

METODOLOGIA ATIVA DURANTE AS AULAS SÍNCRONAS COM O APLICATIVO WORDWALL - UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Glaucia O.A.B.Meireles¹
Meillyne Alves dos Reis²
Joicy Mara Rezende Rolindo³
Juliana Macedo Melo Andrade⁴
Tatiana Caexeta Aranha⁵

RESUMO

INTRODUÇÃO: O professor já é produtor de conteúdo. Quando eles fazem planos de aula, atividades e avaliações, tudo na sala de aula está sendo criado constantemente. Agora, devido à pandemia COVID-19, o método de transmissão desse conteúdo deve ser alterado. Além disso, é quase indispensável que os alunos produzam conteúdos. Inúmeros recursos são conhecidos por estarem disponíveis para a produção de conteúdo. Vídeos, podcasts, jogos, etc. são recursos que promovem e diversificam a educação a distância. A educação a distância trouxe surpresas para todos nós, obrigando toda a equipe docente e os acadêmicos, a se adaptarem às mudanças. Pensando em um método inovador nas aulas síncronas foi utilizada a ferramenta *wordwall* na disciplina de enfermagem de enfermagem na saúde do adulto e idoso como método de ensino interativo. **OBJETIVO:** relatar a experiência utilizada na utilização de uma ferramenta digital que prepara atividades personalizadas, como: *Quizzes*, competições, jogos de palavras e muito mais, voltada ao ensino da enfermagem na saúde do adulto e idoso e englobando os seus diversos conteúdos de maneira interativa e como alternativa de potencializar o processo de ensino-aprendizagem. **METODOLOGIA:** Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência baseado na auto avaliação do discente do 8º período do curso de graduação em enfermagem do Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA com a utilização do jogo *Wordwall* online durante as aulas síncronas. **CONCLUSÃO:** A aplicação de novas metodologias, principalmente as de jogos em sala de aula, favorecem o ensino-aprendizado melhorando a conciliação entre a teoria e a prática por parte dos discentes.

Palavras-chave: Jogos. Metodologia ativa. *Wordwall*.

INTRODUÇÃO

A pandemia da Covid 19 modificou o cotidiano de todos no mundo inteiro e, na educação, não foi diferente, as aulas presenciais foram substituídas por aulas remotas, com atividades síncronas e assíncronas. As aulas síncronas são entendidas como aquelas que ocorrem de forma simultânea, fazendo com que os participantes se encontrem em um mesmo espaço (físico ou *online*) e em tempo real, para comunicarem-se entre si (MOREIRA; BARROS, 2020). Aulas assíncronas ocorrem de modo distinto, não sincronizado, o que não exige a presença simultânea dos participantes, nem no espaço e nem no tempo para comunicarem-se entre si (SOBRAL, 2020).

Nesse atual cenário, em que se faz necessário o isolamento social devido a pandemia, os professores vivenciaram novas formas de ensinar. Devido a necessidade de uma nova abordagem metodológica, adotaram-se novas ferramentas de avaliação e os estudantes entenderam que precisam de organização, dedicação e planejamento para aprender diante deste mundo digital (CORDEIRO, 2020).

A utilização de aplicativos *online* para um ensino ativo foi a solução encontrada por muitos professores que buscavam tornar as suas aulas remotas mais produtivas. Ensinar remotamente

¹ Mestre em Ciências Ambientais e Saúde. Curso de Enfermagem do Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. E-mail: profglauciameireles@gmail.com

² Mestre em Atenção à Saúde. Curso de Enfermagem do Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. E-mail: meillynealvesdosreis@yahoo.com.br

³ Mestre. Curso de Direito, Psicologia e Pedagogia do Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. E-mail: joicy.rolindo@uol.com.br

⁴ Mestre em Enfermagem. Curso de Enfermagem do Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. E-mail: jumacedomelo@hotmail.com

⁵ Mestranda em Atenção em Saúde. Curso de Enfermagem do Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. E-mail: taticacaexeta@hotmail.com

permite o compartilhamento de conteúdos escolares em aulas organizadas por meio de perfis (ambientes controlados por login e senha) criados em plataformas de ensino. Nem mesmo os professores que já adotavam ambientes *online* nas suas práticas, imaginavam que seria necessária uma mudança tão rápida e emergencial, de forma quase obrigatória, devido à expansão da Covid 19 (MOREIRA; HENRIQUES ; BARROS, 2020; GARCIA, MORAIS, ZAROS ; RÉGO, 2020).

Assim, levando em consideração que os métodos tradicionais de ensino veem perdendo espaço para a tecnologia. O uso de jogos, *quiz*, equipamentos audiovisuais, estão cada vez mais presente nas salas de aulas estimulando a criatividade, participação, interesse e motivação dos alunos.

Portanto, o seguinte trabalho tem como objetivo a apresentação de uma ferramenta digital que prepara atividades personalizadas, como: *Quizzes*, competições, jogos de palavras e muito mais, voltadas ao ensino da enfermagem na saúde do adulto e do idoso, englobando os seus diversos conteúdos de maneira interativa e como alternativa de potencializar o processo de ensino-aprendizagem.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Com o intuito de despertar o interesse dos acadêmicos nas aulas síncronas, foi adotada como metodologia ativa a aplicação da plataforma *wordwall*, disponível gratuitamente e que permite a criação de *quizzes*, jogos de palavras, palavras cruzadas e etc.

As aulas estavam ocorrendo no formato remoto, devido aos condicionamentos de saúde vividos pela humanidade na atualidade, resultante da Covid 19. Os alunos foram submetidos a inúmeros games, tais como: um *quiz* elaborado com conteúdo do ensino da pneumonia e outro no formato de programa de televisão sobre DPOC; caça palavras sobre Síndrome do desconforto respiratório agudo; outro de caixas que revelavam perguntas sobre o envelhecimento e muito mais. Sendo todos desenvolvidos pela plataforma *wordwall* favorecendo uma flexibilidade na elaboração das atividades para a fixação do conteúdo.

Os jogos foram baseados principalmente em perguntas e respostas, cada jogo criado condizia com assuntos embasados nas temáticas propostas pela disciplina: envelhecimento, política nacional da pessoa idosa, e diversas patologias como pneumonia, doença pulmonar obstrutiva crônica dentre outras.

Nos *quizzes* por exemplo as perguntas continham múltiplas escolhas e o estudando marcava a resposta correta de acordo com o que aprendeu durante as aulas. Nas palavras cruzadas, os alunos escolhiam uma opção contendo uma pista que determinaria qual a palavra correta e este deveria responder para acertar, tendo no final a sua pontuação e classificação disponível pela plataforma permitindo tornar mais dinâmico e desafiador o processo de ensino-aprendizagem. Após o término de cada aula síncrona da disciplina de enfermagem, na saúde do adulto e idoso, foi enviado um *link* pelo chat do aplicativo *meet* para que os alunos pudessem responder os questionários de forma lúdica e ao mesmo tempo verificar o que foi assimilado durante as aulas síncronas.

A aceitação dos acadêmicos foi extraordinária, pois estes esperavam até o fim da aula para participar dos jogos. Nos *quizzes*, por exemplo, as perguntas continham múltiplas escolhas para que os estudantes marcassem as respostas de acordo com o haviam aprendido durante as aulas.

Com base no desenvolvimento das aulas síncronas e na aplicação das atividades lúdicas, foi possível identificar uma participação mais efetiva dos alunos tendo em vista que o uso do jogo possibilitou dinamizar o aprendizado e ao mesmo tempo revisar os conteúdos trabalhando nas aulas.

Nas avaliações foi possível verificar bons resultados. Fato relacionado à aprendizagem por meio jogos, levando à crença de que a aplicação de métodos que possibilitem sair do tradicional modelo educacional, incentiva o educando na busca por conhecimento e melhora seu desempenho acadêmico.

DISCUSSÃO

A Metodologia Ativa (MA) tem uma concepção de educação crítico-reflexiva com base em estímulo do processo ensino-aprendizagem, resultando em envolvimento por parte do educando na busca pelo conhecimento (MACEDO *et al.*, 2018). O uso de metodologias ativas segundo Lima (2017) é caracterizado por estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida. De acordo com Piffero *et al.* (2020) as metodologias, como elemento norteador do ensino, são de extrema importância, principalmente aquelas que buscam promover uma participação ativa do aluno, aprendizagem significativa, colaboração e autonomia.

As metodologias ativas são uma possibilidade de ativar o aprendizado dos estudantes, colocando-os no centro do processo, em contraponto à posição de expectador (LIMA, 2017). Segundo Piaget (1971), a construção da aprendizagem categoriza o pensamento evolutivo dos indivíduos. Nesse sentido, pode-se explicar o que move o ser humano afetado pelo ambiente, pela experiência e pelas relações. O desenvolvimento do pensamento, ou seja, o salto qualitativo que leva a internalizar novos conhecimentos é a reorganização do modelo mental do indivíduo e de sua experiência (NAVES, 2011). Nas últimas décadas, os métodos de ensino mudaram para acompanhar o desenvolvimento de novas tecnologias. Isso é evidenciado pelo estudo de Gomez (2002), que descreve a necessidade de incorporação de novas tecnologias nos processos educacionais instituídos e o papel dos educadores diante desses novos desafios. Eventualmente, as ferramentas tecnológicas tornam-se um suporte de uma comunicação educativa mais articulada tendo em vista, a necessidade de uma variação nos canais de produção e circulação de novos conhecimentos. Dessa maneira é evidenciado em sua fala:

Nunca como agora o aparato tecnológico, sempre presente ao longo da história, havia desafiado tanto os diversos campos disciplinares e condicionado tão profundamente o acontecer cotidiano das sociedades, os grupos e os indivíduos (Gomez, 2002, p. 58).

Pode-se evidenciar no estudo de Zaluski e Oliveira (2018) que a educação com jogos desperta o interesse do aluno em aprender e a perceber a importância do que aprende no cotidiano tornando o ensino significativo e transformador.

CONCLUSÃO

Observou-se que, com esse relato de experiência, a excelente interação e a participação dos alunos nas atividades desenvolvidas. Ressalta-se que o diálogo é um ponto a ser destacado, mesmo utilizando métodos não presenciais, alunos e professor conseguiram manter a troca de ideias e o compartilhamento de saberes.

A partir dos resultados obtidos, identificou-se que a aplicação de novas metodologias, principalmente as de jogos em sala de aula, favorecem o ensino-aprendizado e a relação teoria e a prática por parte dos discentes. Ainda mais, aprimora o senso crítico, a lógica, a memorização quando associado a palavras e a imagens e dinamiza o ensino deixando as aulas mais prazerosas. Destaca-se a importância do papel mediador do docente para alcançar resultados satisfatórios por meio da comunicação e da observação dos pontos fortes e fracos de cada aluno, buscando trabalhar individualmente e respeitar as necessidades de cada discente.

REFERÊNCIAS

GÓMEZ, G. O. (2002). Comunicação, educação e novas tecnologias: tríade do século XXI. **Comunicação & Educação**, (23), 57-70.

LIMA, Valéria Vernaschi. Espiral construtivista: uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem. **Interface (Botucatu)**, Botucatu, v. 21, n. 61, p. 421-434, June 2017. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832017000200421&lng=en&nrm=iso. Acesso em 20 fev. 2021. <https://doi.org/10.1590/1807-57622016.0316>.

MACEDO, Kelly Dandara da Silva et al. Metodologias ativas de aprendizagem: caminhos possíveis para inovação no ensino em saúde. **Esc. Anna Nery**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 3, e20170435, 2018. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-81452018000300704&lng=en&nrm=iso. Acesso em 26 fev. 2021. <https://doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2017-0435>.

MOREIRA, D.; Barros, D. M. V. *Orientações práticas para a comunicação síncrona e assíncrona em contextos educativos digitais*. **Repositório Aberto**. Disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/9661/1/Moreira%20%26%20Barros%20%282020%29%20Sincrono%26%20Assincrono.pdf>. Acesso em 26 fev. 2021.

MOREIRA, J. A., Henriques, S., & Barros, D. M. V. (2020). Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia. **Dialogia**, 351-36

NAVES, M. L. de P. Piaget E As Ideias Modernas Sobre Educação: Um Estudo Dos Escritos Educacionais De Jean Piaget Publicados Entre Os Anos De 1920 A 1940, 2011.

PIAGET, J. **A epistemologia genética**. Petrópolis: Vozes, 1971.

PIFFERO et al. Active methodologies and remote biology teaching: use of online resources for synchronous and asynchronous classes. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 9, n. 10, p. e719108465, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i10.8465. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/8465>. Acesso em 26 fev. 2021.

ZALUSKI, F. C. ; OLIVEIRA, T. D. de. **A Utilização De Jogos Como Proposta De Metodologia Ativa: Reflexões Do Processo De Ensino E Aprendizagem No Ensino Superior.** III seminário internacional de educação ao MERCOSUL. Disponível em: <https://home.unicruz.edu.br/mercosul/pagina/anais/2018/3%20-Mostra%20de%20Trabalhos%20da%20Gradua%C3%A7%C3%A3o%20e%20P%C3%B3s-Gradua%C3%A7%C3%A3o/Trabalhos%20Completos/A%20UTILIZA%C3%87%C3%83O%20DE%20JOGOS%20COMO%20PROPOSTA%20DE%20METODOLOGIA%20ATIV A%20REFLEX%C3%95ES%20DO%20PROCESSO%20DE%20ENSINO%20E%20APREN DI ZAGEM%20NO%20ENSINO%20SUPERIOR.pdf>. Acesso em 18 fev. 2021