ISSN: 2358-8829

O USO DO WAYGROUND COMO FERRAMENTA DE REVISÃO NAS AULAS DE CIÊNCIAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Rafael Antonio da Silva Gomes [1]
Emilly Aparecida Souza Leite da Silva [2]
Solange Arnoldt Bertotti [3]

INTRODUÇÃO

O processo de ensino-aprendizagem requer intervenções pedagógicas que contribuam para a construção de uma aprendizagem significativa. Nesse contexto, a utilização de metodologias diversificadas pode favorecer a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem. Entre essas possibilidades, destaca-se a revisão de conteúdos, que permite retomar os assuntos trabalhados em sala de aula, possibilitando aos estudantes refletir, discutir conceitos, identificar possíveis dificuldades e reforçar os conhecimentos construídos ao longo das aulas.

Nessa perspectiva, as metodologias ativas apresentam-se como possibilidades pedagógicas que buscam superar práticas centradas exclusivamente na transmissão de informações, valorizando a participação, a reflexão e o protagonismo dos estudantes, no processo de aprendizagem. Segundo Cunha *et al.* (2024), essas metodologias têm como característica central o envolvimento ativo dos estudantes na construção do conhecimento, favorecendo uma aprendizagem pautada na autonomia e na reflexão.

Entre as estratégias que podem contribuir para esse processo, destaca-se a gamificação, que pode ser utilizada como uma estratégia pedagógica para estimular o interesse, a atenção e o envolvimento dos estudantes nas atividades propostas. Nesse contexto, as plataformas digitais que incorporam elementos de gamificação podem auxiliar na revisão dos conteúdos e tornar as atividades mais interativas. Conforme Silva, Sales e Castro (2019, p. 2), “Os elementos de *games* são objetivos, regras claras, *feedback* imediato, recompensas, motivação intrínseca, inclusão do erro no processo, diversão[...]”. Dessa forma, a utilização desses elementos em

[1]Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, IFMT Campus Juína-MT, email: rafael.gomes@estudante.ifmt.edu.br.
[2]Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, IFMT Campus Juína-MT, email: emilly.souza@estudante.ifmt.edu.br.
[3] Professora orientadora: Mestre em Política e Avaliação da Educação Pública, IFMT Campus Juína-MT, email: solange.arnoldt@gmail.com.

ISSN: 2358-8829

atividades de revisão pode favorecer a participação dos estudantes e proporcionar oportunidades para retomar os conteúdos trabalhados em sala de aula.

O uso de tecnologias digitais amplia as alternativas disponíveis para o planejamento de atividades didáticas. Nesse cenário, a plataforma Wayground, anteriormente denominada Quizizz, permite a elaboração e a aplicação de questionários interativos, atividades de prática e avaliações formativas, além de disponibilizar relatórios sobre o desempenho dos participantes (Wayground, 2025). Esse recurso possibilita a revisão de conteúdos e o acompanhamento do desenvolvimento dos estudantes, contribuindo para identificar possíveis dificuldades de aprendizagem e orientar as intervenções pedagógicas. Para isso, é importante que sua utilização esteja associada a uma intencionalidade pedagógica clara, de modo que as atividades propostas estejam alinhadas aos objetivos de aprendizagem.

Diante desse contexto, o presente trabalho tem como objetivo relatar e discutir a utilização da plataforma Wayground como recurso didático para a revisão de conteúdos nas aulas de Ciências, considerando suas possibilidades para promover a participação dos estudantes, retomar conceitos trabalhados anteriormente e auxiliar o professor no acompanhamento da aprendizagem.

METODOLOGIA

A experiência foi desenvolvida em uma escola estadual localizada no município de Juína, Mato Grosso, com aproximadamente 35 estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental. Após o desenvolvimento dos conteúdos em sala de aula, foi realizada uma atividade de revisão utilizando a plataforma Wayground, recurso digital que possibilita a elaboração de questionários interativos e diversificados. A revisão contemplou os conteúdos de Ciências relacionados à separação de misturas e às estações de tratamento de água.

A atividade foi organizada em duas etapas, com a elaboração de dois questionários, cada um composto por 20 questões. Na primeira etapa, os estudantes responderam individualmente a questões de múltipla escolha e de verdadeiro ou falso, com níveis de dificuldade entre fácil e médio. Essa etapa teve como finalidade retomar os conteúdos trabalhados em sala de aula por meio de questões variadas. Na segunda etapa, os estudantes foram organizados automaticamente em grupos pela plataforma, conforme acessavam a atividade utilizando o código disponibilizado. Nessa fase, responderam a outras 20 questões, com níveis de dificuldade entre médio e difícil, buscando favorecer a resolução colaborativa e a troca de conhecimentos entre os integrantes das equipes.

ISSN: 2358-8829

Para a realização da atividade, foram utilizados os Chromebooks disponibilizados pela escola, que possibilitaram o acesso à plataforma e aos questionários interativos. A proposta incorporou elementos de gamificação e recursos multimídia, além de feedback imediato sobre o desempenho dos participantes. Dessa forma, a atividade foi estruturada para diversificar a revisão dos conteúdos, estimular a participação dos estudantes e proporcionar momentos de resolução individual e colaborativa das questões.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização da plataforma Wayground proporcionou uma dinâmica diferenciada para a revisão dos conteúdos de Ciências, com participação e envolvimento dos estudantes durante a atividade. Os elementos de gamificação e o feedback imediato favoreceram a interação com as questões e possibilitaram a retomada de conceitos relacionados à separação de misturas e ao tratamento da água.

A atividade possibilitou retomar os conteúdos trabalhados nas aulas de Ciências por meio de uma proposta interativa. Durante sua realização, observou-se o entusiasmo dos estudantes ao utilizarem a plataforma Wayground por meio dos Chromebooks, dispositivos que, conforme as observações realizadas, não eram utilizados com frequência pela turma. A participação ocorreu tanto na etapa individual quanto na atividade em grupos, proporcionando momentos de interação e troca de conhecimentos entre os estudantes.

Nesse contexto, a experiência também permite refletir sobre a utilização das metodologias ativas no ensino de Ciências, especialmente quanto à participação dos estudantes no processo de aprendizagem. “As metodologias ativas têm como premissa a articulação da teoria com a prática, a realidade e a contextualização, com o objetivo de tornar o aluno protagonista do seu desenvolvimento e da construção do seu conhecimento” (Berbel, 2011 *apud* Costa; Venturi, 2021, p. 419). Essa perspectiva relaciona-se à proposta desenvolvida, que combinou a resolução individual de questões com a colaboração entre colegas, oferecendo aos estudantes diferentes formas de participar da revisão dos conteúdos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização da plataforma Wayground mostrou-se uma alternativa para tornar a revisão dos conteúdos de Ciências mais dinâmica, interativa e participativa. A experiência evidenciou o potencial das ferramentas digitais gamificadas como apoio às metodologias ativas,

contribuindo para diversificar as práticas pedagógicas e favorecer o envolvimento dos estudantes na retomada dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Além disso, a experiência contribuiu para ampliar os conhecimentos do licenciando sobre a prática docente, reforçando a importância de diversificar as metodologias de ensino e utilizar recursos tecnológicos com intencionalidade pedagógica. A atividade também proporcionou aos estudantes a oportunidade de utilizar os Chromebooks em uma proposta educativa, ampliando o contato com as tecnologias digitais no contexto escolar.

Palavras-chave: Metodologias Ativas; Wayground; Ensino de Ciências; Gamificação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à escola estadual que me abriu as portas para a realização do estágio e à professora supervisora, pelo auxílio no planejamento e na execução da proposta de utilização da ferramenta Wayground com a turma do 6º ano do Ensino Fundamental. À minha orientadora, expresso minha gratidão pelo incentivo, pelas orientações e pelo auxílio no processo de inscrição, que possibilitaram a apresentação deste trabalho no XII Congresso Nacional de Educação (CONEDU 2026), evento científico voltado à divulgação de pesquisas, ao compartilhamento de experiências e à discussão de práticas educacionais. Por fim, agradeço ao IFMT pelo apoio e incentivo à minha formação acadêmica e à participação neste importante evento.

REFERÊNCIAS

Costa, L. V.; Venturi, T. **Metodologias Ativas no Ensino de Ciências e Biologia:** compreendendo as produções da última década. Revista Insignare Scientia - RIS, v. 4, n. 6, p. 417-436, 2021.

Cunha, M. B. et al. **Metodologias ativas:** em busca de uma caracterização e definição. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 40, e39442, 2024. DOI: 10.1590/0102-469839442.

Silva, J. B.; Sales, G. L.; Castro, J. B. **Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física**. Revista Brasileira de Ensino de Física, São Paulo, v. 41, n. 4, e20180309, 2019. DOI: https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0309.

Wayground. **What is Wayground?** 5 nov. 2025. Disponível em: https://help.wayground.com/support/solutions/articles/158000403991-what-is-wayground. Acesso em: 28 out. 2026.