná-los a pontos na reta numérica e (EF07MA05) - Resolver um mesmo problema utilizando diferentes algoritmos, representando fração e seus significados como parte de inteiros, resultado da divisão, razão e operador (BNCC, 2018).

A figura abaixo é um exemplo da ferramenta em estudo e utilizada neste relato de experiência realizado na formação de professores da rede municipal de Várzea Grande/MT.

Figura 1: Página Inicial



Fonte: <https://wordwall.net/pt>

Com estudantes do 6º anos do Ensino Fundamental II Anos Finais e estudantes do 6º, 7º e 8º da Escola em Tempo Ampliado (ETA), no período do 2º bimestre do ano letivo 2024, uma



escola municipal, do município de Várzea Grande/MT.

Durante a aula de Matemática e Raciocínio Lógico na Escola em Tempo Ampliado (ETA), os alunos formaram duplas para realizar as atividades. A escola está equipada com uma televisão de 55 polegadas e conta com conexão à internet, embora haja oscilações ocasionais. Como suporte didático, o professor utilizou um notebook, e em alguns momentos foram usados a internet móvel e os celulares dos estudantes para auxiliar nas atividades.

A plataforma apresenta no menu superior “criar atividade” em que se encontra uma variedade de modelos de atividades (18 na versão gratuita e 33 na versão paga) e a descrição de cada uma delas, depois de realizada uma atividade um link é gerado no final, o qual pode ser compartilhado com os alunos de diversas formas: geração de um Código QR, Incorporação em um site, google Meet e no google Classroom.

O usuário pode tornar as atividades públicas, compartilhando o link, que pode ser utilizado na íntegra ou editado conforme o planejamento de quem o acessa. Se preferir, você pode manter a atividade em modo privado, acessível apenas ao próprio criador. As atividades ficam salvas na aba "minhas atividades", onde é possível organizar pastas para facilitar o gerenciamento. Além disso, as atividades interativas podem ser personalizadas com diferentes temas, gráficos, fontes e sons, tornando-as mais atrativas e dinâmicas. A atividade foi realizada em quatro momentos:

*1º Momento:* houve uma aula expositiva, apresentando a plataforma do Wordwall. O que é a plataforma, quais suas funcionalidades, características do jogos interativos.

Figura 2: Criação de Atividades



Fonte: <https://wordwall.net/pt>

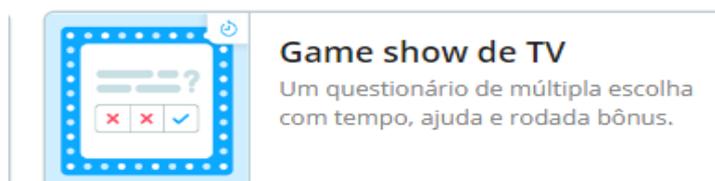
*No segundo momento,* foram realizadas duas atividades no Wordwall. A primeira foi um quiz chamado "FRAÇÕES", elaborado na plataforma Wordwall, envolvendo comparações, frações equivalentes, leitura e porcentagem de frações. O formato escolhido foi semelhante a



um programa de TV, com 45 segundos para responder cada pergunta, das quais apenas uma alternativa entre quatro era correta.

As opções de salvamento eram: tempo extra, eliminar duas opções e duas vezes a pontuação que tinham. Ao finalizar o jogo o aluno tinha acesso a sua pontuação.

Figura 3: Criar Atividades

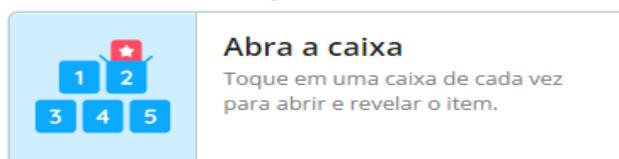


Fonte: <https://wordwall.net/pt>

A segunda atividade, chamada “Abra a caixa das Frações”, teve como objetivo revisar e avaliar o aprendizado dos alunos do 6º, 7º e 8º anos da escola municipal de Várzea Grande/MT. Utilizando o modelo de jogo “abra a caixa”, a atividade apresentou 8 perguntas de múltipla escolha sobre frações, incluindo comparações, frações equivalentes, leitura, porcentagem, adição e subtração de frações. Os alunos tocavam em uma caixa de cada vez para revelar as perguntas e, ao final, recebiam o feedback automaticamente que a própria plataforma emite ao estudante.

Ao final dessa etapa do estudo foi possível observar que os estudantes construíram um conhecimento aplicável tornando-se sujeitos ativos, estabelecendo uma relação entre sujeito, objeto e conhecimento.

Figura 4: Abra a Caixa



Fonte: <https://wordwall.net/pt>

*3º Momento:* Após o término das atividades, tivemos os vencedores 1º, 2º e 3º lugares. O aluno PCD conseguiu participar de forma significativa. O jogo é uma ação didática efetiva para que os discentes sejam capazes de investigar e compreender de forma lúdica os assuntos essenciais transmitidos em sala de aula, visto que, através desta prática acontece, vários processos, sendo um deles a interação entre os que estão envolvidos (Souza; Resende, 2016).

Segundo Silva e Costa (2017), o uso de jogos digitais pode transformar as aulas de Matemática em experiências inovadoras, interativas e motivadoras, estimulando o raciocínio



lógico, a criatividade e o senso crítico, o que favorece o desenvolvimento e a aprendizagem dos estudantes.

### 3 Considerações Finais

Concluimos que é essencial promover estratégias para aumentar o uso de ferramentas digitais no processo de ensino-aprendizagem no Brasil. Plataformas como Wordwall incentivam a criatividade, o pensamento lógico e facilitam a troca de conhecimentos entre alunos e professores, dinamizando os conteúdos e melhorando a qualidade do ensino.

O uso de jogos didáticos se consolida como uma metodologia eficaz, diversificando as aulas e proporcionando aos alunos uma forma mais envolvente e lúdica de aprendizagem, o que contribui para uma maior compreensão e interesse no conteúdo. Essa abordagem favorece o desenvolvimento de habilidades como a interação professor-aluno, tornando a aprendizagem mais significativa.

#### Referências

BIANCHINI, Edwaldo. **Matemática. Ensino Fundamental, anos finais**. São Paulo: Moderna, 2018.

BRASIL. **Guia de implementação da Base Nacional Comum Curricular: orientações para o processo de implementação da BNCC**. Brasília: MEC, Consed, Undime, UNCME, FNCEE, 2018. Disponível em: [http://implementacaobncc.com.br/wpcontent/uploads/2018/06/guia\\_de\\_implementacao\\_da\\_bncc\\_2018.pdf](http://implementacaobncc.com.br/wpcontent/uploads/2018/06/guia_de_implementacao_da_bncc_2018.pdf). Acesso em: 25 set. 2024.

COSTA, J. M. A.; LOBO, L. P. C. **Os jogos como ferramenta didática para o ensino-aprendizagem da Matemática em turmas do 3º ano do Ensino Fundamental**. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal Rural da Amazônia, Belém, 2017.

**Documento de Referência Curricular para Mato Grosso: concepções para a educação básica**. Cuiabá: SEDUC, 2018.

LARA, Isabel Cristina M. **Jogando com a matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Editora Rêspel, 2003.

NICOLA, J. A.; PANIZ, C. M. **A importância da utilização de diferentes recursos didáticos no ensino de biologia**. Infor, Inov. e Form., Rev. NEaD-Unesp, São Paulo, v. 2, n. 1, p.355-381, 2016.

Plano Nacional de Educação (PNE). Lei Federal n.º 10.172, de 9/01/2001. Brasília: MEC, 2001c. BRASIL.

SOUZA, Igor Araújo de; RESENDE, Tarcísio Renan Pereira Sousa. **Jogos como Recurso Didático - Pedagógico para o Ensino de Biologia**. SCIENTIA CUM INDUSTRIA, V. 4, N. 4, 181 — 183, 2016. Disponível em: < <https://core.ac.uk/download/pdf/236125839.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2024.