



ANDERSON DE PAIVA MELO  
SIMONE MARIA CHALUB BANDEIRA BEZERRA

# *Produto Educacional Gameflix: Oficinas de Práticas Matemáticas como Jogos de Linguagem nos Usos do Wordwall na Formação de Professores*

Produto Educacional apresentado à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática, referente ao Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática – MPECIM da Universidade Federal do Acre – UFAC, para o exame de defesa, sob a orientação da Profa. Dra. Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra – UFAC.

Área de concentração: Ensino de Ciências e Matemática  
Linha de Pesquisa: Recursos e Tecnologias no Ensino de Ciências e Matemática

Rio Branco  
2023

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da UFAC

---

- M528m    Melo, Anderson de Paiva, 1978 -  
          Gameflix: oficinas de práticas matemáticas como jogos de linguagem nos  
          usos do wordwall na formação de professores / Anderson de Paiva Melo;  
          Orientadora: Dr<sup>a</sup>. Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra. -2023.  
          55 f.: il.; 30 cm.
- Produto Educacional (Mestrado) – Universidade Federal do Acre, Programa  
          de Pós-graduação em Ensino de Ciências e Matemática - MPECIM. Rio Branco,  
          2023.  
          Inclui referências bibliográficas, anexos e apêndice.
1. Gameflix. 2. Práticas matemáticas. 3. Wordwall. I. Bezerra, Simone Maria  
          Chalub Bandeira (orientadora). II. Título.

CDD: 510.7

---

**ANDERSON DE PAIVA MELO**  
**SIMONE MARIA CHALUB BANDEIRA BEZERRA**

***Produto Educacional***  
***Gameflix: Oficinas de Práticas Matemáticas como Jogos de***  
***Linguagem nos Usos do Wordwall na Formação de Professores***

Produto Educacional apresentado à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática (MPECIM), como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Federal do Acre (UFAC). Para o exame de qualificação, sob orientação da Profa. Dra. Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra.

Área de Concentração: Ensino de Ciências e Matemática.  
Linha de Pesquisa: Recursos e Tecnologias no Ensino de Ciências e Matemática.

Aprovado com Louvor em: Rio Branco-AC, 14/07/2023.

**BANCA EXAMINADORA**

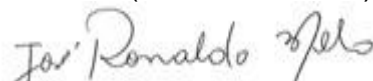


Profa. Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra  
CCET/UFAC (Orientadora/Presidente)



Profa. Dra. Leila Márcia Ghedin  
IFRR/RR (Membro Externo)

Profa. Dra. Lahis Braga Souza  
UFAC (Membro Interno)



Prof. Dr. José Ronaldo Melo  
UFAC (Membro Interno Suplente)



Rio Branco  
2023

## SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO E CARACTERIZAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL	7
INICIANDO A GAMIFICAÇÃO	8
SEÇÃO 1 GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO	8
SEÇÃO 1.1 FUNDAMENTOS DA GAMIFICAÇÃO	9
SEÇÃO 2 APRESENTANDO O WORDWALL	13
SEÇÃO 2.1 CRIANDO UMA CONTA DE USUÁRIO	13
SEÇÃO 2.2 TIPOS DE ATIVIDADES	14
SEÇÃO 2.3 PERSONALIZAÇÃO DOS JOGOS	16
SEÇÃO 2.4 INTEGRAÇÃO COM OUTRAS FERRAMENTAS EDUCACIONAIS	17
SEÇÃO 3 PROBLEMATIZANDO AS PRÁTICAS COM OS PROFESSORES EM FORMAÇÃO INICIAL COM O WORDWALL NA DISCIPLINA DE ESTÁGIO E PRÁTICAS DE ENSINO	18
SEÇÃO 3.1 FORMAÇÃO CONTÍNUA DE PROFESSORES	19
SEÇÃO 4 GRAVAÇÕES DA OFICINA DE WORDWALL EM VÍDEO AULAS	22
SEÇÃO 4.1 GAMEFLIX – EPISÓDIO 1: INTRODUÇÃO E VISÃO GERAL (VÍDEO 1)	23
APRESENTAÇÃO	23
INTRODUÇÃO AO WORDWALL	23
CRIAÇÃO DE UMA CONTA NO WORDWALL	23
VISÃO GERAL DA INTERFACE DO WORDWALL	23
SEÇÃO 4.2 GAMEFLIX - EPISÓDIO 2: CRIAÇÃO E PERSONALIZAÇÃO DE ATIVIDADES (VÍDEO 2)	24
EXPLORANDO OS TIPOS DE ATIVIDADES	24
CRIAÇÃO DE UMA ATIVIDADE	24
PERSONALIZAÇÃO DE ATIVIDADES	24
SEÇÃO 4.3 GAMEFLIX - EPISÓDIO 3: COMPARTILHAMENTO E ACOMPANHAMENTO DE ATIVIDADES (VÍDEO 3)	24
COMPARTILHAMENTO DE ATIVIDADES COM OS ALUNOS	24
ACOMPANHAMENTO DO DESEMPENHO DOS ALUNOS	25
SEÇÃO 4.4 GAMEFLIX - EPISÓDIO 4: SIGNIFICANDO O WORDWALL NOS VÁRIOS COMPONENTES CURRICULARES E EM OUTRAS PRÁTICAS CULTURAIS (VÍDEO 4)	25
COMO VER O USO DO WORDWALL NOS VÁRIOS COMPONENTES CURRICULARES	25
NÃO PENSE, MAS VEJA O WORDWALL EM OUTRAS PRÁTICAS CULTURAIS	25
ENCERRAMENTO	25

SEÇÃO 5 APRESENTAÇÃO DAS TELAS USADAS NA GRAVAÇÃO DA OFICINA	26
SEÇÃO 6 OS LIMITES DE MINHA LINGUAGEM SÃO OS LIMITES DE MEU MUNDO; MAS TODA LINGUAGEM TEM SUA LÓGICA, DE MODO QUE SEUS LIMITES SÃO OS LIMITES DO MUNDO: O CAMINHO QUE NUNCA ACABA, APENAS DAMOS UMA PAUSA PARA UM NOVO RECOMEÇO	48
OS AUTORES	50
COMO TER ACESSO A OFICINA	51
MAKING OF DAS GRAVAÇÕES DO GAMEFLIX	52
REFERÊNCIAS	54

## **APRESENTAÇÃO E CARACTERIZAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL**

**Título da dissertação:** Modos de Ver/Significar o Wordwall na Formação de Professores: o uso da gamificação na gramática dos jogos de linguagem em tempos de pandemia da covid-19.

**Título do produto educacional:** Gameflix: Práticas Matemáticas como Jogos de Linguagem nos Usos do Wordwall na Formação de Professores.

**Sinopse descritiva:** O presente produto educacional se constitui como um instrumento de apoio pedagógico ao professor no que tange ao planejamento de atividades práticas com o uso do Wordwall e se configura em uma Coletânea de Vídeos para a Formação de Professores com os usos dos recursos presentes no Wordwall construída durante o percurso formativo do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática – MPECIM em atividades realizadas durante a Covid 19 com estudantes da Formação Inicial em Matemática nas disciplinas de Prática de Ensino de Matemática II e Estágio Supervisionado na Extensão e na Pesquisa II e durante as formações com os professores da Rede Pública Estadual. O material construído servirá como recurso pedagógico de apoio ao professor nas práticas culturais matemáticas compreendidas como Jogos de Linguagem na visão wittgensteiniana. Espera-se que a coletânea aqui apresentada venha a contribuir com o professor nas aulas de matemática e pesquisadores interessados em conhecer outras maneiras de uso do Wordwall em práticas de mobilização de culturas matemáticas.

**Autor discente:** Prof. Me. Anderson de Paiva Melo

**Autora docente:** Profa. Dra. Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra

**Público a quem se destina o produto:** Professores de Educação Básica, Professores em Formação Inicial e Contínua em Matemática.

**Url do produto:** <http://www2.ufac.br/mpecim/menu/produtos-educacionais>

**Validação:** o produto foi validado por três professores doutores que compuseram a banca de defesa da Dissertação.

**Registro:** Biblioteca da UFAC-Campus Sede, 2023.

**Acesso online:** Sim

**Incorporação do produto ao sistema educacional:** Sim

**Alcance em processos de formação:** Sim

## **INICIANDO A GAMIFICAÇÃO**

A gamificação é uma técnica de ensino que usa elementos de jogos para motivar e engajar os alunos em atividades educacionais. Essa abordagem tem sido cada vez mais utilizada em salas de aula ao redor do mundo, principalmente com o avanço da tecnologia e da internet. Uma das ferramentas de gamificação mais populares é o Wordwall, uma plataforma digital que permite aos educadores criar atividades interativas, jogos e questionários de maneira fácil e intuitiva. Neste produto educacional, iremos apresentar o Wordwall e ensinar como utilizá-lo para criar aulas mais dinâmicas e envolventes por meio de uma oficina que estará disponibilizada no formato de vídeo aulas no canal do Grupo de trabalho Geplimac, Plataforma Educ e Canal TechnoBoss.

### **SEÇÃO 1 GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO**

A gamificação tem se mostrado uma técnica de ensino cada vez mais popular e eficiente em motivar e engajar os alunos em atividades de aprendizagem. Segundo Landers et al. (2018), a gamificação consiste na aplicação de elementos de jogos em contextos não-lúdicos com o objetivo de engajar e motivar as pessoas.

Diversos estudos apontam que a gamificação pode ter impacto positivo na aprendizagem dos alunos. Por exemplo, um estudo realizado por Kapp et al. (2014) mostrou que a gamificação pode aumentar a motivação e o engajamento dos alunos, bem como melhorar o desempenho em testes de conhecimento. Para além das contribuições mencionadas e embora não tenhamos conceitos e ideias pós-estruturalistas aplicadas à gamificação na educação, Foucault (2013) examina as formas pelas quais o poder é exercido e mantido nas instituições sociais. Em seu trabalho "Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão", ele discute o conceito de disciplina e controle social. Na gamificação, a estrutura de recompensas e punições pode ser vista como uma forma de exercer poder e influenciar o comportamento dos estudantes. A gamificação pode criar um ambiente de vigilância, onde os estudantes são constantemente monitorados e moldados por meio de recompensas e incentivos.

Na perspectiva da construção social das identidades e como elas são



influenciadas pelo discurso e pelas normas sociais, Judith Butler (2014) embora não tenha explorado diretamente a gamificação, seus conceitos podem ser aplicados ao estudo de como a gamificação pode afetar as percepções e representações de gênero na educação. A gamificação pode ser projetada de maneira a reforçar ou desafiar estereótipos de gênero, criando espaços de aprendizagem que promovam a diversidade e a inclusão.

Já Jean-François Lyotard (2018) discute a natureza fragmentada e descentralizada do conhecimento na sociedade pós-moderna em seu livro "A Condição Pós-Moderna". Na gamificação, isso pode ser observado na diversidade de abordagens e experiências de aprendizagem que podem ser oferecidas. A gamificação na educação pode romper com o modelo tradicional de ensino linear e permitir que os estudantes explorem uma multiplicidade de caminhos e perspectivas para alcançar seus objetivos de aprendizagem. Mais que engajar, motivar e pluralizar, a inclusão oferecendo oportunidades de aprendizagem que levem em consideração as perspectivas raciais e étnicas diversas é marca de J. Halberstam (2021) que embora seja conhecido principalmente por seu trabalho sobre teoria queer, sua abordagem antirracista em "A Teoria Queer: Um Guia Antirracista" pode ser aplicada à gamificação na educação para promover espaços inclusivos e abertos. A gamificação pode ser projetada de forma a valorizar e respeitar a diversidade de experiências e identidades dos estudantes.

Com as últimas abordagens queremos mostrar que por mais que não haja um debruçar mais profundo destes filósofos acerca da gamificação, suas ideias podem fornecer uma lente crítica e analítica numa base conceitual para refletir sobre como a gamificação pode influenciar o poder, as identidades, o conhecimento fragmentado e a inclusão na educação.

## **SEÇÃO 1.1 FUNDAMENTOS DA GAMIFICAÇÃO**

Nesta seção iremos apresentar os fundamentos da gamificação e sua importância no processo de ensino-aprendizagem. Serão abordados conceitos como ludicidade, motivação, feedback e engajamento, bem como as principais teorias que sustentam essa abordagem educacional. Será apresentado também um histórico da gamificação, desde sua origem até os dias de hoje, mostrando

como essa técnica evoluiu ao longo do tempo.

A gamificação é uma abordagem que utiliza elementos e mecânicas dos jogos em contextos não relacionados aos jogos, como educação, negócios e saúde, com o objetivo de aumentar a motivação, o engajamento e o aprendizado dos participantes. Ela se baseia em alguns fundamentos e conceitos chave que contribuem para sua efetividade no processo de ensino-aprendizagem.

**Ludicidade:** A ludicidade refere-se à utilização de elementos e características dos jogos, como desafios, regras, recompensas e competição. Esses elementos tornam o processo de aprendizagem mais divertido, envolvente e prazeroso, proporcionando uma experiência mais significativa para os alunos.

**Motivação:** A gamificação busca despertar a motivação intrínseca nos alunos, ou seja, o desejo interno de aprender e se engajar na atividade proposta. Os elementos dos jogos, como a definição de metas, o progresso gradual e a sensação de conquista, podem estimular a motivação dos alunos, tornando-os mais propensos a participar ativamente e persistir nas tarefas.

**Feedback:** A gamificação enfatiza o fornecimento de feedback imediato e contínuo aos alunos. Isso pode ser feito por meio de recompensas, pontuações, níveis ou outras formas de retorno visual e auditivo. O feedback efetivo ajuda os alunos a compreender seu desempenho, identificar áreas de melhoria e promover um aprendizado mais autônomo.

**Engajamento:** A gamificação visa aumentar o engajamento dos alunos, criando um ambiente participativo e interativo. Através da incorporação de desafios, colaboração entre pares, narrativas envolventes e atividades práticas, a gamificação busca despertar o interesse dos alunos, mantê-los envolvidos e promover a aprendizagem ativa.

Alguns dos principais teóricos que sustentam a abordagem da gamificação no contexto educacional incluem:

**Teoria da Autodeterminação:** Desenvolvida por Edward Deci e Richard Ryan, a teoria da autodeterminação enfatiza a importância da motivação intrínseca e

dos três pilares fundamentais: competência, autonomia e relacionamento. A gamificação, ao fornecer desafios e oportunidades de escolha, pode atender a essas necessidades psicológicas básicas, estimulando a motivação dos alunos.

**Teoria da Cognição Situada:** Proposta por Jean Lave e Etienne Wenger, a teoria da cognição situada destaca a importância do contexto e da interação social no processo de aprendizagem. A gamificação, ao criar ambientes virtuais imersivos e promover a colaboração entre os alunos, pode facilitar a construção do conhecimento por meio da interação social e da aplicação prática.

**Teoria da Fluência Lúdica:** Proposta por Thomas Malone, a teoria da fluência lúdica sugere que a motivação e o engajamento nos jogos são resultado de desafios balanceados, feedback claro, objetivos significativos e imersão na atividade. Ao incorporar esses elementos em ambientes de aprendizagem, a gamificação pode melhorar a experiência de aprendizagem dos alunos.

Na pesquisa em tela nos embasamos no filósofo Wittgenstein no que se refere a Epistemologia dos usos, em que o conhecimento dar-se-á através dos usos em atividades com o Wordwall, sustentando a matemática como um jogo de linguagem guiado por regras, sendo o Wordwall um desses jogos em que os conceitos matemáticos podem ser significados através de seus recursos.

Wittgenstein (1980, p. 228) enfatiza uma significação a respeito da matemática, **“Por que eu não deveria dizer que o que chamamos de matemática é uma família de atividades com uma família de propósitos?”** Já os pesquisadores Miguel e Vilela, a partir desta indagação, refletem que: [...], **podemos entender as matemáticas como [...] aspectos de atividades humanas realizadas com base em um conjunto de práticas sociais [...]** (MIGUEL E VILELA, 2008, p. 112), como as escolares, as científicas, as não escolares e tantas outras que utilizam esses saberes. Miguel et al. (2010b, p. 152-153) também enfatizam que um dos usos da palavra prática, “nos sugere vê-la como um conjunto de ações efetivas intencionais, coordenadas e regradas, realizadas pelos sujeitos, pautadas em maneiras de agir comuns aos homens”. Para o mesmo autor, “interpretar uma prática efetiva significa expressá-la de outras maneiras, isto é, substituir uma forma de expressão dessa prática por outra” (MIGUEL et al., 2010b, p. 153).

A gamificação assim como Miguel e Vilela (2008) ancoram suas raízes em teorias e práticas que remontam a várias décadas. Embora a aplicação de

elementos dos jogos no ensino possa ser encontrada em diferentes momentos da história, foi a partir dos anos 2000 que o termo "gamificação" começou a ganhar destaque. A evolução da gamificação ao longo do tempo pode ser observada da seguinte forma:

**Anos 1980-1990:** Nesse período, as primeiras aplicações de jogos na educação surgiram com os jogos educacionais de computador, como "Oregon Trail" e "Where in the World is Carmen Sandiego?". Esses jogos foram projetados com o objetivo principal de ensinar conceitos específicos, como geografia e história, de forma interativa e divertida.

**Anos 2000:** Com o avanço da tecnologia digital e a popularização da internet, surgiram plataformas de e-learning e aplicativos educacionais que incorporavam elementos dos jogos para tornar o processo de aprendizagem mais envolvente. No entanto, o termo "gamificação" ainda não era amplamente utilizado.

**Anos 2010:** Foi nessa década que o termo "gamificação" ganhou popularidade. Empresas e instituições começaram a adotar a gamificação como uma estratégia para motivar e engajar os usuários em diversas áreas, incluindo a educação. As principais características dos jogos, como pontuações, desafios, níveis e recompensas, passaram a ser aplicadas em ambientes educacionais para estimular o aprendizado.

**Atualmente:** A gamificação continua evoluindo e se adaptando às demandas educacionais modernas. Com o surgimento de tecnologias avançadas, como realidade virtual e realidade aumentada, novas possibilidades surgiram para a criação de experiências educacionais imersivas. Além disso, a personalização e a adaptatividade estão se tornando cada vez mais presentes, permitindo que os sistemas gamificados se ajustem às necessidades individuais de cada aluno.

## SEÇÃO 2 APRESENTANDO O WORDWALL

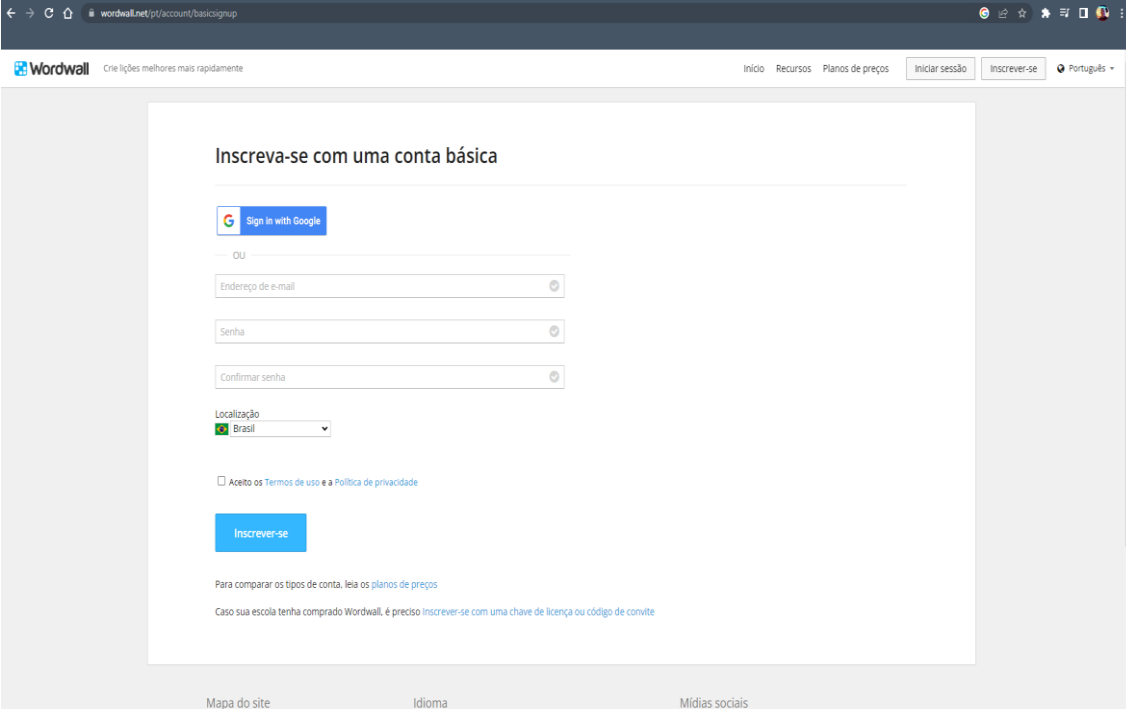
Nesta segunda seção, iremos apresentar a plataforma Wordwall e suas principais funcionalidades. Serão mostrados os diferentes tipos de atividades que podem ser criadas na plataforma, como jogos de correspondência, quebra-cabeças, desafios de múltipla escolha, entre outros. Serão também abordados aspectos técnicos, como a criação de contas de usuário, a personalização dos jogos e a integração com outras ferramentas educacionais.

Com uma interface fácil de usar e uma variedade de recursos, o Wordwall torna o aprendizado mais envolvente e divertido. Nesta apresentação, vamos explorar as principais funcionalidades do Wordwall e mostrar como ele pode ser usado para criar diferentes tipos de atividades interativas.

### SEÇÃO 2.1 CRIANDO UMA CONTA DE USUÁRIO

Antes de começar a criar atividades no Wordwall, os educadores precisam criar uma conta de usuário. O processo é simples e rápido, onde o professor pode usar sua conta google ou cadastrar uma nova conta permitindo-os o acesso em todas as funcionalidades da plataforma.

**Figura 01 - Criando uma conta de usuário**



A imagem mostra a interface de usuário para a criação de uma conta básica no Wordwall. O navegador exibe o endereço [wordwall.net/pt/account/basicsignup](http://wordwall.net/pt/account/basicsignup). O cabeçalho da página contém o logo do Wordwall, o slogan "Crie lições melhores mais rapidamente" e links para "Início", "Recursos" e "Planos de preços". Há também botões para "Iniciar sessão" e "Inscrever-se", e uma opção de idioma "Português".

O formulário principal, intitulado "Inscreva-se com uma conta básica", oferece as seguintes opções:

- Um botão "Sign in with Google".
- Um separador "OU".
- Campos de entrada para "Endereço de e-mail", "Senha" e "Confirmar senha", cada um com um ícone de olho para alternar a visibilidade.
- Um menu suspenso para "Localização" com "Brasil" selecionado.
- Um campo de seleção com o texto "Aceito os Termos de uso e a Política de privacidade".
- Um botão azul "Inscrever-se".

Abaixo do formulário, há links para "Para comparar os tipos de conta, leia os planos de preços" e "Caso sua escola tenha comprado Wordwall, é preciso inscrever-se com uma chave de licença ou código de convite".

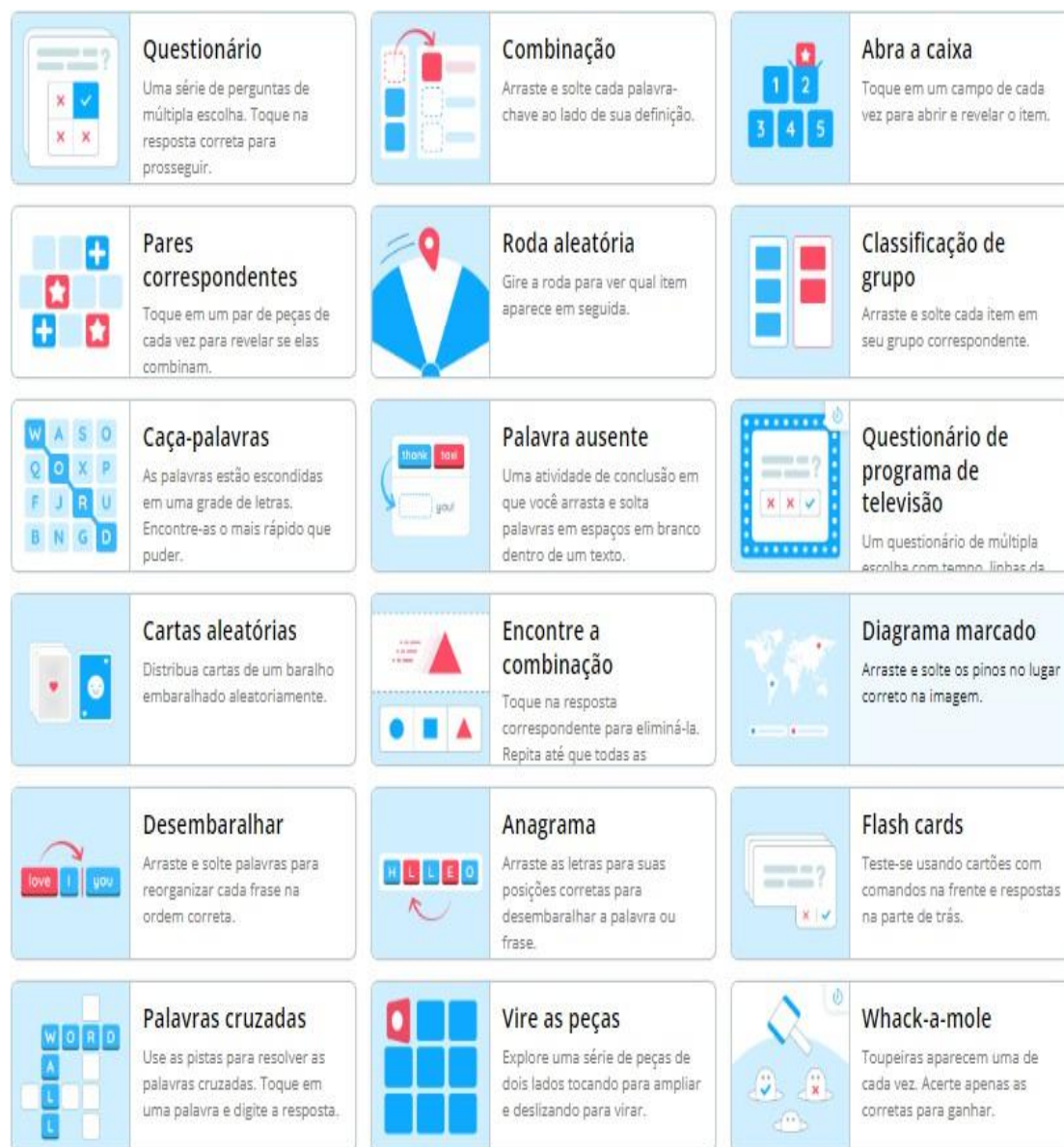
Na base da página, há links para "Mapa do site", "Idioma" e "Mídias sociais".

Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2022.

## SEÇÃO 2.2 TIPOS DE ATIVIDADES

O Wordwall oferece uma ampla gama de atividades interativas que podem ser criadas e personalizadas de acordo com as necessidades dos educadores e dos alunos. Vamos dar uma olhada em alguns dos tipos mais populares:

Figura 02 – Tipos de atividades



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2022.

- a) **Jogos de correspondência:** Esses jogos ajudam os alunos a associar itens relacionados. Por exemplo, você pode criar um jogo de correspondência para combinar palavras em inglês com suas traduções em outro idioma.

Figura 03 – Modelo de correspondência

0:25

A etnomatemática é uma abordagem que reconhece e valoriza a diversidade cultural e os diferentes sistemas matemáticos presentes em diversas culturas. Gamificando com o Wordwall a matemática, quais elementos da etnomatemática podemos explorar na formação docente?

Área triângulo  
 $b$  = base  
 $h$  = altura  
 $A = \frac{b \cdot h}{2}$

"Os limites de minha linguagem significam os limites de meu mundo." Qual filósofo Pós-estruturalista usou esse aforismo?

A gamificação é uma abordagem que utiliza elementos e mecânicas dos jogos em contextos não relacionados aos jogos, como educação, negócios e saúde, com o objetivo de aumentar a motivação, o engajamento e o aprendizado dos participantes. Qual alternativa representa alguns de seus fundamentos que contribuem no ensino?

Podemos relacionar o logocentrismo ao Wordwall considerando que a plataforma desafia a ideia de que apenas a palavra falada ou a escrita tradicional têm autoridade no processo de aprendizado. O Wordwall oferece espaços para diferentes formas de expressão, incluindo imagens, jogos e atividades interativas, ampliando assim as possibilidades de comunicação e compreensão. Qual filósofo aborda além do termo Logocentrismo, os termos "Difference", "Trace" e "Desconstrução"?

☰ Girador aleatório Embaralhar Restaurar eliminado 🔊 🔍

Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2022.

- b) **Desafios de múltipla escolha:** Esses desafios permitem que os alunos testem seu conhecimento respondendo a perguntas de múltipla escolha. É uma ótima maneira de revisar conceitos e verificar o progresso dos alunos.

Figura 04 – Modelo de Atividade de Múltipla Escolha

0:07

✓ 0

A gamificação é uma abordagem que utiliza elementos e mecânicas dos jogos em contextos não relacionados aos jogos, como educação, negócios e saúde, com o objetivo de aumentar a motivação, o engajamento e o aprendizado dos participantes. Qual alternativa representa alguns de seus fundamentos que contribuem no ensino?

A Ludicidade e Altruísmo

B Motivação e Espírito de Liderança

C Engajamento e Destreza

D Ludicidade e Destreza

E Motivação e Engajamento



◀ 1 de 5 ▶



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2022.

- c) **Atividades de preenchimento de espaços:** Essas atividades envolvem preencher lacunas em palavras, frases ou equações. Elas servem para praticar a gramática, a ortografia e atividades matemáticas.

Figura 05 – Modelo de Atividade com Preenchimento de Espaços

0:26 Digite as letras ✓ 0

3

Área triângulo  
b: base  
h: altura  
 $A = \frac{b \cdot h}{2}$

Em uma cultura indígena, o povo realiza uma cerimônia de plantio, na qual eles distribuem sementes em um padrão geométrico específico. Suponha que uma cerimônia particular exija que as sementes sejam plantadas em uma área triangular com uma base de 6 metros e uma altura de 4 metros. Qual a área da região triangular onde as sementes devem ser plantadas durante a cerimônia

Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2022.

## SEÇÃO 2.3 PERSONALIZAÇÃO DOS JOGOS

O Wordwall oferece uma variedade de opções de personalização para que os educadores possam adaptar as atividades aos seus currículos e objetivos educacionais. Alguns recursos de personalização incluem:

Figura 06 – Personalizando sua atividade no Wordwall

Tema

Clássico Espaço Nuvens Biblioteca Mágica Assustador Primavera Neon Alto contraste Jardim de Infância

FONTES

Padrão abc 123

Opções

CRONÔMETRO  Nenhum  Contagem progressiva  Contagem regressiva 5 min 0 s

Marcar estritamente acentos

Mostrar resposta quando estiver errada

FIM DO JOGO  Exibir respostas

Aplicar a esta atividade Mais

Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2022.



- d) **Escolha de temas e cores:** É possível selecionar temas prontos ou personalizar as cores e o design dos jogos para torná-los mais atrativos e alinhados à identidade visual da escola.
- e) **Inclusão de imagens e mídia:** Os educadores podem adicionar imagens, vídeos ou áudios às atividades para torná-las mais interativas e envolventes.
- f) **Configuração de níveis de dificuldade:** Os educadores podem ajustar os níveis de dificuldade das atividades de acordo com o nível de habilidade dos alunos. Isso permite que eles personalizem o desafio para atender às necessidades individuais de cada estudante.

## **SEÇÃO 2.4 INTEGRAÇÃO COM OUTRAS FERRAMENTAS EDUCACIONAIS**

O Wordwall oferece integração com outras ferramentas e plataformas educacionais, ampliando ainda mais as possibilidades de uso. Alguns exemplos de integrações incluem:

- a) **Google Classroom:** Os educadores podem importar e exportar atividades do Wordwall para o Google Classroom, facilitando a distribuição e coleta de trabalhos dos alunos.

### **Integração com o Google Classroom**

- b) **LMS (Learning Management System):** O Wordwall se integra a diferentes sistemas de gerenciamento de aprendizagem, permitindo que os educadores incorporem as atividades interativas diretamente em suas plataformas de ensino online.

### **Integração com LMS**

- c) **Ferramentas de avaliação:** As atividades criadas no Wordwall podem ser usadas como ferramentas de avaliação formativa. Os educadores podem acompanhar o progresso dos alunos, identificar áreas de dificuldade e adaptar seu ensino de acordo.

Figura 07 – Integrando com ferramentas educacionais como o Google Classroom



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2022.

A Plataforma Wordwall oferece uma ampla gama de recursos para tornar o aprendizado mais interativo e divertido. Com sua variedade de atividades personalizáveis e integração com outras ferramentas educacionais, os educadores podem criar experiências de aprendizado envolventes que atendam às necessidades de seus alunos. Experimente o Wordwall e transforme o ensino em uma jornada divertida e interativa!

### **SEÇÃO 3 - PROBLEMATIZANDO AS PRÁTICAS COM OS PROFESSORES EM FORMAÇÃO INICIAL COM O WORDWALL NA DISCIPLINA DE ESTÁGIO E PRÁTICAS**

Nessa seção, iremos ensinar como criar atividades no Wordwall, passo a passo. Serão apresentadas dicas e estratégias para criar jogos e questionários envolventes e divertidos, além de exemplos práticos de atividades que podem ser criadas na plataforma. Serão mostradas também formas de avaliar o desempenho dos alunos nas atividades criadas e como utilizar o feedback para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. **Como usar o conceito e instigar os professores a fazer o uso do Wordwall?**

A desconstrução, concebida por Jacques Derrida, é uma abordagem filosófica que questiona a estabilidade das estruturas linguísticas e enfatiza a multiplicidade de significados em um texto. Embora a desconstrução seja tipicamente aplicada à análise de textos literários, podemos estender seus princípios à prática pedagógica e ao uso de ferramentas educacionais, como o Wordwall. Essa ferramenta mostrada aos professores, ajuda na reflexão de como podemos desconstruir as estruturas pedagógicas existentes no ensino. O Wordwall oferece recursos interativos e dinâmicos que permitem aos professores e alunos explorar múltiplas perspectivas e significados. Os professores podem criar atividades envolventes, como quebra-cabeças, jogos de correspondência e quizzes, que estimulam a participação ativa dos alunos, promovendo uma desconstrução do modelo tradicional de ensino unidirecional.

Já a terapia concebida por Wittgenstein nos leva a pensar os diversos usos que podemos realizar quando nos referimos a um conceito, problematizando-o de diversas maneiras e criando estratégias de exploração com as tendências de Educação Matemática, seja o uso de jogos, de vídeos, etc. Nesse sentido, pensamos o Wordwall também como um jogo de linguagem com seus diversos recursos. Só aprendemos jogando esse jogo de linguagem.

### **SEÇÃO 3.1 FORMAÇÃO CONTÍNUA DE PROFESSORES**

A formação contínua, também conhecida como desenvolvimento profissional, refere-se ao processo de aprendizagem contínuo que ocorre ao longo da carreira de um profissional. É um meio de aprimorar conhecimentos, habilidades e atitudes, possibilitando a adaptação às mudanças nas práticas profissionais e o desenvolvimento de novas competências.

No contexto educacional, a formação contínua é fundamental para garantir a qualidade do ensino e o progresso dos educadores. Ela permite que os professores se atualizem em relação às teorias pedagógicas mais recentes,

descubram novas abordagens metodológicas e utilizem ferramentas tecnológicas que possam enriquecer o processo de ensino e aprendizagem.

A tecnologia tem desempenhado um papel cada vez mais relevante na formação contínua dos educadores. Ela oferece novas possibilidades de acesso a recursos educacionais, comunicação, colaboração e práticas inovadoras. Através de ferramentas digitais, os educadores podem expandir seus horizontes e encontrar novas maneiras de envolver os alunos em atividades de aprendizado.

Nesse sentido, a plataforma Wordwall tem se destacado como uma ferramenta versátil e de fácil utilização. Ela permite a criação de diversos tipos de atividades interativas, como palavras cruzadas, jogos de correspondência, quebra-cabeças, entre outros. Essas atividades podem ser personalizadas de acordo com as necessidades e objetivos de ensino de cada educador, tornando-se uma opção atrativa para diversificar as estratégias de ensino.

A realização de oficinas sobre a plataforma Wordwall pode ser vista como uma oportunidade valiosa de formação contínua para os educadores. Nessas oficinas, os professores têm a chance de explorar as funcionalidades da plataforma, aprender a criar atividades interativas e compartilhar experiências com outros profissionais.

Durante a oficina, os educadores fizeram uso de diferentes recursos oferecidos pela plataforma e significaram sobre como eles poderiam ser aplicados em suas práticas pedagógicas. Além disso, a interação com outros participantes promoveu a troca de ideias e a construção coletiva do conhecimento, enriquecendo a experiência de aprendizado.

Podemos mencionar que a mola propulsora para a produção deste produto educacional se deu em momento de formação de professores com o uso da gamificação na gramática dos jogos de linguagens em tempos de pandemia da “covid 19” como ferramenta na formação inicial e nas problematizações nas diferentes práticas culturais observadas nas disciplinas de Prática de Ensino de Matemática II e Estágio Supervisionado na Extensão e na Pesquisa II, disciplinas do Curso de Licenciatura em Matemática, da Universidade Federal do Acre – UFAC, Campus Sede, situado na Cidade de Rio Branco, no estado do Acre.

Na ocasião que realizávamos esse momento de diálogo ficcional como

podemos observar abaixo, assumi um compromisso com um aluno que tinha necessidades especiais<sup>1</sup>:

**Ana Luísa** (levanta a mão e logo fala ao professor da oficina): Professor, ele não houve e nem fala e seu nome é José Arthur. Se o senhor quiser posso mediar sua conversa com ele.

**Professor da Oficina** (Surpreso com o momento, diz): Ana e não percebi! Claro que quero que me ajude a mediar esse momento com o José Arthur. Primeiramente quero pedir desculpas ao José Arthur por não ter percebido e ter adaptado esse nosso momento a ele, mas agora estou inteiramente a sua disposição meu nobre aluno, e em que posso ajudá-lo inicialmente?

**Ana Luísa** (Virasse para José Arthur e traduz toda a fala do professor da oficina).

**José Arthur** (Abre um sorriso e usando a linguagem de sinais, responde): Ana diga ao professor que não fique constrangido e que aceito suas desculpas, que o mundo está se adaptando as diversas necessidades que eu e outras pessoas têm. Que nosso país já está bem a frente com políticas públicas para dar suporte aos mais de 17 milhões de brasileiros com necessidades especiais. E que mesmo só observando a oficina, me questionei em como poderíamos socializar essa ferramenta com mais professores e discentes e como alcançar pessoas como eu?

**Ana Luísa** media esse momento e faz a tradução de toda a fala de José Arthur para o professor da oficina.

**Professor da Oficina** (com os olhos marejados, diz): José Arthur, eu não consigo expressar a gratidão que tenho a você pelo olhar que me faltou e com a clareza de informações sobre a sua necessidade e de tantas pessoas! Lhe respondo que podemos alcançar sim mais pessoas com necessidade especiais, com os mais diversos aplicativos de tradução para libras. Podemos citar vários como; Hand Talk que inclusive é um dos mais famosos, ProDeaf, Vlibras, Uni

---

<sup>1</sup> O diálogo abaixo é uma enxertia que trouxemos da seção 5.1, do texto dissertativo com o intuito de pensar em uma ampliação para o nosso produto atendendo estudantes e professores com necessidades especiais.

Libras e Rybená.

Mas veja bem José Arthur, quero assumir agora com você e todos os alunos aqui presentes, um compromisso de que, meu produto educacional será uma oficina em vídeo sobre o Wordwall gravada em estúdio com intérprete e será disponibilizada na plataforma Educ que é uma plataforma que hospeda todos os vídeos, oficinas e cursos para os professores da Secretaria de Educação do Estado do Acre e no Youtube, assim conseguiremos atender sua preocupação não só com a socialização como também com o maior número de pessoas alcançadas.

**José Arthur** observa a tradução que Ana Luísa faz e usando as mãos faz o gesto de palmas agradecendo a iniciativa do professor.

**Professor da Oficina** (faz reverência a José Arthur e diz): José Arthur, eu que serei eternamente grato com sua contribuição. E lhe digo mais, se o meu compromisso é realmente com o homem concreto, com a causa de sua humanização, de sua libertação, não posso por isso mesmo prescindir da ciência, nem da tecnologia, com as quais me vou instrumentando para melhor lutar por esta causa”<sup>2</sup>

#### **SEÇÃO 4 GRAVAÇÕES DA OFICINA DE WORDWALL EM VÍDEO AULAS**

Como professor de Matemática que atuou na educação básica, no ensino superior e atualmente a frente do Departamento de Inovações Educacionais e Mídias Digitais, trabalhando num setor de inovação busquei refletir as matemáticas em usos de outras maneiras, especificamente com o uso do Wordwall, seja na formação inicial ou contínua de professores. Pensando dessa maneira elaboramos um roteiro para a gravação de todo o conteúdo da **oficina em 4(quatro) vídeos**. As gravações foram realizadas nos estúdios do Centro de Mídias da Secretaria de Educação do Estado do Acre e foram disponibilizados

---

<sup>2</sup> (FREIRE, ANO 2011, p.2).

na plataforma Educ, na página do GEPLIMAC do qual sou membro, no Educapes e na página do pesquisador.

A oficina de vídeo aulas sobre o Wordwall tem como objetivo habilitar os professores para a utilização dessa plataforma, contribuindo para a aquisição de novas habilidades e competências e para a melhoria da qualidade da educação. Espera-se que os impactos discutidos nesta oficina sejam alcançados e que a utilização do Wordwall seja incorporada na prática pedagógica dos professores.

E usando um dos aforismos de Wittgenstein (1999, p.52), “**Não pense, mas veja!**”, podemos acompanhar o roteiro de cada cena da oficina por meio dos **vídeos do Gameflix**, que apresentamos a seguir, contendo as Oficinas sobre o Wordwall (4 vídeos)

## **SEÇÃO 4.1 GAMEFLIX – EPISÓDIO 1: INTRODUÇÃO E VISÃO GERAL (VÍDEO 1)**

No Episódio 1, vamos apresentar para você o Wordwall, trazendo uma visão Geral da interface, todos os elementos dessa Ferramenta e lhe ensinando na criação de uma conta gratuita até fazer o upgrade para a conta premium.

### **APRESENTAÇÃO**

- Cumprimente os espectadores e apresente-se como facilitador da oficina.

### **INTRODUÇÃO AO WORDWALL**

- Explique brevemente o que é o Wordwall.
- Destaque as principais funcionalidades e benefícios do Wordwall para professores e alunos.

### **CRIAÇÃO DE UMA CONTA NO WORDWALL**

- Descreva o processo de criação de uma conta no Wordwall.
- Explique como os professores podem acessar recursos adicionais com uma conta premium.

### **VISÃO GERAL DA INTERFACE DO WORDWALL**

- Apresente a interface do Wordwall, destacando os principais elementos e opções disponíveis.

## **SEÇÃO 4.2 GAMEFLIX - EPISÓDIO 2 : CRIAÇÃO E PERSONALIZAÇÃO DE ATIVIDADES (VÍDEO 2)**

No Episódio 2, vamos descrever como criar e personalizar atividades do Wordwall, explorando os tipos, apresentando todo o processo de criação e como alterar cores, layout e inserir imagens. Na personalização da atividade o professor pode atribuir o período disponível da atividade, quantas vidas o jogador terá, a opção de ver as respostas no término do jogo e resolver novamente para aprimorar o conteúdo estudado.

### **EXPLORANDO OS TIPOS DE ATIVIDADES**

- Apresente os diferentes tipos de atividades disponíveis no Wordwall, como quizzes, palavras cruzadas, jogos de memória, entre outros.
- Destaque as características e finalidades de cada tipo de atividade.

### **CRIAÇÃO DE UMA ATIVIDADE**

- Descreva o processo de criação de uma atividade passo a passo.
- Mostre como adicionar perguntas, respostas e opções de personalização.

### **PERSONALIZAÇÃO DE ATIVIDADES**

- Explique como os professores podem personalizar as atividades, como alterar cores, adicionar imagens e personalizar o layout.

## **SEÇÃO 4.3 GAMEFLIX – EPISÓDIO 3: COMPARTILHAMENTO E ACOMPANHAMENTO DE ATIVIDADES (VÍDEO 3)**

No Episódio 3, vamos descrever como compartilhar as atividades com os alunos e outros docentes, assim como o acompanhamento dos resultados individuais dos alunos nas atividades e de cada questão trabalhada, possibilitando após o jogo realizar a recomposição dos conteúdos que não alcançaram seus objetivos.

### **COMPARTILHAMENTO DE ATIVIDADES COM OS ALUNOS**

- Explique as diferentes maneiras pelas quais os professores podem compartilhar as atividades criadas no Wordwall com os alunos.



- Mostre como gerar um link, incorporar em um site ou enviar por e-mail.

### **ACOMPANHAMENTO DO DESEMPENHO DOS ALUNOS**

- Descreva como os professores podem acompanhar o desempenho dos alunos nas atividades criadas.
- Mostre como visualizar relatórios e estatísticas de desempenho.

## **SEÇÃO 4.4 GAMEFLIX - EPISÓDIO 4: SIGNIFICANDO O WORDWALL NOS VÁRIOS COMPONENTES CURRICULARES E EM OUTRAS PRÁTICAS CULTURAIS (VÍDEO 4)**

No episódio 4, significamos o Wordwall com seus usos nas atividades de matemática, das culturas dos povos originários em momento de formação nos diversos componentes curriculares, além de contarmos com a participação do professor de química Everton Reis que fez uma abordagem interdisciplinar com o professor Anderson Melo sobre o conceito e as aplicações matemáticas do pH das soluções que podem ser ácidas, básicas e neutras. Contamos com um momento filosófico onde Ludwig Wittgenstein e Jacques Derrida fazem uma relação de seus aforismos com o Wordwall, deixamos os nossos agradecimentos a todos os que contribuíram para a realização desta oficina e este produto, em especial a minha querida orientadora professora Dra. Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra e finalizamos deixando uma frase de reflexão para pesquisas futuras.

### **COMO VER O USO DO WORDWALL NOS VÁRIOS COMPONENTES CURRICULARES**

- Apresente o uso do Wordwall nas diversas ciências.
- Apresente os trabalhos realizados pelos docentes.

### **NÃO PENSE, MAS VEJA O WORDWALL EM OUTRAS PRÁTICAS CULTURAIS**

- Compartilhe práticas realizadas com o Wordwall pelos docentes das disciplinas trabalhadas na UFAC.
- Compartilhe atividades realizadas pelos professores do interior.

### **ENCERRAMENTO**

- Agradeça aos espectadores por assistirem à oficina.
- Incentive-os a explorar o Wordwall e experimentar as atividades criadas.

- Oferecer dicas para o uso efetivo do Wordwall em sala de aula ou em atividades remotas.
- Apontamentos de Ludwig Wittgenstein e Jacques Derrida relacionando seus aforismos com a plataforma de gamificação Wordwall.

**Concluir o vídeo fazendo a seguinte pergunta: *Você já pensou como podemos significar a gamificação e o Wordwall nas eletivas no Ensino Híbrido?***

## SEÇÃO 5 APRESENTAÇÃO DAS TELAS USADAS NA GRAVAÇÃO DA OFICINA

As telas que serão apresentadas têm o propósito de informar, orientar e capacitar os participantes para que possam utilizar o Wordwall de várias maneiras em seus usos e culturas, e em suas práticas educacionais, promovendo o engajamento e o aprendizado dos alunos.

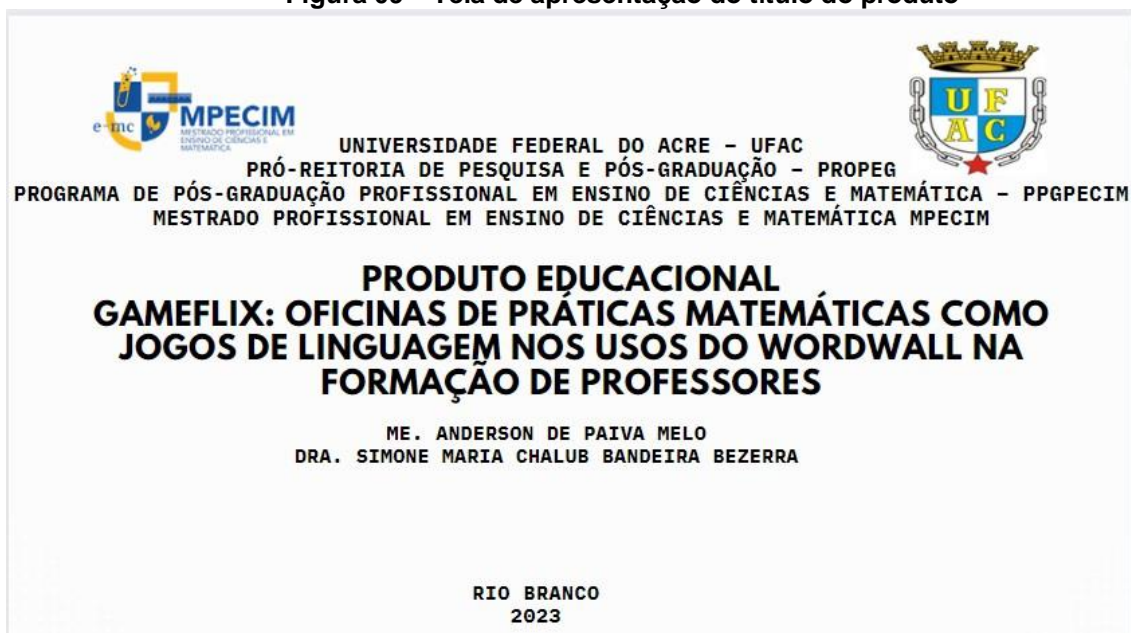
### 5.1 – ABERTURA DOS EPISÓDIOS DA GAMEFLIX

Figura 08 – Tela de abertura do Gameflix uma oficina com o uso do Wordwall



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023.

Figura 09 – Tela de apresentação do título do produto



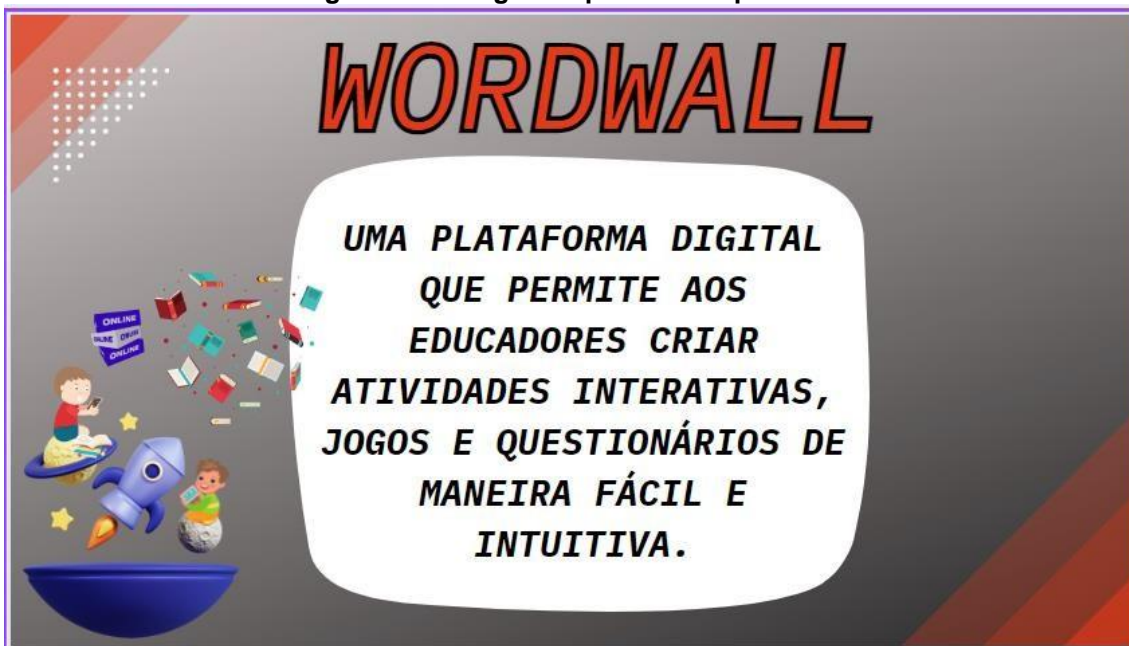
Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 10 – Tela de apresentação do Wordwall



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 11 – Imagem explicando o que é o Wordwall



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

### 5.1.1 EPISÓDIO 1

Figura 12 – Tela de abertura do Gameflix uma oficina com o uso do Wordwall



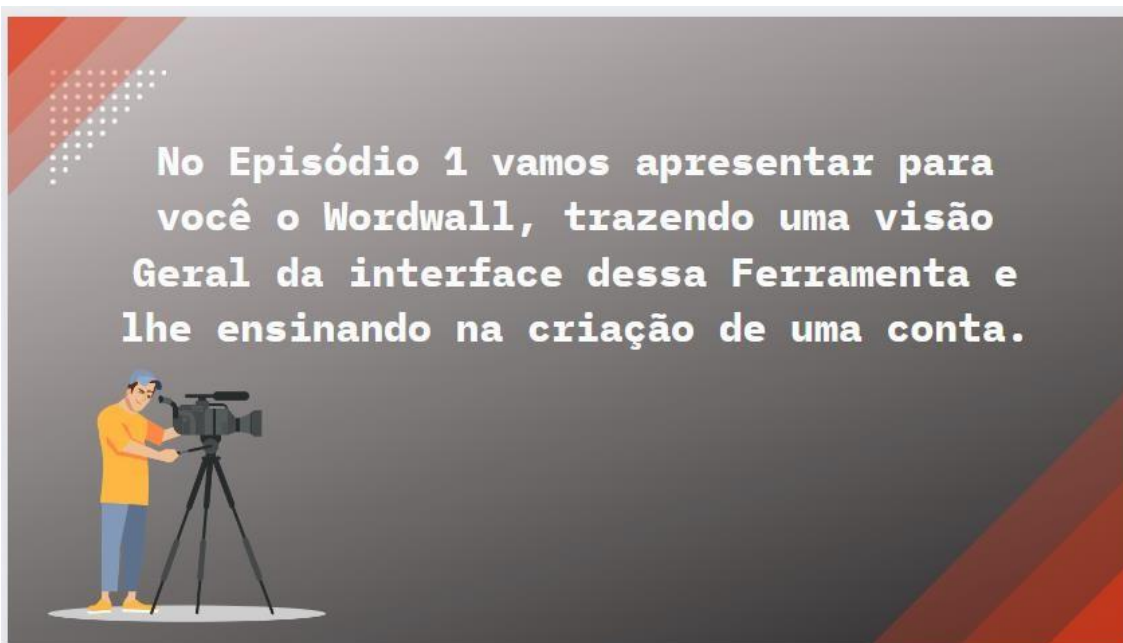
Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 13 – Imagem apresentando o episódio 1



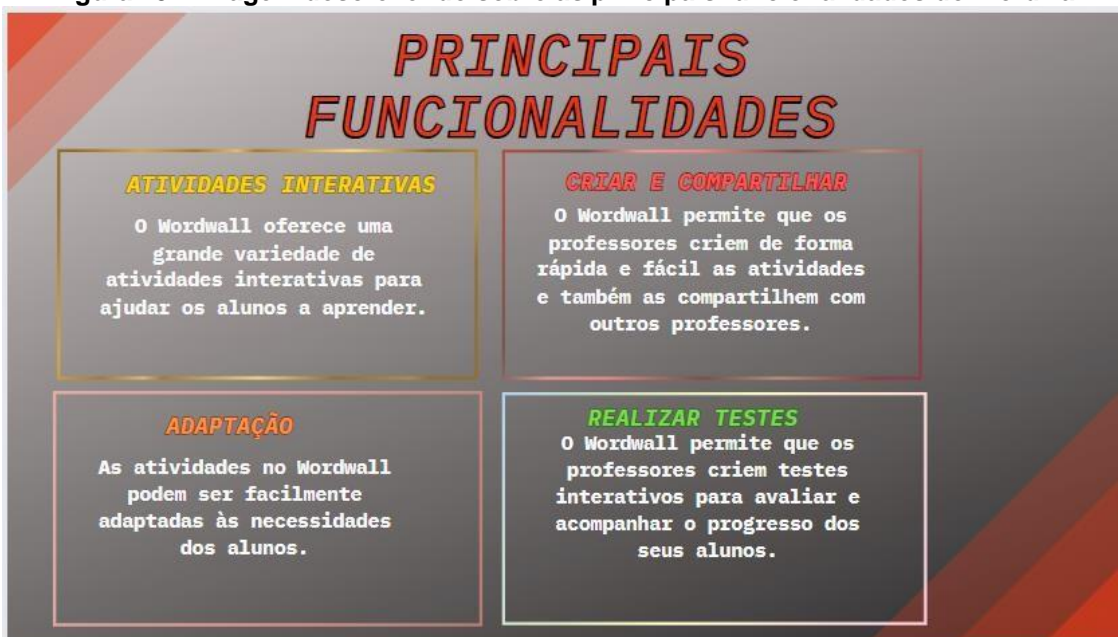
Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 14 – Imagem descrevendo o episódio 1



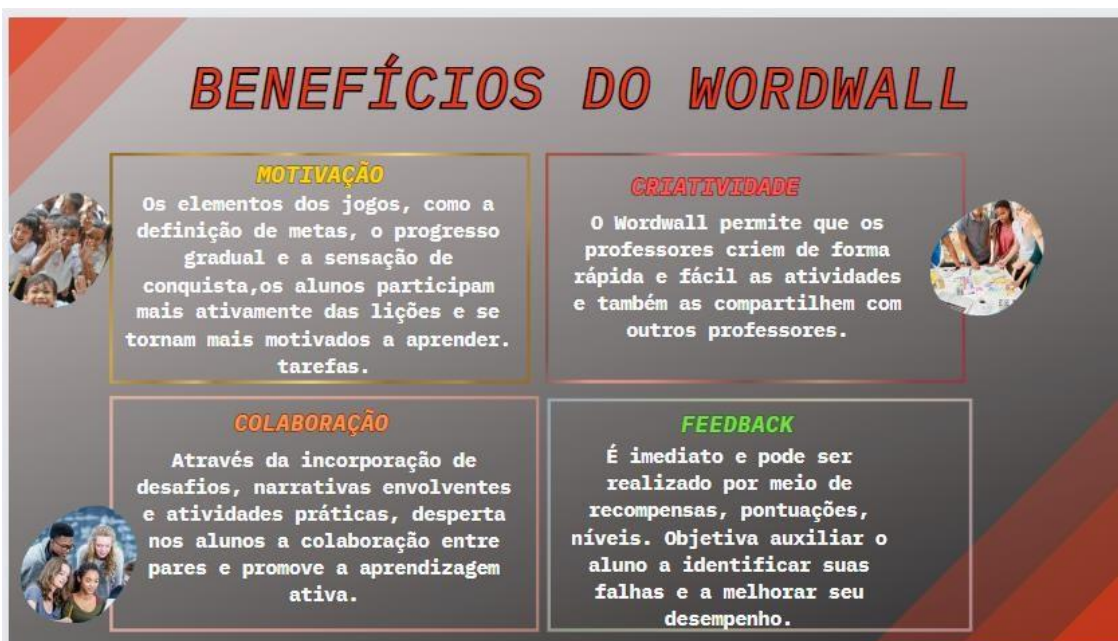
Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 15 – Imagem descrevendo sobre as principais funcionalidades do Wordwall



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 16 – Imagem descrevendo sobre os benefícios do Wordwall



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 17 – Imagem descrevendo como criar uma conta gratuita no Wordwall



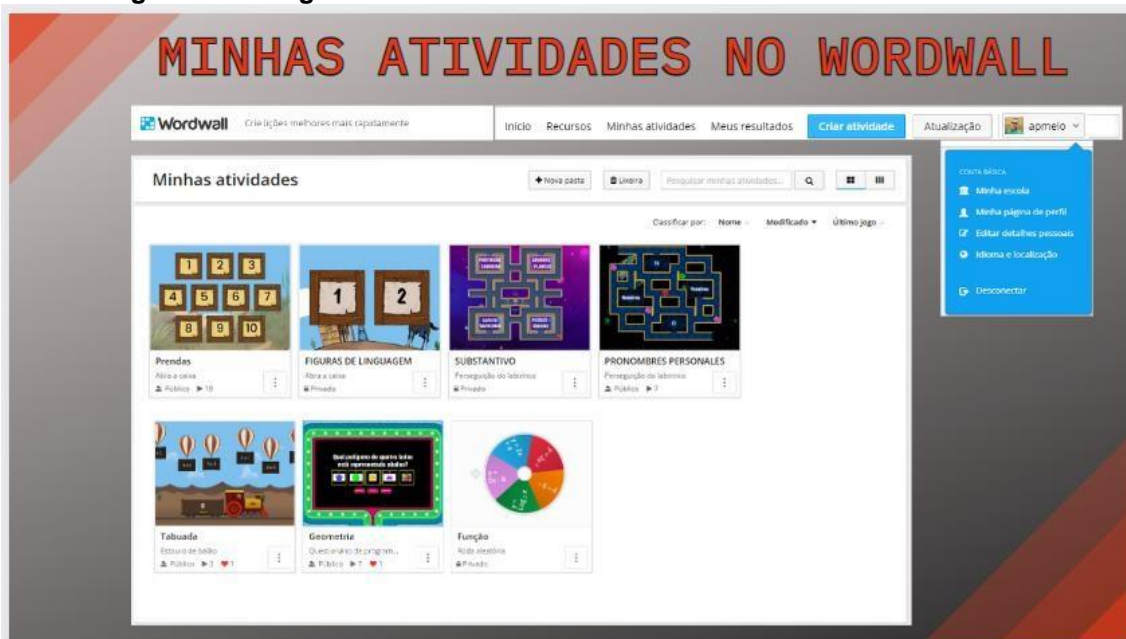
Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 18 – Imagem apresentando a interface do Wordwall



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 19 – Imagem mostrando onde visualizar minhas atividades criadas



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

## 5.1.2 – EPISÓDIO 2

Figura 20 – Tela de abertura do Gameflix uma oficina com o uso do Wordwall



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

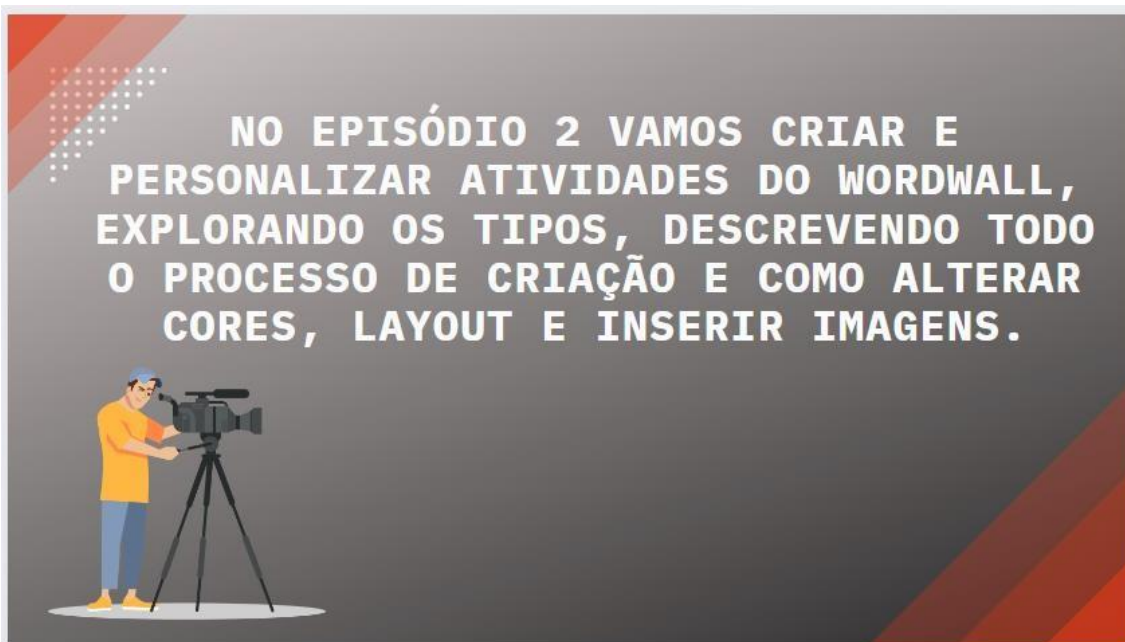


Figura 21 – Imagem descrevendo o episódio 2



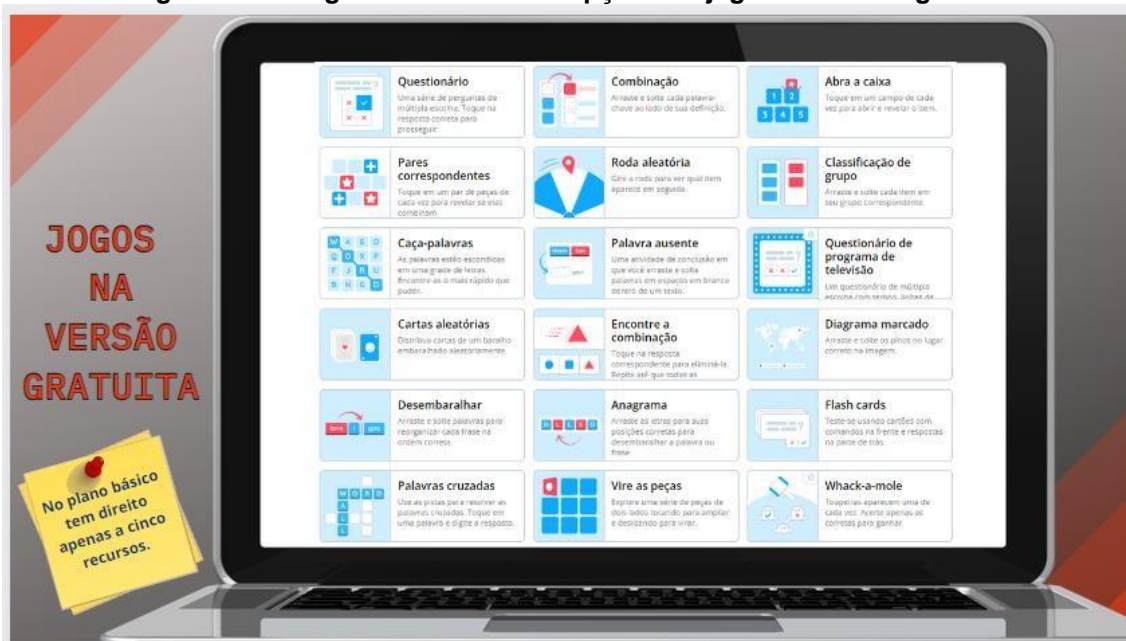
Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 22 – Imagem descrevendo o episódio 2



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 23 – Imagem mostrando as opções de jogos na versão gratuita



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

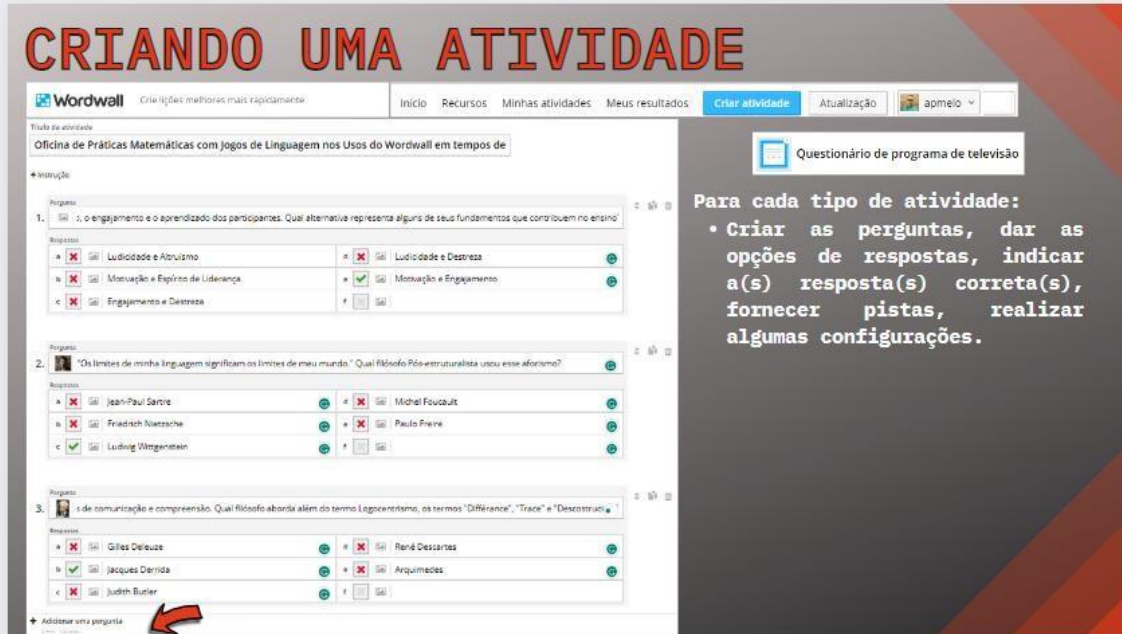
Figura 24 – Imagem da interface com opção para criar atividades com o Wordwall



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 25 – Imagem do passo-a-passo da criação das atividades no Wordwall

## CRIANDO UMA ATIVIDADE



**Questionário de programa de televisão**

Para cada tipo de atividade:

- Criar as perguntas, dar as opções de respostas, indicar a(s) resposta(s) correta(s), fornecer pistas, realizar algumas configurações.

Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 26 – Imagem da interface da opção de personalização das atividades criadas

## PERSONALIZANDO UMA ATIVIDADE



**Na maioria dos Modelos podem ser alterados os temas. Cada tema altera a aparência do modelo com diferentes gráficos, imagens, fontes e sons.**

**Pode realizar algumas configurações:**

- Cronômetro
- Mostrar respostas no fim do jogo
- Ordem aleatória
- Velocidade
- N° de vidas

Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

### 5.1.3 EPISÓDIO 3

Figura 27 – Tela de abertura do Gameflix uma oficina com o uso do Wordwall



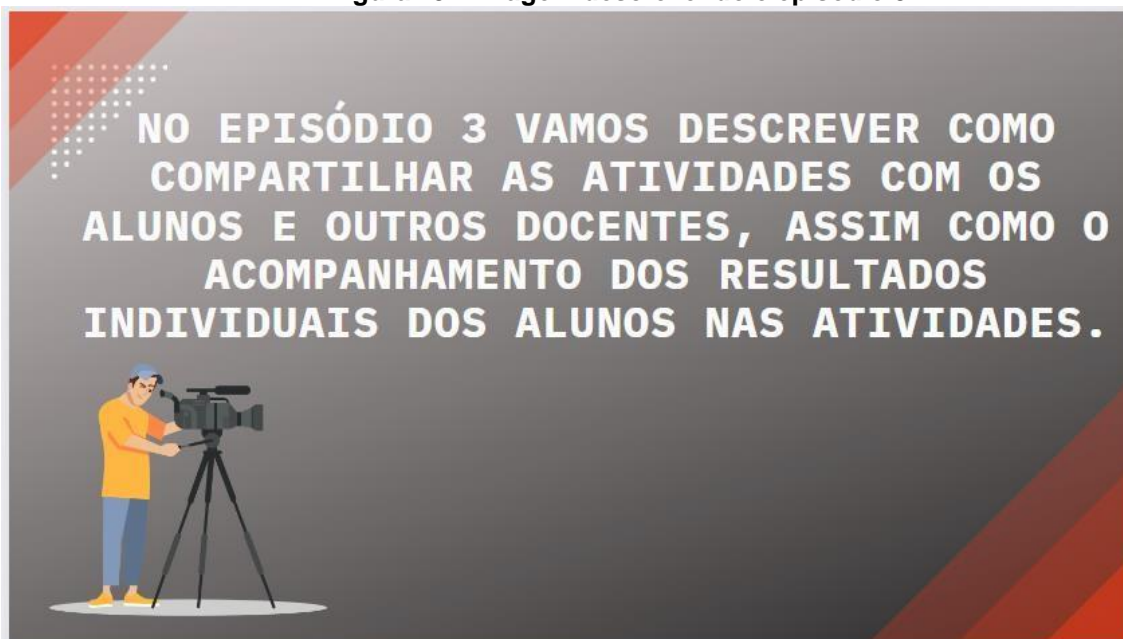
Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 28 – Imagem apresentando o episódio 3



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 29 – Imagem descrevendo o episódio 3



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 30 – Imagem da interface para compartilhar as atividades no Wordwall



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 31 – Imagem da interface para a definição de atribuições das atividades



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 32 – Imagem da Interface para a configuração de atribuição das atividades



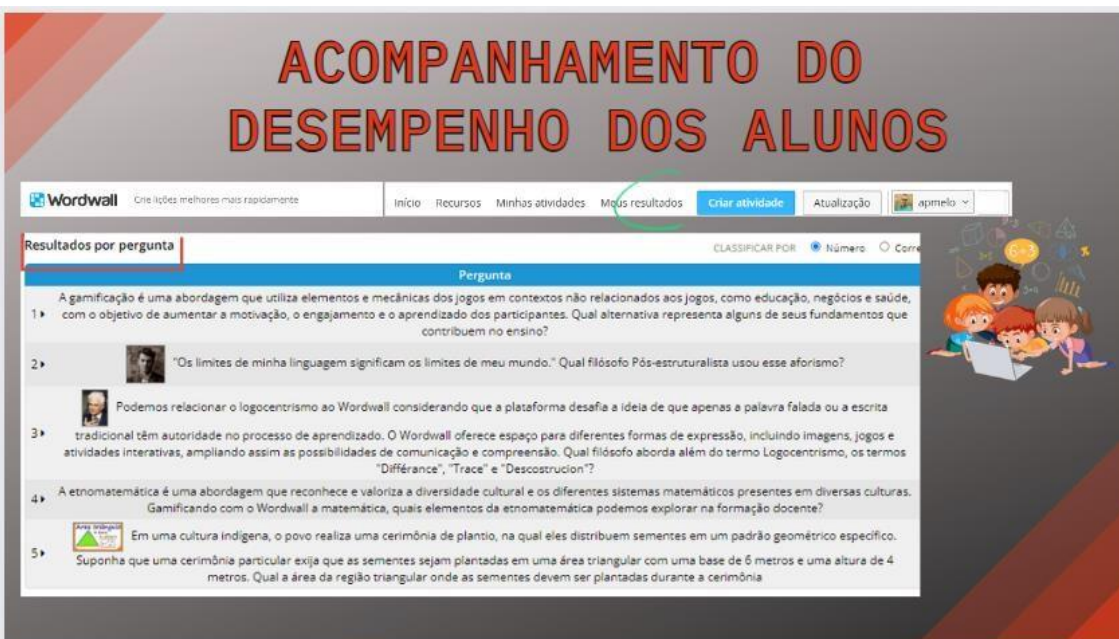
Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 33 – Imagem da Interface com o resumo dos resultados da atividade



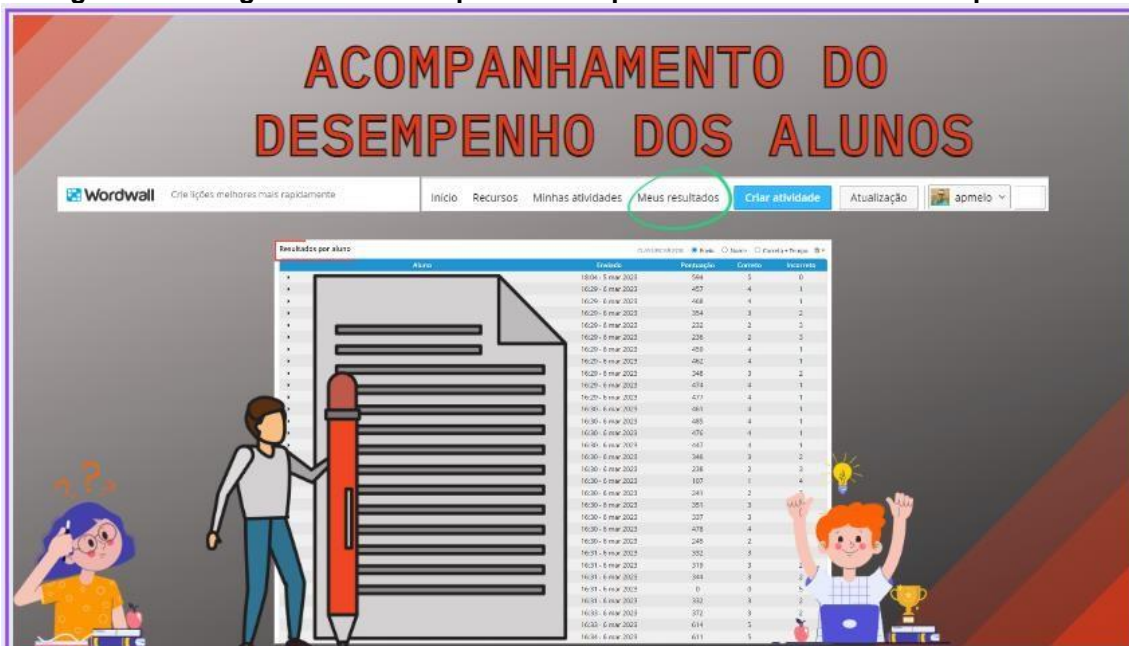
Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 34 – Imagem da interface para o acompanhamento dos resultados por pergunta



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 35 – Imagem da interface para o acompanhamento dos resultados por aluno



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

#### 5.1.4 EPISÓDIO 4

Figura 36 – Tela de abertura do Gameflix uma oficina com o uso do Wordwall



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

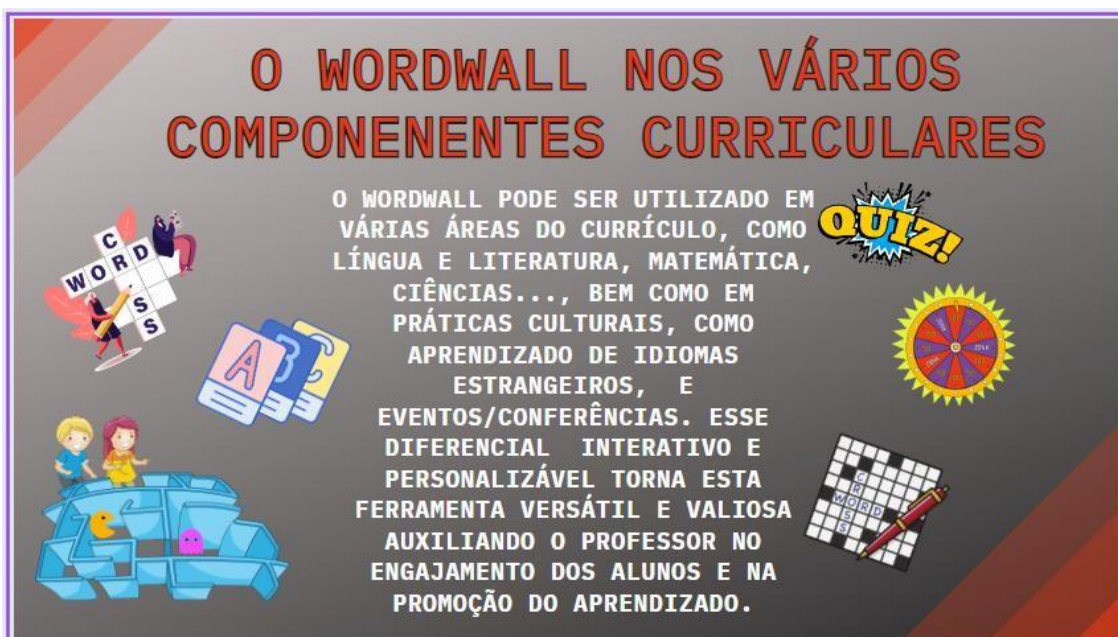


Figura 37 – Imagem apresentando o episódio 4



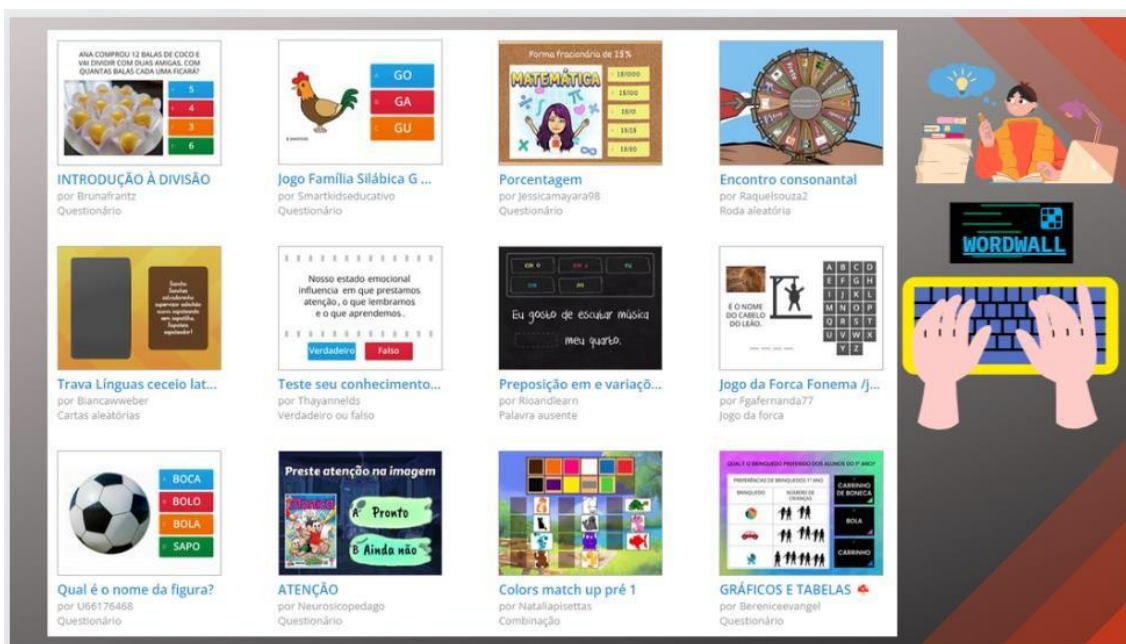
Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 38 – Imagem descrevendo como o Wordwall pode ser usado nos outros componentes curriculares de ensino.



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 39 – Imagem da Interface do Wordwall das várias atividades criadas de vários componentes curriculares



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 40 – Imagem de uma atividade de matemática sobre geometria espacial criada em momento de formação



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 41 – Imagem de atividade de matemática sobre trigonometria no triângulo retângulo em momento de formação

**JOGO DE TRIGONOMETRIA NO TRIÂNGULO RETÂNGULO COM O WORDWALL**

Um avião iniciou voo sob um ângulo de  $30^\circ$  em relação à pista. Após percorrer 1 km de distância, no ar, com o mesmo ângulo, qual é a altura atingida pelo avião em relação à pista?



A 0,5 km    B 1 km  
C 1,5 km    D 2 km  
E 2,5 km

◀ 5 de 5 ▶




Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 42 – Imagem de atividade de química usada pelo professor Everton Reis em momento de gravação da oficina Gameflick sobre o pH das soluções

**ÁCIDO E BASE - DO CONCEITO A APLICAÇÃO MATEMÁTICA USANDO O WORDWALL**

QUAL O NÚMERO DO PH, PARA SER CONSIDERADO UM ÁCIDO?

A Acima de 14    B Abaixo de 7    C Acima de 7    D Ou 7



◀ 1 de 2 ▶

Cópia de PH ÁCIDO    Compartilhar

Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 43 – Imagem da atividade trabalhada de forma interdisciplinar entre os professores Everton Reis e Anderson Melo na gravação da oficina

**ÁCIDO E BASE - DO CONCEITO A APLICAÇÃO MATEMÁTICA USANDO O WORDWALL**

0:07 ✓0

Um suco de laranja tem concentração hidrogeniônica de valor 0,001 ou  $10^{-3}$ .  
O pH desse suco de laranja será?

A **Ácido** B **Básico** C **Neutro**

2 de 2

Cópia de PH ÁCIDO

Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 44 – Imagem da atividade em momento interdisciplinar entre os professores Everton Reis e Anderson Melo na gravação da oficina

**ÁCIDO E BASE - DO CONCEITO A APLICAÇÃO MATEMÁTICA USANDO O WORDWALL**

0:07 ✓0

Um suco de laranja tem concentração hidrogeniônica de valor 0,001 ou  $10^{-3}$ .  
O pH desse suco de laranja será?

A **Ácido** B **Básico** C **Neutro**

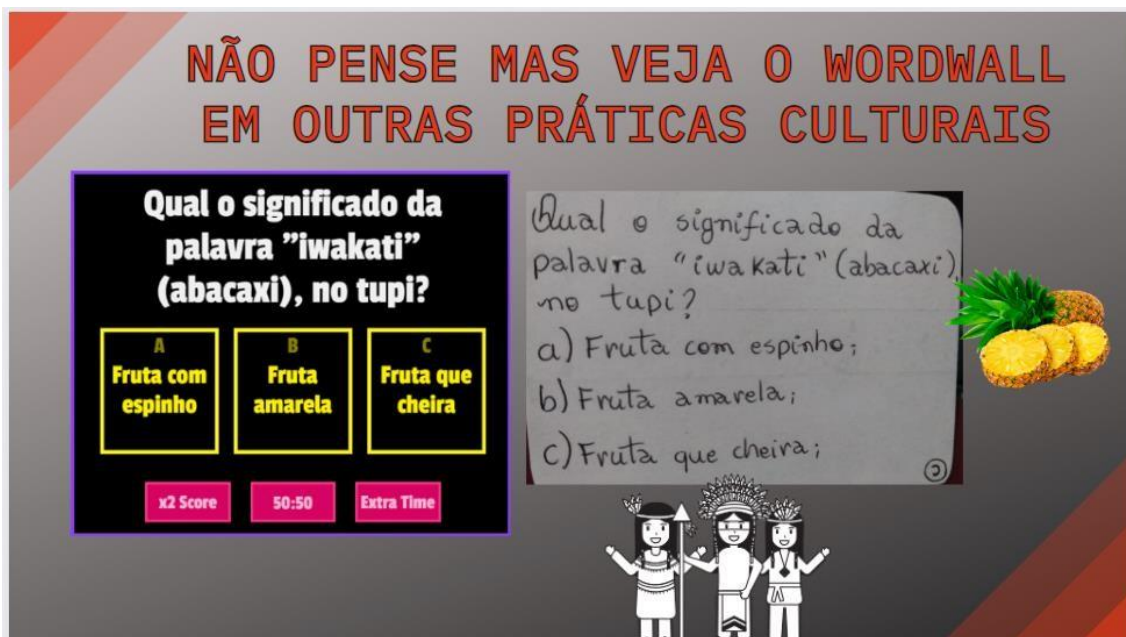
2 de 2

Cópia de PH ÁCIDO

$pH = -\log [H^+]$   
 $pH = -\log 10^{-3}$   
 $pH = -(-3)$   
 $pH = 3$

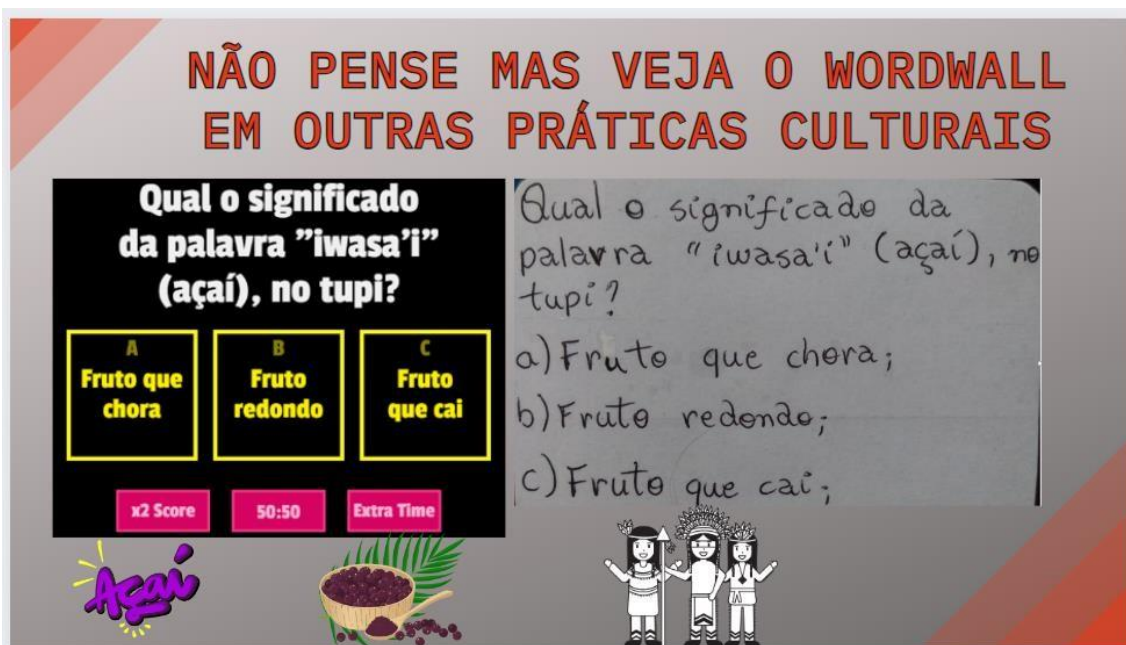
Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 45 – Imagem da atividade criada em momento de formação pelos professores sobre o significado de termos dos povos originários na linguagem tupi e mostrando como usar a gamificação em lugares remotos e sem internet



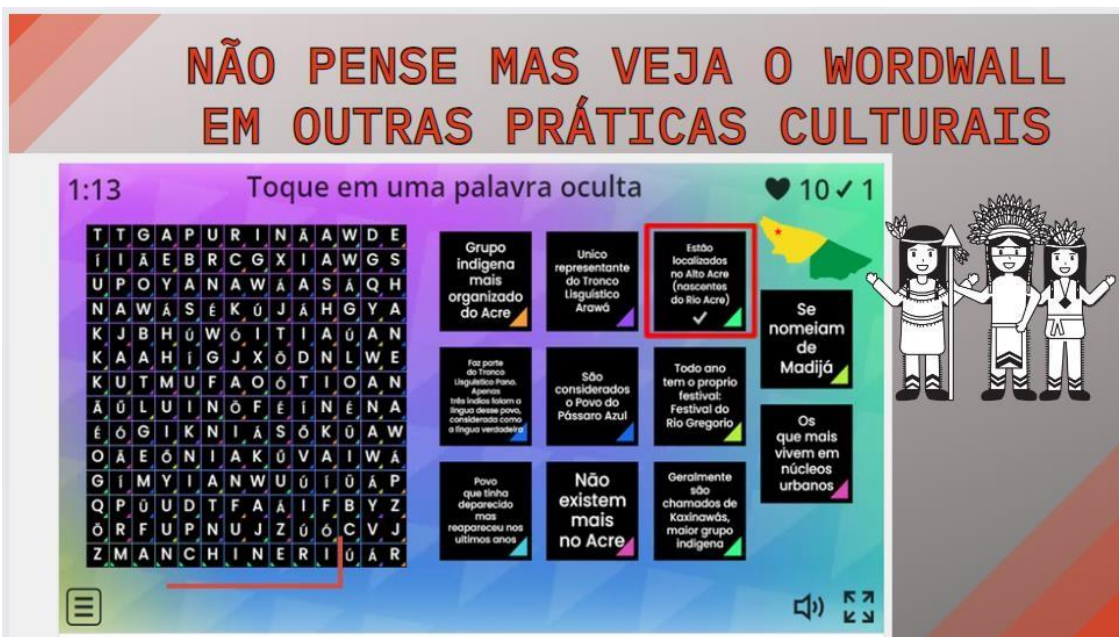
Fonte: Arquivo do autor, 2022

Figura 46 – Imagem da atividade criada em momento de formação pelos professores sobre o significado de termos dos povos originários na linguagem tupi e mostrando como usar a gamificação em lugares remotos e sem internet



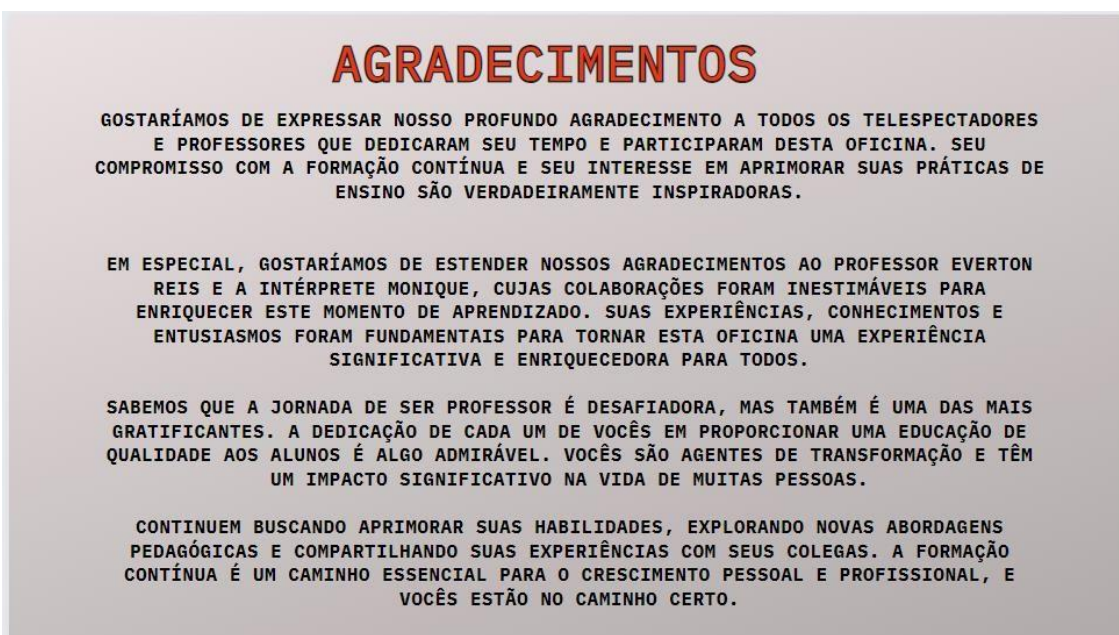
Fonte: Arquivo do autor, 2022

Figura 47 – Imagem da atividade criada em momento de formação pelos professores sobre as características dos povos originários no estado do Acre e mostrando como usar a gamificação em lugares remotos e sem internet



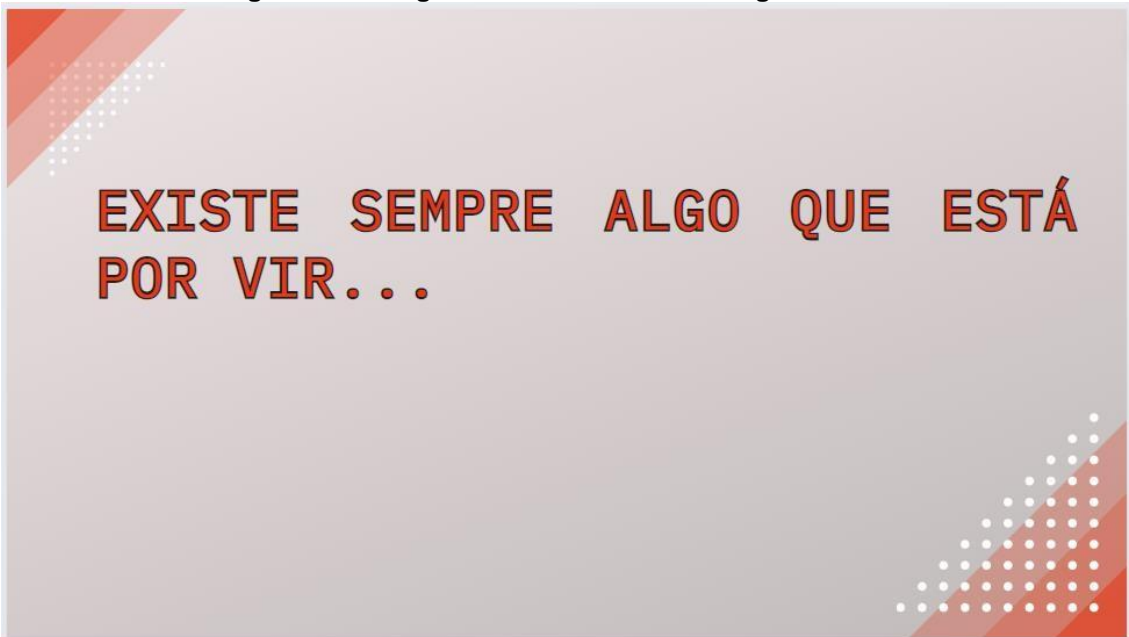
Fonte: Arquivo do autor, 2022

Figura 48 – Imagem da atividade criada em momento de formação pelos professores sobre o significado de termos dos povos originários na linguagem tupi e mostrando como usar a gamificação em lugares remotos e sem internet



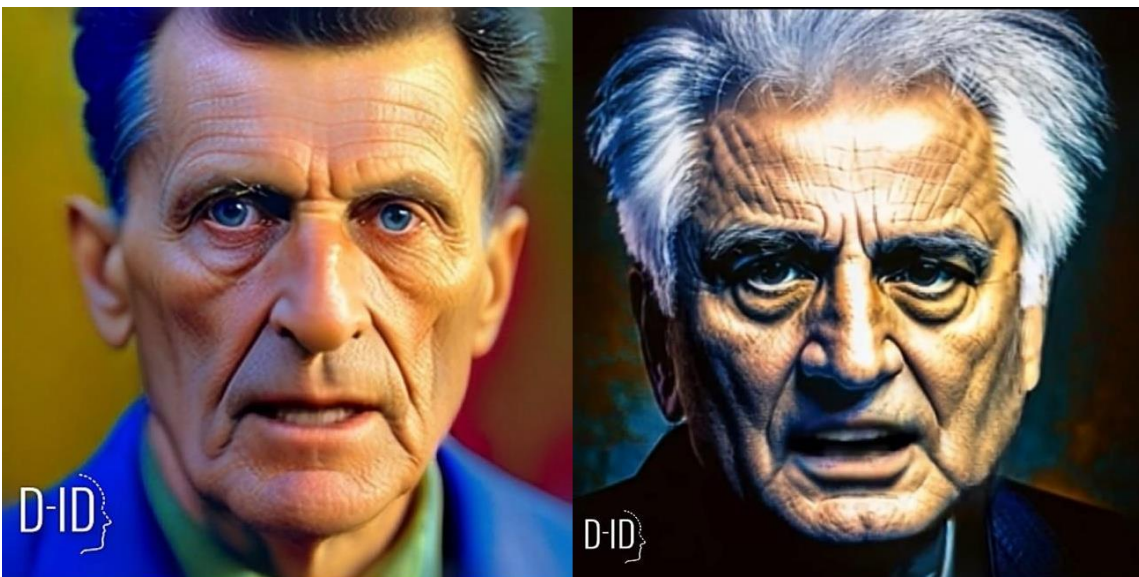
Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 49 – Imagem com um aforismo Wittgensteiniano



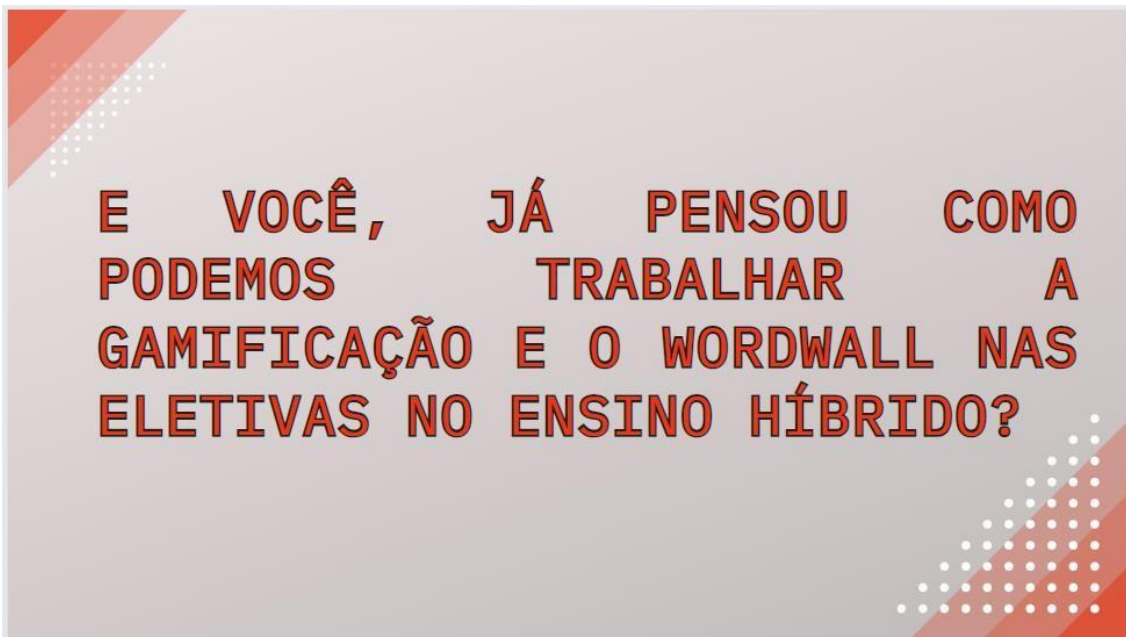
Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

Figura 50 – Imagem trazendo Ludwig Wittgenstein e Jacques Derrida relacionando seus aforismos com o Wordwall



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

**Figura 51 – Imagem com uma pergunta sobre os usos do Wordwall em outras práticas e em outras formas de vida**



Fonte: Arquivo do Pesquisador, 2023

**6 OS LIMITES DE MINHA LINGUAGEM SÃO OS LIMITES DE MEU MUNDO; MAS TODA LINGUAGEM TEM UMA E MESMA LÓGICA, DE MODO QUE SEUS LIMITES SÃO OS LIMITES DO MUNDO – O CAMINHO QUE NUNCA ACABA, APENAS DAMOS UMA PAUSA PARA UM NOVO RECOMEÇO**

Olhar agora todo o caminho percorrido, já me deixa saudades, mas construímos algo inovador procurando desconstruir estruturas fixas tendo como única e acabada. O currículo tem que ser algo em constante mudança e ser sempre posto no divã, seja na formação básica e/ou superior.

Trazer o Wordwall com todos os seus recursos nos tirou da zona de conforto em como elaborar uma aula mais atrativa para o estudante em tempos de pandemia da Covid 19, seja ele da educação básica, ou superior ou em formação contínua.

Destacamos a importância da gamificação no processo de mobilização de culturas matemáticas, em vez de usar ensino-aprendizagem, como uma das ferramentas úteis para os professores e educadores que buscam inovar em suas práticas pedagógicas e proporcionar outros usos em diferentes formas de vida de maneira lúdica e motivadora. Não como a única e a melhor!



Em resumo, os episódios criados no Gameflix proporcionaram a nós professores momentos de grande aprendizado, tanto social, como cultural. Nos levando ao divã do que se espera do profissional professor do novo século. Espero que tenham gostado e que criem outros usos com o Wordwall e entrem em contato conosco nos contando os seus usos, você pode criar o seu jogo a partir do que foi apresentado. Jogue o jogo e entre no Wordwall pelo seu celular, ou tablet, ou com o recurso tecnológico que tem disponível, o importante é seguir em rumo de novas descobertas, novos jogos significados nos usos em atividades como nos diz Wittgenstein. Até o próximo Jogo.

**Prof. Anderson Melo e Profa. Simone Bezerra**

## OS AUTORES

### Me. Anderson de Paiva Melo



Mestre em Ensino de Ciências e Matemática através do Programa de Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Federal do Acre - UFAC. Graduação em Matemática (2000), Professor de Matemática na Secretaria de Estado de Educação, Cultura e Esporte do Estado do Acre, Chefe do Departamento de Inovações Educacionais e Mídias Digitais da Secretaria de Educação do Estado do Acre. Pós-Graduado em Docência e Gestão do Ensino Superior. Membro do Grupo de Estudo e Pesquisa em Linguagens, Práticas Culturais em Ensino de Matemática e Ciências (GEPLIMAC-UFAC) desde 2021.

E-mail: [andersonmelo.profmat@gmail.com](mailto:andersonmelo.profmat@gmail.com)

ID Lattes: <https://lattes.cnpq.br/3290180123243002>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9270-4782>

### Dra. Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra




Doutora em Educação em Ciências e Matemática através do Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática - REAMEC/UFMT/UEA/UFPA, (2016), Professora da Universidade Federal do Acre (CCET/MPECIM). Mestra em Desenvolvimento Regional, UFAC (2009) e Licenciada em Matemática, UFAC (1989). Líder do Grupo de Estudo e Pesquisa em Linguagens, Práticas Culturais em Ensino de Matemática e Ciências (GEPLIMAC-UFAC) desde 2018. Professora Orientadora do Programa Institucional de Residência Pedagógica – UFAC. Desenvolvendo pesquisas com foco na terapia Wittgensteiniana e na desconstrução Derridiana.

E-mail: [simone.bezerra@ufac.br](mailto:simone.bezerra@ufac.br) e [simonemcbbezerra@gmail.com](mailto:simonemcbbezerra@gmail.com)

Site/Rede Social do Grupo: <https://geplimac.wixsite.com/ufac>

ID Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2526434368355538>

 <https://orcid.org/0000-0002-3520-7533>

## COMO TER ACESSO A OFICINA

### Plataforma Educ

Link de acesso: <https://www.educ.see.ac.gov.br/pagina/gameflix-com-uso-do-wordwall>

### Portal Geplimac

Link de acesso:

<https://www.youtube.com/channel/UCPQ6KAub6oYrCR3XRQp22Uw>

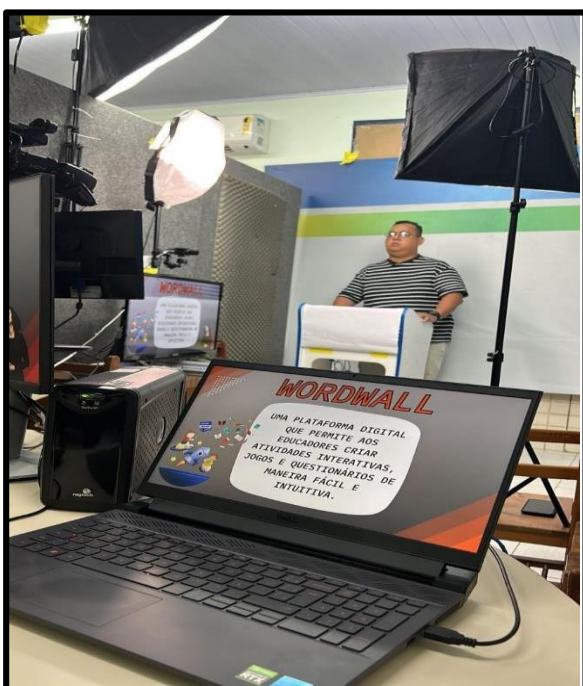
### 8.1 QR – CODE DE ACESSO A OFICINA NA PLATAFORMA EDUC



### 8.2 QR –CODE DO MATERIAL EM PDF



## MAKING OF DAS GRAVAÇÕES DO GAMEFLIX





## REFERÊNCIAS

- DERRIDA, J. (1976). **De Gramatologia**. Baltimore: Johns Hopkins University Press. 1976.
- DICHEVA, D.; DICHEV, C.; AGRE, G.; ANGELOVA, G. **Gamification in Education: A Systematic Mapping Study**. Journal of Educational Technology & Society, 18(3), 75-88. 2015.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão**. Editora Vozes, 2013.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes Necessários à Prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura).
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Esperança: um reencontro com a Pedagogia do Oprimido**. Notas de Ana Maria Araújo Freire. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 50. ed. Rev. e atual: Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.
- IMBERNÓN, F. **Formação Continuada de Professores**. Artmed Editora, 2010.
- KAPP, K. M. et al. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education**. John Wiley & Sons, 2014.
- Kapp, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education**. Pfeiffer. 2012.
- LANDERS, R. N. et al. **The Gamification of Cognitive Assessment: A General Methodology for Increasing Engagement and Learning**. Annual Review of Psychology, vol. 69, pp. 229-255, 2018.
- LOPES, L. M. et al. **Formação Continuada de Professores: Impactos na Prática Pedagógica e na Aprendizagem dos Alunos**. Revista Brasileira de Educação, vol. 23, pp. 1-16, 2018.
- MIGUEL, A.; VILELA, D. **Modelagem Matemática e Didática das Ciências**. Belo Horizonte: Autêntica Editora. 2008.
- MIGUEL, A. **Práticas Pedagógicas na Educação Matemática**. Campinas: Papyrus Editora. 2010.
- PIMENTEL, T. S. M.; MOREIRA, A. A. S. **A Gamificação na Aprendizagem de Línguas Estrangeiras: Análise do Uso da Ferramenta Wordwall**. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, vol. 20, p. 497-519. 2020.
- STOTT, A. et al. **The Impact of Gamification on Learning and Instruction: A Systematic Review of Empirical Evidence**. Educational Research Review, vol. 22, p. 57-80. 2017.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações Filosóficas**. Oxford: Editora Blackwell. 1953.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Abril cultural. 1980.

**WORDWALL** - <https://wordwall.net/>