

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

JUAN GOMES CARDOZO

**PERCEPÇÃO DE ACADÊMICOS DA LICENCIATURA EM CIÊNCIAS DA
NATUREZA SOBRE A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DO WORDWALL NO ESTUDO
DE CONCEITOS SOBRE AVALIAÇÃO**

Dom Pedrito

2022

JUAN GOMES CARDOZO

**PERCEPÇÃO DE ACADÊMICOS DA LICENCIATURA EM CIÊNCIAS DA
NATUREZA SOBRE A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DO WORDWALL NO ESTUDO
DE CONCEITOS SOBRE AVALIAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Ciências da
Natureza da Universidade Federal do
Pampa, como requisito parcial para
obtenção do Título de Licenciado em
Ciências da Natureza.

Orientadora: Crisna Daniela Krause
Bierhalz

Dom Pedrito

2022

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

C268p Cardozo, Juan Gomes

Percepção de acadêmicos da Licenciatura em Ciências da Natureza sobre a utilização dos jogos do Wordwall no estudo de conceitos sobre avaliação / Juan Gomes Cardozo.

86 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Universidade Federal do Pampa, CIÊNCIAS DA NATUREZA, 2022.

"Orientação: Crisna Daniela Krause Bierhalz".

1. Tecnologias digitais de informação e comunicação. 2. Formação docente inicial . 3. Processo ensino aprendizagem . 4. Jogos didáticos .
I. Título.

JUAN GOMES CARDOZO

**PERCEPÇÃO DE ACADÊMICOS DA LICENCIATURA EM CIÊNCIAS DA
NATUREZA SOBRE A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DO WORDWALL NO ESTUDO
DE CONCEITOS SOBRE AVALIAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Ciências da
Natureza da Universidade Federal do
Pampa, como requisito parcial para
obtenção do Título de Licenciado em
Ciências da Natureza.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 18 de agosto de 2022.

Banca examinadora:

Prof. Dra. Crisna Daniela Krause Bierhalz
Orientadora
Unipampa

Prof. Dra. Franciele Braz de Oliveira Coelho
Unipampa

Prof. Dra. Carla Felcher
UFPEL

AGRADECIMENTO

A Prof. Dr. Crisna Daniela Krause Bierhalz pela orientação e sua disponibilidade durante dois semestres e por compartilhar os seus conhecimentos.

A minha mãe do coração Neida, minha dinda que é o meu suporte desde os três anos de idade e continua sendo ainda nessa fase da graduação.

A minha mãe Alda Marize (in memoriam), ela tem uma relação indireta na razão pela qual eu estou na Universidade atualmente.

A minha irmã Patricia que mesmo morando distante, através de suas mensagens e ligações do Whatsapp, me proporciona uma troca de experiências.

A meu afilhado que tem o apelido de Lucke, pelas conversas durante o ensino remoto e a sua amizade.

As professoras Camila Aparecida Tolentino Cicuto e Sandra Maders pelas dicas e conhecimentos fornecidos nas componentes curriculares Pesquisa em Ciências da Natureza I e Leitura e Produção Textual.

E aos participantes da pesquisa, por terem comparecido e se envolvido no curso.

RESUMO

Com o longo período de isolamento em virtude da pandemia da Covid 19, deflagrada em dezembro de 2019 em Wuhan, na China, as aulas em sua maioria passaram a ser remotas, com o desenvolvimento de atividades síncronas e assíncronas. Entre os recursos utilizados estão os jogos didáticos, muito populares em razão da cultura dos jogos *online*, do videogame e dos próprios jogos de tabuleiro. Além dos fins recreativos, tornou-se frequente a utilização com a finalidade educacional em todos os níveis educacionais, da educação infantil ao ensino superior. Observando esse fenômeno, este estudo traz a proposta de aplicação de um jogo didático utilizando a plataforma *Wordwall* para os acadêmicos da Licenciatura em Ciências da Natureza da Universidade Federal do Pampa- *Campus* Dom Pedrito, com o propósito de analisar a construção do conhecimento sobre conceitos de avaliação educacional, por meio da dinamização de um curso com a plataforma *Wordwall* na formação docente inicial de Ciências da Natureza. A metodologia se caracteriza como qualitativa, descritiva e explicativa, cujo procedimento é definido como um estudo de caso, com a organização e aplicação de um curso de extensão sobre *Wordwall*. Ao final, os participantes preencheram dois formulários de avaliação. A partir da análise das respostas foi possível constatar que a maioria dos estudantes concorda que o curso forneceu um aprendizado sobre a plataforma *Wordwall* e o tema avaliação educacional. A repercussão e o feedback do curso, pode colaborar para a aplicação de outras oficinas ou cursos.

Palavras-Chave: Tecnologias digitais de informação e comunicação; formação docente inicial; processo ensino aprendizagem; jogos didáticos

ABSTRACT

With the long period of isolation due to the Covid 19 pandemic, which began in December 2019 in Wuhan, China, most classes became remote, with the development of synchronous and asynchronous activities. Among the resources used are the educational games, very popular because of the culture of online games, video games and board games themselves.. In addition to recreational purposes, it has become frequent to use for educational purposes at all educational levels, from early childhood education to higher education. Observing this phenomenon this study brings the proposal of application of a didactic game using the Wordwall platform for the students of the Degree in Nature Sciences of the Federal University of Pampa- Campus Dom Pedrito, with the purpose of analyzing the construction of knowledge about concepts of educational evaluation, through the dynamic of a course with the Wordwall platform in the initial teaching training of Nature Sciences. The methodology is characterized as: qualitative, descriptive and explanatory, whose procedure is defined as a case study, with the organization and application of an extension course on Wordwall. At the end, the participants filled out two evaluation forms. From the analysis of the answers it was possible to verify that most students agree that the course provided a learning about the Wordwall platform and the theme educational evaluation. The repercussion and feedback of the course, can collaborate for the application of other workshops or courses.

Keywords: Digital information and communication technologies; initial teacher training; teaching learning process; didactic games

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tela Inicial Wordwall de combinação de palavras	15
Figura 2: Exemplo do jogo didático do Wordwall	16
Figura 3: Exemplo das formas de acompanhamento da plataforma	17
Figura 4: Cartaz do curso de extensão sobre avaliação educacional utilizando o Wordwall	32
Figura 5: Print do formulário de inscrição	34
Figura 6: QR Code do jogo no modelo de questionário	37
Figura 7: QR Code do jogo no modelo de abra a caixa	37
Figura 8: QR Code do jogo no modelo de perseguição de labirinto	37
Figura 9: Estudantes jogando na sala de informática	38
Figura 10: Primeira questão do jogo de questionário	39
Figura 11: Primeira questão do jogo de abra a caixa	39
Figura 12: Primeira questão do jogo de perseguição do labirinto	39
Figura 13: Jogo no modelo de avião criado por um estudante participante do curso	40
Figura 14: Jogo no modelo de questionário criado por dois participantes do curso	40
Figura 15: Participantes jogando	44
Figura 16: Exemplo da questão que ficou com a fonte inadequada	45
Figura 17: Exibição das respostas	53
Figura 18: Estudantes jogando o jogo perseguição do labirinto:	57
Figura 19: Imagem do ranking dos estudantes no jogo no modelo de questionário:	57
Figura 20: Imagem do ranking dos estudantes no modelo de abra a caixa:	58
Figura 21: Imagem do ranking dos estudantes no modelo de abra a caixa:	58
Figura 22: Imagem do ranking dos estudantes no jogo abra a caixa	59
Figura 23: Imagem do ranking dos estudantes no jogo no modelo de perseguição do labirinto:	59

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Curso de graduação dos participantes	42
Gráfico 2: Frequência em que os estudantes costumam jogar	42
Gráfico 3: Design do jogos	43

Gráfico 4: Avaliação das cores e fontes dos jogos	44
Gráfico 5: Fontes dos jogos	46
Gráfico 6: Nível de dificuldade dos jogos	46
Gráfico 7: Avaliação quanto ao nível dos jogos	47
Gráfico 8: Facilidades do jogos	47
Gráfico 9: Avaliação das regras dos jogos	48
Gráfico 10: Organização dos conteúdos dos jogos	48
Gráfico 11: Monotonia das tarefas dos jogos	49
Gráfico 12: Tarefas dos jogos	49
Gráfico 13: Esforço pessoal dos participantes	50
Gráfico 14: Aprendizado dos participantes nos jogos	50
Gráfico 15: Recomendação dos jogos	51
Gráfico 16: Momentos de cooperação e competição entre os participantes	51
Gráfico 17: Momentos de interação entre os participantes	52
Gráfico 18: Atenção dos participantes	53
Gráfico 19: Ambiente de aplicação dos jogos	54
Gráfico 20: Conteúdo dos jogos	54
Gráfico 21: Tema do curso	55
Gráfico 22: Método de ensino do curso	55
Gráfico 23: Aprendizagem dos participantes	56

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 PLATAFORMA WORDWALL	14
2.1 Mapeamento sistemático sobre Wordwall e avaliação	17

3. METODOLOGIA	30
3.1 Caracterização da pesquisa	30
3.2- Organização do Curso de Extensão	31
4. APRESENTAÇÃO DA ANÁLISE DOS RESULTADOS	42
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	61
REFERÊNCIAS	62
APÊNDICES	65
ANEXOS	70

1 INTRODUÇÃO

A educação tem fortes raízes bancárias, ancoradas na memorização, essas características condizem com o método tradicional de ensino, em que é utilizada a avaliação classificatória, geralmente quantitativa, com a prevalência da utilização da prova como instrumento de avaliação, realizada no final de um período. Nesta concepção de avaliação a competição é incentivada, os estudantes que atingem as maiores nota são considerados os melhores da turma, e os que obtêm as notas menores são considerados os piores da turma.

Haydt (2008), denomina esse tipo de avaliação como somativa, que tem entre seus princípios, como ressaltam Silva e Moradillo (2002) demonstrar por notas a atuação dos estudantes em uma circunstância padronizada, resultando em uma classificação dos estudantes.

Para Villas Boas (2021) este tipo de avaliação é considerada seletiva e excludente, já para Hoffmann (2005) esta prática da avaliação é somente relacionada ao desempenho do estudante em uma específica data do ano letivo. A autora também considera que o método de comparação entre os estudantes durante a avaliação é algo prejudicial e perigoso e chama atenção para a necessidade de compreender o propósito da avaliação educacional, que não se restringe a aplicação de testes por parte dos professores, nem de tentativas de comprovação de resultados. Para Hoffmann (2005, p. 50) “[...] o teste é um instrumento de investigação sobre a ação de ambos os sujeitos envolvidos no processo educativo: aluno e professor”.

A avaliação educacional se classifica em três categorias, relacionadas com a função (diagnóstica, classificatória, formativa), importante que em qualquer uma delas, o docente precisa considerar a realidade escolar, ano de aplicação das aulas, período do ano letivo em que o seu trabalho é desenvolvido. Segundo Freitas, Costa e Miranda (2014, p. 87) “cada um dos tipos de avaliação tem uma função específica que pode ser usada em diferentes momentos do processo avaliativo”. A diagnóstica segundo Gatti (2011, p. 79) “serve a um compromisso educativo na medida em que têm como o foco o desenvolvimento de pessoas, grupos, instituições [...]”. E a avaliação classificatória como já mencionado é aplicada no final de período com a intenção de classificar: aprovados ou reprovados e a formativa segundo Ribeiro (1989, p. 89) visa demonstrar “[...] a posição do aluno durante uma unidade de ensino, no

sentido de identificar obstáculos e de lhes dar solução.”

Esse tipo de avaliação é o oposto da avaliação classificatória, porque não avalia os estudantes de maneira comparativa e somativa. A avaliação formativa sempre deve estar pautada em auxiliar os estudantes a desenvolverem plenamente sua aprendizagem, e está relacionada a uma metodologia baseada no sócio construtivismo, tendo o aluno como protagonista do processo e o professor como mediador.

Busca a construção de conhecimentos significativos, se ancora em uma perspectiva pedagógica que compreende as plataformas digitais como aliadas, sendo que sua utilização se intensificou a partir do ensino remoto, e entre as possibilidades estão os jogos. Segundo De Sena et.al (2020, p. 2) “[...] a aprendizagem baseada em jogos digitais se expande, diversifica e adapta a diversos contextos de ensino-aprendizagem”. Os jogos foram escolhidos como tema, pois entre as suas vantagens está a possibilidade de introduzir, revisar ou fixar um conteúdo e também é possível adaptá-lo para a realidade e o contexto em que os estudantes estão inseridos, o personalizando. Também deles é possível extrair dados quantitativos.

Considerando as inúmeras plataformas de jogos, optou-se pela plataforma *Wordwall*, por ser popular entre os estudantes, e por fornecer diversas informações sobre o desempenho dos estudantes como: número de alunos participantes, pontuação média, o aluno mais rápido, gráficos da questão correta e incorreta baseado no número de alunos e de distribuição da pontuação, resultados por pergunta e resultados por aluno, com essas informações e dados é possível elaborar planilhas e tabelas através do *Microsoft Excel®* ou outros instrumentos para verificar o desempenho dos estudantes no jogo virtual.

Como justificativa pessoal para esta pesquisa está o intuito de aprofundar os conhecimentos referentes à plataforma *Wordwall*. A plataforma foi utilizada em algumas aulas do curso e manuseada por alguns estudantes da Licenciatura em Ciências da Natureza nos Programas Institucionais: Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID) e Programa Residência Pedagógica (PRP). Nestes diversos jogos didáticos virtuais e físicos foram demonstrados e utilizados e a maneira de ensinar através desse recurso é dinâmica e estimulante.

Como justificativa científica está a necessidade de estudos que aliem a temática jogos e avaliação, e como caráter social considera-se que a proposta pode

ser motivadora, despertando o interesse dos estudantes tanto pela plataforma como pela temática avaliação. Também a aplicação dos jogos didáticos no ensino superior poderá servir de referência para as aulas nos estágios e na futura regência na educação básica.

A partir da justificativa elencou-se como pergunta de pesquisa: Como os jogos didáticos da plataforma *Wordwall* podem contribuir com a construção de conceitos sobre avaliação educacional na formação docente inicial de Ciências da Natureza?

Para responder ao problema de pesquisa delimitou-se como objetivo geral: Avaliar a percepção de acadêmicos de um curso de Licenciatura em Ciências da Natureza sobre a utilização de jogos do *Wordwall* no estudo de conceitos sobre avaliação. E Como objetivos específicos:

Planejar jogos didáticos com o tema avaliação educacional utilizando a plataforma *Wordwall*;

Organizar e dinamizar um curso com a plataforma *Wordwall* sobre a temáticas avaliação da educacional para acadêmicos de um curso de Ciências da Natureza - Licenciatura;

Aplicar e avaliar jogos didáticos sobre avaliação educacional com a plataforma *Wordwall*;

Investigar a contribuição da plataforma *Wordwall* na construção do conhecimento dos participantes sobre os conceitos de avaliação educacional.

2 PLATAFORMA WORDWALL

Os jogos didáticos, tanto físicos como virtuais, podem ser uma estratégia para despertar o interesse dos estudantes pelos conteúdos. Muitas são as plataformas utilizadas aliando os jogos com a construção, revisão e a avaliação de conceitos, entre elas temos o *Kahoot*, *Quizlet*, *Kiduca*, *GoEduca*, *Quizizz*, entre outras. Importante destacar que cada uma delas possui objetivos e características que as diferenciam, mas em comum estão aspectos relacionados à potencialidade de despertar a curiosidade, de envolver e motivar o estudante para o desenvolvimento da atividade (engajamento) e a qualidade dos resultados alcançados.

Entre as plataformas de jogos interativos foi escolhido o *Wordwall*, disponível no link <https://wordwall.net/pt.>, cuja inscrição é realizada através do e-mail e o acesso possibilita explorar recursos gratuitos e pagos. Segundo Miranda (2020), gratuitamente pode-se explorar o limite máximo de cinco atividades, estas podem ser editadas ou excluídas; existe outra modalidade designada modo planos: individual, básico ou pro, que possibilita realizar a criação e armazenamento de diversas atividades, a um custo muito razoável, em comparação a outras plataformas que possuem às mesmas características.

O *Wordwall* é uma plataforma de jogos em que são apresentadas diversas ferramentas. Na descrição de Filho e Franco (2021) em sua pesquisa de como ensinar língua inglesa através das tecnologias, o *Wordwall* é definido como uma plataforma com diversos jogos que podem ser utilizados para a revisão de conteúdos e assimilação de conceitos.

Segundo dados da página inicial do *Wordwall*, quatro de junho de 2022, a plataforma possuía ao total 33251900 recursos criados, sendo que foi possível perceber que recursos são criados a cada momento.

Sobre o *Wordwall*, Miranda (2020) afirma tratar-se de uma plataforma versátil, que possibilita o contato com múltiplas atividades, que podem estar associadas a introdução e revisão de conceitos em todas as disciplinas. Na figura 1 é possível observar a tela inicial do *Wordwall*.

Figura 1: Tela Inicial *Wordwall*

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

Na imagem 1, percebe-se que tanto o estudante como os professores e demais interessados, farão seu cadastro e realizarão a identificação em iniciar sessão, a partir desse login, é possível utilizar os diversos recursos, 18 modelos na categoria interativos: questionários, abra a caixa, questionário de programa de televisão, palavra ausente, perseguição do labirinto, verdadeiro ou falso, combinação, roda aleatória, encontre a combinação, diagrama marcado, desembaralhar, questionário de imagens, pares correspondentes, caça-palavras, classificação de grupo, cartas aleatórias, anagrama e vire as peças.

A figura 2, exemplifica um jogo didático do *Wordwall* elaborado no componente de práticas pedagógicas: avaliação educacional, ministrado no segundo semestre de 2021, com o modelo de combinação de palavras.

Figura 2: Exemplo do jogo didático do *Wordwall* de combinação de palavras



Fonte: Componente de Práticas Pedagógicas: Avaliação Educacional

Após escolher o modelo da atividade, o usuário deverá inserir o conteúdo, criar as questões, e pode também inserir imagens, textos, símbolo especial e equações. Na continuidade é possível estabelecer o tempo para responder cada questão, observar o ranking dos participantes do jogo com pontuação e quais foram as respostas corretas e incorretas. Também a plataforma disponibiliza a opção de compartilhamento, é gerado um link da atividade, que pode ser enviado tanto para o e-mail como para o *Whatsapp*.

Em relação ao desempenho dos estudantes nas atividades podem ser acessados pelo docente no recurso “meus resultados” e o próprio estudante dependendo da configuração pode verificar seu desempenho (exibir respostas e corrigir respostas), como exemplificado na figura 3, facilitando a correção dos docentes e estimulando a participação dos estudantes nas atividades propostas. A própria plataforma demonstra se a resposta que o estudante assinalou está correta ou incorreta durante a execução do jogo. No mesmo recurso, através dos resultados por aluno são demonstradas as datas, horário de envio, respostas corretas e incorretas e o tempo que cada aluno executou o jogo. Uma forma de acompanhamento pode ser vista na figura 3.

Figura 3: Exemplo das formas de acompanhamento da plataforma



Fonte: Componente de Práticas Pedagógicas: Avaliação Educacional

Além das possibilidades de correção e emissão de *feedback* automáticos, acompanhamento em tempo real, salienta-se como vantagem a possibilidade de elaborar um jogo e utilizá-lo em diferentes modelos, dando a impressão ao jogador de tratar-se de jogos distintos.

A partir da descrição da plataforma considera-se que a plataforma *Wordwall* aliada a temática avaliação, apresentada na pesquisa, tem como possibilidades despertar o interesse dos acadêmicos, envolvê-los no estudo das questões referentes à temática, aprofundando as discussões promovidas no próprio curso.

Para buscar subsídios para elaboração do referencial e do próprios jogos, mapearam-se as publicações relacionadas a plataforma *Wordwall* e avaliação educacional, apresentado na seção seguinte.

2.1 Mapeamento sistemático sobre Wordwall e avaliação

O mapeamento sistemático, definido por Fiorentini, Passos, de Lima (2016) se caracteriza como um levantamento de informações, baseado em pesquisas já publicadas sobre um determinado estudo, com a possibilidade de delimitação da busca por descritores, bem como em um período específico e em um banco de dados. Ocorreu uma primeira busca, no google acadêmico

(<https://scholar.google.com.br/?hl=pt>), em fevereiro de 2022, delimitando como período 2018 a 2022. E uma segunda busca em que os dados foram atualizados ocorreu no dia 8 de junho de 2022, sendo um quantitativo de artigos publicados com esta temática a partir dos descritores indicados no Quadro 1.

Quadro 1- Pesquisa no google acadêmico:

Descritor	Quantitativo de artigos
Avaliação educacional	23.200
Wordwall	4.850
“Wordwall” e “avaliação educacional”	13
“Wordwall” e “avaliação educacional” e “Ensino Superior”	10
“Wordwall” e “avaliação educacional” e “Ensino Superior” e “licenciatura”	9
“Wordwall” e “avaliação educacional” e “Ensino Superior” e “licenciatura” e “Instrumentos e registros de avaliação”	0

Fonte: Autores (2022).

Como se constata a partir do quadro 1, conforme os descritores são inseridos de forma combinada na busca, o resultado é delimitado. Passamos de aproximadamente vinte mil estudos sobre avaliação educacional para nove, quando combinados avaliação educacional, *Wordwall*, ensino superior e licenciatura, evidenciando o espaço para estudos sobre a temática.

No quadro 2 são apresentados os artigos que contemplam os descritores “*Wordwall*” e “avaliação educacional”, e posteriormente apresentado um resumo, evidenciando objetivo, sujeitos, aspectos metodológicos e principais resultados. A busca contempla os descritores de forma individual ou combinada no título, palavras-chave e resumo. Sendo assim esta primeira leitura foi de familiarização e organização dos dados.

Quadro 2- Mapeamento sistemático com os descritores Avaliação e Wordwall

	Título	Autores	Palavras-chave	Revista	Ano
A1	Práticas de avaliação da aprendizagem em tempos de ensino remoto	Jones Baroni Ferreira de Menezes	Pandemia. Prática docente. Ensino e Aprendizagem.	Revista de Instrumentos, Modelos e Políticas em Avaliação Educacional	2021
A2	Estratégias avaliativas utilizadas no estágio curricular supervisionado em educação física no ensino remoto emergencial	Lucas Souza Silva, Paulo Henrique Rodrigues da Silva, Nargila Mara da Silva Bento, Antonio Evanildo Cardoso de Medeiros Filho	Estágio supervisionado, Avaliação, Ensino Remoto, Formação de professores	Revista de Instrumentos, Modelos e Políticas em Avaliação Educacional	2022
A3	Perspectivas e debates críticos na formação docente em tempos desafiadores: Uma experiência mediada	Luciana dos Santos Rosenau e Sandra Terezinha Urbanetz	Formação docente, Pandemia, Pós-pandemia, Relato de experiência, Licenciatura	Revista de Estudos em Educação e Diversidade	2022
A4	Ações pedagógicas inovadoras: Favorecem a alfabetização do estudante que apresenta transtorno déficit de atenção	Indielly Flores Figueiredo da Silva	Alfabetização, Transtorno de Déficit de Atenção (TDA), Metodologias Ativas, Educador, Educando, Aprendizagem	Repositório Acadêmico da Graduação da PUC Goiás	2021

A5	Programa Residência Pedagógica do Centro de Ciências Exatas e da Natureza da Universidade Federal da Paraíba em um contexto de ensino remoto	Maria Rayane da Silva	Pandemia de COVID-19. Estudantes Residentes. Ferramentas Tecnológicas. Formação Docente. Metodologias Ativas.	Repositório Institucional da UFPB	2021
A6	Conceitos básicos de genética numa abordagem construtivista de transposição didática	Vandete Soares dos Santos	Genética. Teoria da atividade. Complexidade. Jogo. Abstrato.	Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da Universidade Federal do Amazonas	2021
A7	Formação de professores(as) de ciências e biologia na perspectiva do ensino híbrido: desafios e possibilidades	Robério Rodrigues Feitosa	Não possui	Repositório Institucional da Universidade Federal do Ceará	2022
A8	Jogos e gamificação no processo de ensino-aprendizagem da matemática no 3º ciclo	Dina Marta Cró Abreu	Aprendizagem Baseada em Jogos, Gamificação, Aprendizagem da Matemática.	DigitUMa Repositório Científico Digital da Universidade da Madeira	2022

A9	Práticas avaliativas do 1º ano do ensino fundamental da Escola de Educação Básica da UFPB no ensino remoto	Victória Beatriz Costa Pinto	Práticas avaliativas. Mediação. Ensino-aprendizagem. Ensino remoto.	Repositório Institucional da UFPB	2021
----	--	------------------------------	---	-----------------------------------	------

Fonte: Autores (2022).

No A1, são apresentadas possíveis estratégias de avaliação de aprendizagem durante o ensino remoto no curso de licenciatura em Ciências Biológicas de uma Universidade Estadual do Nordeste brasileiro. Foram utilizadas as plataformas *Padlet*, *Jamboard*, *Mentimeter*, *Nearpod*, *Wordwall*, *Kahoot*, *Google Formulários* e *Google drive*. O estudo conclui que os professores enfrentam diversos desafios para avaliar os estudantes e no ensino remoto os desafios aumentaram e foi difícil medir o que os discentes estão aprendendo.

Silva et. al (2022), A2, demonstraram as estratégias avaliativas usadas no estágio curricular supervisionado em Educação Física durante o ensino remoto emergencial. As aulas foram aplicadas em uma turma de 8º ano, com o conteúdo de Ginástica com ênfase na Ginástica de conscientização corporal. O *Wordwall* foi utilizado na efetivação da proposta avaliativa usada no decorrer do Estágio. O processo desse trabalho foi importante para os autores para o aprimoramento de suas aprendizagens.

Rosenau e Urbanetz (2022), A3, enfatizam a crise econômica e sanitária e também política e demonstram um relato de experiência realizado na Licenciatura em Pedagogia com a utilização de tecnologias como *google meet*, *google classroom*, *moodle* e *whatsapp*. A experiência relatada ocorreu na Rede Federal de Educação, Ciência e Tecnologia no componente curricular de Didática e Formação Docente, ministrado por duas docentes. E a interatividade ocorreu por meio dos jogos das plataformas *Kahoot*, *Wordwall* e *Nearpod*. A pandemia demonstrou a importância da escola e no trabalho é relatado como é possível utilizar as tecnologias com qualidade.

Silva (2021), A4, teve como propósito conhecer autores que aprofundam em

suas teorias, abordagem e conceitos sobre Transtorno de Déficit de Atenção na Alfabetização, e utilizem as Metodologias Ativas para atender estudantes com Dificuldades de Aprendizagem nos primeiros anos iniciais do Ensino Fundamental. O trabalho aborda o uso das metodologias ativas e o *Wordwall* foi utilizado em uma atividade sobre a associação de vogais para auxiliar os alunos durante o percurso de alfabetização e os discentes exercitam a concentração e a memória. Durante o percurso do trabalho foi possível perceber que o estudante diagnosticado com Transtorno de Déficit de Atenção passa por diversos desafios na escola.

Silva (2021), A5, buscou conhecer e entender as metodologias de ensino e ferramentas tecnológicas usadas pelos residentes do Centro de Ciências Exatas e da Natureza da Universidade Federal da Paraíba, Campus I, durante o ensino remoto. Foi utilizado um questionário com 13 questões elaborado através do *Google Formulários*, posteriormente utilizados nos resultados, foi respondido por 18 residentes com a idade entre os 20 e 50 anos. É relatado a baixa interação dos estudantes na escola em que os bolsistas do programa residência pedagógica aplicavam às aulas durante o ensino remoto. Bem como a baixa participação nas atividades avaliativas, justificada pelas pessoas que não consideraram a utilização das metodologias ativas e ferramentas metodológicas como diferencial no ensino remoto. Foram utilizadas nas regências dos participantes da pesquisa várias metodologias ativas como sala de aula invertida, experimentação, aprendizagem baseada em problemas e como ferramentas tecnológicas às plataformas *Wordwall* e *Google Forms* e ressalta-se ao longo da pesquisa a importância dos temas metodologias ativas e ferramentas tecnológicas e também à escassez referente à formação voltada para esses temas.

Santos (2021), A6, aplicou o trabalho em uma escola pública de Manaus em uma turma do ensino médio, com conteúdos voltados para os conceitos de Genética. Foi desenvolvido um jogo denominado fase genética e a turma escolhida foi a terceira série do Ensino Médio. A avaliação e a coleta de dados ocorreu através de questionários e também foi elaborado um jogo intitulado Noções básicas de Genética no *Wordwall*, enviado pelo grupo do *Whathaap* da turma através de um link. O trabalho teve diversas mudanças para adequar-se ao ensino remoto.

Feitosa (2022), A7, relata uma experiência durante o ensino híbrido e demonstra que a união do ensino híbrido com o ensino online proporciona aos

estudantes uma aprendizagem personalizada. Foi proposto um curso online em que os participantes foram os estudantes do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, campus Acopiara. O curso foi aplicado por meio do *google classroom* e as inscrições ocorreram por meio de um link enviado pelo *Whatsaap* e por email. Os estudantes aprofundaram o seu conhecimento referente ao tema, sendo demonstrada uma descrição e apresentação de plataformas como *Kahoot*, *Wordwall*, *Mentimeter* e o *Padlat*. O curso online para os estudantes que participaram da pesquisa foi destaque na formação inicial.

Abreu (2021), A8, realizou uma investigação a partir do surgimento da intenção de explorar as práticas pedagógicas, que ocorreu através de dois questionários online, aplicada no 3.º Ciclo do Ensino Básico. Quanto às plataformas, *Whiteboard*, *Jamboard*, *Google Sheets*, *Google Forms*, *Khan Academy*, *Legó EV3*, *Quizizz* e *Kahoot*, foram utilizadas e houve um aumento na participação e interesse dos estudantes na atividade. O *Wordwall* foi citado durante a investigação porque foi utilizado como quiz, sendo apresentada uma descrição da plataforma. Como resultado, indica que a utilização dos jogos permite mais tentativas de realização das atividades, oportunizando aos estudantes uma aprendizagem dinâmica.

Pinto (2021), A9, realizou um trabalho durante o ensino remoto no 1º ano do Ensino Fundamental da Escola de Educação Básica da Universidade Federal da Paraíba. No trabalho foram citados os tipos de avaliação como: educacional, avaliação diagnóstica, formativa, mediadora, somativa, classificatória, entre outras. Durante o desenvolvimento do trabalho o conceito de avaliação foi aprofundado e o *Google Forms* foi utilizado durante a coleta de dados. E também foi abordada a falta de comunicação e interação dos estudantes no grupo de *Whatshapp* em que as atividades do trabalho foram aplicadas e poucos discentes enviavam o retorno das atividades propostas. Para o autor a avaliação proporciona um acompanhamento do desenvolvimento do aluno e os estudos de suas práticas é essencial.

Constatou-se que dos nove trabalhos, seis foram desenvolvidos na Educação Básica e três no Ensino Superior, nos cursos de licenciatura em Ciências Biológicas, Educação Física, Pedagogia e Matemática. Muitos deles, nove evidenciam resultados de pesquisas desenvolvidas no período pandêmico (A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8 e A9). Sobre a utilização de ferramentas se constata a utilização de inúmeras, entre elas, *Padlet*, *Jamboard*, *Mentimeter*, *Nearpod*, *Kahoot*, *Google Formulários*, *Google*

drive, Google Meet, Google Classroom, Google Planilhas, Google Documentos, Microsoft Excel®, Moodle, Whatsapp, Whiteboard, Google Sheets, Khan Academy, Lego EV3, Quizizz e Zoom. Cabe destacar a menção a utilização do Wordwall em oito dos nove artigos.

O quadro 3, contém informações dos nove artigos relacionadas especificamente a avaliação (identificação do artigo, o tipo de avaliação mencionado, a concepção de avaliação e autores utilizados como referencial).

Quadro 3: Resultados da amostra sobre avaliação

Artigo	Tipo de avaliação	Concepção	Autores sobre avaliação
A1	Diagnóstica Formativa Somativa	A avaliação diagnóstica acontece geralmente no início de cada ciclo de modo a detectar os conhecimentos prévios e os erros para que possam ser planejadas as atividades que serão realizadas. A avaliação formativa demonstra os resultados da aprendizagem na jornada de desenvolvimento das atividades, o que possibilita a reformulação dos objetivos. Já a avaliação somativa, por sua vez, tem uma função classificatória ao final do processo.	Melo (2020)
A2	Diagnóstica Formativa Sistematica	Avaliação diagnóstica, na qual buscamos identificar os conhecimentos prévios e também as dificuldades de cada aluno em relação ao conteúdo programático de ensino Avaliação formativa sistemática que teve por objetivo compreender a evolução dos escolares no processo de ensino- aprendizagem	Silva et al., (2020), Oliveira; Souza (2020), Luckesi (2014)
A3	Não é definido o tipo de avaliação	Não tem	Não tem

A4	Não é definido o tipo de avaliação	Uma atividade sobre associação de vogais (vogal com letra inicial do desenho) para educando na faixa etária de 6 e 7 anos temos o objetivo de auxiliar os educandos durante o seu processo de alfabetização, observando o desenvolvimento na atividade. Para realização da atividade é necessário a utilização da sala de informática com auxílio da plataforma "wordwall.net" com este material, os estudantes podem aprender a reconhecer e pronunciar as vogais, além de associar desenhos à vogal inicial do seu nome. O educando com transtorno déficit de atenção exercita a concentração, a memória e aprende por meio de uma metodologia ativa, que foge do tradicional.	Não tem
A5	Não tem	Não tem	Não tem
A6	Avaliação da abstração, avaliação da transposição do abstrato para o concreto e viceversa, avaliação quantitativa, avaliação descritiva, avaliação das condições de abstração do estudante, avaliação diagnóstica	Avaliação do fenômeno da Abstração por meio da transposição do abstrato para o concreto e vice-versa, por meio de instrumento construtivista o jogo construído para esse fim, na possibilidade de um insight do estudante levando em conta que o ser humano não aprende da mesma forma porque cada ser humano é único. avaliação da abstração, como o fenômeno da abstração é interno, orgânico, de difícil aferição, estabeleceu -se a observação, a fala, a escrita e o comportamento, as interações e mediações, além dos Pré-Testes e Pós-Teste como meios de identificar o processo abstrativo e documentá-lo em categorias. Para Souza (2015, p.112,113) "a característica da representação abstrata é reconhecidamente sua generalidade, seria preciso observar inúmeros objetos singulares para, a partir deles,	Não tem, a avaliação de abstração foi definida pelo próprio autor: Souza (2015, p.112,113), Brandão (2019)

		<p>separar, abstrair, uma propriedade comum a todos e formar um conceito genérico que os contivesse todos".</p> <p>Avaliação diagnóstica: Identificar a realidade do aluno que irá participar do processo; 2. Verificar se o aluno apresenta ou não habilidades e pré-requisitos ao longo do processo. 3. Identificar as causas de dificuldades recorrentes na aprendizagem.</p>	
A7	Avaliação da aprendizagem e avaliação somativa (processual)	Não tem	Não tem
A8	Avaliação formativa, avaliação somativa	<p>A avaliação formativa possibilita adquirir informação privilegiada e sistemática nos diferentes conteúdos curriculares, auxilia na adoção de estratégias de ensino concebendo metodologias pedagógicas apropriadas às necessidades dos alunos e às aprendizagens a desenvolver. Este tipo de avaliação utiliza instrumentos de informação detalhada (e.g., portfólio, autoavaliação, grelha de verificação, feedback, entre outros) acerca do desempenho dos alunos, de modo a melhorar sistematicamente as aprendizagens, uma vez que permite ajustar as metodologias e as estratégias a cada aluno. A avaliação sumativa consiste na conceção de uma apreciação holística das aprendizagens desenvolvidas pelos alunos e pretende classificar e certificar. Este tipo de avaliação consiste no tempo em que os docentes sumarizam os dados recolhidos no decorrer do processo de Ensino-Aprendizagem. Esta acontece no final de uma unidade temática e curricular e permite verificar aquilo que os alunos aprenderam e sabem fazer.</p>	Boas (2013), Fernandes (2008), Harlen (2006), Perrenoud (1999), Fernandes (1993), Fernandes (2008)
A9	Avaliação	Essas práticas de observar e	Luckesi (2008), Hoffmann

	diagnóstica e avaliação mediadora	investigar a realidade dos(as) educandos(as) compõe a denominada avaliação diagnóstica, que, possui o objetivo de pensar na prática e retomar da maneira mais adequada para a aprendizagem dos(as) alunos(as), assim, definitivamente apresentando uma função diagnóstica. existem três tempos de avaliação mediadora, sendo estes: o tempo da admiração, o tempo da reflexão e o tempo da reconstrução das práticas avaliativas.	(2009)
--	-----------------------------------	---	--------

Fonte: Autor (2022)

Constatou-se que dos nove trabalhos, cinco abordam o tipo de avaliação e quatro não abordam. Os tipos de avaliação abordadas são: Diagnóstica, formativa, somativa, sistemática, quantitativa e descritiva, e os tipos que são mais citados entre os artigos são: Diagnóstica, formativa e somativa. Cabe ressaltar que a avaliação diagnóstica é citada em quatro artigos (A1, A2, A6 e A9), a avaliação formativa é citada em três artigos (A1, A2 e A8) e a avaliação somativa em três artigos (A1, A7 e A8).

Avaliar por si só é uma tarefa complexa, quando aliado aos jogos pode parecer uma tarefa difícil, mas a disponibilidade de diferentes recursos nas plataformas digitais, possibilitam explorar os jogos virtuais aliados a perspectiva avaliativa, tornando essa atividade menos desafiadora. Para Silva e Amaral (2011) no decorrer do processo de utilização do jogo como instrumento de avaliação, o estudante pode constatar se entendeu os conteúdos que lhe foram demonstrados, se alcançou a aprendizagem como esperava, se é preciso realizar uma revisão de conteúdos e se às suas expectativas foram sanadas durante o percurso da sua aprendizagem.

O objetivo principal de qualquer atividade, entre elas as que utilizam o jogo didático, é a construção de aprendizagens significativas. Como o jogo didático faz parte do cotidiano da maioria das pessoas, geralmente desperta o interesse por estar relacionado a tecnologia e por disponibilizar que se realize diversas tentativas, pode possibilitar ao estudante aprimorar a sua aprendizagem.

Segundo Hoffmann (2005, p. 182) “[...] a dinâmica da avaliação efetiva-se, justamente, a partir da análise das respostas do educando frente às situações

desafiadoras nas diferentes áreas de conhecimento.” Ainda relata que diversos professores direcionam o seu tempo para o funcionamento e desenvolvimento da avaliação e que os docentes precisam ter consciência das atitudes ao avaliar porque futuramente os estudantes podem reproduzir essas atitudes. É preciso pensar novamente a maneira de avaliar durante as etapas da escola até a universidade.

A autora ao defender uma avaliação emancipatória, salienta a importância de pensarmos sobre a avaliação, pois para ela à prática de avaliar geralmente é uma réplica das situações e experiências vividas como aluno, dessa forma é preciso fornecer um ambiente para que o estudante desenvolva as suas habilidades de maneira confiante e estabelecer um reconhecimento das opiniões e ideias dos estudantes.

Um último quadro foi organizado, considerando o resultado para os descritores wordwall e avaliação educacional, que totalizaram 13. Realizou-se a leitura e apresenta-se no quadro 4 a identificação do artigo, as ferramentas utilizadas e detalhes da utilização do jogo no *Wordwall*.

Quadro 4: Informações sobre os artigos

Artigo	Instrumentos utilizados	Especificação da utilização do wordwall
A1	Tempestade de ideias (padlet, jamboard, mentimeter criação de histórias em quadrinhos, infográficos, mapa conceitual, podcast, cordéis, paródias, vídeos-aulas/seminários on-line e animações quizzes (jogos didáticos) digitais, produzidos nas plataformas Nearpod, Wordwall e Kahoot. questionário no forms	Não tem
A2	Questionário do Forms e o jogo de wordwall	Não tem
A3	Videoconferências pelo Google Meet, Ambiente Virtual de Aprendizagem pelo Google Classroom, Curso no Moodle, email institucional e whatsapp. Uso das tecnologias educacionais em modelo gamificado como Kahoot t, Wordwall e Nearpod. atividades auto instrutivas utilizou os formulários	Não tem

	on-line do Google drive.	
A4	Wordwall, tapete alfabético	Não tem
A5	Padlet, o Kahoot e o Wordwall, software Microsoft Excel, Google formulários, o Google Meet, Google Classroom e WhatsApp.	Não tem
A6	jogo lúdico digital “Noções básicas de Genética”, construído no site Wordwall, WhatsApp, Jogo físico de cartas indagadoras: Perguntas e respostas.	O jogo é executável no celular, tablet ou computador, porém, o tamanho da tela influencia o processo de concentração e exercício das noções básicas. O jogo “Noções básicas de Genética” é a parte inicial do jogo “Face Genética”, contendo as cartas com perguntas e respostas na forma digital. A aplicação se procedeu por meio eletrônico em grupo de WhatsApp da escola 3 série por motivo de isolamento social. A tela de identificação no jogo permite ao aluno fazer o registro e posterior verificação do tempo de resposta. O sistema por meio randômico faz o embaralhamento das cartas de resposta e pergunta, mudando as posições no início do jogo. Portanto, as cartas mudam de posição sempre que se inicia o jogo. Ao desvirar a carta, o estudante lerá a carta e desvirará outra, se formar par (a pergunta-resposta), o sistema indicará o acerto.
A7	Kahoot, wordwall, mentimeter, padlat e google formulário, curso on-line sobre ensino híbrido, <i>google classroom</i> , <i>Whatsaap</i> , email, google meet. google drive, google planilhas, google documentos.	Não tem
A8	Whiteboard, Jamboard, Google Sheets, Google Forms, Khan Academy, Lego EV3, Quizizz, Kahoot e wordwall	Jogo do wordwall realizado para revisões acerca dos números

		<p>racionais e os números irracionais. Nesta atividade, o intuito foi analisar a interseção e reunião de intervalos de números reais, substituímos os saquinhos com fichas de intervalos de números reais da proposta original por um wordwall no qual criamos uma roleta virtual¹¹ de intervalos de números reais.</p>
A9	<p>Google meet, WhatsApp, Zoom, Google forms, plataforma Jamboard, wordwall.</p>	<p>jogo de reconhecimento das letras, o “jogo da roleta”, sendo utilizado digitalmente por meio da plataforma WordWall. Cada criança dizia uma palavra para cada letra que a roleta parava. Desse modo, podia ser realizado um diagnóstico com o objetivo de identificar se os(as) estudantes conheciam as letras do alfabeto, e dizer palavras para cada uma marcada pela roleta.</p>

Fonte: Autor (2022)

Ao total são mencionados vinte e um instrumentos. Em específico ao *Wordwall*, três artigos (A6, A8 e A9) apresentaram como foi realizada a utilização da plataforma e seis (A1, A2, A3, A4, A5 e A7) não evidenciam como ocorreu a utilização da plataforma.

3. METODOLOGIA

3.1 Caracterização da pesquisa

A caracterização da pesquisa apresentada é qualitativa, quanto aos objetivos é descritiva, pois descreve as características de uma específica população ou fenômeno (GIL, 2002). São diversos estudos que podem ser denominados com este título e uma

de suas características mais importantes está na aplicação ou utilidade de técnicas padronizadas de coleta de dados. Baseado nesse estudo, ao longo da pesquisa tenho o propósito de descrever as características referentes à utilização da plataforma *Wordwall* e as percepções dos licenciandos.

A caracterização explicativa é definida por Gil (2002, p. 28) como uma pesquisa “[...] que tem como preocupação central identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos. Este é o tipo de pesquisa que mais aprofunda o conhecimento da realidade [...]”.

Com o foco de analisar as possibilidades dos jogos da plataforma *Wordwall* como estratégias avaliativas, buscou-se explicar como os estudantes do curso de Licenciatura em Ciências da Natureza na Unipampa- Campus Dom Pedrito construíram alguns conceitos e conteúdos de Avaliação Educacional.

Quanto aos procedimentos é um estudo de caso uma vez que serão aplicados jogos didáticos virtuais para o ensino superior utilizando o *Wordwall*. O estudo de caso é a “[...] análise minuciosa e objetiva de uma situação real que necessita ser investigada e é desafiadora para os envolvidos.” (ANASTASIOU; ALVES, 2004, p. 91). Ainda segundo Yin “O estudo de caso é a estratégia escolhida ao se examinarem acontecimentos contemporâneos [...].” (2001, p. 24). Entre eles a utilização dos jogos didáticos, realidade atual no ensino e cada vez mais presente no nível superior.

Yin ainda relata que “[...] o estudo de caso como estratégia de pesquisa compreende um método que abrange tudo- com a lógica de planejamento incorporando abordagens específicas á coleta de dados e à análise de dados.” (2001, p. 31)

3.2- Organização do Curso de Extensão

Nesta seção a organização geral do curso é apresentada.

1-Tema: *Wordwall* e Avaliação Educacional

O jogo foi elaborado considerando a Ementa do componente curricular de Práticas Pedagógicas V - avaliação Educacional, ministrado no sexto semestre, do curso de Licenciatura em Ciências da Natureza do *Campus*- Dom Pedrito da Unipampa, “Pressupostos epistemológicos e vertentes teóricas da avaliação

educacional. Avaliação como política numa perspectiva histórica e conceitual. Níveis, tipos e modalidades de avaliação de sistemas, organizações, programas e projetos educacionais. Aspectos metodológicos de avaliação educacional. Avaliação e a construção do conhecimento. Avaliação e o processo educativo. Desenvolvimento de Instrumentos avaliativos. Pesquisa sobre avaliação escolar.” (UNIPAMPA, 2019)¹

O curso teve como objetivo: Demonstrar que os jogos de *Wordwall* podem ser utilizados aliados ao processo de ensino aprendizagem e como instrumento avaliativo.

2- Divulgação do Curso

O curso foi divulgado com um cartaz elaborado no Canva (figura 4) e com o link de inscrições, nas redes sociais e na página do curso.

Figura 4: Cartaz do curso de extensão sobre avaliação educacional utilizando o *Wordwall*

¹ Unipampa- Repositorio Institucional da Unipampa- Licenciatura em Ciências da Natureza- PPC- Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Ciências da Natureza Disponível em: <https://repositorio.unipampa.edu.br/jspui/handle/riu/110> Acesso em: 19 jul.2022.



CURSO DE EXTENSÃO

AVALIAÇÃO EDUCACIONAL UTILIZANDO O WORDWALL

ATIVIDADES QUE SERÃO APLICADAS:

- Apresentação do Wordwall;
- Discussão sobre Avaliação a partir da leitura prévia;
- Prática com três tipos de jogos do Wordwall: Questionário; Abra a caixa e Perseguição de labirinto;
- Criação de um jogo;
- Avaliação da atividade.

INFORMAÇÕES

Data: 23/07/2022
Horário: Das 14 horas às 16 horas
Link de inscrição:
<https://forms.gle/HZZds3co1VX5gLbM6>
Dúvidas pelo telefone:
 (55) 984155075
Onde: LABORATÓRIO DE INFORMATICA DA UNIPAMPA DOM PEDRITO

A LEITURA PRÉVIA SERÁ ENVIADA APÓS A INSCRIÇÃO

O curso será aplicado pelo discente Juan Gomes Cardozo da Licenciatura em Ciências da Natureza, com intuito de coletar dados para o TCC II, com orientação da professora Crisna Bierhalz.

SERÁ EMITIDO CERTIFICADO DE 10 HORAS



Fonte: Autores (2022)

Como se observa na Figura 4, constam informações básicas, tais como data, horário e local do curso, link de inscrição, telefone para tirar as dúvidas, atividades que serão aplicadas e avisos referentes às leituras prévias e emissões dos certificados.

3- Inscrições

A inscrição ocorreu via formulário elaborado no *Google Forms*: <https://forms.gle/HZZds3co1VX5gLbM6>, através do e-mail institucional. Este formulário foi elaborado com o intuito de coletar informações básicas dos participantes

e contém a seis questões relacionadas ao perfil dos participantes.

Figura 5: Print do formulário de inscrição

Inscrições para o curso de extensão sobre avaliação educacional utilizando o Wordwall:

O curso será aplicado pelo docente Juan Gomes Cardoso do curso de Licenciatura em Ciências da Natureza da Universidade Federal do Pampa - Campus Dom Pedrito, com o intuito de coletar informações para o TCC II.

Desde já agradeço o preenchimento e a participação no curso.

Att. Juan Gomes Cardoso

juancardoso_aluno@unipampa.edu.br (não compartilhado)

[Juan G. Card.](#)

Nome:

Sua resposta: _____

Curso:

- Licenciatura em Ciências da Natureza
- Licenciatura em Educação do Campo
- Outro

Faixa etária:

- Menos de 18 anos
- 18 a 28 anos
- 29 a 39 anos
- 40 a 50 anos
- Mais de 50 anos

Sexo:

- Masculino
- Feminino

Com que frequência você costuma jogar em plataformas de jogos digitais:

- Nunca, nunca joga.
- Raramente, joga de tempos em tempos.
- Mensalmente, joga pelo menos uma vez por mês.
- Semanalmente, joga pelo menos uma vez por semana.
- Diariamente, joga todos os dias.

Com que frequência você costuma jogar por meio de jogos físicos (cartas, tabuleiro, etc.)?

Nunca juro jogo.

Raramente jogo de tempos em tempos.

Mensalmente jogo pelo menos uma vez por mês.

Semanalmente jogo pelo menos uma vez por semana.

Diariamente jogo todos os dias.

Endereço de email para o envio das leituras prévias do curso:

Sua resposta

Número do WhatsApp:

Sua resposta

Enviar [Limpar formulário](#)

Nunca enviaremos seus dados para terceiros sem o seu consentimento.

Este formulário foi criado em [Universidade Federal do Paraná](#). [Saiba mais](#)

Google Formulários

Fonte: Autor (2022)

4- Grupo de *Whatsapp* e envio de e-mail com as informações

A partir do perfil dos participantes, foi criado um grupo no *Whatsapp* e uma lista de e-mail, para realizar o envio de informações referentes ao curso.

5- Organização do curso

Foi solicitada a leitura prévia de:

Avaliar para promover: As setas do caminho. HOFFMANN, Jussara. 2005. Mediação. (páginas 135 a 154).

Avaliação: Mito e desafio: Uma perspectiva construtivista. HOFFMANN, Jussara. 2014. Mediação. (páginas 7 a 33).

Entrevista com Jussara Hoffman: Por uma mudança efetiva da avaliação²

² Destaque educação- Entrevista com Jussara Hoffmann: Por uma mudança efetiva da avaliação

disponível em <http://destaquedu.blogspot.com/2013/10/entrevista-com-jussara-hoffmann-por-uma.html> e

PINTO, V.B. Costa. Práticas avaliativas do 1º ano do ensino fundamental da Escola de Educação Básica da UFPB no ensino remoto. (páginas 23 a 33). Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/21911>.

O curso foi presencial, com certificação de 10 horas e dividido em nove etapas:

- 1ª) Preenchimento do termo de consentimento dos participantes (Anexo 1);
- 2ª) Abordagem dos conteúdos que foram utilizados nos jogos realizada através de um roteiro (Anexo 2) e de uma discussão;
- 3ª) Explicação sobre a utilização da plataforma através de slides (Anexo 3);
- 4ª) Envio do link dos jogos do *Wordwall* através do email e do grupo de *Whatsapp*;
- 5ª) Início de cada jogada;
- 6ª) Explicação do propósito e do tema de cada jogo didático;
- 7ª) Elaboração dos jogos pelos participantes;
- 8ª) Preenchimento dos instrumentos de avaliação (Anexo 4 e 5);
- 9ª) Certificação (Anexo 6);

6- Detalhamento das etapas do curso

Sobre a **1ª etapa**, consta no anexo 1, o modelo do termo de consentimento dos participantes.

Na **2ª etapa**, para abordagem dos conteúdos extraídos das leituras indicadas previamente, foi organizado um roteiro de discussão (Anexo 2);

Para **3ª etapa**, explicação sobre a utilização da plataforma, utilizaram-se os slides (anexo 3) e foram realizados questionamentos sobre a utilização e curiosidades

da plataforma, também foram apresentados os três jogos, com o QR Code³

Figura 6: QR Code do jogo no modelo de questionário



Fonte: Autor (2022)

Figura 7: QR Code do jogo no modelo de abra a caixa



Fonte: Autor (2022)

Figura 8: QR Code do jogo no modelo de perseguição de labirinto



Fonte: Autor (2022)

Na **4ª etapa** os três jogos foram enviados de maneira simultânea através de e-mail e no grupo de *Whatsapp*, segue os links:

<https://wordwall.net/pt/resource/34179310>

<https://wordwall.net/pt/resource/34194442>

<https://wordwall.net/pt/resource/34194765>.

³ Os Qr codes dos jogos foram criados através do aplicativo Gerador de QR Code - Criar QR, disponível de maneira gratuita na loja de aplicativos dos smartphones do sistema Android.

Na **5 e 6ª etapa**, os participantes iniciaram o jogo individualmente, como mostra a figura 9, no laboratório de informática da Unipampa-*Campus* Dom Pedrito.

Figura 9: Estudantes jogando na sala de informática



Fonte: Autor (2022)

As questões foram elaboradas através dos referenciais supracitados, organizados da seguinte forma:

O jogo de questionário⁴, 8 perguntas e teve duração de 10 minutos ao total; O jogo de abra a caixa, 15 perguntas e teve duração de 15 minutos para responder cada pergunta. O jogo de perseguição do labirinto, 6 perguntas com 10 minutos ao total. Ao total foram 29 questões sobre avaliação educacional. Para exemplificar são apresentadas nas figuras (10, 11 e 12) a primeira questão de cada jogo.

⁴ A imagem apresentada juntamente com a questão na figura 10 foi retirada do banco de seleção de imagens da plataforma *Wordwall* e está disponível no link: <https://tse4.mm.bing.net/th?id=OIP.Barq2jgq7Pi5pMbGbd6R-QAAAA&pid=Api>

Figura 10: Primeira questão do jogo de questionário



Autor: (2022)

Figura 11: Primeira questão do jogo de abra a caixa



Autor: (2022)

Figura 12: Primeira questão do jogo de perseguição do labirinto



Fonte: Autores (2022)

Na **7ª etapa** foi proposto que os participantes realizassem a elaboração de seus próprios jogos, demonstrado na (figura 13 e 14):

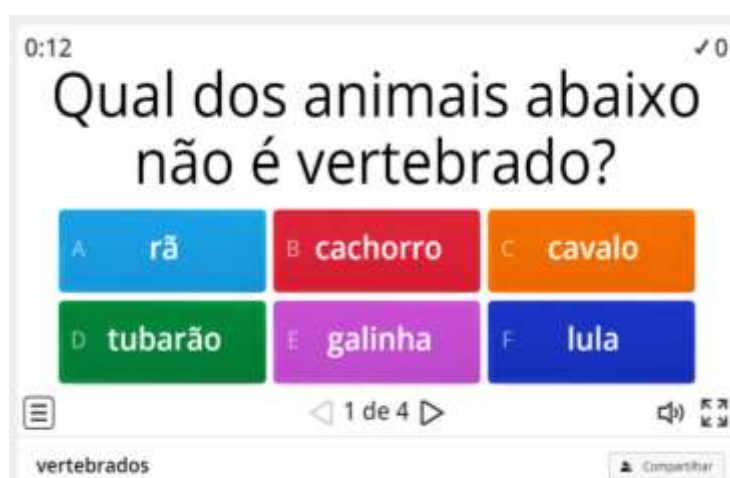
Figura 13: Jogo no modelo de avião criado por um estudante participante do curso



Fonte: Autor (2022)

O jogo da figura 13 consiste em um avião que percorre o céu, as opções de resposta a pergunta são apresentadas nas nuvens. O tempo do jogo é de 5 minutos sendo intitulado de Questões de Processos Térmicos – Enologia e possui 6 questões. Já na figura 14 foi utilizado o modelo de questionário com seis opções de respostas coloridas, com tempo do jogo de 5 minutos, foi intitulado de vertebrados e possui 4 questões.

Figura 14: Jogo no modelo de questionário criado por dois participantes do curso



Fonte: Autor (2022)

Cinco jogos foram criados e enviados para o e-mail do autor. Uma estudante

não conseguiu acessar a sua conta no *Wordwall* e foi cedida à conta do autor para a criação do seu próprio jogo. Os outros modelos de jogos criados e sua respectiva intitulação foram: Palavras cruzadas, Palavras cruzadas, questionário, Questionário-Enologia e questionário: Aves. Alguns estudantes optaram em realizar a atividade em dupla.

Na **8ª etapa** foram disponibilizados os certificados aos participantes (ANEXO 6).

4.3- Análise dos resultados

A análise dos resultados ocorreu a partir das respostas dos três formulários:

Formulário de inscrição - <https://forms.gle/HZZds3co1VX5gLbM6>

Experiência do jogador- <https://forms.gle/rThuxn76eKbjN7Vb7>

Usabilidade do jogo- <https://forms.gle/o8RpJumWzWpseh1x9>

Ao total o questionário apresenta 32 questões fechadas e 3 questões abertas. As questões fechadas foram elaboradas no modelo de respostas da escala Likert, em cada alternativa consta a opção de cinco respostas: 1) Discordo totalmente, discordo, 2) Nem discordo, nem concordo 3) Concordo e 4) Concordo totalmente.

Para a avaliação dos jogos (experiência do jogador e o de usabilidade do jogo) utilizou-se como referência perguntas do modelo MEEGA+⁵ (APÊNDICE 1).

⁵ O MEEGA+ está disponível gratuitamente no site <http://www.gqs.ufsc.br/quality-evaluation/meega-plus/>. Segundo Petri, Wangenheim e Ferreti (2019) através dos resultados obtidos, os elaboradores dos jogos podem avaliar da qualidade dos jogos voltados para o ensino de computação. Através disso colaborando para a análise dos jogos, possibilitando para os estudantes uma aprendizagem eficaz e eficiente. É elaborado considerando:

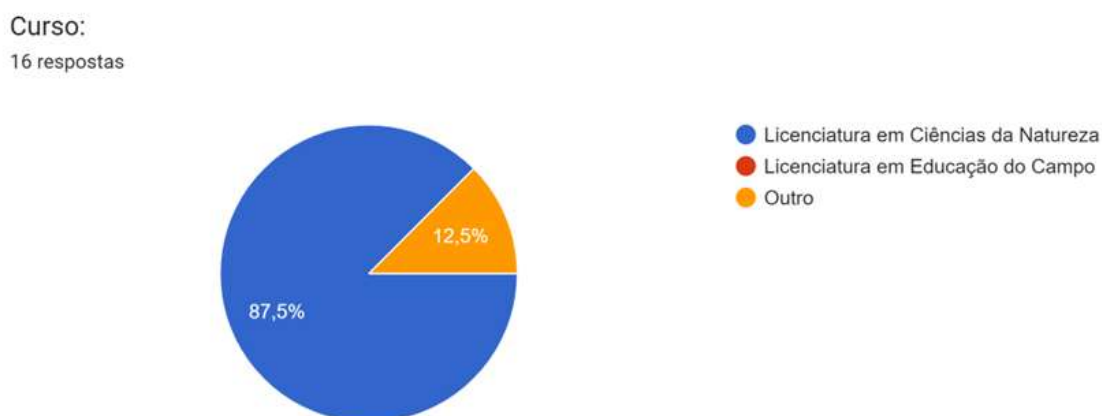
- 1- Informações Demográficas;
- 2- Usabilidade;
- 3- Experiência do Jogador.

4. APRESENTAÇÃO DA ANÁLISE DOS RESULTADOS

5.1- Participantes

O curso teve um total de 16 inscritos, sendo 14 do Curso de Licenciatura em Ciências da Natureza e 02 do Bacharelado em Enologia.

Gráfico 1: Curso de graduação dos participantes



Fonte: Autores (2022)

A faixa etária da maioria dos participantes inscritos foi dos 18 aos 50 anos, sendo que 15 inscritos são do sexo feminino, que não costumam jogar em plataformas de jogos digitais (gráfico 2).

Gráfico 2: Frequência em que os estudantes costumam jogar

Com que frequência você costuma jogar em plataformas de jogos digitais:

16 respostas



Fonte: Autores (2022)

Ao serem questionados sobre a frequência de utilização dos jogos físicos (cartas, tabuleiro, etc.) 10 estudantes responderam que raramente jogam. A partir dos resultados percebe-se que os participantes não possuem hábito de jogar nem de forma física, nem virtual.

5.2- Usabilidade do jogo

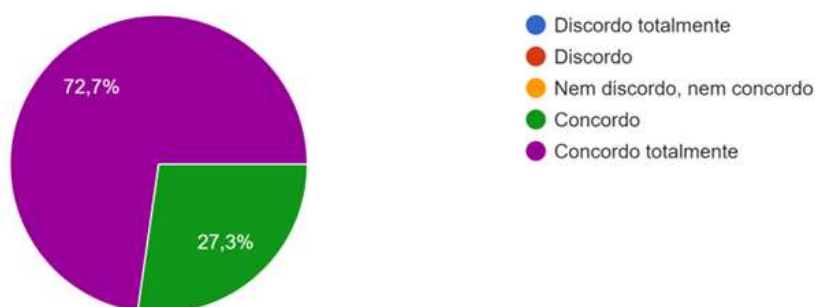
Importante destacar que dos 16 inscritos, 11 compareceram na atividade, dessa forma, a partir deste momento as respostas totalizam 11.

O gráfico 3 apresenta a resposta manifestando concordância em relação ao design dos jogos. Aspecto corroborado através do comentário de um participante “o que mais gostei dos jogos foi a forma dos mesmos”.

Gráfico 3: Design do jogos

O design dos jogos é atraente:

11 respostas



Fonte: Autores (2022)

Foram propostos três estilos de jogos: questionário, abra a caixa e perseguição de labirinto, como se observa na figura 15.

Figura 15: Três estilos de jogos com interação dos participantes



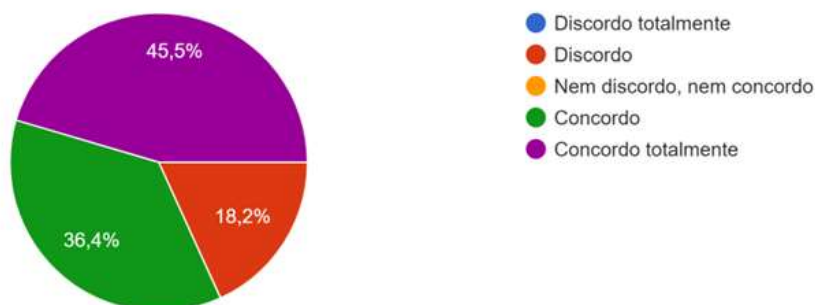
Fonte: Autores (2022)

As respostas ao questionamento relacionado à adequação dos textos, cores e fontes é exposto no gráfico 4.

Gráfico 4: Avaliação das cores e fontes dos jogos

Os textos, cores e fontes combinam e são consistentes:

11 respostas



Fonte: Autores (2022)

Este resultado pode estar relacionado ao tamanho da fonte utilizado em algumas questões, que de acordo com manifestações estava pequeno. Como a plataforma não fornece um recurso para a regulação do tamanho da fonte é necessário prestar atenção na quantidade de caracteres incluídos nas respostas evitando que fiquem pequenas, exemplificado na tela a seguir, pelas alternativas A e B, com uma questão que com a fonte ficou inadequada⁶ (figura 16).

Figura 16: Exemplo da questão que ficou com a fonte inadequada



Fonte: Autores (2022)

Da mesma forma que na questão anterior, houve um número de participantes

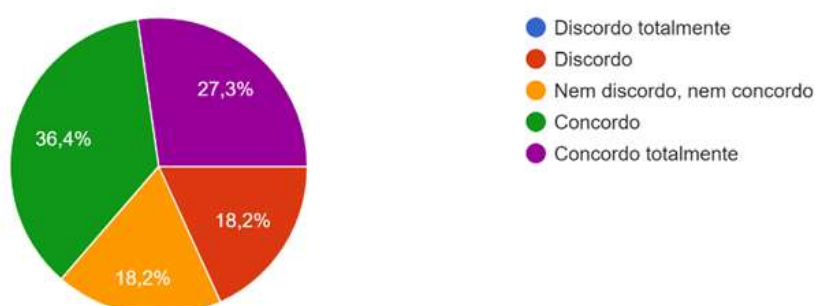
⁶ A imagem apresentada juntamente com a questão na figura 16 foi retirada do banco de seleção de imagens da plataforma *Wordwall* e está disponível no link: <https://tse1.mm.bing.net/th?id=OIP.T6ShAcWWiWCcz7tBwQcsswAAAA&pid=Api>

que ressaltou que algumas questões ficaram com um tamanho de fonte não compatível com os textos e conteúdos apresentados. Estes elementos são importantes de serem verificados para serem corrigidos.

Gráfico 5: Fontes dos jogos

As fontes (tamanho e estilo) utilizadas nos jogos são legíveis e as cores utilizadas nos jogos são compreensíveis:

11 respostas



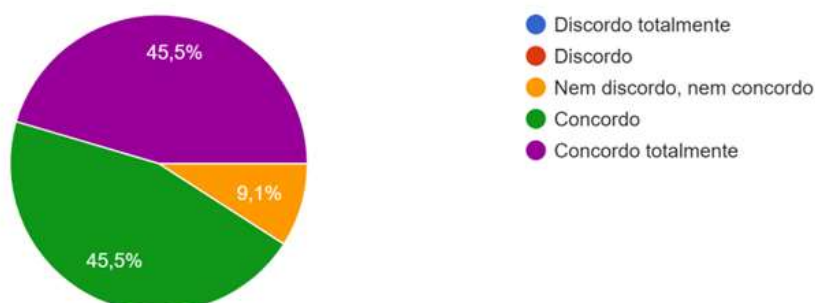
Fonte: Autores (2022)

Os gráficos 6, 7 e 8 demonstram questões referentes ao nível de dificuldade e facilidade do jogo.

Gráfico 6: Nível de dificuldade dos jogos

Eu precisei aprender poucas coisas para poder começar a jogar os jogos e aprender a jogar os jogos foi fácil para mim.

11 respostas



Fonte: Autores (2022)

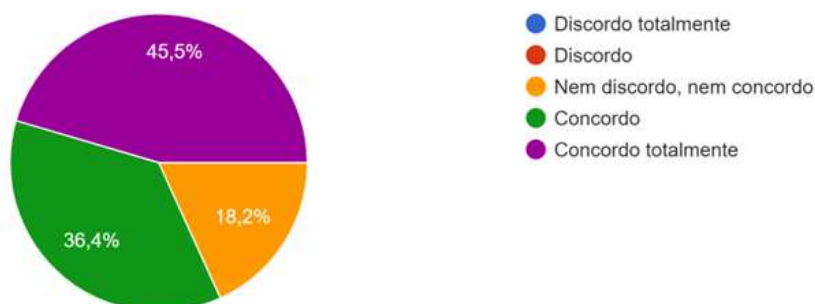
Observando esse resultado, no que tange o nível de aprendizado dos estudantes, um estudante realizou um comentário que o que mais gostou nos jogos

foi a forma de aprender jogando.

Gráfico 7: Avaliação quanto ao nível dos jogos

Eu acho que a maioria das pessoas aprenderiam a jogar os jogos rapidamente:

11 respostas

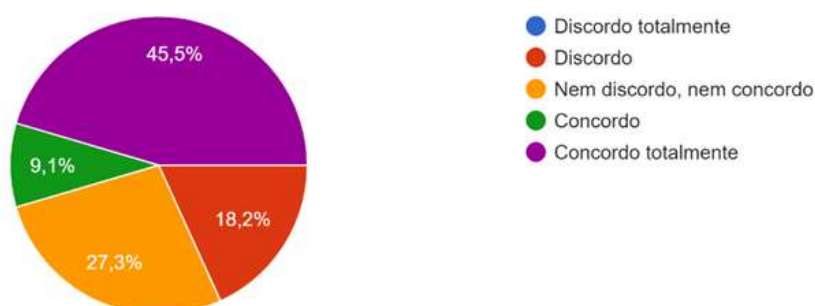


Fonte: Autores (2022)

Gráfico 8: Facilidades do jogos

Eu considero que os jogos são fáceis de jogar:

11 respostas



Fonte: Autores (2022)

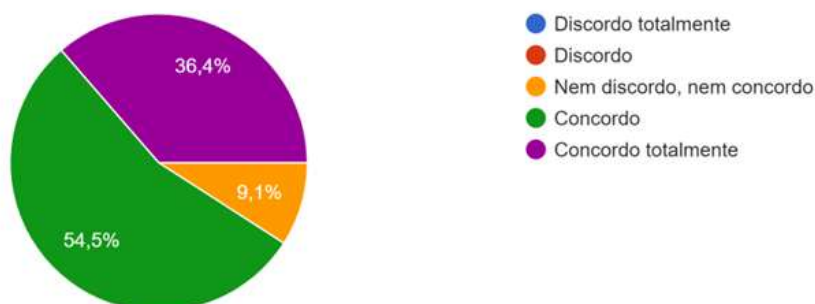
Referente à facilidade dos jogos, 54,6 % dos estudantes concordaram, entre os comentários: “que o curso foi objetivo e prático e que à forma dos jogos facilitou a leitura das perguntas e a relação das mesmas com a resposta”. Avalia-se que os resultados 27,3 % e 18,3 % tanto nos gráficos 7 e 8 respectivamente, podem ser explicados pelo fato dos estudantes relatarem que os jogos tiveram desafios e pelas explicações de como funciona cada uma dos jogos entre sido aligeirada.

A partir do gráfico 9 são apresentados outros questionamentos sobre os jogos como, por exemplo, as regras dos jogos.

Gráfico 9: Avaliação das regras dos jogos

As regras dos jogos são claras e compreensíveis.

11 respostas



Fonte: Autores (2022)

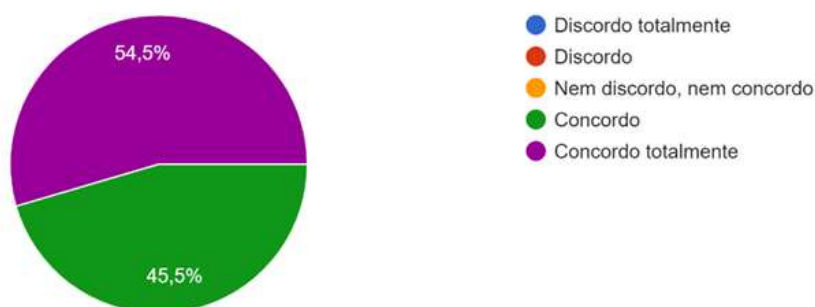
No gráfico 9 constata-se que 90,9 % dos estudantes concordam total ou parcialmente que as regras do jogo são claras e compreensíveis e 9,1 % nem discordam e nem concordam. Percebe-se um elemento relacionado ao tempo dos jogos, o que para alguns pode ter gerado confusão, ficaram em dúvida se o tempo era por questão ou do total do jogo. Também foi proposto aos estudantes que todos jogassem um jogo por vez e preenchessem o *ranking*, porém alguns estudantes avançaram para os demais jogos causando um pouco de tumulto. Como os *links* dos três jogos foram enviados simultaneamente, avalia-se como fator negativo, aspecto que para um futuro curso deve ser corrigido.

5.3- Experiência do jogador

Gráfico 10: Organização dos conteúdos dos jogos

A organização do conteúdo me ajudou a estar confiante de que eu iria aprender com os jogos.

11 respostas



Fonte: Autores (2022)

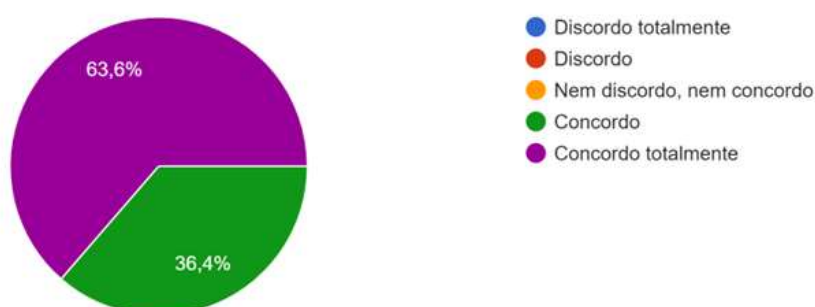
No gráfico 10 constata-se que todos os estudantes concordam que a organização do conteúdo ajudou os participantes a estar confiante com que aprenderiam com os jogos. O mesmo resultado foi expresso no que tange a questão relacionada ao ritmo dos jogos. O relato de um estudante confirma esse resultado, o participante enfatizou que o que mais gostou nos jogos foi estar em contato com um conteúdo que o agradava.

Quando questionados a respeito da monotonia dos jogos, percebemos que a maioria dos estudantes 63,6 % concordam os jogos não se tornam monótonos nas suas tarefas e (36, 4%).

Gráfico 11: Monotonia das tarefas dos jogos

Os jogos não se tornam monótonos nas suas tarefas

11 respostas

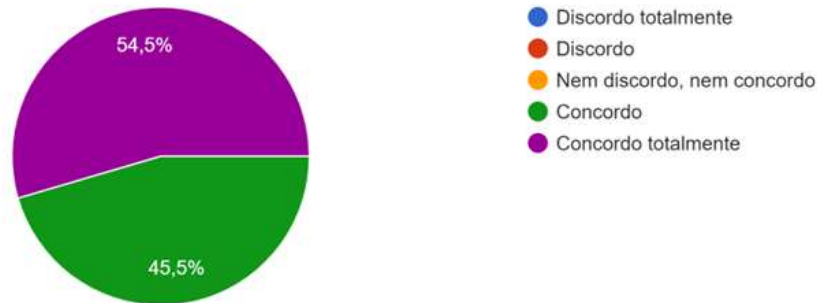


Fonte: Autores (2022)

Gráfico 12: Tarefas dos jogos

Completar as tarefas do jogos me deu um sentimento de realização.

11 respostas



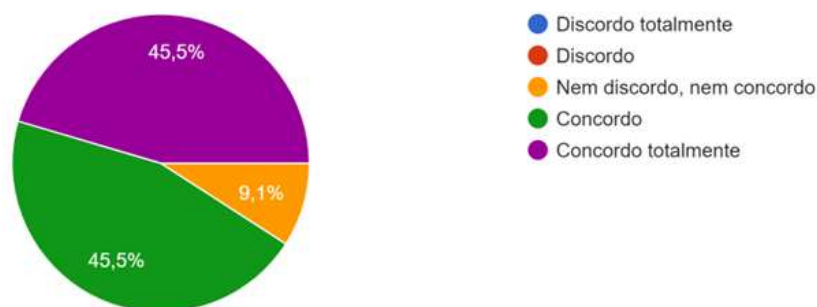
Fonte: Autores (2022)

No gráfico 12, todos os estudantes responderam que concordam parcialmente e totalmente que as tarefas dos jogos lhes deram um sentimento de realização. Essa observação é comprovada através da opinião e fala demonstrada por um estudante que salienta que a utilização das tecnologias nos traz um grande prazer.

Gráfico 13: Esforço pessoal dos participantes

É devido ao meu esforço pessoal que eu consigo avançar nos jogos.

11 respostas



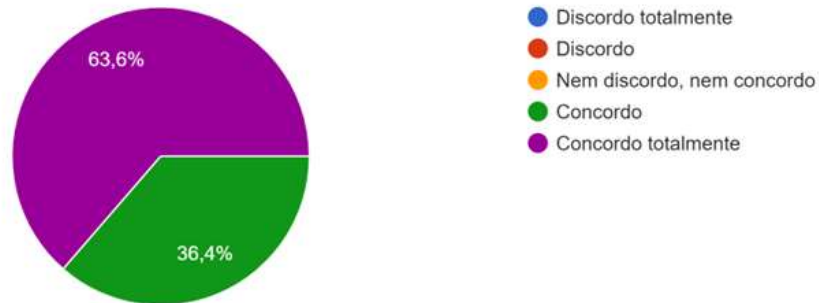
Fonte: Autores (2022)

No gráfico 13, 91 % dos estudantes, responderam que concordam parcialmente ou totalmente que foi devido ao seu esforço pessoal conseguiram avançar nos jogos e (9,1 %) nem discordam e nem concordam. O papel do professor no desenvolvimento dos jogos é um fator a ser repensado.

Gráfico 14: Aprendizado dos participantes nos jogos

Me sinto satisfeito com as coisas que aprendi nos jogos.

11 respostas



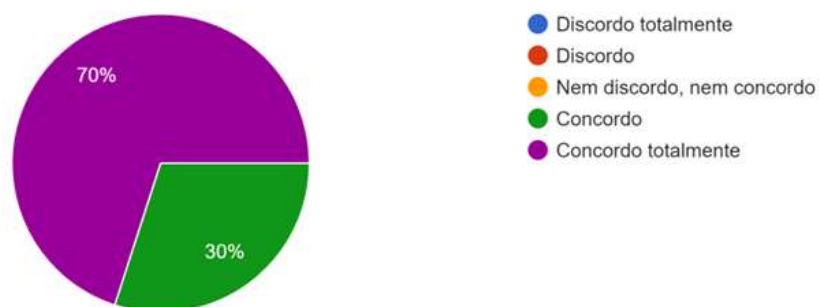
Fonte: Autores (2022)

No gráfico 14 todos os estudantes concordam que se sentiram satisfeitos com o que aprenderam nos jogos, conforme é possível analisar através do comentário de dois estudantes que os jogos estavam perfeitos e não tinha nenhuma sugestão de melhora dos jogos.

Gráfico 15: Recomendação dos jogos

Eu recomendaria estes jogos para meus colegas.

10 respostas



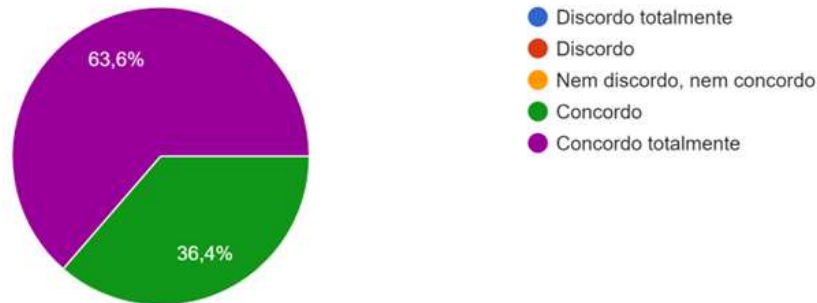
Fonte: Autores (2022)

No gráfico 15 todos os estudantes recomendariam os jogos para os colegas.

Gráfico 16: Momentos de cooperação e competição entre os participantes

Os jogos promovem momentos de cooperação e/ou competição entre os jogadores.

11 respostas

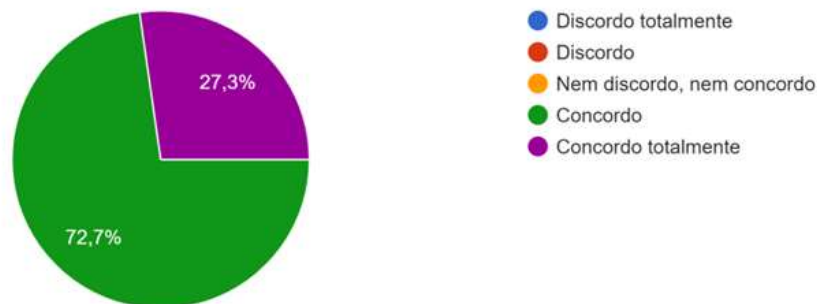


Fonte: Autores (2022)

Gráfico 17: Momentos de interação entre os participantes

Eu me senti bem interagindo com outras pessoas durante os jogos.

11 respostas



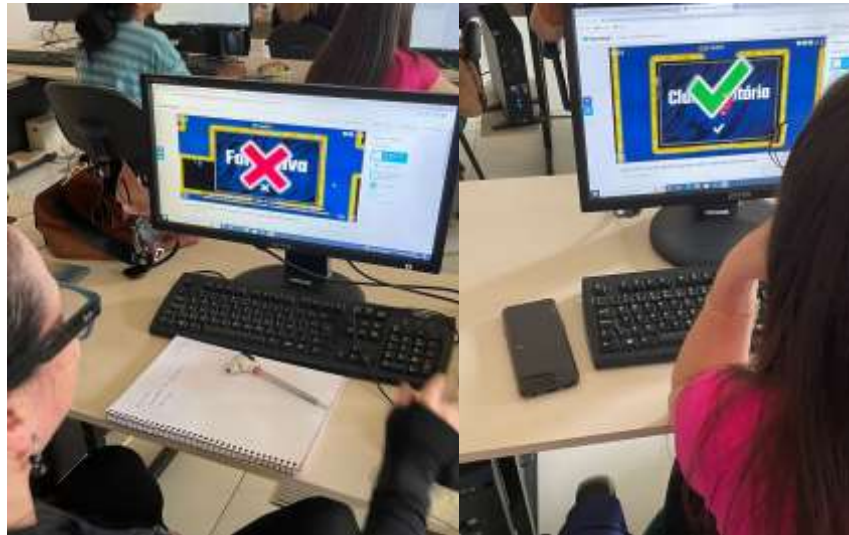
Fonte: Autores (2022)

Os gráficos 16 e 17 que são referentes aos momentos entre os estudantes, demonstram que 100 % dos estudantes relataram uma concordância parcial e total que os jogos promoveram momentos de cooperação, competição e interação entre os participantes. Um estudante afirmou que o que mais gostou na aplicação dos jogos foi a interação com a turma.

Quando questionados a respeito do jogo ter possibilitado um momento de diversão, houve concordância dos participantes. Segundo Abreu (2021) quando os jogos são adicionados nas aulas e fazem parte do cotidiano e rotina dos estudantes ocorre um empenho e interesse dos estudantes em realizar atividades que incluem jogos em seu planejamento.

Quando questionados se alguma situação durante os jogos os fez sorrir, 63,6% dos estudantes responderam que concordam e 36,4% concordaram totalmente. Muitas risadas foram despertadas na perseguição do labirinto, quando não conseguiam fugir e morriam e na exibição das respostas, que eram acompanhadas por um som.

Figura 17: Exibição das respostas

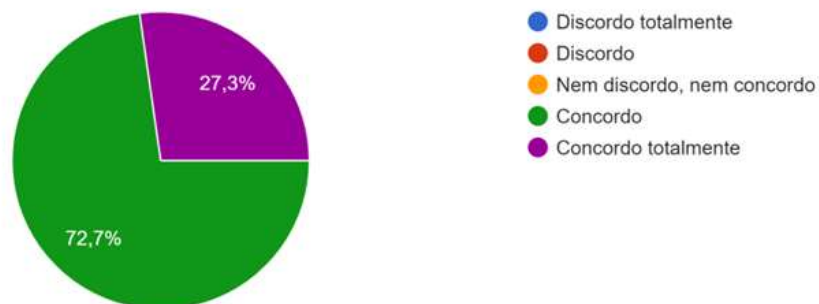


Fonte: Autores (2022)

Gráfico 18: Atenção dos participantes

Houve algo interessante no início dos jogos que capturou minha atenção.

11 respostas



Fonte: Autores (2022)

No gráfico 18, todos os estudantes responderam que houve algo interessante no início dos jogos que capturou a atenção deles. E em outro questionamento referente ao envolvimento dos estudantes nos jogos, 90 % afirmou que concordam totalmente e parcialmente que perderam a noção do tempo e 10 % ficaram indecisos

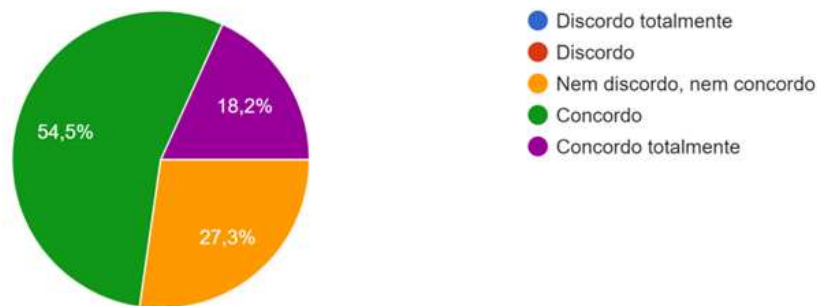
e nem concordaram e nem discordaram.

Os resultados desses dois questionamentos é corroborado através do comentário de um estudante que afirma que a forma dos jogos fez com que o mesmo, mantenha a atenção durante as atividades dos jogos.

Gráfico 19: Ambiente de aplicação dos jogos

Eu esqueci sobre o ambiente ao meu redor enquanto jogava estes jogos.

11 respostas



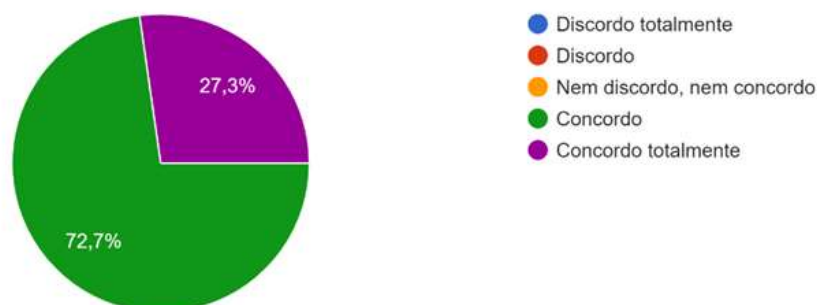
Fonte: Autores (2022)

A partir do gráfico 19 pode-se perceber que 72,7 % dos estudantes respondeu que esqueceu do ambiente ao seu redor.

Gráfico 20: Conteúdo dos jogos

O conteúdo do jogos é relevante para os meus interesses.

11 respostas



Fonte: Autores (2022)

No gráfico 20, todos os estudantes concordaram que o conteúdo dos jogos é

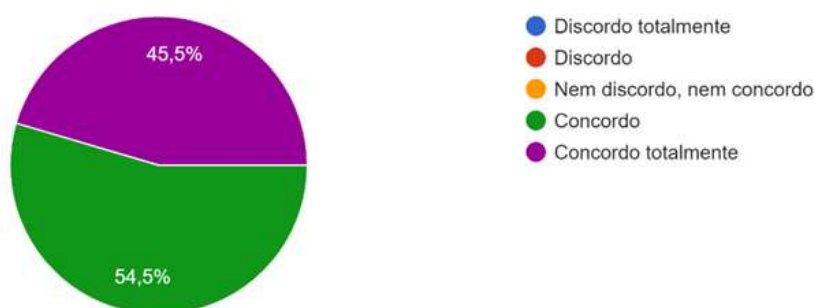
relevante para os seus interesses. Em outro momento quando questionados se ficou claro para os estudantes se o conteúdo dos jogos estava relacionado com o tema do curso, a maioria dos estudantes manifestou que sim.

Esses resultados são comprovados através do relato de dois participantes que demonstram que o conteúdo foi o que gostaram no curso e que os jogos foram atrativos.

Gráfico 21: Tema do curso

Os jogos são um método de ensino adequado para o tema do curso.

11 respostas



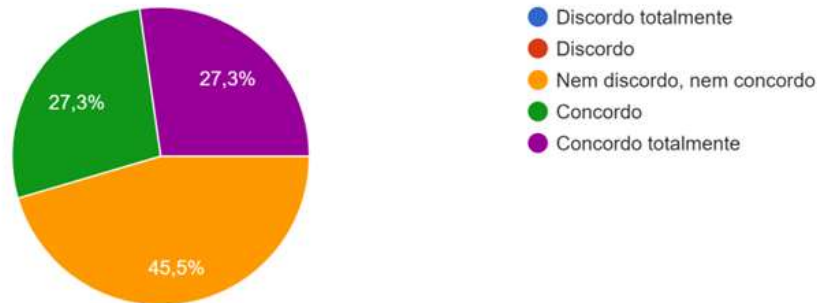
Fonte: Autores (2022)

Percebe-se que todos os participantes concordam que os jogos de *Wordwall* podem ser utilizados para explorar o tema avaliação. Este resultado é confirmado por Sales et al. (2022, p. 8). que ressalta que no *Wordwall* “[...] é possível identificar de maneira rápida e graficamente em qual conteúdo que o aluno apresenta sua maior dificuldade.”

Gráfico 22: Método de ensino do curso

Eu prefiro aprender com estes jogos do que de outra forma (outro método de ensino).

11 respostas



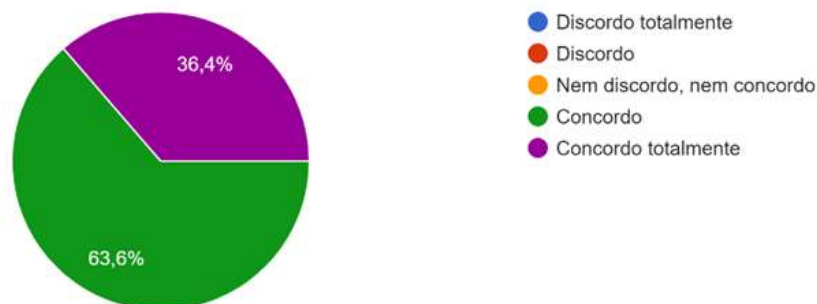
Fonte: Autores (2022)

A partir do gráfico percebe-se que 54,6 % dos estudantes preferem aprender com os jogos do que de outra forma, porém um percentual significativo, 45,5 % ainda não estão convencidos sobre esta possibilidade aliada ao aprendizado.

Gráfico 23: Aprendizagem dos participantes

Os jogos foram eficientes para minha aprendizagem, em comparação com outras atividades da disciplina que abordou o tema do curso.

11 respostas



Fonte: Autores (2022)

No gráfico 23, todos os estudantes concordaram que os jogos foram eficientes para a sua aprendizagem, em comparação com outras atividades da disciplina que abordou o tema do curso, da mesma forma concordam que os jogos contribuíram para a sua aprendizagem sobre o tema do curso.

A plataforma disponibiliza diversos modelos, conforme foi relatado no

referencial teórico sobre a plataforma *Wordwall* e podem ser alternados em um ícone ao lado das questões. O modelo de perseguição do labirinto (figura 18), acredito que por possuir diversos recursos visuais, foi o que despertou um maior interesse da maioria dos estudantes, no jogo virtual, o astronauta tem que encontrar a resposta correta e evitar que os extra terrestres o atinjam.

Figura 18: Estudantes jogando o jogo perseguição do labirinto:



Fonte: Autor (2022)

Os participantes foram orientados a clicarem no ícone tabela de classificação, para realizar a identificação no *ranking* que fica abaixo dos jogos (figuras 19, 20, 21, 22 e 23).

Figura 19: Imagem do *ranking* dos estudantes no jogo no modelo de questionário:

Tabela de classificação			
Posição	Nome	Pontuação	Tempo
1o	Paulo	8	23,8
2o	Marina	8	4,34
3o	Isone	8	5,48
4o	Carla	7	1,35
5o	Isabeli	7	3,21
6o	Aline	7	4,52
7o	Carmem	7	5,55
8o	Rosara	7	5,58
9o	Bruna Melo	6	3,50
10o	Katlyn	5	5,08

Fonte: Autor (2022)

O *ranking* dos estudantes no jogo de questionário (figura 19) demonstra que três estudantes acertaram todas as questões, seis estudantes responderam somente uma questão incorretamente, um respondeu duas questões incorretamente e um

respondeu três questões incorretamente. O *ranking* comprova como o desempenho dos estudantes foi bom nesse jogo.

Figura 20: Imagem do *ranking* dos estudantes no modelo de abra a caixa:

Tabela de classificação			
1º	Aluno 1	15	6:39s
2º	Bruna	15	7:08s
3º	Carmem	15	8:58s
4º	carla barros	15	9:33s

Jogo sobre o livro: Mito e desafio da autora Jussara Hoffman

Fonte: Autores (2022)

Figura 21: Imagem do *ranking* dos estudantes no modelo de abra a caixa:

Tabela de classificação			
5º	Izone	15	10:06s
6º	Marina	15	10:32s
7º	Paulo	15	13:21s
8º	Carla	15	14:12s

Jogo sobre o livro: Mito e desafio da autora Jussara Hoffman

Fonte: Autores (2022)

Figura 22: Imagem do *ranking* dos estudantes no jogo abra a caixa

The screenshot shows a ranking table titled 'Tabela de classificação' with a score of 15. The table lists four students: Paulo (1st place, 15 points, 13:21s), Carla (2nd place, 15 points, 14:12s), sibeli (3rd place, 14 points, 9:33s), and Aline (4th place, 14 points, 12:24s). At the bottom, there is a 'Voltar' button and a 'Compartilhar' button. Below the table, the text reads 'Jogo sobre o livro: Mito e desafio da autora Jussara Hoffman'.

Posição	Nome	Pontuação	Tempo
1º	Paulo	15	13:21s
2º	Carla	15	14:12s
3º	sibeli	14	9:33s
4º	Aline	14	12:24s

Fonte: Autores (2022)

O *ranking* dos estudantes no jogo de abra a caixa (figura 20, 21 e 22) demonstra que sete estudantes acertaram todas as questões e dois responderam somente uma questão incorretamente. O aluno 1 foi uma denominação utilizada pelo próprio autor para visualizar o desempenho dos estudantes, porque o jogo de abra a caixa, não gera um ranking público abaixo do jogo porque é um modelo aberto. O *ranking* também comprova o bom desempenho dos estudantes e que o roteiro e a discussão anterior ao início dos jogos refletiu positivamente na performance dos estudantes no jogo. E entre os três jogos às pontuações foram melhores nesse jogo.

Figura 23: Imagem do *ranking* dos estudantes no jogo no modelo de perseguição do labirinto:

The screenshot shows a ranking table titled 'Tabela de classificação' with a score of 5. The table lists ten students with their positions, names, scores, and times. At the bottom right, there is a 'Opções' button.

Posição	Nome	Pontuação	Tempo
1o	Paulo	5	3:00
2o	Bruna	5	3:12
3o	Isone	4	1:56
4o	Carla	4	2:23
5o	Ketlyn	4	2:38
6o	Marina	3	2:06
7o	sibeli	2	1:26
8o	Carmem	2	2:19
9o	Aline	1	1:01
10o	carlabarros	1	1:45

Fonte: Autor (2022)

O *ranking* dos estudantes no jogo de perseguição do labirinto (figura 23) demonstra que dois estudantes acertaram cinco questões, três estudantes acertaram quatro questões, um respondeu corretamente à metade das questões, dois responderam duas questões corretamente e um respondeu uma corretamente. O

desempenho dos estudantes nesse jogo foi mediano, comparado aos *rankings* dos outros jogos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como estudante da Licenciatura em Ciências da Natureza ressalto a importância de colaborar com a apresentação ou revisão dos conceitos de avaliação educacional para os estudantes dos semestres iniciais e finais do curso e também para os estudantes de outros cursos da Unipampa- *Campus* Dom Pedrito, como foi o caso da atividade ofertada.

Os estudantes de Licenciatura em Ciências da Natureza terão que constantemente no cotidiano do futuro percurso profissional conviver e explorar os instrumentos e compreender as funções da avaliação educacional, seja como estudante ou docente.

Para os estudantes de outros cursos, acredito que o aprendizado adquirido no curso, principalmente na etapa de criação do jogo, proporcionou novos conhecimentos, possibilitando utilizar a plataforma na apresentação de seminários.

Através dos resultados é possível ressaltar que a construção do conhecimento sobre conceitos de avaliação educacional por meio da dinamização de um curso com a plataforma *Wordwall* na formação docente inicial de Ciências da Natureza foi realizada e os estudantes demonstram esse fato através dos seus relatos e comentários que enfatizaram e comprovaram que o curso cumpriu com seu objetivo e função.

É possível relatar que o curso teve uma repercussão e *feedback* positivo, o que pode colaborar para a aplicação para outras oficinas ou cursos voltados para as áreas das Práticas Pedagógicas na Unipampa- *Campus* Dom Pedrito.

Dessa forma ressalto a importância da utilização das tecnologias ou plataforma digitais no ensino superior e principalmente para o curso de Licenciatura em Ciências da Natureza para que os futuros licenciandos tenham uma visão ou perspectiva que a tecnologia nos dias atuais é utilizada para aprimorar ou facilitar alguns processos que estão presentes no cotidiano ou no seu ambiente de trabalho.

REFERÊNCIAS

- ABREU, D. M. C. **Jogos e gamificação no processo de ensino-aprendizagem da matemática no 3º ciclo. 2022.** Tese de Doutorado.
- ANASTASIOU, L.; ALVES, L. P. **Estratégias de ensinagem.** In: ANASTASIOU, L. G. C.; ALVES, L. P. (Orgs.). *Processos de ensinagem na universidade. Pressupostos para as estratégias de trabalho em aula.* 3. ed. Joinville: Univille, 2004.
- BRAGA, M. D.; DA SILVA, P. N. R.; PEREIRA D. N. MENDONÇA, M.; FERNANDES B. D. O. C. **O Estágio Curricular Supervisionado e o Ensino Remoto: percepções de futuros professores de matemática .** Revista Baiana de Educação Matemática, v. 2, n. 01, p. e202130, 7 dez. 2021.
- DE SENA, S.; et al. **Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos.** RENOTE, v. 14, n. 1, 2016. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/67323> Acesso em: 28 jan. 2022.
- FEITOSA, R. R. **Formação de professores(as) de ciências e biologia na perspectiva do ensino híbrido: desafios e possibilidades.** 2022. 190 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática) - Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022.
- FIORENTINI, D.; PASSOS, C. L. B.; DE LIMA, R. C. R. **Mapeamento da pesquisa acadêmica brasileira sobre o professor que ensina matemática.** Disponível em: https://www.fe.unicamp.br/pf-fe/pagina_basica/58/e-book-mapeamento-pesquisa-pem.pdf. Acesso em: 28 jan. 2022.
- FREITAS, S. L.; COSTA, M. G. N.; MIRANDA, F. A. **Avaliação educacional: formas de uso na prática pedagógica.** Revista Meta: Avaliação, v. 6, n. 16, p. 85-98, 2014. Disponível em: [cbc546c4213680b523b78fef880759c60add.pdf](https://www.semanticscholar.org/paper/cbc546c4213680b523b78fef880759c60add) (semanticscholar.org). Acesso em: 28 de abr. 2022.
- GATTI, B. A. **Avaliação de professores: um campo complexo.** Revista Est. Aval. Educ., São Paulo, v. 22, n. 48, p. 77-88, jan./abr. 2011. Disponível em: <https://www.fcc.org.br/pesquisa/publicacoes/eae/arquivos/1629/1629.pdf>. Acesso em: 16 de abr. 2022.
- GIL, A .C .**Como elaborar projetos de pesquisa .** 4. ed. - São Paulo : Atlas, 2002
YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos - 2.ed.** -Porto Alegre ; Bookman, 2001.
- HAYDT. R. C. (2008). **Avaliação do processo de Ensino-Aprendizagem.** 6ª Ed. São Paulo: Ática.
- HOFFMANN, J. M. L. **Avaliação: mito e desafio: uma perspectiva construtivista.** 35. ed. Porto Alegre: Mediação. 2005.

HOFFMANN, J. M. L. **Avaliar para promover: as setas do caminho**. Porto Alegre: Mediação, 2014.

LOPES, J. M. R. **Estágio de docência na avaliação em Educação Física Escolar: um relato da Pós-Graduação Stricto Sensu**. Revista de Instrumentos, Modelos e Políticas em Avaliação Educacional, [S. l.], v. 3, n. 1, p. e022004, 2022. DOI: 10.51281/impa.e022004. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/impa/article/view/6341>. Acesso em: 2 ago. 2022.

LOURENÇO, R. **O ensino da eletricidade através da dinâmica dos três momentos pedagógicos: uma proposta para inclusão de alunos surdos**. 2020. 140f. Dissertação (Mestrado Nacional Profissional em Ensino de Física) - Instituto de Ciências Exatas, Universidade Federal Fluminense, Volta Redonda, 2020.

MAZZOTTI, A. J. A. **O planejamento de pesquisas qualitativas em educação**. Cadernos de pesquisa, n. 77, p. 53-61, 1991. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6208725>. Acesso em: 28 jan. 2022.

MENEZES, J. B. F. de. **Práticas de avaliação da aprendizagem em tempos de ensino remoto**. Revista de Instrumentos, Modelos e Políticas em Avaliação Educacional, Fortaleza, v.2, n.1, e021004, 2021. DOI: <https://doi.org/10.51281/impa.e021004>.

MIRANDA, F. J. **Jogos digitais educacionais: Uma possibilidade para ensinar e aprender probabilidade nos anos iniciais do ensino fundamental**. Disponível em: <https://repositorio.uniube.br/bitstream/123456789/1424/1/Janete%20Fonseca%20Miranda.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2022.

PEREIRA FILHO, S. A.; DA ROCHA FRANCO, B. A. **Ensino de língua estrangeira e a tecnologia: Kahoot! Quizlet e Wordwall**. Brazilian Journal of Development, v. 7, n. 4, p. 35083-35102, 2021. Disponível em: <https://brazilianjournals.com/ojs/index.php/BRJD/article/view/27726> Acesso em: 28 mai. 2022.

PETRI, G.; WANGENHEIM, C. G. V.; FERRETI, A. B. **MEEGA+: Um Modelo para a Avaliação de Jogos Educacionais para o ensino de Computação**. Disponível em: Revista Brasileira de Informática na Educação (br-ie.org). Acesso em: 07 mar. 2022.
RAMOS, Izamara Rafaela. **'SCR-Álgebra': Ambiente de aprendizagem invertida para desenvolver os pensamentos computacional e algébrico**. 2021. 163f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática - PPGECEM) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2022.

PINTO, V. B. C. **Práticas avaliativas do 1º ano do ensino fundamental da Escola de Educação Básica da UFPB no ensino remoto**. 2021.

Ribeiro, L. C. (1989). **Avaliação da aprendizagem**. Lisboa: Texto Editora.

ROSENAU, L. dos S. .; URBANETZ, S. T. **PERSPECTIVAS E DEBATES CRÍTICOS NA FORMAÇÃO DOCENTE EM TEMPOS DESAFIADORES: UMA EXPERIÊNCIA MEDIADA**. Revista de Estudos em Educação e Diversidade - REED, [S. l.], v. 3, n. 7, p. 1-17, 2022. DOI: 10.22481/reed.v3i7.10384. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/reed/article/view/10384>. Acesso em: 2 ago. 2022.

SALES, D. O.; GUILHERME, R. M.; JUNIOR, E. de O. L.; SETE, D. G. **O uso da plataforma wordwall como estratégias no ensino de química**. Brazilian Journal of Development, [S. l.], v. 8, n. 3, p. 16959–16967, 2022. DOI: 10.34117/bjdv8n3-097. Disponível em: <https://brazilianjournals.com/ojs/index.php/BRJD/article/view/44942>. Acesso em: 9 ago. 2022.

SANTOS, V. S. dos. **Conceitos básicos de genética numa abordagem construtivista de transposição didática**. 2022. 116 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus (AM), 2021.

SILVA, I. F. F. DA et al. **AÇÕES PEDAGÓGICAS INOVADORAS: FAVORECEM A ALFABETIZAÇÃO DO ESTUDANTE QUE APRESENTA TRANSTORNO DÉFICIT DE ATENÇÃO**. 2021.

SILVA, M. R. da. **Programa Residência Pedagógica do Centro de Ciências Exatas e da Natureza da Universidade Federal da Paraíba em um contexto de ensino remoto**. 2021.

SILVA, T. C.; AMARAL, C. L. C. **Jogos e avaliação no processo ensino-aprendizagem: uma relação possível**. 2011. Disponível em: <https://revistapos.cruzeirosul.edu.br/index.php/rencima/article/view/47>. Acesso em: 07 mar. 2022.

SILVA, L. S.; SILVA, P. H. R. da .; BENTO, N. M. da S.; MEDEIROS FILHO, A. E. C. de . **Estratégias avaliativas utilizadas no estágio curricular supervisionado em educação física no ensino remoto emergencial**. Revista de Instrumentos, Modelos e Políticas em Avaliação Educacional, [S. l.], v. 3, n. 1, p. e022001, 2022. DOI: 10.51281/impa.e022001. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/impa/article/view/6780>. Acesso em: 2 ago. 2022.

SILVA, J. L. P. B.; MORADILLO, E. F. **Avaliação, ensino e aprendizagem de ciências**. Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/epec/a/b6RJYFCQTy5WZCq8nSTV8xC/abstract/?lang=pt> Acesso em: 08 mai. 2022.

VILLAS BOAS, B.M.F. **Avaliação formativa e a formação de professores: ainda um desafio**. Linhas Críticas. Brasília: UNB, v.12, p.75-90, 2006. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/1935/193517395005.pdf> Acesso em: 08 mai. 2022.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 - MODELO QUESTIONÁRIO MEEGA+

Questionário para a avaliação da qualidade de jogos

Nome _____ do _____ jogo:

Gostaríamos que você respondesse as questões abaixo sobre a sua percepção da qualidade do jogo para nos ajudar a melhorá-lo. Todos os dados são coletados anonimamente e somente serão utilizados no contexto desta pesquisa. Algumas fotografias poderão ser feitas como registro desta atividade, mas não serão publicadas em nenhum local sem autorização.

Nome _____ do _____ pesquisador _____ responsável:

Local _____ e _____ data:

Informações Demográficas	
Instituição:	
Curso:	
Disciplina:	
Faixa etária:	<input type="checkbox"/> Menos de 18 anos <input type="checkbox"/> 18 a 28 anos <input type="checkbox"/> 29 a 39 anos <input type="checkbox"/> 40 a 50 anos <input type="checkbox"/> Mais de 50 anos
Sexo:	<input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Feminino
Com que frequência você costuma jogar jogos digitais?	<input type="checkbox"/> Nunca: nunca jogo. <input type="checkbox"/> Raramente: jogo de tempos em tempos. <input type="checkbox"/> Mensalmente: jogo pelo menos uma vez por mês. <input type="checkbox"/> Semanalmente: jogo pelo menos uma vez por semana. <input type="checkbox"/> Diariamente: jogo todos os dias.

Com que frequência você costuma jogar jogos não-digitais (de cartas, tabuleiro, etc.)?	<input type="checkbox"/> Nunca: nunca jogo. <input type="checkbox"/> Raramente: jogo de tempos em tempos. <input type="checkbox"/> Mensalmente: jogo pelo menos uma vez por mês. <input type="checkbox"/> Semanalmente: jogo pelo menos uma vez por semana. <input type="checkbox"/> Diariamente: jogo todos os dias.
--	---

Por favor, **marque uma opção** de acordo com o quanto você concorda ou discorda de cada afirmação abaixo.

Usabilidade					
Afirmações	Marque uma opção conforme sua avaliação				
	Discordo totalmente	Discordo	Nem discordo, nem concordo	Concordo	Concordo totalmente
O design do jogo é atraente (tabuleiro, cartas, interfaces, gráficos, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Os textos, cores e fontes combinam e são consistentes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eu precisei aprender poucas coisas para poder começar a jogar o jogo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aprender a jogar este jogo foi fácil para mim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eu acho que a maioria das pessoas aprenderiam a jogar este jogo rapidamente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eu considero que o jogo é fácil de jogar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
As regras do jogo são claras e compreensíveis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
As fontes (tamanho e estilo) utilizadas no jogo são legíveis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
As cores utilizadas no jogo são compreensíveis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Experiência do Jogador					
Afirmações	Marque uma opção conforme sua avaliação				
	Discordo totalmente	Discordo	Nem discordo, nem concordo	Concordo	Concordo totalmente
A organização do conteúdo me ajudou a estar confiante de que eu iria aprender com este jogo.	c	c	c	c	c
Este jogo é adequadamente desafiador para mim.	c	c	c	c	c
O jogo oferece novos desafios (oferece novos obstáculos, situações ou variações) com um ritmo adequado.	c	c	c	c	c
O jogo não se torna monótono nas suas tarefas (repetitivo ou com tarefas chatas).	c	c	c	c	c
Completar as tarefas do jogo me deu um sentimento de realização.	c	c	c	c	c
É devido ao meu esforço pessoal que eu consigo avançar no jogo.	c	c	c	c	c
Me sinto satisfeito com as coisas que aprendi no jogo.	c	c	c	c	c
Eu recomendaria este jogo para meus colegas.	c	c	c	c	c
Eu pude interagir com outras pessoas durante o jogo.	c	c	c	c	c
O jogo promove momentos de cooperação e/ou competição entre os jogadores.	c	c	c	c	c
Eu me senti bem interagindo com outras pessoas durante o jogo.	c	c	c	c	c
Eu me diverti com o jogo.	c	c	c	c	c

Aconteceu alguma situação durante o jogo (elementos do jogo, competição, etc.) que me fez sorrir	c	c	c	c	c
Houve algo interessante no início do jogo que capturou minha atenção.	c	c	c	c	c
Eu estava tão envolvido no jogo que eu perdi a noção do tempo.	c	c	c	c	c
Eu esqueci sobre o ambiente ao meu redor enquanto jogava este jogo.	c	c	c	c	c
O conteúdo do jogo é relevante para os meus interesses.	c	c	c	c	c
É claro para mim como o conteúdo do jogo está relacionado com a disciplina.	c	c	c	c	c
O jogo é um método de ensino adequado para esta disciplina.	c	c	c	c	c
Eu prefiro aprender com este jogo do que de outra forma (outro método de ensino).	c	c	c	c	c
O jogo contribuiu para a minha aprendizagem na disciplina.	c	c	c	c	c
O jogo foi eficiente para minha aprendizagem, em comparação com outras atividades da disciplina.	c	c	c	c	c
Esta afirmação é repetida para cada objetivo do jogo. O jogo contribuiu para <verbo conforme nível do objetivo de aprendizagem (cognitivo, psicomotor, afetivo)> <objetivo/conceito>. Um exemplo conforme os objetivos de aprendizagem do jogo SCRUMIA (Gresse von Wangenheim et al., 2013): O jogo contribuiu para <i>relembrar</i> os conceitos sobre o <i>Planejamento de uma Sprint</i> .	c	c	c	c	c

O que você mais gostou no jogo? _____

O que poderia ser melhorado no jogo? _____

Gostaria de fazer mais algum comentário? _____

Muito obrigado pela sua contribuição!

ANEXOS

ANEXO 1- Termo de consentimento

Você realizou a inscrição em um curso de extensão de avaliação educacional utilizando o Wordwall, que faz parte de uma pesquisa. Em caso de dúvidas você pode procurar o pesquisador responsável Juan Gomes Cardozo (55) 984155075 ou a orientadora da pesquisa Prof. Crisna Daniela Krause Bierhalz.

Título da pesquisa: Avaliação educacional e Wordwall: Estudo de caso na Licenciatura em Ciências da Natureza.

Pesquisador responsável: Juan Gomes Cardozo.

Eu, _____ concordo em participar do curso de extensão de avaliação educacional utilizando o Wordwall. Fui devidamente esclarecido pelo pesquisador Juan Gomes Cardozo, dos propósitos do curso aplicado.

Dom Pedrito, 23 de Julho de 2022.

Assinatura do responsável

Participante

ANEXO 2- ROTEIRO DE ATIVIDADE

Discente: Juan Gomes Cardozo

Local de desenvolvimento da ação: Unipampa Campus Dom Pedrito

Público-alvo da ação: Discentes do curso de Ciências da Natureza

Carga horária prevista para a atividade: 10 horas

Turno (s) previsto(s) para o desenvolvimento da atividade: Tarde

Atividade: Curso de extensão sobre avaliação educacional utilizando o *Wordwall*

Objetivos:

Apresentar e aplicar jogos do *Wordwall* sobre avaliação educacional

Ressaltar o tema avaliação educacional através do curso

Revisar conceitos sobre avaliação educacional

Materiais utilizados:

Computador, notebook e projetor multimídia

Desenvolvimento Metodológico:

Primeiro momento:

Será ressaltado o tema avaliação educacional:

Inicialmente será questionado para os estudantes o que é avaliação e logo após será apresentada a definição de avaliação, de seus tipos e instrumentos de avaliação:

A avaliação é um processo natural que acontece para que o professor tenha uma noção dos conteúdos assimilados pelos alunos, bem como saber se as metodologias de ensino adotadas por ele estão surtindo efeito na aprendizagem dos alunos.

A avaliação educacional se classifica em três principais categorias, relacionadas com a função (diagnóstica, classificatória, formativa), importante que em qualquer uma delas o docente precisa considerar a realidade escolar, ano de aplicação das aulas, período do ano letivo em que o seu trabalho é desenvolvido para adequar ou aplicar os diversos tipos e funções da avaliação educacional.

A avaliação da aprendizagem deve ocorrer de forma contínua e progressiva, buscando compreender as facilidades e as dificuldades de assimilação dos conteúdos por parte dos alunos e pode ocorrer somente após ter-se concluído um período letivo

(bimestre, semestre etc.); sendo um produto compromete-se, em parte, com a qualidade do ensino.

Os Instrumentos de avaliação são anotações de diferentes naturezas. Para a autora Jussara Hoffman os instrumentos de avaliação tem por finalidade de acompanhar o processo de aprendizagem de aluno por aluno.

O propósito de diversificação de instrumentos de avaliação é acompanhar a aprendizagem do aluno, com o propósito de identificar o que o aluno aprendeu, deixou de aprender ou ainda precisa aprender.

São prioridades na elaboração de um instrumento de avaliação: A relevância do conteúdo a ser avaliado, a coerência com os propósitos de ensino e a contextualização daquilo que se investiga.

Segundo momento:

Será realizada a leitura das páginas 135 a 154 do livro em pdf: Jussara Hoffmann: Avaliar para promover: As setas do caminho e às páginas 7 a 33 do livro: Avaliação: Mito e desafio e das páginas 23 a 33 do artigo Práticas avaliativas do 1º ano do ensino fundamental da Escola de Educação Básica da UFPB no ensino remoto.

Terceiro momento:

Será realizada a apresentação dos slides referentes ao *Wordwall*, aplicação dos jogos do *Wordwall* sobre Avaliação Educacional, em que os link serão enviados através do Whatsapp e explicação das etapas de elaboração de jogos do *Wordwall*.

Quarto momento:

Ocorrerá a avaliação dos jogos através de dois formulários de usabilidade do jogo e experiência do jogador

Avaliação dos participantes:

Ocorrerá através da participação nos jogos e preenchimento dos formulários de avaliação do jogo, os estudantes que participarem das atividades receberão certificados do curso aplicado.

Referências:

HOFFMANN, Jussara. Avaliar para promover: as setas do caminho. Porto Alegre: Mediação, 2014.

Brasil Escola- O que é avaliar? Disponível em:<<https://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacoes/o-que-avaliar.htm>> Acesso em: 19 jul.2022.

ANEXO 3- SLIDES



CONHECIMENTOS SOBRE A PLATAFORMA
WORDWALL

ACADÊMICO: JUAN GOMES CARDOZO
ORIENTADORA: PROF. CRISNA DANIELA KRAUSE BIERHAZ

Você já ouviu falar da plataforma?



Plataforma Wordwall:

- ❖ Plataforma de jogos interativos, cuja inscrição é realizada através do e-mail e o acesso possibilita explorar recursos gratuitos e pagos. (MIRANDA, 2020, p.57).
- ❖ Gratuitamente pode-se explorar o limite máximo de cinco atividades, estas podem ser editadas ou excluídas; a outra modalidade denominada modo planos: individual, básico ou pro, permite criar e armazenar atividades ilimitadas, a um custo bastante acessível, se comparado a outras plataformas da mesma categoria. (MIRANDA, 2020, p.57).

Curiosidades sobre a plataforma Wordwall:

A plataforma fornece diversos modelos de jogos;

Ao escolher o modelo da atividade, o usuário deverá inserir o conteúdo, criar as questões, e pode inserir de imagens, textos, símbolo especial e equações.

O cadastro na plataforma ocorre através de email;

A plataforma Wordwall fornece um ranking em tempo real;

Vamos conhecer o jogo 1?

0:31 ✓0

Para Jussara Hoffman os instrumentos de avaliação tem por finalidade:

A Acompanhar o processo de aprendizagem de aluno por aluno.	B Acompanhar o processo de aprendizagem de um único aluno.	C Acompanhar o processo de aprendizagem de um grupo de alunos.
---	--	--

◀ 1 de 8 ▶

Jogo sobre o livro de Hoffmann, Jussara Avaliar para promover: as setas do caminho/ Jussara Hoffmann. - Porto Alegre

Compartilhar



Vamos conhecer o jogo 2?



Vamos conhecer o jogo 3?



Etapas de elaboração de jogo na plataforma :

1ª) Criação de um cadastro na plataforma;

2ª) Acesso ao ícone criar atividade;

3ª) Adicionar o conteúdo na plataforma;

4ª) Escolha do modelo do jogo;

5ª) Compartilhamento do recurso;

6ª) Jogar o recurso criado;

Vamos construir um jogo?



The screenshot shows the Wordwall website interface. The top navigation bar includes 'Wordwall', 'Recursos', 'Planos de Aula', 'Criar Recurso', 'Meus Recursos', and 'Perfil do Usuário'. The 'Criar Recurso' button is circled in red. The main content area features the headline 'A maneira mais fácil de criar seus próprios recursos didáticos.' followed by the subtext 'Prepare atividades personalizadas para sua sala de aula. Questionários, competições, jogos de palavras e muito mais.' Below this is a blue button labeled 'Ver mais recursos criados'. To the right, there is an illustration of a teacher at a desk with a computer, and a student at a desk with a tablet, with labels 'Professor' and 'Aluno' respectively. A '20.1M Recursos Criados' badge is also visible.

Fonte: Autores (2022)

Referências:

MIRANDA, Fonseca Janete. **Jogos digitais educacionais: Uma possibilidade para ensinar e aprender probabilidade nos anos iniciais do ensino fundamental.** Disponível em:

<https://repositorio.unube.br/bitstream/123456789/1424/1/Janete%20Fonseca%20Miranda.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2022.

ANEXO 4- FORMULÁRIO DE USABILIDADE DO JOGADOR

Formulário sobre a usabilidade do jogo:

Agradeço pela participação no curso e pelo preenchimento do formulário de avaliação do jogo:

1. O design dos jogos é atraente:

Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

2. Os textos, cores e fontes combinam e são consistentes:

Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

3. Eu precisei aprender poucas coisas para poder começar a jogar os jogos e aprender a jogar os jogos foi fácil para mim.

Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

4.

Eu acho que a maioria das pessoas aprenderiam a jogar os jogos rapidamente:
Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

5.

Eu considero que os jogos são fáceis de jogar:

Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

6. As regras dos jogos são claras e compreensíveis.

Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

7. As fontes (tamanho e estilo) utilizadas nos jogos são legíveis e as cores utilizadas nos jogos são compreensíveis: Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Formulários

ANEXO 5- FORMULÁRIO DE EXPERIÊNCIA DO JOGADOR

Formulário sobre a experiência do jogador:

Agradeço pela participação no curso e pelo preenchimento do formulário de avaliação do jogo:

1. A organização do conteúdo me ajudou a estar confiante de que eu iria aprender com os jogos. Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

2. Estes jogos são adequadamente desafiadores para mim. Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

3. Os jogos oferecem novos desafios com um ritmo adequado. Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

4. Os jogos não se tornam monótonos nas suas tarefas

Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

5. Completar as tarefas do jogos me deu um sentimento de realização. Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

6. É devido ao meu esforço pessoal que eu consigo avançar nos jogos. Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

7. Me sinto satisfeito com as coisas que aprendi nos jogos. Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

8. Eu recomendaria estes jogos para meus colegas.

Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

9. Os jogos promovem momentos de cooperação e/ou competição entre os jogadores. Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

10. Eu me senti bem interagindo com outras pessoas durante os jogos.

Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

11. Eu me diverti com os jogos.

Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

12. Aconteceu alguma situação durante os jogos que me fez sorrir Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

13. Houve algo interessante no início dos jogos que capturou minha atenção. Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

14. Eu estava tão envolvido nos jogos que eu perdi a noção do tempo. Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

15. Eu esqueci sobre o ambiente ao meu redor enquanto jogava estes jogos. Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

16. O conteúdo do jogos é relevante para os meus interesses.

Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

17. É claro para mim como o conteúdo dos jogos está relacionado com o tema do curso. Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

18. Os jogos são um método de ensino adequado para o tema do curso.

Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

19. Eu prefiro aprender com estes jogos do que de outra forma (outro método de ensino). Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

20. Os jogos contribuíram para a minha aprendizagem sobre o tema do curso.

Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

21. Os jogos foram eficientes para minha aprendizagem, em comparação com outras atividades da disciplina que abordou o tema do curso.

Marcar apenas uma oval.

Discordo totalmente

Discordo

Nem discordo, nem concordo

Concordo

Concordo totalmente

22. O que você mais gostou nos jogos?

23. O que poderia ser melhorado nos jogos?

24. Gostaria de fazer mais algum comentário?

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Formulários

ANEXO 6- CERTIFICADO DO CURSO DE EXTENSÃO



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

ATESTADO

Atesto para os devidos fins, que

_____, matrícula _____,

participou do Curso de Extensão intitulado Curso de Extensão AVALIAÇÃO

EDUCACIONAL UTILIZANDO O WORDWALL, realizado no dia **23 de julho de 2022**, às

14 horas no Laboratório de Informática do Campus Dom Pedrito da UNIPAMPA, ministrado

pelo docente Juan Gomes Cardozo da Licenciatura em Ciências da Natureza, contabilizando

10 horas.

Crisna Daniela Krause Bierhalz

Professora Associada da Unipampa

Orientadora do TCC do acadêmico Juan Gomes Cardozo