



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM LINGUÍSTICA E ENSINO



KARLA VIRGÍNIA DE SOUSA DINIZ

USO DO WORDWALL COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA
APRENDIZAGEM DE VOCABULÁRIO DE LÍNGUA INGLESA NO 2º
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

JOÃO PESSOA

2025

KARLA VIRGÍNIA DE SOUSA DINIZ

USO DO WORDWALL COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA
APRENDIZAGEM DE VOCABULÁRIO DE LÍNGUA INGLESA NO 2º
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Dissertação de mestrado apresentada ao Mestrado Profissional em Linguística e Ensino do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Linguística e Ensino.
Área de Concentração 2: Linguística e Ensino.
Linha de Pesquisa 3: Tecnologias Contemporâneas de Ensino.

Orientador: Prof. Dr. José Ferrari Neto

JOÃO PESSOA

2025

**Catalogação na publicação
Seção de Catalogação e Classificação**

D585u Diniz, Karla Virgínia de Sousa.

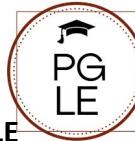
Uso do Wordwall como recurso pedagógico na
aprendizagem de vocabulário de Língua Inglesa no 2º ano
do Ensino Fundamental / Karla Virgínia de Sousa Diniz.
- João Pessoa, 2025.
135 f. : il.

Orientação: José Ferrari Neto.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Língua Inglesa - Vocabulário. 2. Recursos
pedagógicos - Ensino-aprendizagem. 3. Wordwall. 4.
TDICs. I. Ferrari Neto, José. II. Título.

UFPB/BC

CDU 811.111(043)



ATA DE EXAME DE DEFESA
KARLA VIRGÍNIA DE SOUSA DINIZ

Aos trinta dias do mês de julho de dois mil e vinte cinco (30/07/2025), às 14h00, realizou-se o exame de defesa da mestrande KARLA VIRGÍNIA DE SOUSA DINIZ, do Mestrado Profissional em Linguística e Ensino (PGLE/UFPB), que apresentou o trabalho intitulado “*USO DO WORDWALL COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA APRENDIZAGEM DE VOCABULÁRIO DE LÍNGUA INGLESA NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL*”. A Banca Examinadora, constituída pelo Prof. Dr. José Ferrari Neto (PGLE/UFPB) – orientador, pela Profa. Dra. Jailine Mayara Sousa de Farias (PGLE/UFPB) e pela Profa. Dra. Candice Helen Glenday (UVA), apresentou o seguinte parecer:

Aprovada (x)

Reprovada ()

Observações sobre o exame: a banca recomenda fortemente que sejam acrescidas ao texto final as observações, correções e sugestões feitas durante a defesa

A presente ata foi lavrada e assinada pelo presidente da Banca Examinadora, juntamente com os demais membros desta.

João Pessoa, 30 de julho de 2025.

Documento assinado digitalmente

gov.br JOSE FERRARI NETO
Data: 31/07/2025 14:18:13-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

(Presidente da Banca Examinadora)

Documento assinado digitalmente

gov.br JAILINE MAYARA SOUSA DE FARIA
Data: 31/07/2025 17:23:09-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

(Examinadora)

Documento assinado digitalmente

gov.br CANDICE HELEN GLENDAY
Data: 31/07/2025 14:33:33-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

(Examinadora)

KARLA VIRGÍNIA DE SOUSA DINIZ

**USO DO WORDWALL COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA
APRENDIZAGEM DE VOCABULÁRIO DE LÍNGUA INGLESA NO
2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Dissertação de mestrado apresentada ao Mestrado Profissional em Linguística e Ensino do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Linguística e Ensino.
Área de Concentração 2: Linguística e Ensino.
Linha de Pesquisa 3: Tecnologias Contemporâneas de Ensino.

Local, 30 de Julho de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Ferrari Neto
Universidade Federal da Paraíba

Prof. Dra. Jaille Mayara Sousa de Farias
Universidade Federal da Paraíba

Prof. Dra. Candice Helen Glenday
Universidade Estadual do Vale do Acaraú

Agradecimentos

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, cuja providência e tempo perfeito me guiaram nesta jornada. À Ele, toda a gratidão pela força, sabedoria e misericórdia nos momentos fáceis e nos mais dificeis, porque como diz em 1 Tessalonicenses 5:18, "Em tudo dai graças, porque esta é a vontade de Deus em Cristo Jesus para convosco".

À minha família, ao meu esposo, José Carlos, pelo apoio incondicional, pela paciência e pelo amor que sustentaram meus dias. Muito especialmente, por não ter me deixado desistir quando foi preciso ressignificar muitas coisas no último ano – sua presença foi essencial para que eu chegassem até aqui. Aos meus filhos, Yan e Yago, razões do meu constante desejo de ser uma pessoa melhor a cada dia. A eles, deixo o exemplo de que o estudo e a educação são sempre o melhor caminho. Aos meus pais, Wellington e Estela, pelo cuidado, ensinamentos e amor que moldaram minha trajetória. Aos meus irmãos, Kleber e Kallinne, e a todos os familiares que me apoiaram e torceram por mim.

Aos colegas do MPLE, que compartilharam as aulas, as alegrias, os desafios, as conquistas, as angústias, as lágrimas e os sorrisos dessa jornada acadêmica. Cada discussão, troca de ideias e momento de descontração foi fundamental para tornar essa experiência ainda mais significativa, pois desde o primeiro dia foi possível contarmos uns com os outros.

Aos professores do MPLE, pelo conhecimento compartilhado e pela dedicação que enriqueceram minha formação. Em especial, à coordenadora, Prof.^a Dra. Juliene, pela liderança e apoio. À secretária Larissa, sempre tão solícita e disposta, tornando os processos mais leves e acessíveis.

Não poderia deixar de mencionar minhas amigas, porque durante esse tempo o nosso lema foi “ninguém solta a mão de ninguém”: Simone, cuja fé e amizade inabaláveis sempre me inspiraram; Gabriela, que é pura a calmaria e sabedoria; Adna, que inspira a sensatez. E, de modo especial, à Tatiana porque se existe definição de empatia em pessoa, é ela, que desde o princípio acreditou em mim, incentivou e, depois de tanto tempo, reacendeu em mim o desejo pelos livros, pelas pesquisas e por tudo que a vida acadêmica representa, vendo no meu fazer pedagógico, o quanto eu poderia contribuir com outros educadores e assim também crescer enquanto pessoa e profissional.

Por fim, ao meu orientador, Prof. Dr. José Ferrari, pela disponibilidade, pelo otimismo e pela orientação valiosa ao longo deste período. Sua confiança no meu trabalho foi fundamental para a conclusão desta etapa.

A todos, muito obrigada.

RESUMO

Esta pesquisa investigou o uso da plataforma *Wordwall* como recurso pedagógico no ensino de vocabulário em Língua Inglesa para alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, em uma escola pública de João Pessoa. Norteados pela premissa de que esta Ferramenta Virtual de Aprendizagem (FVA) pode otimizar significativamente o processo de ensino aprendizagem, o estudo investigou o uso da plataforma *Wordwall* como recurso didático no ensino de Língua Inglesa, verificando sua contribuição para a ampliação do vocabulário. O trabalho adotou a metodologia de pesquisa-ação, com intervenções em três turmas do 2º ano, comparando aulas tradicionais (TIPO A) com aulas utilizando o *Wordwall* (TIPO B). Estas aulas contaram com sequências didáticas com vocabulário temático, utilizando diferentes formatos de atividades disponíveis na plataforma, como jogos de memória, associações, questionários interativos e atividades gamificadas. Os resultados indicaram que o uso do *Wordwall* promoveu maior engajamento dos alunos, aumento na motivação e melhoria no desempenho, verificado tanto com o número de acertos e quanto na redução do tempo de resposta nas atividades. As atividades pré e pós teste foram instrumentos de grande valia na mensuração do desempenho dos alunos. O *Wordwall* se mostrou uma ferramenta promissora para o ensino de vocabulário em Língua Inglesa nos anos iniciais, convergindo com as competências da BNCC para cultura digital. O estudo ressaltou a necessidade de formação docente para o uso intencional dessa ferramenta e sugeriu a criação de um protótipo didático para capacitação de professores. A pesquisa contribuiu para o debate sobre TDICs na educação básica, oferecendo evidências concretas sobre os benefícios da gamificação no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: *Wordwall*; vocabulário; Língua Inglesa; ensino-aprendizagem; Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs).

ABSTRACT

This research investigated the use of the Wordwall platform as a pedagogical resource for teaching English vocabulary to second-grade students in a public school in João Pessoa, Brazil. Guided by the premise that this Virtual Learning Tool (VLT) can significantly enhance the teaching-learning process, the study investigated the use of the Wordwall as a didactic resource in English language teaching, verifying its contribution to the expansion of vocabulary. The study adopted an action research methodology, with interventions in three second-grade classes, comparing traditional lessons (Type A) with lessons using Wordwall (Type B). These lessons incorporated thematic vocabulary sequences using various activity formats available on the platform, such as memory games, matching exercises, interactive quizzes, and gamified activities. The results indicated that the use of Wordwall promoted greater student engagement, increased motivation, and improved performance, evidenced by both higher accuracy rates and reduced response times in activities. The pre- and post-test activities were highly valuable tools in measuring student performance. Wordwall proved to be a promising tool for teaching English vocabulary in early elementary education, aligning with the digital literacy competencies outlined in the Brazilian National Common Curriculum guidelines (BNCC). The study emphasized the need for teacher training programs to help teachers use the Wordwall and suggested the development of an instructional prototype for teacher professional development. This research contributes to the discussion on Digital Information and Communication Technologies (DICT) in basic education, providing concrete evidence of the benefits of gamification in the learning process.

Keywords: Wordwall; vocabulary; English language; teaching-learning; Digital Information and Communication Technologies (DICT).

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Teorias da Aprendizagem	21
Figura 2 - Evolução do Wordwall	31
Figura 3 – Relatórios de resultado geral da turma (Wordwall)	37
Figura 4 – Relatórios de resultado individualizado (Wordwall)	38
Figura 5 – Relatórios de resultado por questão (Wordwall).....	38
Figura 6 – Sala Google EMAI José Peregrino de Carvalho	42
Figura 7 – Atividade impressa Aula 1	46
Figura 8 – Flashcards Aula 01	47
Figura 9– Jogo da memória (Wordwall).....	48
Figura 10– Associação de Palavras (Wordwall).....	48
Figura 11 – Frutas Voadoras (Wordwall).....	49
Figura 12 – Avião (Wordwall)	49
Figura 13 – Atividade impressa Aula 02	53
Figura 14 – Flashcards Aula 02.....	54
Figura 15 – Reorganize (Wordwall).....	55
Figura 16 – Game Show de TV Quiz (Wordwall).....	56
Figura 17 – Perseguição no Labirinto (Wordwall).....	57
Figura 18 – Atividade impressa Aula 03	60
Figura 19 – Encontre a Combinação(Wordwall).....	61
Figura 20 – Questionário com Imagens (Wordwall).....	62
Figura 21 – Estoura Balão (Wordwall).....	63

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Análise comparativa do estado da arte	16
Quadro 2 - Exemplos de metodologias ativas	28
Quadro 3- Tabela Comparativa dos Planos do Wordwall	33
Quadro 4- Tabela modelos de atividades.	34
Quadro 5- Cronograma de aulas.....	42
Quadro 6- Rodízio de metodologias utilizadas.....	43
Quadro 7- Planejamento Aula 1	45
Quadro 8- Planejamento Aula 2	52
Quadro 9- Planejamento Aula 3	59
Quadro 10 - Resultado Acertos/Erros - Aula 1.....	66
Quadro 11 - Resultado Acertos/Erros - Aula 2.....	69
Quadro 12 - Resultado Acertos/Erros - Aula 3.....	72
Quadro 13 - Desempenho nas Aulas Expositivas.....	75
Quadro 14 - Desempenho nas aulas com Wordwall.....	75
Quadro 15 - Análise longitudinal	76

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Resultado estatístico Turma 01 - Aula 1	67
Gráfico 2 - Resultado estatístico Turma 02 - Aula 1	67
Gráfico 3 - Resultado estatístico Turma 03 - Aula 1	68
Gráfico 4 - Resultado estatístico Turma 02 - Aula 2	70
Gráfico 5 - Resultado estatístico Turma 03 - Aula 2	70
Gráfico 6 - Resultado estatístico Turma 03 - Aula 3	73
Gráfico 7 - Resultado estatístico Turma 01 - Aula 3	73
Gráfico 8 - Resultado estatístico Turma 02 - Aula 3	74

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
2	ESTADO DA ARTE	12
3	REFERENCIAL TEÓRICO	19
3.1	FUNDAMENTOS TEÓRICOS DA APRENDIZAGEM: DAS TEORIAS CLÁSSICAS À APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.....	20
3.2	APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS: GAMIFICAÇÃO E ENGAJAMENTO NO PROCESSO EDUCATIVO.....	23
3.3	AQUISIÇÃO E ENSINO DE VOCABULÁRIO: PRESSUPOSTOS TEÓRICOS	25
3.4	ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA NA INFÂNCIA	26
3.5	METODOLOGIAS ATIVAS: PROTAGONISMO DISCENTE E A INOVAÇÃO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA	27
4	A PLATAFORMA WORDWALL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA	30
5	PERCURSO METODOLÓGICO.....	40
5.1	AULA 1.....	43
5.1.1	Atividades Aula 1	46
5.2	AULA 2.....	50
5.2.1	ATIVIDADES AULA 2.....	52
5.3	AULA 3.....	58
5.3.1	Atividades Aula 3	59
6	ANÁLISE DOS DADOS.....	65
6.1	AULA 1.....	65
6.2	AULA 2.....	69
6.3	AULA 3.....	72
6.4	ANÁLISE COMPARATIVA DAS TRÊS AULAS	74
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	78
	REFERÊNCIAS.....	81

1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) estão cada vez mais presentes na sociedade atual e isso não seria diferente no contexto educacional. Por isso, elas têm sido apontadas como uma ferramenta potencial para envolver e motivar os alunos, especialmente os da geração alpha¹, em todos os níveis de escolaridade. No processo de ensino-aprendizagem, ganharam ainda mais notoriedade e espaço nas escolas, não só no Brasil, mas em todo o mundo, durante o período da pandemia do Covid-19², no início do ano de 2020. Elas proporcionaram a continuidade do ensino com aulas a distância síncronas, assíncronas e híbridas, entre outros modelos que só foram possíveis através do uso de diversas ferramentas tecnológicas e plataformas digitais. E, mesmo com o retorno das aulas presenciais, elas continuaram ascendendo dentro do âmbito educacional, muitas delas, inclusive, passaram a fazer parte do cotidiano escolar.

O uso das TDICs na educação favoreceu a aprendizagem, o letramento digital e promoveu o protagonismo do aluno. Entretanto, nesse processo, Moran (2018) diz que de nada adianta a melhor tecnologia, o melhor recurso, ou o equipamento mais caro se não houver planejamento e intencionalidade pedagógica. Faz-se necessário que o professor saia do papel de transmissor e deixe o aluno assumir o seu lugar ativo dentro deste processo.

Nesse contexto, o documento norteador do ensino no país, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca, em suas competências, a cultura digital “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação [TDICs] de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) (Brasil, 2018, p. 09). Ou seja, o próprio instrumento normativo discutido com a sociedade e professores, ao longo de anos, reflete a importância da inclusão de TDICs nas salas de aula. Fato que, efetivamente aconteceu durante a pandemia, mas que tem trazido controvérsias na atualidade.

Entre os argumentos contrários ao uso das TDICs, está a exposição demasiada das

¹ Geração Alpha foi o termo proposto por McCrindle e Fell (2021) para definir as pessoas que nasceram após a Geração Z. Para os autores, o nome “Alpha” vem do alfabeto grego e significa o começo de algo totalmente novo: “Em 2010 o mundo viu o começo da Geração Alpha, a primeira a nascer totalmente no século XXI. [...] Em dezembro de 2024, os nascimentos de Alphas totalizarão quase dois bilhões no mundo todo, e eles serão a maior geração na história mundial” (McCrindle; Fell, 2021, p.25, tradução nossa).

² Covid 19 é uma infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, potencialmente grave, de elevada transmissibilidade e de distribuição global. O SARS-CoV-2 é um betacoronavírus descoberto em amostras de lavado broncoalveolar obtidas de pacientes com pneumonia de causa desconhecida na cidade de Wuhan, província de Hubei, China, em dezembro de 2019. Pertence ao subgênero Sarbecovírus da família Coronaviridae e é o sétimo coronavírus conhecido a infectar seres humanos. Fonte:<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/c/covid-19>. Acesso em: 02 de julho de 2025

telas por parte dos alunos. No entanto, há dois fatores a serem repensados sobre esse aspecto: 1) A exposição mencionada está acontecendo, proporcionalmente, mais dentro das escolas ou em suas residências? 2) O conteúdo ao qual os alunos vêm sendo expostos em casa e na escola é o mesmo?

Defende-se, aqui, os pontos de vista de autores como Prensky (2012), Ribeiro (2021) e Limongi³ (2025): fora da sala de aula e no ambiente profissional hoje (e cada vez mais crescente), as pessoas estão utilizando as TDICs, as Inteligências Artificiais (IA) em suas tarefas diárias pessoais e de trabalho. Se as escolas da atualidade não ensinarem aos alunos como usarem esses recursos, de forma positiva, estarão privando-os de um conhecimento que será extremamente necessário para o futuro profissional deles.

Nesse contexto, avalia-se que a sanção da Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025, que proíbe o uso de celulares nas escolas brasileiras e regulamenta a utilização de dispositivos eletrônicos portáteis em instituições de ensino públicas e privadas da educação básica, pode não ser a medida mais adequada. Mesmo que o objetivo seja salvaguardar a saúde mental, física e psíquica das crianças e do adolescente, esta é uma discussão que transcende o ambiente escolar, e adentra muito mais no meio familiar no que diz respeito ao controle e limite do uso de telas. Ou seja, entende-se como papel das instituições de ensino ensinar o uso correto, positivo e educacional das TDICs de forma a agregar conhecimento, ludicidade, interação e motivação dos alunos.

Dessa forma, esta dissertação tem como objetivo principal investigar o uso da plataforma *Wordwall*⁴ como recurso didático no ensino de Língua Inglesa para crianças do 2º ano do Ensino Fundamental, verificando sua contribuição para a ampliação e consolidação do vocabulário, promovendo uma aprendizagem mais significativa e consolidada. Por isso, partiu-se da hipótese de que o uso de uma plataforma de ensino, mais especificamente uma Ferramenta Virtual de Aprendizagem (FVA) utilizada como recurso didático, trouxesse resultados factíveis sobre a mensuração desde tipo de ferramenta e seu papel na consolidação do vocabulário em língua inglesa (LI).

Considerando as funcionalidades e a acessibilidade da plataforma, este estudo abordou a seguinte questão de pesquisa: de que forma o *Wordwall* pode ser empregado nos anos iniciais de ensino de Língua Inglesa em escolas públicas do município de João Pessoa?

Os objetivos específicos deste estudo foram delineados para orientar a investigação de forma estruturada, a saber: propor e implementar uma intervenção pedagógica por meio

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/live/BWRoxyP-n4Q?si=-PxHN0WRbUBhyGLu>. Acesso em 05 de jul de 2025.

⁴ Disponível em: <https://wordwall.net/>. Acesso em 12 de nov de 2025.

do desenvolvimento de sequências didáticas que integrem a plataforma Wordwall; analisar o impacto do uso de atividades no Wordwall na aquisição, ampliação e retenção de vocabulário de Língua Inglesa entre alunos do 2º ano do Ensino Fundamental; e comparar os resultados de aprendizagem lexical obtidos por meio de metodologias tradicionais com aqueles alcançados mediante a utilização da plataforma digital.

Para o cumprimento dos objetivos traçados, esta pesquisa foi aplicada a alunos do 2º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Infantil e Ensino Fundamental José Peregrino De Carvalho, em João Pessoa - PB, um contexto relevante por se tratar de crianças em processo de alfabetização em Língua Portuguesa, enquanto L1. Nessa fase, pesquisas mostram que o vocabulário cresce significativamente com a idade e é influenciado por fatores como frequência escolar, ambiente familiar e status socioeconômico, sendo que crianças que frequentam a escola diariamente tendem a apresentar um repertório lexical mais amplo.

O *Wordwall* é uma plataforma digital que permite a criação de atividades interativas e personalizadas, como jogos, quizzes e exercícios, adaptados aos objetivos pedagógicos e ao nível de aprendizagem dos alunos. Sua interface intuitiva e a variedade de modelos de atividades disponíveis tornam-no uma ferramenta acessível. Ao integrar elementos lúdicos e tecnológicos, a plataforma se apresenta como uma FVA promissora para envolver os alunos e facilitar a aquisição de conhecimentos de forma dinâmica e significativa.

Assim, escolheu-se esta FVA por sua capacidade de integrar elementos lúdicos e tecnológicos, promovendo um ambiente de aprendizagem dinâmico e engajador. Conforme será demonstrado no próximo tópico, em estudos anteriores, o *Wordwall* se mostrou uma opção acessível para educadores, embora seu uso eficaz dependa de uma abordagem pedagógica intencional e planejada, partindo do pressuposto de que a plataforma contribui para a consolidação do vocabulário em Língua Inglesa e promove a participação ativa dos alunos.

Esta pesquisa está baseada em referenciais teóricos que articulam os estudos de Brown (2001) sobre a plasticidade cognitiva na infância e Cameron (2001) quanto ao perfil motivacional das crianças, proposições de Bacich e Moran (2018) sobre protagonismo discente e Prensky (2012) acerca da gamificação, e as teorias de aquisição lexical, sustentadas por Webb e Nation (2017) e Nation (2021). Esses referenciais convergem ao demonstrar que o uso de TDICs como o Wordwall - quando alinhado a princípios construtivistas (PIAGET, apud MOREIRA, 2023) e socioculturais (VYGOTSKY, apud MOREIRA, 2023) - pode potencializar a aprendizagem da Língua Inglesa com crianças ao integrar ludicidade,

interação e contextualização, tal como evidenciado nos estudos analisados de Carvalho (2022) e Nascimento (2023).

Como metodologia de pesquisa, adotou-se os princípios da pesquisa-ação intervencionista, gerando, como produto final, uma proposta didática em forma de protótipo didático (Rojo, 2014) para capacitar professores da educação básica do Ensino Fundamental dos Anos Iniciais no uso de metodologias ativas, com o apoio de TDICs, em geral. No entanto, foi dada ênfase, em específico, a um guia de uso, orientando a criação e a aplicação de atividades na plataforma *Wordwall*. Nesse sentido, esta pesquisa colabora para a qualificação da prática pedagógica docente, fomentando um ensino mais participativo, engajador e lúdico, por meio da utilização de metodologias ativas e tecnologias educacionais.

Para melhor descrever a pesquisa aqui apresentada, dividiu-se este estudo em sete partes, além dessa seção introdutória. O estado da arte contempla recentes investigações científicas sobre a plataforma Wordwall e demais TDICs aplicadas ao contexto educacional. O referencial teórico que norteou o trabalho, especialmente os conceitos de aprendizagem, metodologias ativas, vocabulário e ensino de Língua Inglesa para crianças. A seção seguinte a plataforma *Wordwall* é mapeada e detalhada suas funcionalidades, sendo seguida pelo delineamento do percurso metodológico proposto, e as discussões dos resultados. Por fim, são expostas as considerações finais.

2 ESTADO DA ARTE

O uso ascendente de TDICs na educação, no contexto em que a interatividade é essencial para o engajamento e a aprendizagem dos alunos, ainda é pouco explorado em estudos específicos sobre o ensino de vocabulário de língua inglesa enquanto L2. Dessa forma, foi realizado um levantamento acerca dos trabalhos acadêmicos, a saber, teses, dissertações e artigos, publicados a partir de 2021 na Plataforma Sucupira e no Repositório da Capes, que trouxessem o *Wordwall* como objeto de estudo. Os trabalhos citados, a seguir, apresentam diferentes perspectivas sobre seu uso no processo de ensino e aprendizagem. Os textos destacam o uso do *Wordwall* como ferramenta pedagógica, evidenciando sua capacidade de transformar práticas educacionais tradicionais em experiências engajadoras e significativas, sem embargo, também apontam a necessidade de um planejamento cuidadoso e de uma abordagem pedagógica adequada para que as tecnologias sejam efetivamente inseridas no processo de ensino-aprendizagem, garantindo que seu potencial seja maximizado em benefício dos alunos.

Estudos como o de Carvalho (2022) demonstram a aplicabilidade do *Wordwall* no ensino de matemática, enquanto Velasco e Nakamoto (2023) destacam sua facilidade de uso e potencial para promover a interação entre professores e alunos na criação de conteúdos digitais. Pereira e Franco (2021) enfatizam seu uso no ensino de línguas estrangeiras, criando atividades lúdicas e colaborativas que aumentam a motivação e autonomia dos alunos, essenciais para a aprendizagem nos anos iniciais. A pesquisa de Nascimento (2023) também ressalta a criação de conteúdos digitais, destacando a facilidade de uso, personalização e potencial do *Wordwall* para promover a interação entre professores e alunos. Complementando esse levantamento, Ariotti (2021) investigou o impacto da frequência de uso de jogos digitais na aprendizagem de vocabulário e compreensão leitora em Língua Inglesa com alunos do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental Anos Finais.

Carvalho (2022) propõe, na sua dissertação, a Plataforma *Wordwall* como uma ferramenta pedagógica na aprendizagem de números inteiros, e investiga os benefícios e contribuições dos jogos digitais na educação e na matemática, segundo os autores analisados, seguido pela introdução da plataforma *Wordwall* e pela sugestão de uma sequência de atividades sobre números inteiros desenvolvidas com essa ferramenta.

A autora destaca as dificuldades de compreensão dos números inteiros por parte dos alunos do 7º ano do ensino fundamental, bem como as estratégias de ensino adequadas para superá-las. Ela também analisa as funcionalidades da plataforma na prática docente,

mostrando como criar, compartilhar, avaliar e relatar as atividades interativas. Ademais, ela explora os aspectos históricos, conceituais e operacionais dos números inteiros, relacionando-os com situações cotidianas.

O trabalho conclui que a plataforma *Wordwall* mostra-se um recurso de grande aplicabilidade em diversos contextos de ensino, tornando as aulas mais atrativas, dinâmicas e significativas, despertando o interesse e a motivação dos alunos e contribuindo para a aprendizagem deles. A autora sugere que os professores se aperfeiçoem nas práticas de ensino, buscando formas inovadoras e eficientes que envolvam o uso de tecnologia e jogos digitais.

Velasco e Nakamoto (2023), em seu estudo “Plataforma Wordwall: relato de experiência de um projeto de ensino para a criação de conteúdos digitais para apoio das práticas educativas”, apresentam um projeto de ensino que utiliza a plataforma para a criação de atividades interativas e gamificadas, e como recurso para potencializar o processo de ensino e aprendizagem. Os autores relatam a experiência de aplicação do projeto com sete estudantes do mestrado profissional em educação tecnológica, que atuam como professores em diferentes áreas e níveis de ensino.

O objetivo da pesquisa foi verificar as possibilidades de criação de conteúdos digitais no *Wordwall*, que oferece diversos modelos de atividades, como quizzes, competições, jogos de palavras, entre outros, que podem ser personalizados de acordo com a turma, a faixa etária, a área de ensino e os objetivos pedagógicos. Os autoress destacam as vantagens da plataforma, como a facilidade de uso, a economia de tempo, a interação entre professor e aluno, a diferenciação de interatividade e o reforço das atividades.

A pesquisa foi desenvolvida em quatro momentos: uma aula expositiva sobre a plataforma e suas funcionalidades; uma demonstração de vários tipos de atividades no *Wordwall*; a criação de uma atividade pelos estudantes, de acordo com sua área de conhecimento, e o compartilhamento com os demais para a solução do conteúdo digital produzido; e um formulário online para coleta de dados sobre a apresentação do *Wordwall*, suas facilidades, dificuldades, potencialidades e uso em sala de aula

Os resultados da pesquisa mostraram que os estudantes participaram ativamente das atividades propostas, trocaram ideias, compartilharam saberes e refletiram sobre a necessidade de buscar novas práticas pedagógicas, adaptar-se e reinventar-se, de modo a fugir da monotonia das aulas tradicionais. Os autores concluem que as ferramentas tecnológicas têm efeitos positivos na aprendizagem dos alunos e que o professor pode oferecer formas e metodologias de estudo para que o aluno alcance a construção crítica do

seu conhecimento de forma autônoma. Eles também apontam os desafios para que a tecnologia chegue a todos de maneira igualitária e para que sejam efetivamente inseridas no processo de ensino-aprendizagem.

No artigo “Ensino de língua estrangeira e a tecnologia: *Kahoot!* *Quizlet* e *Wordwall*” Pereira e Franco (2021), o ensino de língua estrangeira (LE) no Brasil enfrenta diversos desafios, como a falta de motivação dos alunos, a escassez de recursos, a formação inadequada dos professores e a baixa carga horária. Nesse contexto, o uso de tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs) pode contribuir para tornar as aulas de LE mais dinâmicas, interativas e contextualizadas, além de ampliar as oportunidades de exposição e prática do idioma. Neste artigo, os autores analisam a aplicação de três ferramentas tecnológicas no ensino de língua inglesa (LI): *Kahoot!*⁵, *Quizlet*⁶ e *Wordwall*. Essas ferramentas permitem a criação de atividades lúdicas, gamificadas e colaborativas, que podem ser usadas tanto na modalidade presencial quanto na remota ou híbrida.

Segundo Nascimento (2023), uma abordagem inovadora e cativante pautada nas metodologias ativas possibilita aos alunos uma experiência mais dinâmica e interativa, o que contribui significativamente para uma compreensão mais profunda e efetiva dos conceitos aplicados, esta pesquisa também destaca que o uso do *Wordwall* permite que os educadores criem atividades envolventes que estimulem a participação ativa dos alunos. Além disso, demonstra que a plataforma oferece a possibilidade de monitorar o progresso dos estudantes, permitindo que o professor identifique áreas de dificuldade.

As conclusões da pesquisa de Nascimento (2023) reforçam que a utilização do *Wordwall* foi bem avaliada pelos alunos participantes, com 99% deles afirmando que gostaram da aplicação da plataforma, 57% dos participantes relataram maior motivação para estudar, ademais 92,85% dos alunos concordaram que o *Wordwall* pode ser utilizado como instrumento avaliativo, evidenciando sua versatilidade. Contudo, para que os recursos sejam efetivamente integrados ao processo de ensino-aprendizagem, a implementação de tecnologias digitais requer um planejamento cuidadoso e uma abordagem pedagógica

⁵ O Kahoot! é uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos, que transforma a sala de aula em um game-show, onde o professor é o anfitrião e os alunos são os candidatos. O Kahoot! possibilita a revisão de conteúdos, a avaliação diagnóstica e a coleta de dados sobre o desempenho dos alunos, de forma divertida e competitiva. O Kahoot! também pode ser usado para o ensino a distância, por meio de jogos ao vivo via videoconferência, jogos individuais com feedback imediato ou jogos criados pelos próprios alunos.

⁶ O Quizlet é uma plataforma de estudos, que permite a criação de cartões de memória digitais, com áudio e imagens, para auxiliar na memorização de vocabulário, conceitos, fórmulas, etc. O Quizlet oferece diferentes modos de aprendizagem, como aprender, cartões, escrever, soletrar e avaliar, que se adaptam ao nível e ao ritmo do aluno. O Quizlet também oferece diferentes modos de jogo, como combinar, gravidade e QuizletLive, que estimulam a participação e a colaboração dos alunos.

adequada.

Já Santos (2023) em sua pesquisa investiga o uso de Recursos Educacionais Digitais (REDs) na Plataforma Currículo Interativo Digital como auxílio no ensino e aprendizagem de arte. Dentre os REDs analisados, o *Wordwall* foi apontado como uma ferramenta valiosa para criar atividades interativas e lúdicas, como jogos e quizzes, que engajam os alunos e facilitam a assimilação de conceitos artísticos de maneira mais atrativa, evidencia também que o *Wordwall* pode ser especialmente útil para tornar o ensino de arte mais interativo e colaborativo, permitindo que os alunos explorem diferentes expressões artísticas de forma criativa. No entanto, assim como nos outros estudos, ele frisa que o sucesso dessa ferramenta depende da capacitação dos professores para utilizá-la de forma eficaz e da disponibilidade de infraestrutura tecnológica adequada nas escolas.

A pesquisa de Santos (2023) notabilizou o debate sobre a integração de tecnologias digitais na educação, sugerindo que o uso eficaz de ferramentas como o *Wordwall* e outros REDs pode transformar o ensino de arte, tornando-o mais interativo, colaborativo e adaptado às necessidades dos alunos.

A pesquisa de Ariotti (2021), intitulada “O efeito da frequência de jogar um mesmo jogo digital na aprendizagem de vocabulário e na compreensão leitora em língua inglesa”, oferece importantes contribuições para o campo da Linguística Aplicada, especialmente no que se refere ao uso de jogos digitais como ferramentas de aprendizagem de línguas. A pesquisa investigou o impacto da frequência de uso de um mesmo jogo — *New York Mysteries: The Lantern of Souls* — na aquisição de vocabulário e no desenvolvimento da compreensão leitora em inglês por alunos do 8º e 9º anos do ensino fundamental.

Ariotti (2021) identificou que a repetição do jogo digital até quatro vezes favoreceu significativamente a aprendizagem explícita de vocabulário, enquanto frequências superiores não resultaram em ganhos proporcionais, sugerindo um limite de eficácia na repetição de tarefas. A aprendizagem incidental também foi observada, embora sem diferenças estatísticas entre os grupos, indicando a influência de fatores como atenção focal e contexto visual. Outro achado relevante foi constatar que a compreensão leitora não aumentou com maior frequência de uso do jogo, sendo mais eficaz nos grupos que jogaram duas ou quatro vezes. Esse resultado foi atribuído ao uso excessivo de estratégias visuais e à familiaridade com o jogo, que podem ter reduzido a atenção à leitura, evidenciando a importância do equilíbrio entre estímulos visuais e linguísticos e

do uso de estratégias de leitura adequadas.

As convergências com o estudo do uso do *Wordwall* como ferramenta de ensino de vocabulário apontadas pela pesquisa de Ariotti (2021), destaca a eficácia do uso de jogos digitais na aprendizagem lexical, especialmente quando há repetição espaçada e contextualização visual.

Com o intuito de sistematizar os estudos analisados, foi elaborado o Quadro 1, que apresenta uma análise comparativa de pesquisas recentes sobre a utilização do *Wordwall*, em diferentes contextos educacionais. A tabela sintetiza os focos, metodologias e resultados-chave de cada estudo, evidencando as potencialidades dessas ferramentas para a dinamização do ensino.

Quadro 1 - Análise comparativa do estado da arte

Pesquisa	Foco	Metodologia	Principais Resultados
Carvalho (2022)	Utilização do <i>Wordwall</i> para ensinar números inteiros	Levantamento bibliográfico e análise de caso	Concluiu que o <i>Wordwall</i> é aplicável, atrativo e contribui para a compreensão de números inteiros.
Velasco e Nakamoto (2023)	Criação de conteúdos digitais na plataforma <i>Wordwall</i> para apoio das práticas educativas	Relato de experiência com estudantes do mestrado profissional em educação tecnológica	Plataforma mostrou-se fácil de usar, personalizada e eficiente na promoção da interação e engajamento dos alunos.
Pereira e Franco (2021)	Aplicação do Kahoot!, Quizlet e <i>Wordwall</i> no ensino de língua inglesa	Análise das três ferramentas tecnológicas no ensino de língua estrangeira	Ferramentas tornaram as aulas mais dinâmicas, interativas e motivadoras para os alunos.
Nascimento (2023)	Uso do <i>Wordwall</i> para criação de atividades interativas e gamificadas	Relato de experiência com aplicação de atividades digitais	<i>Wordwall</i> foi bem avaliado pelos alunos, aumentando a motivação e facilitando a avaliação dos professores.
Santos (2023)	Uso de Recursos Educacionais Digitais (REDs) no ensino de arte	Análise do <i>Wordwall</i> na Plataforma Currículo Interativo Digital	Plataforma engajou os alunos e facilitou a assimilação de conceitos artísticos de forma lúdica e

			interativa.
Ariotti (2021)	Efeito da frequência de uso de um jogo digital na aprendizagem de vocabulário e compreensão leitora em inglês	Estudo experimental com três grupos de alunos do ensino fundamental com diferentes frequências de uso do jogo	Repetição até quatro vezes favoreceu a aprendizagem de vocabulário; maior frequência não gerou ganhos adicionais. Compreensão leitora foi melhor em grupos com menos jogadas.

Fonte: Elaboração própria (2025).

Os estudos apontados abordam o uso de tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem, em diferentes áreas do conhecimento. Os autores destacam a importância de se utilizar ferramentas tecnológicas que possam tornar as aulas mais atrativas, dinâmicas e interativas, além de contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e afetivas dos alunos, as TDICs são ser aliadas às metodologias ativas, que são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida. As ferramentas tecnológicas apresentadas nos artigos, como *Kahoot!*, *Quizlet* e *Wordwall*, permitem a criação de atividades lúdicas, gamificadas e colaborativas, que podem ser usadas tanto na modalidade presencial quanto na remota ou híbrida.

Os autores também apontam os desafios enfrentados pelos professores para a incorporação efetiva das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem, como a falta de infraestrutura, de formação continuada e de mudança de paradigma. Por sua vez, contribuem para o debate sobre o papel das TDICs na educação, trazendo uma perspectiva crítica e reflexiva sobre as possibilidades e os desafios dessa inserção.

Em todos os estudos analisados, conclui-se que o uso dessa ferramenta tecnológica pode trazer benefícios para o processo de ensino e aprendizagem, como o aumento da motivação, da participação, da autonomia e da competência comunicativa dos alunos, além de proporcionar uma aprendizagem mais significativa, contextualizada e em sintonia com o cenário tecnológico emergente. No entanto, os autores também ressaltam que o uso das TDICs deve ser planejado e integrado de forma pedagógica, considerando os objetivos, os conteúdos, as metodologias e as avaliações propostas, bem como as necessidades, os interesses e o perfil dos alunos.

Entretanto, apesar dos consensos sobre os benefícios das TDICs na educação, observa-se uma lacuna nesses estudos analisados: a ausência de pesquisas que investiguem especificamente o uso da plataforma *Wordwall* como recurso didático para o ensino de vocabulário em Língua Inglesa para crianças do 2º ano do Ensino Fundamental. A maioria dos trabalhos encontrados nos repositórios pesquisados concentra-se em alunos mais velhos, outras disciplinas, ou em outras ferramentas tecnológicas. Essa carência na literatura é uma das razões para o desenvolvimento deste estudo, que busca preencher esse espaço ao analisar como o *Wordwall* pode contribuir para a ampliação e consolidação lexical nesse contexto específico.

Essas contribuições teóricas e práticas fornecem uma base sólida para discutir o potencial do *Wordwall* como ferramenta inovadora, capaz de promover uma educação mais engajadora, o que evidencia sua eficácia como recurso para transformar o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, interativo e significativo. Embora, nestas contribuições sobre o uso do *Wordwall* como ferramenta pedagógica ainda há espaço para pesquisas que investiguem a eficácia da plataforma em diferentes contextos de ensino, como por exemplo no ensino de Língua Inglesa enquanto L2, bem como a percepção dos alunos e professores sobre o uso da plataforma.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Esta seção busca estabelecer bases teóricas que sustentem a investigação sobre o uso da plataforma Wordwall como ferramenta para o ensino de vocabulário em Língua Inglesa para crianças do 2º ano do Ensino Fundamental. Iniciando com as teorias da aprendizagem, o texto traça um breve percurso que vai das perspectivas behavioristas de Watson, passando pela abordagem holística da Gestalt, até chegar às teorias construtivistas de Piaget e socioculturais de Vygotsky, culminando na concepção de aprendizagem significativa proposta por Ausubel.

No contexto da educação contemporânea, a aprendizagem baseada em jogos digitais surge como uma abordagem promissora, conforme defendido por teóricos como Prensky (2012) e Gee (2007). Esses autores destacam o potencial pedagógico dos jogos digitais para desenvolver não apenas habilidades cognitivas, mas também competências socioemocionais.

A particularidade do ensino de Língua Inglesa com crianças possui atenção à aquisição lexical. Webb e Nation (2017) apontam que o vocabulário constitui a base das habilidades comunicativas e que devem compreender, no mínimo, 25% de um componente curricular. Os autores consideram que aprender vocabulário de uma língua materna (L1) é tão importante quanto em uma língua estrangeira, devido, principalmente à quantidade de *input* recebido. Ou seja, a tarefa essencial de um professor de EFL, por exemplo, é aumentar a exposição de seus alunos à LI, fazendo com que eles tenham contato com o mesmo vocabulário, porém através de diferentes meios.

Essa perspectiva complementa-se com os pensamentos de Brown (2001) e Cameron (2001) sobre o desenvolvimento infantil, que trazem um olhar atento para as abordagens pedagógicas que integrem estratégias lúdicas e contextualizadas, capazes de transformar o processo de aprendizagem em uma experiência significativa.

Esta busca por teorias alcança na discussão sobre metodologias ativas, conforme proposto por Bacich e Moran (2018), demonstrando como a gamificação pode operacionalizar, na prática pedagógica, as bases teóricas aqui apresentadas, em especial por promoverem o protagonismo dos alunos.

Esse percurso teórico busca dar suporte a hipótese central desta pesquisa: que o *Wordwall*, enquanto ferramenta pedagógica gamificada, pode potencializar significativamente a aprendizagem de vocabulário em Língua Inglesa com alunos do 2ºano do Ensino Fundamental ao integrar elementos defendidos pelos autores citados.

3.1 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DA APRENDIZAGEM: DAS TEORIAS CLÁSSICAS À APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Entre as definições basilares do termo aprendizagem destacam-se aquelas encontradas nos dicionários, obras lexicográficas de referência, como no caso do *Michaelis*⁷ que caracteriza aprendizagem como sendo um processo por meio do qual uma nova informação é incorporada à estrutura cognitiva do indivíduo, por se relacionar a um aspecto relevante dessa estrutura. Esse novo conteúdo poderá modificar aquele já existente, dando-lhe outros significados.

A evolução do conceito de aprendizagem acompanhou as transformações do pensamento científico e filosófico ao longo da história. Se inicialmente interpretada como mera aquisição de informações, a aprendizagem passou a ser vista como um processo ativo de construção de significados, demonstrando como o estudo da aprendizagem é fundamental para a compreensão do desenvolvimento humano em suas múltiplas dimensões.

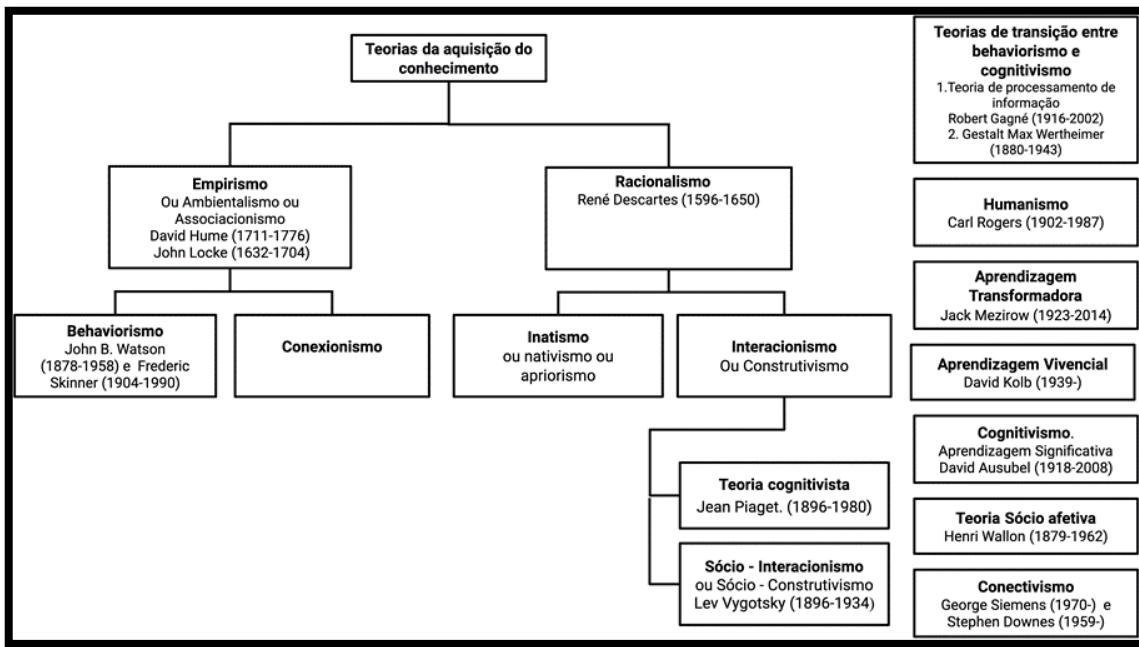
Embora as teorias da aprendizagem que se desenvolveram ao longo do tempo sejam numerosas variando entre as correntes e abordagens, este capítulo não tem a pretensão de esgotar todas as perspectivas teóricas existentes. Optou-se por destacar apenas algumas dessas teorias, selecionadas por sua capacidade de ilustrar as transformações no entendimento do processo de aprendizagem.

Entre as diferentes concepções teóricas sobre aprendizagem, cinco abordagens destacam-se por representarem marcos significativos no estudo da aprendizagem: o behaviorismo de Watson; a psicologia da Gestalt; o construtivismo de Piaget; a teoria da aprendizagem significativa de Ausubel; e a abordagem sociocultural de Vygotsky. Essas abordagens teóricas da aprendizagem permitem observar a transição progressiva de visões externalistas para concepções que valorizam os processos cognitivos interno, seguidos do contexto sociocultural da aprendizagem.

O quadro a seguir apresenta uma representação gráfica e resumida das diferentes teorias da aprendizagem, incluindo seus principais representantes e o período em que elas surgiram.

⁷ Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=aprendizagem>. Acesso em: 01 de jul de 2025.

Figura 1- Teorias da Aprendizagem



Fonte: Reaprendentia⁸ (2025).

Conforme Moreira (2023, p.11) destaca, John B. Watson, considerado o fundador do behaviorismo ocidental, teorizou que toda aprendizagem se baseava em processos de condicionamento clássico, partindo do princípio de que os seres humanos nascem com um conjunto limitado de reflexos inatos - conexões estímulo-resposta biologicamente determinadas, como espirrar ante irritação nasal ou contrair a pupila em resposta à luz intensa, mas que, através do paradigma pavloviano⁹, seria possível estabelecer uma multiplicidade de novas associações entre estímulos e respostas, permitindo assim a construção de comportamentos mais complexos a partir desses elementos básicos, fundamentando uma visão da aprendizagem como processo mensurável e controlável através da manipulação ambiental, o que teve profundas implicações para o desenvolvimento de metodologias educacionais baseadas em repetição e reforço durante a primeira metade do século XX.

Assim como o behaviorismo que surgiu nos Estados Unidos, o movimento gestaltista emergiu na Alemanha no início do século XX como forte reação ao estruturalismo, tendo

⁸ Disponível em: <https://www.reaprendentia.org/teorias-de-aprendizagem/> acesso em 10 de julho de 2025.

⁹ A teoria de Pavlov, até hoje aceita, refere-se à aprendizagem como substituição de estímulo: o estímulo condicionado, depois de ter sido emparelhado um número suficiente de vezes com o estímulo incondicionado, passa a eliciar a mesma resposta, podendo substituí-lo. Esse tipo de condicionamento é também chamado de aprendizagem de sinal, uma vez que o estímulo condicionado serve como sinal para a ocorrência da resposta incondicionada.

como principais fundadores quatro destacados psicólogos alemães: Max Wertheimer (1880-1943), Wolfgang Köhler (1887-1967), Kurt Koffka (1886-1941).

Moreira (2023 p.31) também aponta a diferença entre elas: a Gestalt¹⁰ é holística, molar, subjetiva, nativista e cognitiva (fenomenológica); o behaviorismo é elementístico, molecular, objetivo, empirista e comportamentalista (os gestaltistas acreditam que os poderes da mente são geneticamente determinados, daí serem ditos nativistas). Essa ênfase nos processos cognitivos internos e na organização ativa da experiência pelo sujeito preparou o terreno para o surgimento do construtivismo, que integraria tanto aspectos biológicos quanto interacionais no processo de aprendizagem.

Enquanto a Gestalt focava na percepção imediata e o behaviorismo no comportamento observável, Piaget avançaria ao demonstrar como o conhecimento é progressivamente construído pela criança através de sua interação ativa com o mundo. Moreira (2023, p.78) relata que Piaget reconhecido como o principal teórico do construtivismo, elaborou uma abordagem inovadora que comprehende o desenvolvimento cognitivo como um processo dinâmico de construção de estruturas mentais. Sua teoria construtivista apresenta a aprendizagem não como mera assimilação de informações, mas como um complexo processo de adaptação e reorganização de esquemas cognitivos, no qual o sujeito desempenha papel ativo na construção de seu próprio conhecimento.

Barone, Bacich, Castanho (2011, p. 136) destacam que para Piaget, significação advém da possibilidade de assimilação: algo é significativo porque pode ser assimilado, compreendido. Essa perspectiva sobre o processo de atribuição de significado norteou teóricos posteriores.

Moreira (2023, p.87) também diz que diferentemente de Piaget, que supõe a equilibração como um princípio básico para explicar o desenvolvimento cognitivo, Vygotsky (1896-1934) parte da premissa de que esse desenvolvimento não pode ser entendido sem referência ao contexto social e cultural no qual ele ocorre, trazendo uma dimensão social para o estudo da aprendizagem com a teoria sociocultural.

As contribuições de Vygotsky sobre a formação de significados têm implicações pedagógicas, especialmente ao ressaltar o caráter dialógico da aprendizagem. O intercâmbio de significados entre professor e aluno (MOREIRA, 2023, p. 95) reforça que o conhecimento não é transmitido, mas negociado em contextos colaborativos, ideia que fundamenta

¹⁰ Gestalt é a palavra alemã para configuração, organização ou, em uma tradução mais livre forma, padrão - referindo-se sempre a um todo. A psicologia da Gestalt, originalmente ocupada com o estudo da percepção, enfatiza sistemas holísticos nos quais as partes estão dinamicamente inter-relacionadas, de modo que o todo não pode ser inferido das partes separadamente.

metodologias atuais baseadas em interação social e mediação intencional.

Esse foco na relação entre conhecimento prévio e novos saberes encontra ressonância na teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel. Enquanto Vygotsky destacava o contexto social como mediador, Ausubel concentrou-se nos processos cognitivos individuais de ancoragem. Segundo Mancine e Moreira (1982, p. 9), aprendizagem significativa é um processo pelo qual uma nova informação se relaciona com um aspecto relevante da estrutura de conhecimento do indivíduo. Assim, ambas as teorias, embora partindo de perspectivas distintas convergem ao reconhecer que a aprendizagem depende da integração ativa de significados, seja por mediação social (Vygotsky), seja por assimilação cognitiva (Ausubel).

Essas cinco teorias brevemente revelam a evolução na maneira do pensar em aprendizagem e no modo de aprender. Como demonstrado, essa trajetória não apenas ampliou o entendimento científico sobre como cada indivíduo aprende, mas também transformou as práticas pedagógicas, substituindo modelos passivos de transmissão de conhecimento por abordagens ativas, estabelecidas na construção significativa e contextualizada do conhecimento.

3.2 APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS: GAMIFICAÇÃO E ENGAJAMENTO NO PROCESSO EDUCATIVO

Um dos maiores defensores da aprendizagem baseada em jogos digitais, Prensky (2012, p. 37) adverte sobre a necessidade de uma ruptura do ensino tradicional, especialmente devido às mudanças tecnológicas que vêm ocorrendo e pela própria descontinuidade geracional, “o que leva os aprendizes atuais a serem diferentes dos aprendizes do passado”.

De acordo com Gee (2007), os jogos digitais oferecem ambientes ricos em interatividade e feedback constante, permitindo que os estudantes desenvolvam habilidades como resolução de problemas, pensamento crítico e colaboração. Essa caracterização torna os jogos ferramentas especialmente eficazes para facilitar a aprendizagem significativa, na qual o estudante não apenas memoriza conteúdo, mas também comprehende e aplica conceitos em diferentes contextos. Para Gee (2007), o engajamento proporcionado pelos jogos estimula a autonomia do estudante, uma vez que ele se torna protagonista de seu processo de aprendizagem.

Outro aspecto essencial da aprendizagem baseada em jogos, em geral, é o desenvolvimento das chamadas "*soft skills*", ou habilidades socioemocionais. Conforme

apontam Hamari, Shernoff e Rowe (2016), os jogos educativos promovem a colaboração, a comunicação eficaz e a capacidade de lidar com frustrações e desafios. Essa ampliação do repertório comportamental dos estudantes é especialmente relevante em uma sociedade que demanda profissionais criativos, flexíveis e colaborativos.

A implantação da aprendizagem baseada em jogos digitais também pode contribuir para a personalização do ensino. Segundo Kiili (2005), os jogos permitem que os estudantes avancem em seu próprio ritmo, respeitando suas particularidades e estilos de aprendizagem. Essa flexibilidade favorece a inclusão de alunos com diferentes perfis, promovendo uma educação mais equitativa e adaptada às necessidades individuais.

Porém, é importante ressaltar que a implementação da aprendizagem baseada em jogos exige planejamento cuidadoso por parte dos educadores. De acordo com Van Eck (2006), para que os jogos sejam eficazes como ferramentas pedagógicas, é essencial que estejam alinhados aos objetivos curriculares e que sejam utilizados de forma estratégica, complementando as práticas tradicionais de ensino. Além disso, é importante que os professores estejam capacitados para explorar o potencial didático dos jogos e que as instituições de ensino invistam na infraestrutura necessária para sua implementação.

Assim, a aprendizagem baseada em jogos digitais se apresenta como uma alternativa promissora para enfrentar os desafios do ensino contemporâneo. Conforme ressaltado por Prensky (2012), a ruptura com o modelo tradicional é essencial para que a educação se adapte às novas demandas sociais e tecnológicas. Para que essa metodologia tenha êxito, é imprescindível que seja implementada de forma planejada e que os professores recebam o suporte adequado para explorar todo o potencial pedagógico dos jogos. Ressalta-se, conforme será exposto mais adiante, que as escolas do município de João Pessoa, em grande maioria, já têm em sua estrutura uma “Sala de Aula Google¹¹”, proveniente de um convênio entre o município e a *Google for Education*.

Por fim, é conveniente explicar a escolha da plataforma *Wordwall*. Trata-se de uma ferramenta educacional já amplamente utilizada pela pesquisadora deste estudo. Ademais, durante a coleta de estado da arte, foram encontrados inúmeros trabalhos com pesquisas realizadas utilizando o *Wordwall*, sempre com resultados positivos. No entanto, conforme será explicado no tópico a seguir, para uma melhor personalização dos jogos, é preciso utilizar a versão paga e, nem sempre, os professores têm condições de pagar. Por isso, cabe aos sistemas de ensino, em geral, e até à empresa produtora do *Wordwall*, que encontrem

¹¹ Salas de Aula Google são salas equipadas com Chromebooks, óculos de realidade virtual, lousa digital interativa, projetor, proporcionando aos alunos acesso a tecnologias de ponta.

formas de viabilizar a ferramenta ao maior número de professores possíveis.

3.3 AQUISIÇÃO E ENSINO DE VOCABULÁRIO: PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

O vocabulário constitui uma dimensão fundamental no processo de aquisição da linguagem. Desde os primeiros anos de vida, o desenvolvimento lexical está intrinsecamente associado à construção de sentido, à emergência da competência comunicativa e ao sucesso em interações sociais. Um dos grandes desafios de um aprendiz de idiomas é como adquirir ou aprender vocabulário, especialmente quando se trata de uma língua adicional.

Nesse sentido, Webb e Nation (2017) afirmam que o desenvolvimento do conhecimento vocabular é um aspecto-chave no processo de aquisição de uma língua. Para os autores, “As palavras são os blocos de construção da linguagem. Elas estão no centro da escuta, da fala, da leitura e da escrita e, por isso, constituem um componente essencial de praticamente todos os aspectos da nossa vida” (Webb; Nation, 2017, p. 5, tradução nossa).

O domínio lexical, portanto, torna-se um desafio para os estágios iniciais da aprendizagem. Segundo Bloom (2000), a aquisição de palavras não apenas acompanha, mas viabiliza o crescimento cognitivo e linguístico, sendo o léxico um organizador central do conhecimento linguístico.

Além disso, o vocabulário é o componente que mais cresce e se modifica ao longo da vida de um falante. Perfis linguísticos distintos estão frequentemente relacionados à extensão e à profundidade do léxico disponível. Nation (2021) destaca que o conhecimento de palavras envolve múltiplas dimensões — forma, significado, uso, coligações, registro e associações — o que torna a aprendizagem vocabular um processo complexo e multifacetado. Assim, a construção de um repertório lexical robusto é condição indispensável para a compreensão de textos orais e escritos, bem como para a produção adequada de linguagem.

No contexto do ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras (LE), o vocabulário tem sido reconhecido como um dos principais preditores de sucesso. Webb e Nation (2017, p. 5) afirmam ao focar no ensino de palavras que têm maior valor¹² tanto o vocabulário quanto o próprio ensino de línguas se torna mais eficiente. Ou seja, o léxico está no cerne do desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas: ler, escrever, ouvir e falar. Isso se deve ao fato de que, sem um conhecimento mínimo de vocabulário, o aprendiz é incapaz de decodificar ou codificar mensagens com clareza e precisão.

No entanto, Shanahan (2019) alerta que não basta que as crianças estudem os

¹² Para os autores, palavras com maior valor são as mais frequentes, ou seja, as que mais aparecem na língua cotidiana falada.

significados das palavras; elas precisam aprender a usá-las na leitura, na escrita, na fala e na escuta. Ensinar vocabulário deve, portanto, criar oportunidades para que as crianças utilizem as palavras de diversas maneiras.

Nos estágios iniciais da aprendizagem de uma LE, a memorização de um conjunto básico de palavras é crucial para possibilitar interações simples e construir confiança. Já em níveis avançados, a aquisição de vocabulário técnico e acadêmico torna-se essencial para o acesso a conteúdo especializados e à participação em comunidades discursivas específicas (Webb; Nation, 2017). O domínio lexical, portanto, não apenas favorece a fluência, mas também amplia as possibilidades de inserção cultural, acadêmica e profissional do aprendiz.

Contudo, a aprendizagem de vocabulário em LE apresenta desafios particulares. A retenção de novas palavras, por exemplo, é frequentemente mencionada como uma das maiores dificuldades enfrentadas por estudantes e professores (Nation, 2021). Para que o processo seja eficaz, é necessário atender a certas condições cognitivas: atenção deliberada, repetição, recuperação, percepção, elaboração e uso em múltiplos contextos (Webb; Nation, 2017). O papel do professor, nesse sentido, é organizar atividades que maximizem a ocorrência dessas condições e ensinar estratégias para que os aprendizes se tornem autônomos no gerenciamento de seu aprendizado lexical. É nesse sentido que ferramentas digitais de aprendizagem podem contribuir para o ensino de Língua Inglesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

3.4 ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA NA INFÂNCIA

Dando início pelo que recomenda o instrumento normativo da educação no Brasil destacando o ensino de língua inglesa na infância com um papel cada vez mais relevante em um contexto social globalizado, no qual a língua não apenas amplia oportunidades de comunicação, mas também favorece novas formas de engajamento e participação em um mundo plural (Brasil, 2018, p. 241). Nesse contexto observa-se uma expansão considerável do ensino de Língua Inglesa com crianças ao longo dos anos e ficando cada vez mais em evidência.

Para Spratt, Pulverniss e Williams (2005), crianças, adolescentes e adultos têm diferentes características de aprendizagem e, assim, aprendem de maneiras diferentes. Os autores afirmam que alunos com características diferentes devem ser ensinados de maneiras diferentes. Nesse sentido, Brown (2001) destaca que, enquanto os adultos tendem a buscar um aprendizado mais analítico e orientado a objetivos, as crianças apresentam um foco de atenção periférico e espontâneo, respondendo melhor a estímulos imediatos e

contextualizados. Portanto, torna-se necessário que o professor considere tais diferenças tanto no planejamento quanto na execução de suas práticas pedagógicas.

Essa particularidade reforça a ideia de que a infância constitui um período especialmente favorável à aquisição linguística, uma vez que as crianças, em geral, demonstram maior facilidade para internalizar novos idiomas com menor esforço consciente (Brown, 2001). Contudo, esse potencial se concretiza quando o ensino alinha abordagem pedagógica com as necessidades do aluno, neste caso, as crianças. Na prática, tal alinhamento exige a criação de ambientes de aprendizagem que integrem: *input* linguístico contextualizado em situações reais de comunicação; atividades que ativem múltiplas inteligências; e espaços para experimentação criativa da língua, evitando assim a fossilização de erros decorrentes de instrução inadequada (Lightbown; Spada, 2013).

A concretização da conhecimento é fundamental para a criança que necessita de motivos comunicativos claros para engajar-se no processo de aprendizagem. Quando o ensino se limita a repetições descontextualizadas ou a conteúdos distantes de sua realidade, a língua perde significado, tornando-se abstrata e menos importante. É nesse aspecto que jogos, brincadeiras e atividades lúdicas surgem como estratégias pedagógicas essenciais, pois permitem que a criança vivencie o inglês de forma ativa, colaborativa e significativa, assim ressaltado Mayer-Borba (2007).

Outras características importantes das crianças durante a aprendizagem são seu entusiasmo natural, e sua tendência a envolver-se em atividades mesmo sem compreender plenamente seu objetivo, alertado por Cameron (2001). Essas particularidades exigem que o professor assuma um papel de mediador. Assim, mais do que simplesmente ensinar inglês *para* crianças, trata-se de construir conhecimentos *com* elas, em um processo que valoriza sua participação ativa e sua interação com a língua em contextos diversos.

Diante dessas perspectivas, fica exposto que o ensino de inglês *com* crianças demanda uma abordagem pedagógica onde é requerido do aluno uma postura mais ativa no processo de ensino-aprendizagem, que integre elementos lúdicos, comunicativos e socioculturais. Em seguida observa-se como essas premissas teóricas se materializam em metodologias ativas.

3.5 METODOLOGIAS ATIVAS: PROTAGONISMO DISCENTE E A INOVAÇÃO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

Bacich e Moran (2018) defendem que desde que nascemos, vivemos em um eterno processo de aprendizagem ativa, por meio de situações concretas, de testes e tentativas, questionamentos e experimentação. Apesar disso, para os autores, ao chegar na idade

escolar, tudo se transforma, pois “as metodologias predominantes no ensino são as dedutivas: o professor transmite primeiro a teoria e depois o aluno deve aplicá-la a situações mais específicas” (Bacich; Moran, 2018, p.2).

A transição no processo metodológico de aprendizagem durante a fase de escolarização do ser humano, que passa de um modelo exploratório e participativo para um formato mais passivo e baseado exclusivamente na transmissão de conteúdos, tem gerado reflexões no campo educacional. Nesse contexto, as metodologias ativas surgem como uma alternativa capaz de restabelecer a participação ativa dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem. Ao promoverem o protagonismo discente, essas metodologias buscam integrar teoria e prática de forma dinâmica, tornando o aprendizado mais significativo e próximo das vivências dos alunos.

As metodologias ativas representam abordagens pedagógicas que direcionam a atenção do processo educativo para os estudantes, destacando seu protagonismo na construção do conhecimento. Com a mediação do docente, essas metodologias incentivam os alunos a se envolverem ativamente na aprendizagem, seja por meio da descoberta, da investigação ou da resolução de problemas, promovendo, assim, uma concepção de escola como uma comunidade de aprendizagem (Moran, 2021). Para o autor, todos os envolvidos têm responsabilidade na educação, não só os professores, a direção, mas também os familiares e a comunidade em geral.

Conclui-se, portanto, que as metodologias ativas representam um importante caminho para a construção de uma educação mais participativa e significativa, na qual os estudantes assumem protagonismo em seu próprio processo de aprendizagem. Na prática, existem diversas formas de metodologias ativas (e outras ainda podem ser criadas), como, por exemplo as que foram listadas no quadro abaixo:

Quadro 2 - Exemplos de metodologias ativas

Metodologia	Descrição	Principais Benefícios	Desafios
Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL)	Abordagem em que os alunos resolvem problemas reais ou simulados para aprender conceitos e desenvolver habilidades.	Promove pensamento crítico, colaboração e aplicação prática do conhecimento.	Exige problemas bem estruturados; demanda tempo para preparação e avaliação.
Aprendizagem por Projetos	Os alunos desenvolvem projetos	Aprendizagem contextualizada;	Dificuldade em alinhar projetos ao

	que integram conhecimentos de diversas áreas para solucionar questões práticas.	desenvolvimento de habilidades como planejamento e execução.	currículo; necessidade de recursos e tempo.
Rotação por Estações	Os alunos são divididos em grupos e passam por diferentes "estações" com atividades variadas.	Personalização do ensino; estímulo à autonomia e à colaboração.	Organização logística complexa; necessidade de planejamento detalhado.
Aprendizagem Baseada em Jogos	Uso de jogos educativos para ensinar conceitos de forma lúdica e engajadora.	Aumenta o interesse e a motivação dos alunos; reforça conceitos de forma interativa.	Criação ou adaptação de jogos alinhados aos objetivos pedagógicos.
Gamificação	Incorporação de elementos de jogos (como pontuação, rankings e recompensas) em atividades educativas.	Aumenta o engajamento e a motivação; promove competição saudável.	Risco de superficialidade; necessidade de equilibrar competição e colaboração.
Aprendizagem por Pares	Alunos aprendem ensinando uns aos outros, em um processo colaborativo de troca de conhecimentos.	Fortalece a compreensão do conteúdo; promove a colaboração e a comunicação.	Depende da maturidade dos alunos; pode haver desigualdade na participação.
Design Thinking	Metodologia criativa que utiliza empatia, colaboração e prototipagem para resolver problemas.	Desenvolve habilidades de inovação e resolução de problemas; incentiva a criatividade.	Exige mudança de mentalidade; demanda tempo e recursos para implementação.
Sala de Aula Invertida (Flipped Classroom)	Os alunos estudam os conteúdos teóricos em casa e utilizam o tempo em sala para atividades práticas e discussões.	Melhora o aproveitamento do tempo em sala; incentiva a autonomia do aluno.	Depende do acesso a recursos digitais; exige engajamento dos alunos.

Fonte: Elaboração própria (2025).

Como apresentado neste quadro as metodologias ativas oferecem um valioso repertório de estratégias centradas no aluno, mas é na aprendizagem baseada em jogos digitais que encontramos uma convergência promissora para o ensino de vocabulário. Os jogos digitais acrescentam componentes relevantes como feedback imediato, elementos lúdicos e desafios progressivos - aspectos particularmente eficazes para crianças do 2º ano

do Ensino Fundamental, tornando a aquisição lexical um processo dinâmico e significativo.

4 A PLATAFORMA WORDWALL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

O *Wordwall* é uma ferramenta que permite a criação de atividades digitais interativas, a partir de modelos pré-definidos, que podem ser personalizados com texto, imagens, símbolos e equações, também dispõe de vários tipos de jogos, como questionários, anagramas, palavras cruzadas, diagramas legendados, entre outros, que podem ser usados em múltiplos dispositivos, com conexão à internet.

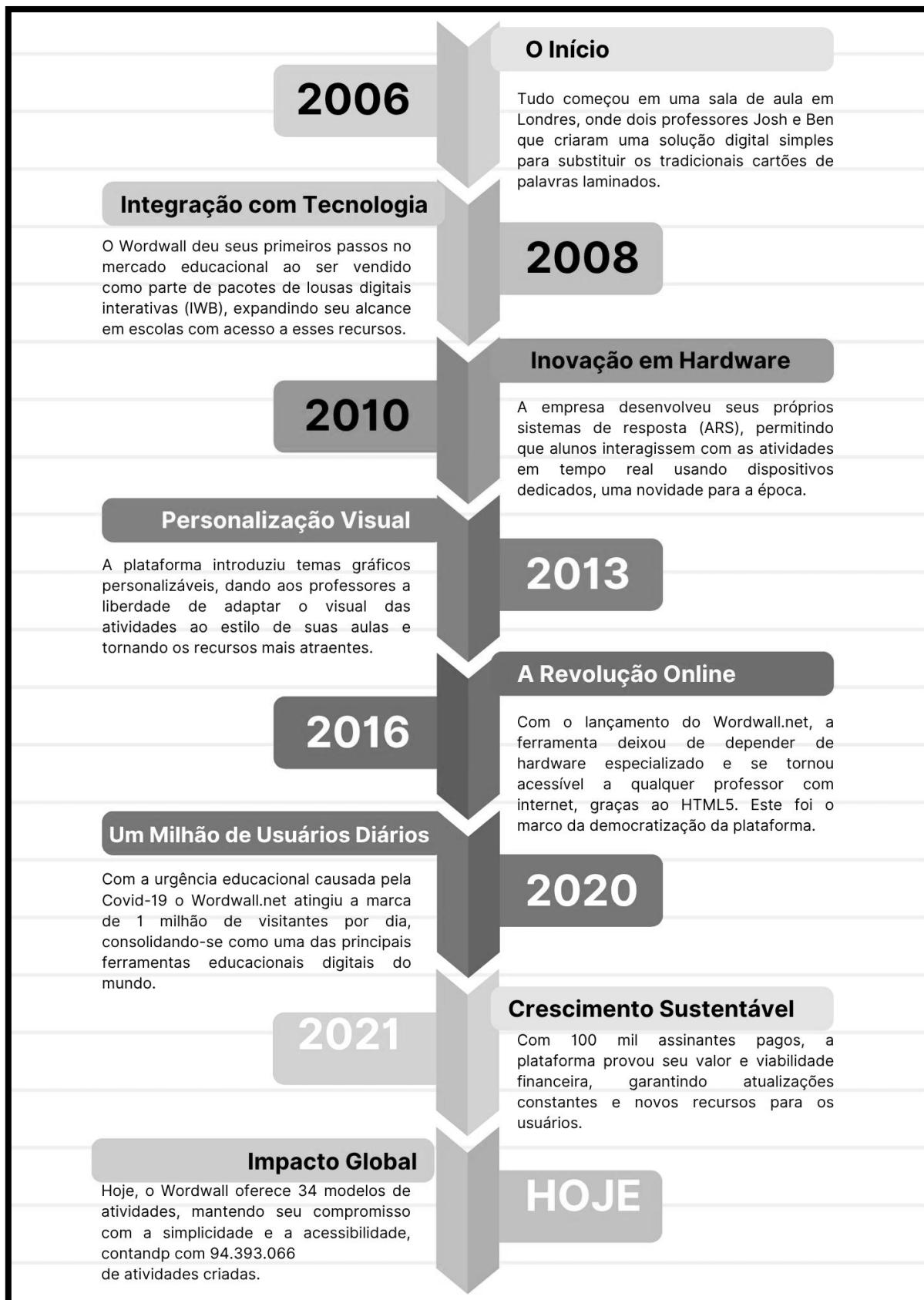
A ferramenta também possibilita a criação de atividades imprimíveis, como cartões, fichas, atividades, etc. Ou seja, após a criação dos jogos, eles podem ser executados de forma digital, online (de forma síncrona e assíncrona) ou impressas como folha de atividades.

Trata-se de uma plataforma educacional amplamente utilizada por educadores para a criação de atividades digitais interativas e imprimíveis, sendo uma ferramenta versátil que contribui para a inovação pedagógica. Sua principal característica é a oferta de modelos pré-definidos que permitem a elaboração de atividades de forma rápida e intuitiva, o que facilita seu uso tanto por professores experientes quanto por aqueles com pouca familiaridade com tecnologias digitais. Ademais, possibilita a construção de diferentes tipos de atividades, como questionários, anagramas, palavras cruzadas e diagramas legendados, além de diversos jogos educativos que estimulam a participação ativa dos alunos. Esses modelos permitem a inserção de textos, imagens, símbolos e até mesmo equações matemáticas, ampliando suas possibilidades de aplicação em diferentes áreas do conhecimento.

O *Wordwall* foi criado em 2006 por dois professores, inicialmente era um programa digital para substituir as tradicionais palavras laminadas ou flashcards usadas em sala de aula. Em 2016, com o lançamento do *Wordwall.net*, a plataforma se tornou acessível online, dispensando hardware especializado e permitindo que professores criassem e compartilhassem recursos com facilidade.

A plataforma, fundada por Josh Smith e Ben (sobrenome desconhecido), superou desafios e tornou-se uma solução popular e acessível. Em 2020, atingiu 1 milhão de visitantes diários, e em 2021, alcançou o número 100 mil assinantes pagantes. A principal inovação, o "*Switch Template*", permite transformar o mesmo conteúdo em diferentes tipos de atividades, consolidando o *Wordwall* como uma ferramenta versátil.

Figura 2 - Evolução do Wordwall



Fonte: elaboração própria, a partir de wordwall.com (2025)

Uma das vantagens mais destacadas do *Wordwall* é sua flexibilidade de acesso, uma vez que as atividades criadas podem ser executadas em diversos dispositivos, como computadores, tablets e smartphones. Essa característica permite que a ferramenta seja utilizada tanto no contexto escolar presencial quanto no ensino a distância. Também pode ser utilizada apenas por meio do computador do professor, com projeção da tela, sem a necessidade de os alunos estarem com seus dispositivos próprios, o que amplia seu potencial de alcance para contextos educativos com infraestrutura tecnológica limitada.

A plataforma também oferece a opção de converter as atividades criadas em materiais impressos, possibilitando a produção de recursos pedagógicos. Essa funcionalidade permite que o professor escolha o formato mais adequado às necessidades específicas de sua turma, promovendo uma aprendizagem diversificada e acessível.

O *Wordwall* é especialmente eficaz na implementação de metodologias ativas, destacando-se como uma ferramenta apropriada para práticas pedagógicas baseadas em gamificação e aprendizagem baseada em jogos digitais, o que contribui para o aumento do engajamento dos alunos, uma vez que explora elementos lúdicos e interativos, que tornam o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo. Além disso, a possibilidade de utilizar as atividades de forma síncrona, durante aulas ao vivo, ou de forma assíncrona, como tarefas individuais ou colaborativas, proporciona maior autonomia aos estudantes e favorece a personalização do ensino.

Outro aspecto relevante da plataforma é seu potencial para atender às demandas da diferenciação pedagógica, visto que os professores podem adaptar as atividades conforme o nível de conhecimento e as características específicas de seus alunos. Essa flexibilidade torna o *Wordwall* uma ferramenta adequada para diferentes faixas etárias e áreas do conhecimento, permitindo a criação de atividades que variam em grau de complexidade e formato. Essa adaptabilidade é especialmente significativa em contextos educativos que buscam atender à diversidade do público estudantil e promover a inclusão educacional.

Além disso, o *Wordwall* dispõe de relatórios pormenorizados de desempenho para usuários que atribuem atividades para outros usuários, por exemplo professores para alunos, essas atribuições podem acontecer por meio de link de compartilhamento, *qr code*, e a partir deles ocorre a sintetização do rendimento da turma e dos dados individuais dos participantes da atividade. Os resultados individualizados abrangem tempo de execução, tentativas, erros, acertos e classificação comparativa. Essas informações auxiliam os professores na identificação de dificuldades, monitoramento do progresso e ajuste de estratégias

pedagógicas.

Em síntese, o *Wordwall* destaca-se como uma plataforma pedagógica inovadora, capaz de transformar conteúdos tradicionais em experiências de aprendizagem interativas e atrativas. Sua versatilidade, facilidade de uso e ampla gama de recursos tornam-no uma ferramenta valiosa para educadores que buscam potencializar o processo de ensino-aprendizagem por meio de metodologias ativas e abordagens inovadoras. Ao possibilitar tanto o uso digital quanto a impressão de atividades, o *Wordwall* contribui para a construção de um ambiente educacional mais dinâmico e inclusivo, atendendo às demandas contemporâneas do ensino de crianças da geração alfa.

A plataforma disponibiliza três planos de assinatura, que oferecem diferentes funções, adaptando-se as necessidades específicas dos diversos perfis. A tabela a seguir expõe, de maneira comparativa, as principais características dos planos Gratuito, Básico e Pro, proporcionando uma visão abrangente acerca da relação custo-benefício da ferramenta.

Quadro 3- Tabela Comparativa dos Planos do *Wordwall*

Funcionalidade	Plano Gratuito	Plano Básico	Plano Pro
Número de Atividades Criadas	Limite de 5 atividades ativas por vez.	Criação ilimitada de atividades.	Criação ilimitada de atividades.
Modelos de Atividades	18 modelos.	18 modelos.	34 modelos.
Download de atividades	Não permite baixar versões imprimíveis.	Permite baixar versões imprimíveis.	Permite baixar versões imprimíveis.
Relatório de Desempenho	Não disponível.	Não disponível.	Dispõe de relatórios detalhados de desempenho participantes.
Compartilhamento de Atividades	Compartilhamento ilimitado de atividades com outros usuários.	Compartilhamento ilimitado de atividades com outros usuários.	Compartilhamento ilimitado de atividades com outros usuários.
Preço	Gratuito.	R\$ 18,00 (mês)	R\$ 27,00 (mês)

Fonte: elaboração própria, a partir de wordwall.com (2025)

A plataforma *Wordwall* disponibiliza um total de 34 modelos de atividades, os quais são apresentados de forma sistematizada nesta compilação, com o intuito de fornecer uma visão abrangente sobre os recursos. Muitas dessas atividades têm sua gênese em formatos tradicionais paper-based, porém transpostos para o ambiente digital com significativas vantagens: o feedback imediato que possibilita a autoanálise do desempenho e a flexibilidade de repetições ilimitadas, permitindo que cada aluno determine seu próprio ritmo de aprendizagem. A diversidade de opções evidencia a versatilidade da ferramenta no suporte a

diferentes abordagens didáticas. Dessa forma, esta tabela serve como base para uma análise comparativa dos diferentes modelos de atividades.

Quadro 4- Tabela modelos de atividades.

Nº	Modelo de Atividade	Descrição	Funcionalidade Pedagógica
1	Questionário	Série de perguntas de múltipla escolha.	Avaliação do conhecimento e compreensão dos alunos sobre um determinado tópico.
2	Associação	Corresponder itens de duas colunas, como termos e definições ou imagens e palavras.	Desenvolvimento de habilidades de associação e reforço de conceitos aprendidos.
3	Jogo da Memória	Encontrar pares correspondentes de cartas viradas para baixo.	Melhoria da memória e reconhecimento de padrões.
4	Anagrama	Desembaralhar letras para formar palavras corretas.	Fortalecimento do vocabulário e habilidades ortográficas.
5	Caça-palavras	Localizar palavras escondidas em uma grade de letras.	Aprimoramento do reconhecimento de palavras e concentração.
6	Roleta Aleatória	Seleção aleatória de itens de uma lista.	Introdução de elementos de surpresa e engajamento em atividades de revisão ou seleção.
7	Quiz Show (Game Show)	Competição de perguntas e respostas com pontuação.	Estímulo à competição saudável e revisão de conteúdos de forma lúdica.
8	Estoure o Balão	Estourar balões que contêm respostas corretas.	Desenvolvimento de reflexos rápidos e tomada de decisões sob pressão.
9	Perseguição no Labirinto	GUIAR um personagem por um labirinto até a resposta correta.	Melhoria das habilidades de navegação e resolução de problemas.
10	Par ou sem par	Identificar números como pares ou ímpares.	Compreensão de conceitos matemáticos básicos.
11	Complete a frase	Colocar palavras ou frases na ordem correta.	Desenvolvimento de habilidades de sintaxe e estrutura de frases.
12	Encontre a Combinação	Selecionar a imagem ou palavra que corresponde a outra apresentada.	Reforço da associação entre conceitos e vocabulário.
13	Questionário com Imagens	Perguntas acompanhadas de imagens para contextualização.	Auxílio na compreensão de conceitos visuais e interpretação de imagens.
14	Soletrando	Preencher lacunas em palavras incompletas.	Fortalecimento da ortografia e reconhecimento de padrões de palavras.
15	Classificação em Grupos	Agrupar itens com base em categorias comuns.	Desenvolvimento de habilidades de categorização e organização de

			informações.
16	Verdadeiro ou Falso	Determinar a veracidade de afirmações.	Estímulo ao pensamento crítico e análise de informações.
17	Cartas Aleatórias	Apresentação aleatória de cartas com conteúdo variado.	Utilização em atividades de revisão ou introdução de novos tópicos de forma dinâmica.
18	Imagen com Legenda	Exibir imagens acompanhadas de legendas explicativas.	Auxílio na associação entre imagens e descrições textuais.
19	Vire as Peças	Revelar partes de uma imagem ou texto ao clicar.	Estímulo à curiosidade e atenção aos detalhes.
20	Abra a Caixa	Selecionar caixas para revelar conteúdo oculto.	Introdução de elementos surpresa e engajamento em atividades de descoberta.
21	Desembaralhe	Organizar letras embaralhadas para formar palavras.	Reforço do reconhecimento de palavras e habilidades ortográficas.
22	Palavras Cruzadas	Completar palavras cruzadas com base em pistas fornecidas.	Desenvolvimento de vocabulário e habilidades de resolução de problemas.
23	Jogo da Forca	Adivinhar palavras letra por letra antes que o desenho seja completado.	Estímulo ao raciocínio lógico e ampliação do vocabulário.
24	Flashcards	Apresentar imagem e palavras correspondentes.	Demonstra o vocabulário de forma estática, em duas versões online ou impresso
25	Frutas voadoras	Corresponder itens como termos e definições ou imagens e palavras.	Desenvolvimento de habilidades de associação, reforço de conceitos aprendidos e tomada de decisão.
26	Avião	Selecionar respostas corretas, evitando as incorretas.	Desenvolvimento de habilidades de associação, reforço de conceitos aprendidos e tomada de decisão.
27	Ordem de Classificação	Identificar semelhanças e diferenças entre itens.	Desenvolvimento de habilidades de comparação e contraste.
28	Classificação rápida	Identificar semelhanças e diferenças entre itens.	Desenvolvimento de habilidades de comparação e contraste
29	Gerador Matemático	Gera automaticamente questões matemáticas com base em temas selecionados.	Promove prática personalizada de conceitos, reforço de habilidades e adaptação ao nível do aluno.
30	Questionário ganhe ou perca	Série de perguntas de múltipla escolha, pontuadas aleatoriamente somando ou subtraindo pontos	Avaliação do conhecimento e compreensão dos alunos sobre um determinado tópico.
31	Fazer conjuntos	Identificar semelhanças e diferenças entre itens.	Desenvolvimento de habilidades de comparação e contraste.
32	Acerte as topeiras	Acertar as topeiras que seguram as respostas corretas, fazendo a associação adequada.	Desenvolvimento de reflexos rápidos e tomada de decisões sob pressão.

33	Assista e memorize	O jogador observa itens, memoriza e toca apenas nos que viu.	Desenvolve atenção, memória visual e concentração, estimulando habilidades cognitivas.
34	Palavras magnéticas	O jogador arrasta e solta palavras para formar frases corretas.	Desenvolve habilidades de construção textual, compreensão gramatical e organização de ideias

Fonte: elaboração própria, a partir de wordwall.com (2025)

Dentre estas atividades, algumas foram selecionadas para esta pesquisa. A escolha deu-se pela capacidade dessas atividades em promover a aquisição e consolidação de vocabulário de forma lúdica e eficaz, alinhando-se aos princípios da aprendizagem significativa e do engajamento ativo.

O Jogo da Memória, por exemplo, estimula a memória visual e o reconhecimento de padrões, estimulando as crianças a fixarem palavras e suas correspondências com imagens. Essa repetição implícita, associada ao desafio de encontrar pares, reforça a retenção lexical de maneira natural e divertida.

Já a atividade de Associação fortalece as conexões semânticas entre termos e seus significados, imagens ou contextos, desenvolvendo a capacidade de relacionar vocabulário a conceitos concretos – um aspecto essencial para a aprendizagem de línguas, conforme destacado por Webb e Nation (2017).

Frutas Voadoras e Perseguição no Labirinto, por exemplo, enquanto atividades propostas incorporam elementos de tomada de decisão rápida e resolução de problemas, exigindo que as crianças associem palavras a respostas corretas enquanto lidam com desafios motores e cognitivos. Essas dinâmicas aumentam o engajamento e a motivação.

Por fim, Estoura Balão trabalha reflexos e atenção seletiva, incentivando os alunos a identificarem termos específicos sob pressão de tempo, o que reforça o reconhecimento imediato de vocabulário. Além disso, atividades como Questionário com Imagens, Complete a Frase e Palavras Cruzadas complementam o processo, oferecendo variações que atendem a diferentes estilos de aprendizagem.

Enquanto algumas crianças se beneficiam de associações visuais (Flashcards, Imagem com Legenda), outras consolidam o vocabulário por meio de desafios de soletração (Soletrando) ou construção de frases (Palavras Magnéticas). A diversidade de formatos garante que o vocabulário seja trabalhado em múltiplos contextos, reforçando sua retenção e aplicação prática.

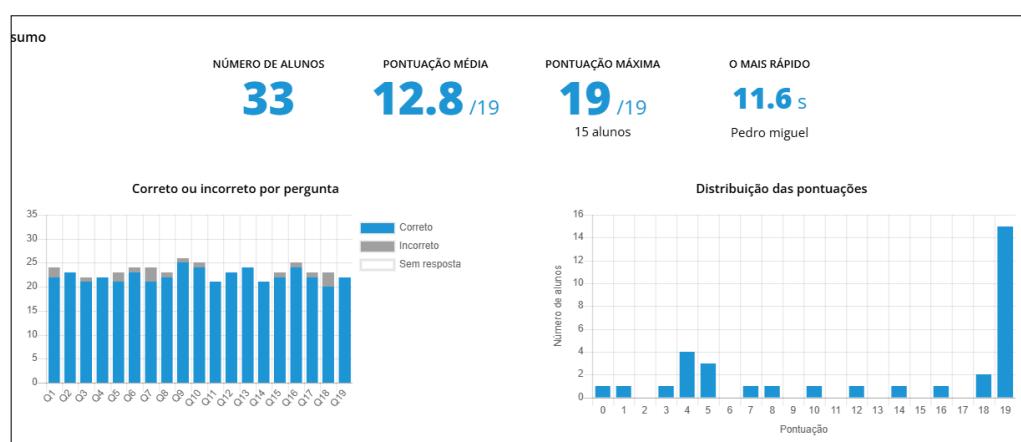
Em síntese, essas atividades não apenas contextualizam o vocabulário em situações

interativas, mas também estimulam habilidades cognitivas como memória, atenção e raciocínio rápido – elementos fundamentais para uma aprendizagem lexical efetiva e duradoura. Ao integrar ludicidade e desafio, elas transformam o estudo de palavras em uma experiência dinâmica.

Além de oferecer atividades dinâmicas que potencializam a aprendizagem de vocabulário, o *Wordwall* disponibiliza um recurso para o acompanhamento pedagógico: relatórios de resultado. Os dados gerados nestes relatórios permitem que o professor avalie não apenas o progresso individual dos alunos, mas também a eficácia das atividades propostas.

Estes relatórios corroboraram com o acompanhamento do desenvolvimento dos alunos, trazem dados detalhados que permitem avaliar o progresso dos alunos de forma quantitativa e qualitativa. Um dos recursos é o painel gráfico, que apresenta o desempenho geral da turma, possibilitando a visualização do progresso coletivo ao longo das tentativas. Esse painel ressalta, por exemplo, o aumento gradual no índice de acertos e a redução no tempo médio de resposta, o que pode sugerir uma maior familiaridade com o conteúdo e/ou uma melhora na agilidade cognitiva.

Figura 3 – Relatórios de resultado geral da turma (*Wordwall*)



Fonte: dados da pesquisa, a partir do *Wordwall* (2025).

Adicionalmente, a plataforma gera relatórios individuais, que possibilitam analisar o desempenho de cada aluno de maneira específica. Nesses relatórios, é possível verificar o tempo despendido em cada atividade, o número de tentativas realizadas e o índice de acertos, fornecendo insights sobre o engajamento e a persistência de cada estudante. Esses dados são especialmente úteis para identificar alunos que podem necessitar de reforço adicional, bem como para reconhecer aqueles que demonstram um progresso excepcional.

Figura 4 – Relatórios de resultado individualizado (Wordwall)

Resultados por aluno		CLASSIFICAR POR	<input checked="" type="radio"/> Envio	<input type="radio"/> Nome	<input type="radio"/> Correto + Tempo	
Aluno	Enviado					
Arthur Candeia	17:27 - 12 mai 2023	950	8	0		
Soj289	9:44 - 13 mai 2023	800	8	0		
Iaura	11:43 - 13 mai 2023	750	8	0		
Cecilia	19:33 - 13 mai 2023	700	7	1		
Laura	19:44 - 13 mai 2023	800	8	0		
luis victor	16:27 - 14 mai 2023	900	8	0		
Heitor Dionisio Coutinho	19:50 - 14 mai 2023	1200	8	0		
Bruno da Penha Neves	9:04 - 15 mai 2023	1050	8	0		
Maria Fernanda Batista Amorim	18:28 - 15 mai 2023	900	7	1		
rub953	19:29 - 15 mai 2023	1200	8	0		
Valentina	20:32 - 15 mai 2023	1000	8	0		
João Emanuel	21:35 - 15 mai 2023	750	8	0		
Ana Sophia Moreira Alves	21:40 - 15 mai 2023	950	8	0		
Larissa Albuquerque	21:48 - 15 mai 2023	950	8	0		
Maria Gabriela	10:20 - 16 mai 2023	850	8	0		
Heitor	22:52 - 16 mai 2023	1100	8	0		
Maria Luisa Navarro H Miranda	9:38 - 17 mai 2023	400	7	1		
Larissa	12:27 - 26 mai 2023	1100	8	0		

Fonte: dados da pesquisa, a partir do *Wordwall* (2025).

Outro relatório disponibilizado é por item respondido, que detalha o desempenho da turma em relação a cada questão ou palavra apresentada. Esse relatório permite identificar quais termos ou conceitos são mais desafiadores para os alunos, oferecendo subsídios para ajustes no planejamento pedagógico. Todos esses relatórios podem ser exportados em formato de planilhas: uma com dados individuais por aluno e outra com dados agregados por pergunta. Essa funcionalidade facilita a análise detalhada e a comparação dos resultados, permitindo uma avaliação mais precisa do impacto das atividades interativas no aprendizado.

Figura 5 – Relatórios de resultado por questão (Wordwall)

Resultados por pergunta		CLASSIFICAR POR	<input checked="" type="radio"/> Número	<input type="radio"/> Correto	<input type="radio"/> Incorreto	
Pergunta	Correto					
1▶	18			0		
2▶	17			1		
3▶	17			1		
4▶	18			0		
5▶	18			0		
6▶	18			0		
7▶	17			1		
8▶	18			0		

Fonte: dados da pesquisa, a partir do *Wordwall* (2025).

Em síntese, a análise dos relatórios da plataforma *Wordwall* proporciona uma visão

clara do desempenho dos alunos, evidenciando a eficácia das atividades interativas realizadas na plataforma. Os dados gerados nesses relatórios reforçam que um modelo de aula gamificado, quando bem planejado, proporciona resultados relevantes e diferenciados no processo de ensino-aprendizagem.

Os relatórios analíticos fornecidos pela plataforma *WordWall* constituem um valioso instrumento de avaliação e diagnóstico, oferecendo ao professor parâmetros alternativos de verificação de aprendizagem. Ao disponibilizar métricas detalhadas sobre desempenho individual e coletivo - como taxas de acerto, tempo médio de resposta e evolução comparativa entre tentativas - esses dados permitem uma análise importante do processo de aprendizagem. Especialmente, a capacidade de identificar padrões, como a melhoria progressiva na retenção vocabular e na agilidade de processamento linguístico, aspectos que frequentemente escapam aos instrumentos avaliativos tradicionais. Esses indicadores quantitativos, quando cruzados com observações qualitativas, proporcionam uma compreensão mais ampla da aquisição de conhecimentos, permitindo ao professor ajustar suas estratégias pedagógicas com base em evidências concretas do desenvolvimento do aluno.

Nesse contexto, Sefton e Galini (2022, p.15) ressaltam que o paradigma das metodologias ativas propõe uma transformação na compreensão do processo de ensino-aprendizagem, onde o aluno, além de protagonista, é responsável pela sua trajetória de construção do conhecimento e o professor atua como facilitador, promovendo experiências de aprendizagem significativas por meio da intencionalidade pedagógica. Com isso, a adoção dessas metodologias, aliada à aprendizagem baseada em jogos digitais, representa uma abordagem transformadora no cenário educacional contemporâneo — não apenas por redefinir os papéis de aluno e professor, mas por ressignificar todo o processo de ensino aprendizagem: (a) ao substituir modelos passivos por estratégias centradas na autonomia; (b) ao integrar tecnologias que convertem o erro em oportunidade de aprendizado; e (c) ao criar ambientes onde a motivação emerge da experiência ativa, não da obrigação.

Esse tipo de abordagem pedagógica não apenas incentiva a participação ativa dos alunos, mas também estimula o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI, como pensamento crítico, criatividade e resolução de problemas. Simultaneamente, o uso de jogos digitais, como o *Wordwall*, demonstra ser uma estratégia eficaz para transformar o ambiente de aprendizagem em um espaço dinâmico e interativo. Dessa forma, a convergência entre metodologias ativas e o uso de jogos digitais reforça a necessidade de repensar as práticas tradicionais, alinhando-as às demandas de um mundo cada vez mais digital e interconectado.

5 PERCURSO METODOLÓGICO

Este estudo seguiu uma abordagem aplicada, buscando gerar conhecimento para fins práticos, trata-se de uma pesquisa-ação educacional que visou promover a melhoria do processo de ensino-aprendizagem por meio do uso de uma Ferramenta Virtual de Aprendizagem (FVA), com o objetivo de aprimorar a prática educativa, além de valorizar a participação ativa dos envolvidos e a reflexão crítica sobre a realidade educacional. Tratou-se, portanto, de uma pesquisa-ação educacional que de acordo com Kemmis e McTaggart (1988, p. 10), compreende "um ciclo de planejamento, ação, observação e reflexão, conduzido por professores e outros envolvidos no contexto educacional, com o objetivo de melhorar a prática e entender as condições em que ocorre".

Diante dos aspectos apresentados, esta foi a metodologia norteadora desta pesquisa fornecendo uma estrutura adequada para a condução do estudo e a obtenção de resultados consistentes. Visto que a pesquisa-ação, de acordo com Stringer:

É um processo contínuo que envolve a colaboração entre pesquisadores e educadores, com o objetivo de compreender e melhorar a prática educativa. É um método participativo que busca envolver os professores como agentes de transformação, promovendo a reflexão crítica e ação deliberada para enfrentar desafios educacionais. (Stringer, 2013, p.3)

Depreende-se, portanto, a pesquisa-ação como sendo ideal quando há intenção deliberada de promover uma transformação dentro da escola, neste caso, uma mudança tecnológica, de hábitos e/ou padrões educacionais. Portanto, esta sendo de natureza aplicada e abordagem qualitativa, incorpora também análises quantitativas com tratamento estatístico de dados para mensurar os impactos das intervenções realizadas, combinando a interpretação dos dados qualitativos com a precisão das métricas quantitativas.

As TDICs são vistas como as mais adequadas ferramentas no intuito de atingir os alunos da geração alpha, sendo essa a geração que se enquadra no público-alvo desta pesquisa. Os alphas, de acordo com McCrindle e Fell (2021), são compostos pelos nascidos a partir do ano de 2010, ou seja, são os alunos que hoje estão nos anos iniciais do ensino fundamental, e por já apresentam perfil incompatível com o modelo tradicional de ensino, pois são considerados nativos digitais.

Esta pesquisa-ação, por envolver a participação de crianças, seguiu os princípios éticos estabelecidos pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP)¹³ por meio da Plataforma

¹³ Projeto aprovado sob o nº: 85135224.1.0000.5188

Brasil. Para garantir a proteção dos participantes, foram adotadas medidas como a preservação das identidades e imagens das crianças, evitando a divulgação de dados pessoais ou visuais que permitissem sua identificação. Além disso, todos os pais ou responsáveis legais assinaram Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), autorizando a participação dos menores de forma voluntária e consciente, e os menores assinaram o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido. Esses cuidados visam assegurar o respeito à dignidade, privacidade e bem-estar das crianças, alinhando-se às diretrizes éticas da pesquisa envolvendo seres humanos.

A geração de dados desta pesquisa foi conduzida na Escola Municipal de Ensino Infantil e Ensino Fundamental José Peregrino de Carvalho, localizada na Rua Carneiro Campos, s/n - Ilha do Bispo, João Pessoa, e envolveu três turmas de 2º ano do Ensino Fundamental totalizando 92 alunos. A escola funciona em regime integral, com os alunos ingressando às 7:00 e permanecendo até às 17:00. Nesse modelo, a gestão pedagógica da escola não permite a atribuição de tarefas escolares para serem realizadas no domicílio, de modo que todas as atividades pedagógicas são desenvolvidas exclusivamente no ambiente escolar.

A escolha do 2º ano do Ensino Fundamental como público-alvo desta pesquisa-ação fundamentou-se no fato de que os discentes dessa etapa se encontram em fase de consolidação das competências de leitura e escrita, sem ainda terem completado o processo de alfabetização, conforme determinado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o que possibilitou investigar como as metodologias de ensino influenciam a progressão dos educandos em um estágio ainda não totalmente consolidado.

Outro aspecto relevante diz respeito ao regime de tempo integral adotado pela Escola Municipal de Ensino Infantil e Ensino Fundamental José Peregrino de Carvalho, no qual todas as atividades pedagógicas são realizadas exclusivamente no ambiente escolar, sem a atribuição de tarefas domiciliares. Essa particularidade ofereceu um contexto controlado para a geração de dados, minimizando interferências externas, o que assegurou que as variáveis analisadas estivessem diretamente relacionadas às práticas propostas.

Considerando a rotina escolar, as atividades da pesquisa foram realizadas em um espaço denominado “Sala Google”, o ambiente estava totalmente equipado para a intervenção, dispondo de recursos tecnológicos (lousa interativa, projetor e *smart TV*), mobiliário para 40 alunos, 60 *chromebooks*, climatização adequada e um professor/instrutor responsável por acompanhar todas as atividades realizadas no espaço, garantindo assim as condições ideais para aplicação da proposta pedagógica.

Figura 6 – Sala Google EMAI José Peregrino de Carvalho



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Cada turma dispunha de 40 minutos, a cada semana para execução das atividades propostas nesta pesquisa, esse período foi organizado da seguinte forma: deslocamento da sala de aula regular para a Sala Google; distribuição e realização da primeira atividade impressa; aula expositiva tradicional ou execução das atividades na plataforma digital; distribuição e realização da segunda atividade impressa; e, por fim, retorno da Sala Google à sala de aula regular. O tempo de cada aula foi organizado e distribuído conforme apresentado na tabela a seguir:

Quadro 5- Cronograma de aulas

Atividade	Duração
Deslocamento para a Sala Google	5 minutos
Distribuição e realização da primeira atividade impressa	10 minutos
Aula expositiva ou atividades na plataforma digital	15 minutos
Distribuição e realização da segunda atividade impressa	10 minutos

Retorno à sala de aula regular	5 minutos
--------------------------------	-----------

Fonte: elaboração própria (2025).

Para a execução desta pesquisa-ação, foram conduzidas três aulas em cada turma, cada uma realizada em seu respectivo horário conforme cronograma escolar. Essas aulas foram categorizadas em dois tipos distintos: as que seguiram o modelo expositivo tradicional, denominadas neste estudo como aulas TIPO A, e as que utilizaram a plataforma *Wordwall*, classificadas como aulas TIPO B, divididas dessa maneira foi possível comparar a eficácia das abordagens adotadas.

Cada aula foi aplicada com um intervalo de uma semana entre uma e outra, aconteceram nos dias 22 de abril, 29 de abril e 06 de maio de 2025, garantindo tempo suficiente para a assimilação dos conteúdos e a preparação das atividades subsequentes. Para a execução de ambos os tipos de aula, independentemente de serem TIPO A ou B, foi realizado um planejamento e preparação prévia, que incluiu a análise do vocabulário apresentado pelo livro didático adotado pela escola, neste caso, o livro *Learning Together 2* da editora SM (Melo; Baccarin; Lima Jr, 2021), bem como a elaboração das atividades impressas e das atividades interativas na plataforma *Wordwall*. Essa organização visou assegurar a coerência e a eficácia das abordagens pedagógicas adotadas.

A seguinte sequência didática foi aplicada nas três turmas do 2º ano, identificadas como turmas 1, 2 e 3. As atividades foram distribuídas de forma alternada entre os modelos de aula TIPO A (expositiva tradicional) e TIPO B (com o uso da plataforma *Wordwall*), seguindo a seguinte organização: na primeira aula, a turma 1 participou de uma aula TIPO A, enquanto as turmas 2 e 3 tiveram aulas TIPO B; na segunda aula, a turma 2 foi submetida ao modelo TIPO A, e as turmas 1 e 3 ao modelo TIPO B; por fim, na terceira aula, a turma 3 realizou uma aula TIPO A, e as turmas 1 e 2 participaram de aulas TIPO B. Essa distribuição alternada permitiu uma comparação equilibrada entre os dois modelos de ensino, conforme a tabela a seguir:

Quadro 6- Rodízio de metodologias utilizadas

Aula	Turma 1	Turma 2	Turma 3
AULA 1	TIPO A	TIPO B	TIPO B
AULA 2	TIPO B	TIPO A	TIPO B
AULA 3	TIPO B	TIPO B	TIPO A

Fonte: elaboração própria (2025).

5.1 AULA 1

A AULA 1 teve como conteúdo programático um grupo de palavras relacionadas a partes do corpo em inglês que constam na unidade WELCOME do livro didático mais precisamente na página 10, sendo elas: *foot, arm, leg, mouth, nose, eye, ear e head*.

Na TURMA 1 foi aplicada a aula expositiva, planejada e executada da seguinte forma: ao chegarem à sala de aula, os alunos acomodaram-se em seus lugares e foram imediatamente solicitados a realizar a atividade impressa preparada sobre o vocabulário que seria abordado. Em seguida, a professora conduziu a aula da seguinte maneira: apresentou imagens impressas que representavam cada uma das palavras do grupo, pronunciando-as uma a uma enquanto os alunos apenas escutavam. Após essa etapa, as imagens foram mostradas novamente, e os alunos foram solicitados a repetir cada palavra em voz alta. Após aproximadamente 15 minutos, os alunos realizaram novamente a mesma atividade impressa. Finalmente, retornaram à sala de aula regular para dar continuidade às demais atividades do dia.

Durante a aplicação da AULA 1 na TURMA 1 participaram 19 alunos, foi possível observar que, embora a professora tenha seguido a sequência didática sugerida, parte dos alunos apresentou sinais de dispersão, observados em conversas paralelas e dificuldade em manter a atenção contínua durante a repetição do vocabulário. Esse comportamento, ainda que pontual, pode ter influenciado a assimilação dos termos em inglês, uma vez que a metodologia adotada exigia concentração durante a fase de escuta e repetição, tal comportamento deixou evidente a necessidade de estratégias complementares — como interações mais lúdicas ou divisão em pequenos grupos — para engajar os alunos nessa faixa etária, cuja capacidade de atenção prolongada ainda está em desenvolvimento.

Já os alunos das turmas 2 e 3, após se acomodarem na sala de aula, também realizaram a atividade impressa inicial. No entanto, em seguida, participaram de 15 minutos de quatro atividades interativas na plataforma *Wordwall* que foram as seguintes: jogo da memória, associação, frutas voadoras e avião. Nessas atividades, foi possível ver as imagens, ouvir as palavras e visualizar a escrita de cada uma das palavras do grupo estudado, utilizando individualmente um Chromebook. Durante esse período, os alunos tiveram a oportunidade de interagir de maneira autônoma e ativa, podendo repetir estas atividades quantas vezes desejasse dentro do tempo estipulado. Após essa etapa interativa, os alunos também repetiram a atividade impressa e, por fim, retornaram à sala de aula regular.

Os alunos das Turmas 2 realizaram as atividades interativas na plataforma *Wordwall* após o período de ambientação – momento destinado ao relaxamento pós-almoço – o que pareceu contribuir para um engajamento mais tranquilo e concentrado, demonstraram

atenção prolongada durante a execução das tarefas, participaram deste momento um total de 20 alunos. Contudo, como era seu primeiro contato com a plataforma Wordwall, parte do tempo inicial foi dedicada à familiarização com a ferramenta, resultando em um tempo de execução não previsto na etapa de interação digital, neste momento participaram um total de 20 alunos. Apesar desse ajuste necessário, a utilização da plataforma potencializou a exposição ao vocabulário, permitindo que os alunos revisitassem as palavras de forma autônoma e lúdica. Essa dinâmica, aliada à possibilidade de repetição das atividades conforme seu próprio ritmo, pareceu favorecer uma aprendizagem mais ativa e engajadora, visto que não foi observado nenhum dos alunos abrindo outros programas, plataformas, sites, ou qualquer outra possibilidade nos Chromebooks que estavam sendo utilizados. Ao final, a reaplicação da atividade impressa serviu como parâmetro comparativo para avaliar a retenção do conteúdo.

A Turma 3 igualmente demandou adaptações no cronograma previsto para a execução das atividades interativas, esta turma desenvolveu as atividades em um contexto temporal distinto da Turma 2, realizando-as no período pós-recreio e lanche da tarde, o que também antecede o horário de saída, um total de 18 alunos participaram deste momento. Embora a utilização da plataforma Wordwall não tenha sido prejudicada - mantendo-se os níveis de interação e foco observados na Turma 2, com ausência de desvios para outras plataformas ou aplicativos - observou-se uma redução significativa na qualidade da atenção durante a fase de reaplicação da atividade impressa, o que pode ter interferido no resultado final desta aula.

Quadro 7- Planejamento Aula 1

Etapas	Turma 2 - Aula expositiva	Turmas 1 e 3 - Com <i>Wordwall</i>
1. Chegada à sala de aula	Alunos acomodam-se e realizam a atividade impressa inicial sobre o vocabulário.	Alunos acomodam-se e realizam a atividade impressa inicial sobre o vocabulário.
2. Apresentação do vocabulário	Professora apresenta imagens impressas correspondentes às palavras do grupo (foot, arm, leg, mouth, nose, eye, ear, head) e as pronuncia enquanto os alunos escutam.	Alunos acessam a plataforma <i>Wordwall</i> e realizam atividades interativas com imagens, áudio e escrita das palavras (foot, arm, leg, mouth, nose, eye, ear, head).
3. Prática oral	Professora reapresenta as imagens e solicita que os alunos repitam as palavras em voz alta.	Alunos interagem de forma autônoma e ativa na plataforma, podendo repetir as atividades quantas vezes quiserem no tempo estipulado.
4. Revisão	Após 15 minutos de exposição, alunos realizam novamente a atividade impressa.	Após 15 minutos de interação na plataforma, alunos realizam novamente a atividade impressa.

5. Retorno	Alunos retornam à sala regular para continuidade das atividades do dia.	Alunos retornam à sala regular para continuidade das atividades do dia.
-------------------	---	---

Fonte: elaboração própria (2025).

5.1.1 Atividades Aula 1

A atividade impressa de múltipla escolha com imagens realizada no início e no final da aula 1, tanto nas aulas TIPO A quanto nas aulas TIPO B, teve como objetivo de ser uma avaliação diagnóstica do aprendizado do vocabulário apresentado nos dois tipos de aula. Essa atividade permitiu mensurar a assimilação do conteúdo, comparando o desempenho dos alunos antes e após as intervenções didáticas.

A estrutura de múltipla escolha com imagens nesta atividade combinou representações visuais e textuais, tornando o processo mais acessível a todos os alunos, inclusive àqueles com dificuldades de leitura. A simplicidade e a objetividade da atividade permitiram uma avaliação rápida e eficiente, o que proporcionou a coleta dados concretos sobre o progresso dos alunos.

Ao chegar em sala a atividade foi apresentada e explicada como sendo apenas um exercício preliminar e que os alunos não se preocupassem com erros e acertos tampouco com a necessidade de apresentar apenas respostas corretas. Foi recomendado aos alunos que observassem as imagens e selecionassem a palavra que julgassem corresponder ao conteúdo visual apresentado. Posteriormente, quando a atividade foi retomada após a exposição dos conteúdos, os alunos demonstraram, de forma espontânea, maior empenho em recordar e identificar corretamente a palavra associada a cada imagem, evidenciando o impacto das atividades realizadas.

Figura 7 – Atividade impressa Aula 1

LT - UNIT 0 - 2º ANO / BODY PARTS 4		Date: _____	Name: _____		
1.		A <input type="checkbox"/> LEG B <input type="checkbox"/> EYE C <input type="checkbox"/> FOOT D <input type="checkbox"/> EAR	6.		A <input type="checkbox"/> FOOT B <input type="checkbox"/> LEG C <input type="checkbox"/> EYE D <input type="checkbox"/> NOSE
2.		A <input type="checkbox"/> FOOT B <input type="checkbox"/> ARM C <input type="checkbox"/> EAR D <input type="checkbox"/> HEAD	7.		A <input type="checkbox"/> EAR B <input type="checkbox"/> HEAD C <input type="checkbox"/> EYE D <input type="checkbox"/> MOUTH
3.		A <input type="checkbox"/> LEG B <input type="checkbox"/> MOUTH C <input type="checkbox"/> NOSE D <input type="checkbox"/> ARM	8.		A <input type="checkbox"/> MOUTH B <input type="checkbox"/> FOOT C <input type="checkbox"/> HEAD D <input type="checkbox"/> LEG
4.		A <input type="checkbox"/> MOUTH B <input type="checkbox"/> HEAD C <input type="checkbox"/> FOOT D <input type="checkbox"/> EYE	5.		A <input type="checkbox"/> EYE B <input type="checkbox"/> EAR C <input type="checkbox"/> HEAD D <input type="checkbox"/> NOSE

Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

Já atividade expositiva realizada na aula tipo A, que nesta aula foi na TURMA 1, consistiu em uma sequência didática onde a professora apresentou imagens impressas e pronunciou as palavras, enquanto os alunos apenas escutavam. Essa etapa permitiu que os estudantes tivessem uma exposição inicial ao novo vocabulário, associando as palavras às imagens. Em seguida, ao mostrar novamente as imagens e pedir que os alunos repetissem as palavras em voz alta, a professora incentivou o reconhecimento auditivo e a prática da pronúncia, ajudando na fixação e na familiarização com os sons.

No entanto, a passividade dos alunos, e o fato de que nem todos aprendem da mesma forma, e alguns podem ter mais dificuldade em memorizar as palavras apenas ouvindo e repetindo pode ter dificultado a retenção do vocabulário a longo prazo, embora o tempo dedicado à repetição e prática do vocabulário apresentado, tanto na aula tipo A quanto na tipo B, seja o mesmo.

Figura 8 – Flashcards Aula 01



Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

As TURMAS 2 e 3, precisaram se deslocar para a sala Google, onde os chromebooks já estavam ligados e logados nas atividades, ao entrarem na sala com auxílio do projetor foi exibido como abrir e acessar cada atividade, nesse momento participaram da aula Tipo B, dentre as 34 atividades possíveis no *Wordwall*, foram escolhidas e

planejadas quatro para serem realizadas com a plataforma, a primeira delas foi o “Jogo da Memória” por sua eficácia na associação imagem-palavra-som, promovendo a memorização por meio da aprendizagem multimodal, essa ludicidade da atividade aumentou o engajamento dos alunos, além disso, o jogo estimula tanto a memória de curto prazo, ao exigir a localização de pares, quanto a memória de longo prazo, por meio da repetição contextualizada. A atividade também possibilitou desenvolver habilidades cognitivas, como atenção, reconhecimento de padrões e recuperação ativa da informação.

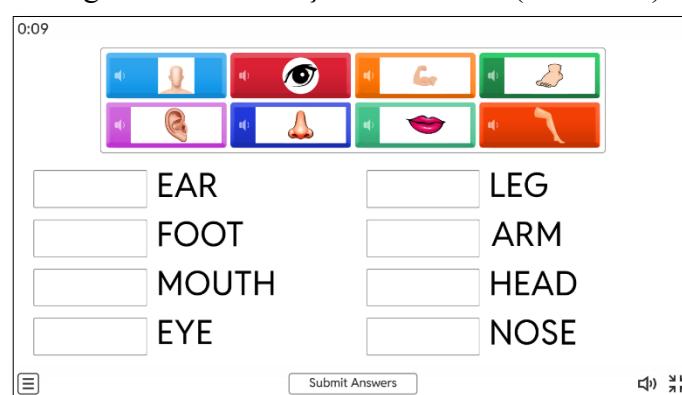
Figura 9– Jogo da memória (Wordwall)



Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

A segunda atividade interativa foi “Associação de Palavras” após o “Jogo da Memória”, que foi escolhida por promover a progressão das estratégias cognitivas, assegurando uma transição gradual do reconhecimento inicial para a fixação ativa do vocabulário. A atividade de associação demanda um processamento cognitivo mais complexo do que o jogo da memória, exigindo que os alunos relacionassem de maneira consciente os termos aprendidos às suas representações corretas. Esse processo reforçou a consolidação semântica das palavras, ampliando a compreensão e a retenção do vocabulário de forma significativa.

Figura 10– Associação de Palavras (Wordwall)



Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

A escolha das atividades "Frutas Voadoras" e "Avião", baseadas na associação de palavras e imagens, promoveram um aumento gradual da complexidade cognitiva e motora, consolidando o aprendizado de forma dinâmica. Após a atividade 1 Jogo da Memória e a atividade 2 de associação de palavras estática, essas propostas interativas ampliaram o desafio, exigindo dos alunos não apenas o reconhecimento do vocabulário, mas também a tomada de decisão rápida e precisa para associar palavras e imagens.

A atividade "Frutas Voadoras" introduziu um elemento de velocidade e resposta motora, trabalhando a atenção seletiva e o reconhecimento visual imediato. Já a atividade "Avião" incorpora a coordenação viso-motora, o que requisiitou dos alunos a leitura das palavras e direção do avião à imagem correspondente, o que reforçou a associação visual de maneira mais divertida.

Figura 11 – Frutas Voadoras (*Wordwall*)



Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

Figura 12 – Avião (*Wordwall*)



Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

Essa sequência — Jogo da Memória → Associação Palavras → Frutas Voadoras → Avião — seguiu uma progressão estruturada, transitando do reconhecimento passivo para a interação ativa e desafiadora, o que evitou a mecanização e promoveu um aprendizado mais natural mesmo com tempo de 15 minutos, observou-se que os alunos manifestaram interesse em prolongar o período de uso da plataforma. Enquanto alguns conseguiram repetir as atividades mais de uma vez, outros realizaram cada tarefa apenas uma vez, o que reforça a demanda por maior tempo de interação para consolidar o aprendizado ou redução do número de atividades.

5.2 AULA 2

A AULA 2 abordou palavras relacionadas ao tema "*People at School*", foram elas: principal, secretary, janitor, librarian, cook e teacher, que no livro didático encontram-se nas páginas 18 e 19.

Na TURMA 2, foi aplicada a aula expositiva, assim como aconteceu com a turma 1 na aula 1, executada seguindo o mesmo padrão: ao chegarem à sala de aula, os alunos acomodaram-se em seus lugares e foram imediatamente solicitados a realizar a atividade impressa preparada sobre o vocabulário que seria abordado. Em seguida, a professora conduziu a aula apresentando imagens impressas que representavam cada uma das palavras do grupo, pronunciando-as uma a uma enquanto os alunos apenas escutavam. Após essa etapa, as imagens foram mostradas novamente, e os alunos foram solicitados a repetir cada palavra em voz alta. Após aproximadamente 15 minutos, os alunos realizaram novamente a mesma atividade impressa. Finalmente, retornaram à sala de aula regular para dar continuidade às demais atividades do dia.

Nesta aula com a Turma 2, com a presença de 15 alunos, notou-se também que,

embora o planejamento pedagógico tenha sido executado conforme o previsto, parte dos alunos demonstrou dificuldades em manter o foco, observadas por interações alheias ao conteúdo e reduzida participação durante exercícios de repetição. Esse comportamento sugere que, embora a abordagem adotada priorizasse a memorização por meio de repetição, a efetividade do processo pode ter sido limitada pela baixa retenção atencional, comum em estágios iniciais de aprendizagem.

Já os alunos das TURMAS 1 e 3, previa-se que após se acomodarem na sala de aula, também seguissem o mesmo procedimento das turmas 2 e 3 na ocasião da aula 1, que chegassem na sala google, já realizassem a atividade impressa inicial; e em seguida, participassem de 15 minutos de atividades interativas na plataforma *Wordwall*, onde seria possível ver as imagens, ouvir as palavras e visualizar a escrita de cada uma das palavras do grupo estudado, utilizando individualmente um Chromebook. Durante esse período, os alunos tivessem a oportunidade de interagir de maneira autônoma e ativa, com a possibilidade de repetir estas atividades quantas vezes desejasse dentro do tempo estipulado. Após essa etapa interativa, os alunos também repetissem a atividade impressa e, por fim, retornassem à sala de aula regular.

A Turma 1, com 16 alunos presentes, realizou as atividades em um horário pós-intervalo – período no qual, conforme observado na Aula 1, tende a ocorrer maior disperção de atenção entre os alunos. Nessa ocasião, registrou-se uma divergência logística em relação ao planejamento original para as Turmas 1 e 3. Em virtude da decisão da professora regente de não aguardar em sala de aula, os alunos foram conduzidos diretamente à sala Google, sem os materiais necessários para a etapa da atividade impressa inicial. Essa circunstância exigiu uma reconfiguração da dinâmica da aula, limitando-a à exploração interativa na plataforma *Wordwall* e à aplicação de uma única atividade impressa ao final, após o retorno à sala regular.

Essa supressão da atividade impressa inicial não apenas alterou a estrutura pedagógica planejada, mas também eliminou a possibilidade de comparação direta de resultados com as demais turmas que seguiram o protocolo completo. Embora a etapa digital tenha mantido seu caráter lúdico e autônomo, a ausência da atividade inicial impede uma análise da evolução individual e coletiva no domínio do vocabulário. Evidenciando, portanto, a importância de seguir fluxo estabelecido e do cumprimento daquilo que previamente foi acordado com a equipe docente, garantindo tanto a disponibilidade de materiais quanto a coordenação adequada dos tempos de transição entre ambientes.

A Turma 3, com 17 alunos presentes no primeiro horário após o período de ambientação – momento destinado ao relaxamento pós-almoço – seguiu o planejamento,

realizando de forma estruturada as três etapas previstas: (1) atividade impressa inicial, (2) interação autônoma de 15 minutos na plataforma Wordwall e (3) atividade impressa final para consolidação.

Diferentemente da Turma 1, os alunos desta turma já estavam em seu segundo contato com a plataforma, o que possibilitou observar maior familiaridade na navegação entre as atividades. Essa experiência prévia permitiu que explorassem os recursos de forma mais eficiente, aproveitando melhor a possibilidade de repetição das atividades dentro do tempo estipulado. Tal domínio operacional pode ter contribuído para um engajamento mais consistente, já que os alunos puderam revisitar os conteúdos conforme suas necessidades individuais.

Quadro 8- Planejamento Aula 2

Etapas	Turma 2 – Aula expositiva	Turmas 1 e 3 – Com <i>Wordwall</i>
1. Chegada à sala de aula	Alunos acomodam-se e realizam a atividade impressa inicial sobre o vocabulário.	Alunos acomodam-se e realizam a atividade impressa inicial sobre o vocabulário.
2. Apresentação do vocabulário	Professora apresenta imagens impressas correspondentes às palavras do grupo (principal, secretary, janitor, librarian, cook, teacher) e as pronúncia enquanto os alunos escutam.	Alunos acessam a plataforma <i>Wordwall</i> e realizam atividades interativas com imagens, áudio e escrita das palavras (principal, secretary, janitor, librarian, cook, teacher).
3. Prática oral	Professora reapresenta as imagens e solicita que os alunos repitam as palavras em voz alta.	Alunos interagem de forma autônoma e ativa na plataforma, podendo repetir as atividades quantas vezes quiserem no tempo estipulado.
4. Revisão	Após 15 minutos de exposição, alunos realizam novamente a atividade impressa.	Após 15 minutos de interação na plataforma, alunos realizam novamente a atividade impressa.
5. Retorno	Alunos retornam à sala regular para continuidade das atividades do dia.	Alunos retornam à sala regular para continuidade das atividades do dia.

Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

5.2.1 ATIVIDADES AULA 2

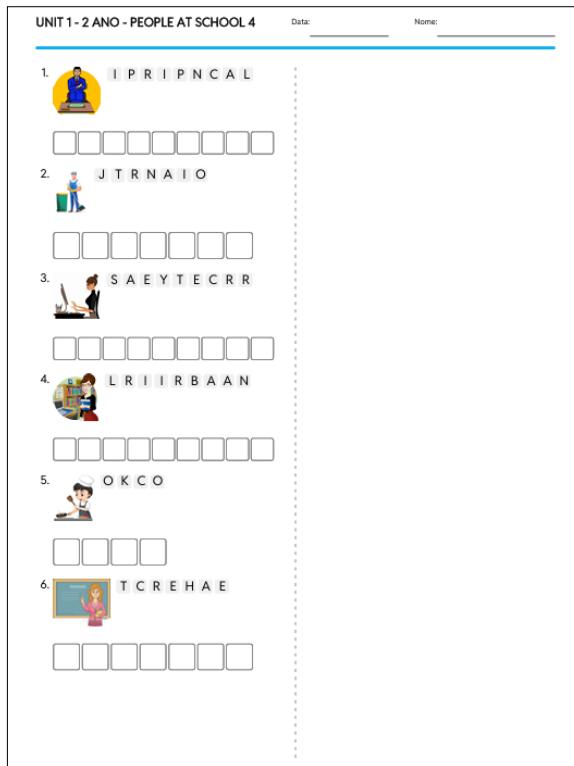
A atividade impressa selecionada para a Aula 2 aplicada nas três turmas consistiu em um anagrama, no qual os alunos visualizavam imagens representativas do vocabulário a ser estudado (principal, secretary, janitor, librarian, cook e teacher), também podiam ver as letras de cada palavra de forma embaralhada, cabendo a eles organizarem-nas corretamente.

Embora a atividade de anagrama tenha sido concebida para estimular o

reconhecimento visual e a consolidação ortográfica de forma interativa – mobilizando habilidades cognitivas como identificação de padrões e associação fonema-grafema – em sua aplicação prática observou-se desafios significativos junto aos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. De acordo com a BNCC, o processo de alfabetização nesta etapa ainda está em consolidação, concluindo-se apenas ao final do 3º ano, o que impactou diretamente a execução da atividade impressa.

Os alunos demonstraram algumas dificuldades além do simples reconhecimento lexical: a necessidade de ordenar as letras corretamente exigia um domínio da escrita alfabética que a maioria ainda não possui plenamente. Embora o aspecto lúdico do anagrama tenha mantido o engajamento dos alunos, a complexidade da atividade – originalmente planejada para verificar progresso entre as etapas inicial e final da aula – ultrapassou o estágio de desenvolvimento da turma. Isso comprometeu a eficácia da tarefa enquanto instrumento de avaliação diagnóstica e formativa, uma vez que grande parte dos alunos não conseguiu reorganizar as letras mesmo após a exposição ao conteúdo — seja por meio da explicação docente ou da plataforma Wordwall.

Figura 13 – Atividade impressa Aula 02



Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

Para aula expositiva o padrão continuou o mesmo da aula 1 a atividade foi conduzida

com o uso de imagens impressas que ilustravam cada uma das palavras do vocabulário, sendo cada uma delas pronunciada individualmente pela professora enquanto os alunos apenas ouviam, isto permitiu um primeiro contato com o vocabulário de forma visualmente apoiada; em seguida, a professora reapresentou as imagens, solicitando que os alunos repetissem cada palavra em voz alta, a repetição oral desempenhou um papel na retenção e consolidação do novo vocabulário.

Contudo, essa escuta passiva dos alunos, juntamente com o fator da aprendizagem variar entre os indivíduos, pode ter limitado a retenção do vocabulário a longo prazo. Alguns alunos podem enfrentar maiores dificuldades para memorizar as palavras quando a abordagem não considerar diferentes estilos de aprendizagem, outra parte dos alunos, pode necessitar de métodos mais dinâmicos ou multissensoriais para consolidar novos conhecimentos.

Figura 14 – Flashcards Aula 02



Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

Para a Aula 2, foi realizada uma redução no número de atividades interativas na plataforma Wordwall (de quatro para três), a decisão de reduzir o número de atividades decorreu de dificuldades identificadas durante a Aula 1, onde se observou que: o tempo necessário para a realização completa das atividades com repetições excedia o planejado; e muitos alunos demonstraram desejo de mais tempo de processamento e repetição. Esta adaptação didática objetivou otimizar o tempo disponível, permitindo ciclos de prática mais eficientes.

As atividades interativas selecionadas para as turmas 1 e 3 foram: 'Reorganize', 'Game Show de TV' e 'Perseguição no Labirinto'. Essa seleção considerou critérios pedagógicos específicos analisados durante o planejamento, incluindo a diversificação das atividades

ofertadas pela plataforma dando aos alunos a possibilidade de conhecer o maior número de atividades possíveis e alcançar os objetivos de aprendizagem estabelecidos.

A primeira a ser realizada foi a atividade "Reorganize" que foi selecionada por promover o envolvimento ativo dos alunos no processo de aprendizagem, facilitando a associação correta entre palavras e imagens. Os alunos visualizaram pares de palavras e imagens desorganizados, devendo reorganizá-los adequadamente arrastando com o mouse a palavra para junto da imagem correspondente. Ao julgar as respostas corretas, enviavam-nas para correção imediata pela plataforma, esse feedback automático desempenhou um papel importante, pois permitiu a correção autônoma e imediata dos erros, favorecendo a reflexão no momento exato da atividade.

Ao manipular os pares e decidir sobre as correspondências corretas, os alunos ativaram a memória visual e semântica, fortalecendo a conexão entre as palavras estudadas e seus significados. Além disso, permitiu que os alunos testassem hipóteses sobre as palavras e imagens.

Figura 15 – Reorganize (Wordwall)



Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

A segunda atividade "Game Show de TV Quiz" da aula 2 foi selecionada com intuito de incorporar elementos de gamificação para estimulando a participação ainda mais ativa dos alunos. Nessa atividade, os estudantes eram expostos a imagens e deviam selecionar a palavra correspondente entre quatro opções disponíveis, além disso, haviam rodadas bônus, nas quais os alunos podiam ganhar ou perder pontos ao escolher cartas aleatórias, o que ampliava o nível de atenção, com objetivo de encontrar sempre a carta de maior valor para somar mais pontos.

Do ponto de vista didático, essa atividade desenvolveu a habilidade de reconhecimento

rápido de palavras e imagens, contribuindo para a consolidação do vocabulário. O formato de questões de múltipla escolha exigiu que os alunos avaliassem criticamente as opções antes de selecionar a resposta correta, promovendo um processo de reflexão e tomada de decisão.

A somatória de pontos desempenhou um papel significativo, criando um ambiente desafiador que estimulou o interesse e a persistência dos alunos. O acúmulo pontos, aliado ao suspense gerado pelas cartas bônus, manteve os estudantes engajados e atentos ao longo da atividade.

O feedback imediato proporcionado pela plataforma permitiu que os alunos identificassem seus acertos e erros no momento da execução da atividade, possibilitando correções instantâneas e a aprendizagem por tentativa e erro. Essa atividade fomentou a memorização das palavras trabalhadas e aumentou a confiança dos alunos ao testarem seus conhecimentos.

Figura 16 – Game Show de TV Quiz (Wordwall)



Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

A última atividade planejada para esta aula foi a "Perseguição no Labirinto" inspirada no clássico jogo *Pac-Man* da década de 80, tinha como objetivo que os alunos conduzissem o personagem por um labirinto até a palavra correta correspondente à imagem exibida, evitando os “monstrinhos” para não perder a rodada, e ao oferecer uma experiência de aprendizagem gamificada, possibilitou a integração de habilidades cognitivas e motoras ao reconhecimento

de vocabulário.

Além disso, a necessidade de selecionar a palavra correta para avançar no jogo reforçou a memorização do vocabulário de maneira natural e repetitiva, sem tornar o processo monótono. A navegação pelo labirinto e a fuga dos “monstrinhos” também contribuíram para o desenvolvimento de habilidades como atenção, coordenação motora e pensamento estratégico. O elemento desafiador presente na atividade aumentou o envolvimento dos alunos, incentivando múltiplas tentativas e, consequentemente, a exposição repetida ao vocabulário.

Por fim, atividades que simulam jogos clássicos têm alto potencial de engajamento, o que neste caso proporcionou um ambiente de aprendizado descontraído. Dessa forma, a atividade "Perseguição no Labirinto" destacou-se como uma estratégia pedagógica eficaz para a consolidação do vocabulário estudado, evidenciando sua capacidade de manter a atenção e o interesse dos alunos no objetivo de aprendizagem estabelecido.

Figura 17 – Perseguição no Labirinto (Wordwall)



Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025)

No transcorrer da realização das três atividades planejadas na plataforma Wordwall para a Aula 2, constatou-se que os alunos mantiveram-se concentrados na execução das atividades propostas, sem dispersões ou tentativas de acessar outros jogos ou plataformas online. Esse comportamento evidenciou não apenas o engajamento dos alunos, mas também a eficácia da ferramenta em assegurar a manutenção do foco nos objetivos pedagógicos.

5.3 AULA 3

A terceira aula da sequência didática teve como tema do novo grupo de palavras "*birthday party*": *cake, candles, party hat, present, soft drink e orange juice*. Assim como nas aulas anteriores, a metodologia adotada variou entre as turmas, permitindo a observação de diferentes abordagens no ensino de vocabulário.

Na Turma 3, foi aplicada a aula expositiva tradicional, ou seja, o tipo A. Inicialmente, ao chegarem à sala Google, os alunos se acomodaram e foram solicitados a realizar a atividade impressa sobre o vocabulário a ser abordado, da mesma maneira que aconteceu nas aulas anteriores. Em seguida, a professora conduziu a aula apresentando imagens impressas correspondentes a cada uma das palavras, pronunciando-as enquanto os alunos apenas escutavam. Posteriormente, as mesmas imagens foram reapresentadas, e os alunos foram convidados a repetir a pronúncia das palavras. Após aproximadamente 15 minutos de exposição ao conteúdo, os estudantes realizaram novamente a atividade impressa e, ao final, retornaram à sala de aula regular, sem alterações em relação as outras aulas aplicadas do Tipo A.

Ao observar a execução do planejamento estabelecido para a Turma 3, verificou-se que, apesar da condução da aula ter seguido o planejamento pedagógico estabelecido, alguns dos 17 alunos presentes apresentaram oscilação na atenção durante as atividades. Essa dispersão manifestou-se por meio de interações paralelas ao conteúdo e menor engajamento nos exercícios de repetição propostos. Essa dinâmica reforçou a necessidade de adaptar metodologias que equilibrem repetição e estímulo à participação ativa, a fim de otimizar a consolidação do conteúdo.

Nas Turmas 1 e 2 foram aplicadas as aulas tipo B, o procedimento inicial foi semelhante ao da Turma 3: os alunos, ao chegarem à sala Google, realizaram a atividade impressa. No entanto, após concluírem a atividade inicial, tiveram 15 minutos para realizar quatro atividades interativas na plataforma Wordwall. Cada aluno, de forma autônoma e ativa, utilizou um Chromebook individualmente, podendo repetir os exercícios quantas vezes desejasse dentro do tempo estipulado. Após esse período interativo, os alunos repetiram a atividade impressa e retornaram à sala de aula regular, apesar de aparentemente sem muitas alterações na aula tipo B, as modificações entre uma aula e outra ficam evidentes na escolha e no planejamento das atividades interativas que trouxeram diversidade, motivação, engajamento e muita ludicidade.

A observação das turmas 1 (20 alunos) e 2 (19 alunos) revelou uma execução plenamente satisfatória das atividades na plataforma WordWall, sem registros de

intercorrências durante sua realização. Cabe destacar que, por tratar-se do segundo contato desses grupos com a plataforma Wordwall, observou-se significativa fluidez na transição entre as atividades, notada tanto na familiaridade com os comandos quanto na autonomia demonstrada durante a resolução das atividades. Essa prévia experiência resultou na otimização do tempo estabelecido. Tais evidências corroboram a premissa de que a exposição progressiva a ambientes virtuais de aprendizagem potencializa a eficiência na execução de atividades interativas, como ressaltado por Coscarelli (2016).

Quadro 9- Planejamento Aula 3

Etapas	Turma 2 - Aula expositiva	Turmas 1 e 3 - Com Wordwall
1. Chegada à sala de aula	Alunos acomodam-se e realizam a atividade impressa inicial sobre o vocabulário.	Alunos acomodam-se e realizam a atividade impressa inicial sobre o vocabulário.
2. Apresentação do vocabulário	Professora apresenta imagens impressas correspondentes às palavras do grupo (cake, candles, party hat, present, soft drink, orange juice) e as pronuncia enquanto os alunos escutam.	Alunos acessam a plataforma Wordwall e realizam atividades interativas com imagens, áudio e escrita das palavras (cake, candles, party hat, present, soft drink, orange juice).
3. Prática oral	Professora reapresenta as imagens e solicita que os alunos repitam as palavras em voz alta.	Alunos interagem de forma autônoma e ativa na plataforma, podendo repetir as atividades quantas vezes quiserem no tempo estipulado.
4. Revisão	Após 15 minutos de exposição, alunos realizam novamente a atividade impressa.	Após 15 minutos de interação na plataforma, alunos realizam novamente a atividade impressa.
5. Retorno	Alunos retornam à sala regular para continuidade das atividades do dia.	Alunos retornam à sala regular para continuidade das atividades do dia.

Fonte: elaboração própria (2025)

5.3.1 Atividades Aula 3

A atividade impressa selecionada para a aula 3 consistiu em um caça-palavras, no qual os alunos visualizavam as imagens relacionadas ao vocabulário do tema "*Birthday Party*" (*cake, candles, party hat, present, soft drink, orange juice*) e precisavam localizar as palavras correspondentes no diagrama.

Essa escolha foi planejada pelo potencial em reforçar o reconhecimento visual das palavras, estabelecendo uma associação direta entre os termos e suas representações

imagéticas. Além disso, o caça-palavras estimula a atenção e a familiarização com a grafia correta, contribuindo para a consolidação do vocabulário. Ao exigir que os alunos busquemativamente as palavras no diagrama, a atividade promove o desenvolvimento de habilidadescognitivas, como concentração e percepção visual.

Assim como nas outras aulas, esta atividade aplicada nas três turmas no momento inicial serviu como uma ferramenta diagnóstica, identificando o conhecimento prévio dos alunos. Já no momento final, a mesma atividade atuou como um recurso de consolidação, com intuito de verificar o progresso de cada aluno em relação ao grupo de palavras estudado.

Figura 18 – Atividade impressa Aula 03



Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

A atividade da aula expositiva foi estruturada da mesma maneira das aulas 1 e 2 de forma a introduzir o vocabulário do tema "*Birthday Party*" de maneira sistemática. Inicialmente, a professora apresentou imagens correspondentes a cada uma das palavras – *cake*, *candles*, *party hat*, *present*, *soft drink* e *orange juice* – pronunciando-as claramente enquanto os alunos apenas escutavam. Após essa etapa, as mesmas imagens foram reapresentadas, e os alunos repetiram as palavras em voz alta, reforçando assim tanto a

memorização quanto a correta articulação dos termos. Essa abordagem tradicional é muito mais passiva em relação aos alunos, promoveu a assimilação mais lenta e mecanizada do novo vocabulário através da combinação de estímulos visuais e auditivos.

As atividades interativas da aula três iniciaram com "Encontre a Combinação" que foi escolhida dentre as outras possibilidades da plataforma por seu potencial em promover o reconhecimento rápido e a associação eficiente entre palavras e suas respectivas representações visuais. Nessa atividade, os alunos visualizam uma palavra no topo da tela enquanto imagens relacionadas ao tema "*Birthday Party*" deslizavam automaticamente pela tela do Chromebook. Ao selecionar a imagem, os alunos recebiam feedback imediato, o que possibilitava a correção instantânea de erros e o reforço dos acertos, o que estimulou a atenção e a agilidade na tomada de decisão, favorecendo a memorização do vocabulário.

Os alunos tiveram habilidades cognitivas como reconhecimento visual, associação semântica e processamento rápido de informações instigados por essa atividade. A necessidade de escolher a imagem correta em um curto espaço de tempo promoveu a aprendizagem ativa, pois os alunos foram desafiados a tomar decisões rápidas e a refletir sobre suas respostas.

Ao aliar elementos de gamificação à aprendizagem, a atividade não apenas facilitou a fixação do conteúdo, mas também criou um ambiente propício para o desenvolvimento da autonomia e da confiança no uso do novo léxico, assim, "Encontre a Combinação" estabeleceu uma estratégia eficiente para consolidar o vocabulário.

Figura 19 – Encontre a Combinação(Wordwall)



Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

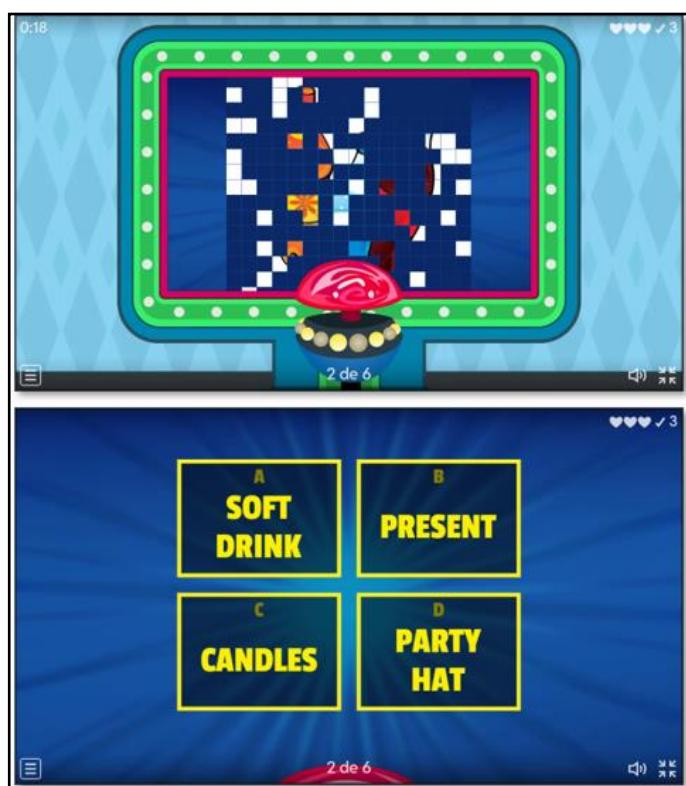
A atividade seguinte programada para a aula 3 foi "Questionário com Imagens", sendo projetada para estimular processos cognitivos avançados, como inferência, associação

semântica e tomada de decisão. Durante a atividade a imagem era revelada gradualmente, os alunos processavam as informações visuais parciais e formulavam hipóteses sobre o conteúdo apresentado, quando o aluno achava que já sabia de qual palavra se tratava a imagem ele acionava um botão na tela e era direcionado à uma outra tela com quatro alternativas de resposta, das quais deveria selecionar a opção correta, a plataforma também atribuía pontuações variáveis de acordo com a rapidez da resposta, reforçando positivamente a aprendizagem.

Essa gamificação favoreceu reconhecimento visual e a associação entre imagens e palavras, ao mesmo tempo em que aprimorou a agilidade cognitiva, uma vez que os alunos foram provocados a tomar decisões rápidas sob pressão temporal. A necessidade de formular hipóteses e validá-las em um curto espaço de tempo estimulou a capacidade de raciocínio e a análise crítica.

A combinação de elementos visuais, cognitivos e motivacionais tornou a atividade uma ferramenta eficaz, dessa forma, o "Questionário com Imagens" não apenas consolidou o vocabulário de forma envolvente, mas também promoveu o desenvolvimento de habilidades cognitivas e metacognitivas, preparando os alunos para a aplicação prática do conhecimento em contextos comunicativos mais complexos.

Figura 20 – Questionário com Imagens (Wordwall)



Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

A terceira atividade da aula 3 planejada foi "Estoura Balão" com o propósito de integrar múltiplas dimensões do aprendizado, combinando aspectos cognitivos, perceptuais e motores em um ambiente gamificado. No jogo, um trem deslizava pela tela exibindo uma palavra em um de seus vagões, enquanto balões com imagens flutuavam na parte superior. O aluno deveria identificar a imagem que correspondia semanticamente à palavra apresentada e estourar o balão correspondente, fazendo com que ele caísse dentro do vagão somando pontos para passar de nível, com isso a velocidade do trem aumentava, introduzindo um elemento de desafio temporal que demanda maior precisão e rapidez nas decisões.

A necessidade de associar palavras a imagens em um curto espaço de tempo estimulou a fluência lexical e a capacidade de síntese, o aumento progressivo da dificuldade, aliado ao feedback imediato, permitiu que os alunos ajustassem suas estratégias de forma autônoma, favorecendo a autorregulação do aprendizado, além disso, a estrutura gamificada da atividade criou um ambiente de aprendizagem que equilibra desafio e motivação, reduzindo a ansiedade associada ao erro e incentivando a persistência.

Figura 21 – Estoura Balão (Wordwall)



Fonte: Elaboração própria, a partir do *Wordwall* (2025).

Na Aula 3 o amadurecimento no domínio da ferramenta por parte dos alunos tornou-se evidente. Tendo sido este o segundo contato com este ambiente digital, os alunos demonstraram progresso tanto na navegação independente quanto na compreensão das mecânicas interativas. Essa familiarização observada resultou em uma execução mais fluida das atividades propostas, em comparação com as aulas anteriores. O engajamento observado manteve-se elevado, sem ocorrências de dispersão ou desvios de atenção.

6 ANÁLISE DOS DADOS

A análise dos dados gerados nas três aulas revelou diferenças no desempenho dos alunos conforme a metodologia utilizada. As aulas expositivas tradicionais mostraram certa estabilidade, em contraste, o uso da plataforma *Wordwall* apresentou resultados mais variáveis: no primeiro contato, os alunos enfrentaram dificuldades de adaptação, especialmente em contextos desfavoráveis, como horários pós-intervalo, resultando em desempenhos pouco expressivos. No entanto, no segundo momento de utilização da plataforma, observou-se uma melhora significativa, com efeitos estatisticamente relevantes.

Além da escolha metodológica, outros fatores influenciaram os resultados, como o planejamento das atividades e o contexto de aplicação, visto que, quando bem adaptadas e aplicadas em horários propícios, o *Wordwall* demonstrou maior eficácia em promover avanços significativos. Como instrumentos de mensuração do desempenho dos alunos, foram utilizados pré-teste e pós-teste imediato, que permitiram verificar empiricamente os progressos obtidos. Esses achados destacam a importância de considerar não apenas a metodologia, mas também variáveis como tempo de adaptação, adequação das atividades e condições de aplicação para maximizar os resultados e alcançar o objetivo proposto. A análise reforça que a integração de estratégias diversificadas, aliada a um planejamento cuidadoso, é fundamental para otimizar o processo de aprendizagem.

6.1 AULA 1

As três turmas submetidas à Aula 1 apresentaram diferenças relevantes entre elas: A Turma 1, que teve aula expositiva, apresentou o maior número de resultados "IGUAL" (7 alunos, ou 38,9% do total), apresentando o desempenho dos alunos sem grandes alterações. Os resultados "POSITIVO" (6 alunos, 33,3%) e "NEGATIVO" (5 alunos, 27,8%) foram equilibrados, indicando que, embora alguns alunos tenham melhorado, outros tiveram dificuldades em assimilar o conteúdo dessa forma.

Já as turmas que utilizaram o *Wordwall* mostraram perfis distintos. A Turma 2 obteve o melhor desempenho, com 40% dos alunos (8 no total) classificados como "POSITIVO", o que sugere que a interatividade da ferramenta pode potencializar a aprendizagem quando bem aplicada. No entanto, é importante destacar que 30% dos alunos (6) permaneceram com desempenho igual e outros 30% (6) tiveram resultados negativos, indicando que a ferramenta não foi igualmente eficaz para todos. Por outro lado, a Turma 3 apresentou um cenário menos favorável, com predominância de resultados "NEGATIVO" (7 alunos, 38,9%) e apenas

27,8% (5 alunos) na categoria "POSITIVO".

Essa discrepância entre as duas Turmas 2 e 3 que usaram o mesmo recurso pode estar vinculada ao horário em que a atividade foi aplicada na Turma 3. Observou-se que esta turma realizou a atividade no período pós-intervalo, imediatamente antes da saída da escola, momento em que foi registrada maior agitação e dificuldade de concentração por parte dos alunos. Este fator pode ter prejudicado significativamente o engajamento e a qualidade de execução da atividade impressa pós atividades na plataforma, diferentemente da Turma 2 que realizou a atividade em horário mais propício para a concentração. Tal situação sugere que, além dos aspectos metodológicos, variáveis como horário de aplicação podem exercer influência nos resultados obtidos.

Quadro 10 - Resultado Acertos/Erros - Aula 1

Turma	IGUAL	NEGATIVO	POSITIVO	Total
TURMA 1 (Expositiva)	7 (38,9%)	5 (27,8%)	6 (33,3%)	18
TURMA 2 (Wordwall)	6 (30%)	6 (30%)	8 (40%)	20
TURMA 3 (Wordwall)	6 (33,3%)	7 (38,9%)	5 (27,8%)	18

Fonte: Dados da Pesquisa

Com o objetivo de analisar comparativamente as diferentes abordagens pedagógicas aplicadas, foram calculadas as médias de desempenho de cada turma, considerando o número de acertos nas atividades pré e pós-intervenção. A partir desses dados, determinou-se a correlação de desvio padrão, permitindo a aplicação do coeficiente $*d*$ de Cohen¹⁴, uma métrica estatística que quantifica o tamanho do efeito ou *size effect*¹⁵ entre as médias de cada turma. Esse coeficiente classifica o efeito da intervenção da seguinte maneira: pequeno ($*d* \approx 0,2$), moderado ($*d* \approx 0,5$) ou grande ($*d* \geq 0,8$), proporcionando uma análise do impacto metodológico.

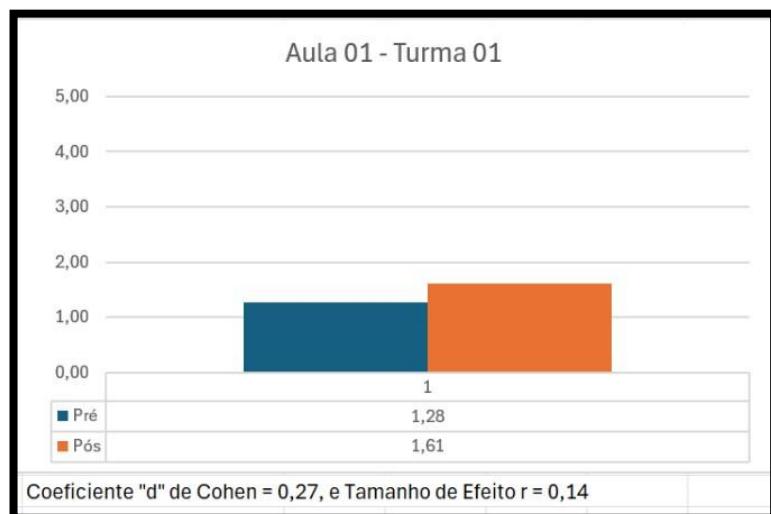
Os resultados do coeficiente $*d*$ de Cohen e do tamanho do efeito ($*r*$) revelaram diferenças entre as turmas. A Turma 1 que na Aula 1 foi submetida à aula

¹⁴ O d de Cohen quantifica a diferença média padronizada entre dois grupos. É calculado dividindo diferença de médias pelo desvio padrão agrupado. O d de Cohen elimina unidades, comparando efeitos entre estudos variados. Valores de d: pequeno (0,2), médio (0,5), grande (0,8); contextos podem variar. https://www.portalinsights.com.br/perguntas-frequentes/o-que-e-cohen-d#google_vignette em 08 de julho de 2025

¹⁵ O Tamanho de Efeito é uma medida estatística que quantifica a magnitude de uma relação ou diferença entre grupos. Ele é fundamental na análise de dados, pois fornece uma compreensão mais clara da relevância prática dos resultados obtidos em um estudo. <https://estatisticafacil.org/glossario/o-que-e-tamanho-de-efecto-definicao-e-importancia/> em 08 de julho de 2025

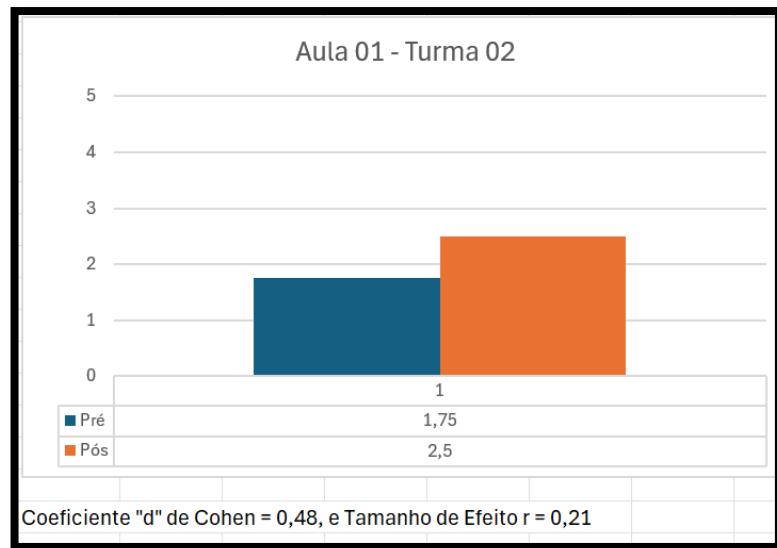
expositiva apresentou um efeito pequeno ($d = 0,27$; $r = 0,14$), indicando um leve ganho médio, com desempenhos equilibrados entre melhora, estabilidade e queda. Já a Turma 2 que foi submetida às atividades com o *Wordwall* em horário adequado obteve o melhor desempenho, com um efeito médio ($d = 0,48$; $r = 0,21$), embora não tenha sido igualmente eficaz para todos. Por outro lado, a Turma 3 que também foi submetida às atividades com o *Wordwall* registrou um efeito negativo ($d = -0,30$; $r = -0,15$), com mais alunos piorando do que melhorando, reforçando que fatores contextuais, como agitação pós-intervalo, podem comprometer a eficácia da metodologia. Os resultados discutidos são visualmente representados nos gráficos subsequentes.

Gráfico 1 - Resultado estatístico Turma 01 - Aula 1



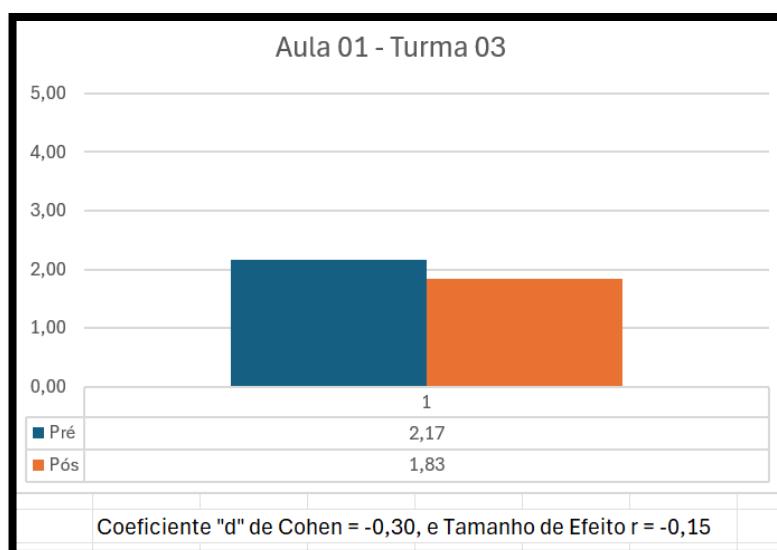
Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

Gráfico 2 - Resultado estatístico Turma 02 - Aula 1



Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

Gráfico 3 - Resultado estatístico Turma 03 - Aula 1



Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

Os resultados da análise da Aula 1 destacam a importância de considerar múltiplos fatores além da metodologia adotada. É relevante observar que tanto a Turma 2 quanto a 3 tiveram seu primeiro contato com a plataforma *Wordwall* justamente nesta aula, o que pode ter limitado o número de repetições da atividade e, consequentemente, comprometido em alguma medida o desempenho dos alunos. Essa condição inicial de familiarização com a ferramenta, somada ao perfil específico de cada turma e ao momento de aplicação (particularmente no caso da Turma 2C, que realizou a atividade no período pós-intervalo, quando se observou maior agitação), revela a complexidade envolvida na implementação de

novas tecnologias educacionais, visto que não há uma abordagem única e ideal para todas as turmas.

6.2 AULA 2

A análise dos dados da segunda aula revela padrões distintos no desempenho dos alunos conforme a metodologia aplicada. A tabela abaixo apresenta os resultados consolidados:

Quadro 11 - Resultado Acertos/Erros - Aula 2

Turma	IGUAL	NEGATIVO	POSITIVO	Total
TURMA 2 (Expositiva)	10 (66,7%)	0 (0%)	5 (33,3%)	15
TURMA 1 (Wordwall)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	16
TURMA 3 (Wordwall)	14 (82,4%)	0 (0%)	3 (17,6%)	17

Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

A Turma 2, submetida à metodologia expositiva tradicional, apresentou um desempenho equilibrado, com 66,7% dos alunos mantendo seu desempenho ("IGUAL") e 33,3% mostrando melhora ("POSITIVO"). Nota-se a ausência de resultados negativos, indicando que a abordagem foi eficaz em preservar a base de conhecimento, ainda que com progressos limitados.

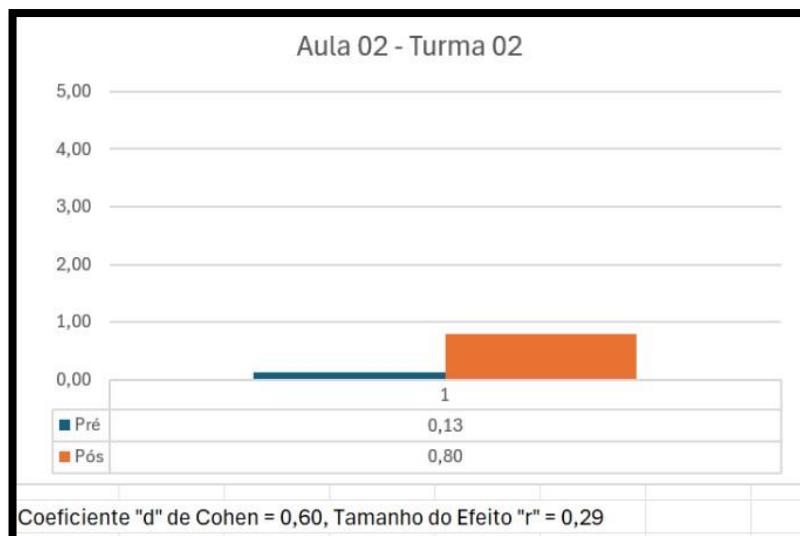
A Turma 3, que utilizou a plataforma Wordwall, demonstrou resultados mais modestos, com 82,4% dos alunos permanecendo no mesmo nível ("IGUAL") e apenas 17,6% apresentando melhora ("POSITIVO"). Este desempenho pode ser atribuído a dois fatores principais: primeiro, já não se tratava do primeiro contato dos alunos com a plataforma; segundo a aula foi conduzida no período pós-intervalo, quando se observou maior agitação e dificuldade de concentração.

Chama atenção o caso da Turma 1, que não existe registros de atividade pré para obtenção de parâmetros comparativos devido à ausência de dados prévios válidos, como descrito no percurso metodológico a professora regente não respeitou o horário planejado para levar os alunos para a Sala Google, gerando essa falta de dados.

Os dados obtidos na Aula 2 também expõem diferenças no desempenho das turmas, conforme evidenciado pelo Coeficiente $*d*$ de Cohen, assim como na Aula 1. A Turma 3 apresentou um efeito pequeno ($d = 0,16$; $r = 0,08$), indicando que apesar do uso do *Wordwall*

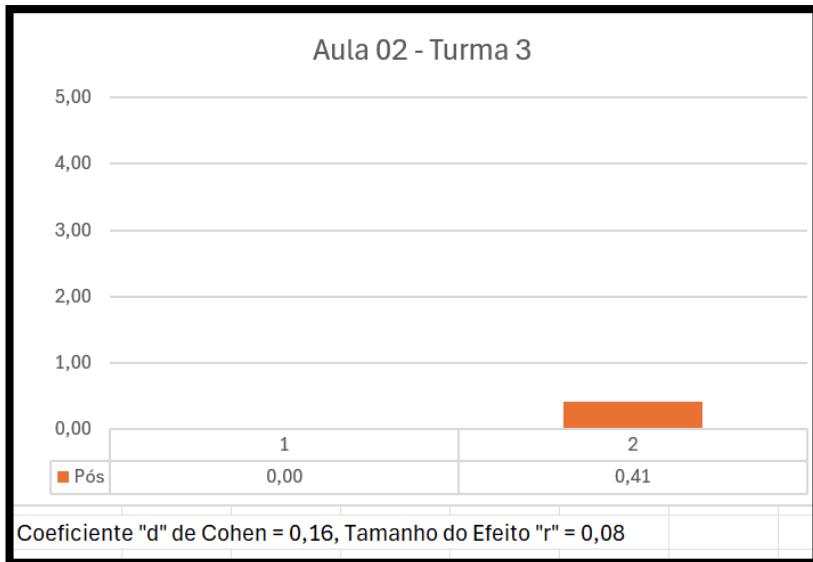
não houve ganhos relevantes de aprendizagem, possivelmente em decorrência da inadequação do material impresso ao nível de alfabetização da turma, e ao fato de que esta aula foi o primeiro contato desta turma com a plataforma. Em contraste, a Turma 2 demonstrou um efeito moderado ($d = 0,60$; $r = 0,29$), sugerindo que a metodologia da aula expositiva foi mais eficaz para esse grupo, embora ainda com variações individuais consideráveis. A ausência de parâmetros calculáveis para a Turma 1, não tornou possível a geração de um gráfico, com isso reafirma a necessidade de seguir planejamento em comum acordo com a equipe pedagógica. Os gráficos a seguir sintetizam visualmente os padrões de desempenho observados nas turmas 02 e 03 submetidas à Aula 2.

Gráfico 4 - Resultado estatístico Turma 02 - Aula 2



Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

Gráfico 5 - Resultado estatístico Turma 03 - Aula 2



Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

Esta análise estatística também corrobora com a hipótese de que o formato da atividade aplicada impressa, anagrama, pode ter sido um fator limitante, portanto os resultados da Aula 2, quando vistos sob a ótica das dificuldades observadas na atividade citada, revelam uma importante divergência entre a concepção pedagógica e o estágio real de desenvolvimento dos alunos. Embora planejamento tenha sido feito cuidadosamente para estimular o reconhecimento visual e a consolidação ortográfica de forma interativa, sua aplicação prática evidenciou desafios significativos junto aos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. Este contexto explica em grande parte os resultados irrelevantes obtidos.

Os alunos demonstraram dificuldades que ultrapassavam o simples reconhecimento lexical: a necessidade de ordenar as letras corretamente exigia um domínio da escrita alfabetica que a maioria ainda não possuía plenamente. Esta limitação ajuda a explicar os resultados obtidos e expostos nas análises, nos gráficos, e nas tabelas da Aula 02.

O aspecto lúdico do anagrama, embora tenha mantido o engajamento superficial dos alunos, não foi suficiente para superar a complexidade cognitiva da atividade - originalmente planejada para verificar progresso entre as etapas inicial e final da aula. Esta inadequação comprometeu a eficácia da tarefa enquanto instrumento de avaliação diagnóstica para fins comparativos desta pesquisa, como observado pelo fato de que grande parte dos alunos não conseguiu reorganizar as letras adequadamente, mesmo após a exposição ao conteúdo - seja por meio da explicação docente ou da plataforma *Wordwall*.

Esta análise reforça a importância de considerar múltiplos fatores no planejamento pedagógico: não apenas a metodologia empregada (expositiva ou interativa), mas também o

estágio de desenvolvimento cognitivo dos alunos, a adequação das atividades às habilidades já consolidadas, e a familiaridade prévia com as ferramentas utilizadas. A experiência demonstra que mesmo atividades bem-intencionadas e teoricamente fundamentadas podem falhar em seus objetivos.

6.3 AULA 3

A Aula 3 apresentou diferenças marcantes no desempenho das turmas conforme a metodologia aplicada. A Turma 3, que utilizou o método expositivo tradicional, apresentou resultados extremamente conservadores, com 88% dos alunos mantendo o mesmo nível de desempenho e apenas 12% mostrando progresso. Este padrão confirma a tendência observada em aulas anteriores, onde a abordagem expositiva se mostrou consistente, porém com limitada capacidade de promover avanços significativos no curto prazo.

As turmas 1 e 2 que utilizaram a plataforma *Wordwall*, em seu segundo contato com a ferramenta, demonstraram resultados consideravelmente melhores. A Turma 2 se destacou com 58% de alunos apresentando progresso, enquanto a Turma 1 registrou 40% de resultados positivos. Esta melhora em relação a aplicações anteriores sugere que a familiaridade adquirida com a plataforma no primeiro contato permitiu um aproveitamento mais efetivo da ferramenta.

Quadro 12 - Resultado Acertos/Erros - Aula 3

Turma	IGUAL	NEGATIVO	POSITIVO	Total
TURMA 3 (Expositiva)	15 (88%)	0 (0%)	2 (12%)	17
TURMA 1 (Wordwall)	11 (55%)	1 (5%)	8 (40%)	20
TURMA 2 (Wordwall)	8 (42%)	0 (0%)	11 (58%)	19

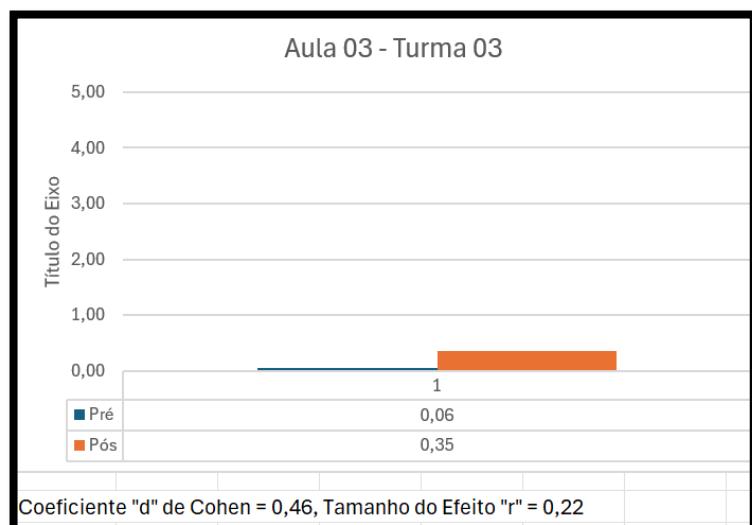
Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

Os dados estatísticos de cada turma na Aula 3, também analisados mediante o Coeficiente “d” de Cohen, apontam diferenças relevantes entre as abordagens pedagógicas aplicadas. A Turma 3, submetida à aula expositiva, apresentou um efeito moderado ($d = 0,46$; $r = 0,22$), sugerindo ganhos de aprendizagem reduzidos, enquanto as turmas que utilizaram a plataforma *Wordwall* demonstraram resultados superiores, a Turma 2 alcançou um efeito grande ($d = 1,12$; $r = 0,49$) e a Turma 1 também obteve um efeito considerável ($d = 0,90$; $r = 0,41$). Essa desproporção evidencia a maior eficácia das metodologias ativas baseadas no

Wordwall em comparação à abordagem expositiva.

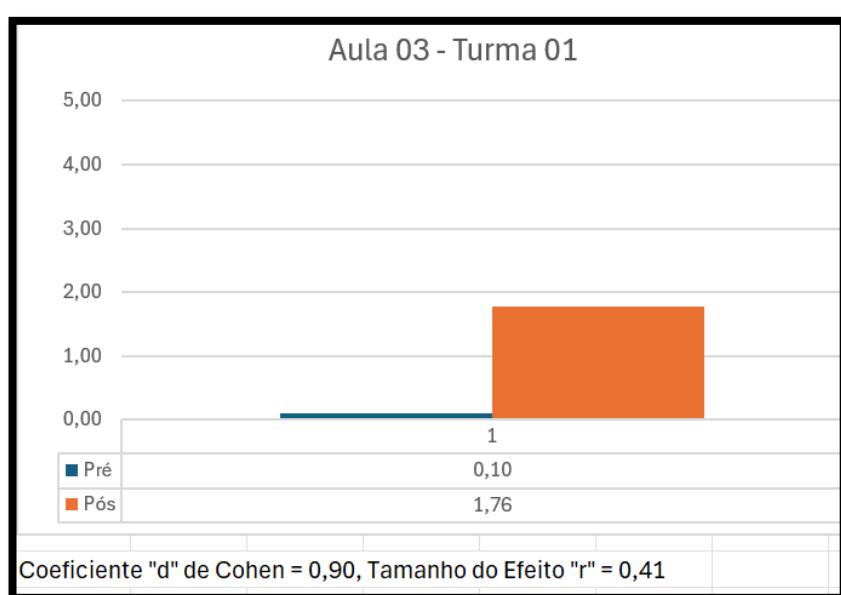
O desempenho da Turma 2 e da Turma 1 no tamanho do efeito, pode estar relacionado a fatores como maior familiaridade com a ferramenta, reforçando a potencialidade das TDICs quando adequadamente implementadas. Esses resultados, que sugerem ganhos significativos no processo de aprendizagem por meio dessa integração, encontram representação visual nos gráficos subsequentes, os quais demonstram as variações de desempenho entre as duas abordagens aplicadas.

Gráfico 6 - Resultado estatístico Turma 03 - Aula 3



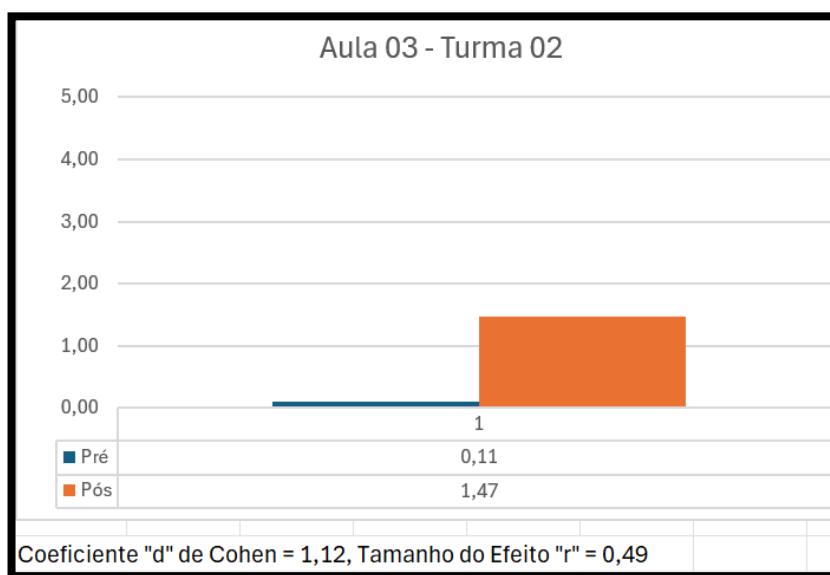
Fonte: Dados da Pesquisa

Gráfico 7- Resultado estatístico Turma 01 - Aula 3



Fonte: Dados da Pesquisa

Gráfico 8 Resultado estatístico Turma 02 - Aula 3



Fonte: Dados da Pesquisa

Mediante as análises expostas alguns aspectos merecem destaque na interpretação dos resultados. Primeiramente, a experiência prévia com a plataforma mostrou-se como um fator importante para o bom resultado da abordagem interativa com o uso do *Wordwall*. O segundo contato permitiu que os alunos se familiarizassem com a plataforma, dedicando mais atenção ao conteúdo em si do que aos aspectos operacionais necessários para executar as atividades. Tais resultados sugerem que a eficiência das TDICs na educação está inherentemente relacionada ao tempo de exposição e familiarização dos usuários, que neste caso são os alunos.

6.4 ANÁLISE COMPARATIVA DAS TRÊS AULAS

A análise integrada das três aulas revela padrões distintos conforme a abordagem pedagógica adotada. As turmas submetidas à metodologia expositiva tradicional mantiveram consistentemente altos percentuais de resultados "IGUAL" (38,9% na Aula 1, 66,7% na Aula 2 e 88% na Aula 3), demonstrando sua característica principal: estabilidade no desempenho dos alunos. Contudo, os avanços significativos ("POSITIVO") foram limitados, variando entre 12% e 33,3%, o que sugere que esta abordagem, embora segura, possui limitações intrínsecas para promover progressos significativos.

Quadro 13 - Desempenho nas Aulas Expositivas

Aula	IGUAL	POSITIVO	Total
1	38,9%	33,3%	18
2	66,7%	33,3%	15
3	88%	12%	17

Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

O desempenho com a plataforma interativa apresentou uma curva de aprendizagem marcante, observada da seguinte maneira: nas Aula 1 e Aula 2, observou-se grande variação entre turmas (40% vs 27,8% de positivos), com evidentes dificuldades de adaptação à ferramenta e influência de variáveis como horário de aplicação e atividade adequada à série das turmas. Já na Aula 3, com o segundo contato consolidado, ambas as turmas mostraram melhora expressiva (40% e 58% de positivos), indicando superação da curva inicial de aprendizagem.

Quadro 14 - Desempenho nas aulas com Wordwall

Aula	Turma	IGUAL	POSITIVO	Total
1	2	30%	40%	20
1	3	33,3%	27,8%	18
3	1	55%	40%	20
3	2	42%	58%	19

Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

O sucesso das intervenções pedagógicas nas aulas analisadas perpassou os seguintes aspectos: a familiaridade com a ferramenta mostrou-se decisiva, exigindo pelo menos dois contatos para superação da curva de aprendizagem inicial. O contexto de aplicação revelou-se igualmente importante, com horários inadequados (como pós-intervalo) comprometendo significativamente os resultados, independentemente da metodologia. Por fim, a inadequação de atividades complexas como o anagrama da Aula 2 refletiu, na verdade, a importância fundamental de um planejamento minucioso, apontando que a complexidade da atividade não se estabelece em sua natureza intrínseca, mas na qualidade do planejamento pedagógico que a precede e acompanha.

Seguindo a comparação estatística dos coeficientes “*d*” de Cohen ao longo das três aulas revela padrões significativos sobre a eficácia das abordagens aplicadas. Na Aula 1,

observou-se que com o uso do *Wordwall* a Turma 2 (“d” = 0,48) superou a aula expositiva tradicional da Turma 1 (“d” = 0,27), enquanto a aplicação em horário inadequado da Turma 3 (“d” = -0,30) resultou em efeito negativo, evidenciando a importância de fatores contextuais.

Os resultados da Aula 2 indicaram eficiência significativa, com a Turma 2 que utilizou o *Wordwall* apresentou efeito médio-alto (“d” = 0,60), contrastando com o impacto mínimo da aula expositiva Turma 3 (“d” = 0,16). Esses dados sugerem que o material impresso, utilizado nesta aula, mostrou-se particularmente limitado para turmas que não estão com processo de alfabetização consolidado, e/ou concluído.

A Aula 3 evidenciou o ápice da eficácia do *Wordwall* durante as três aulas aplicadas, com a Turma 2 alcançando um efeito grande (“d” = 1,12) e a Turma 1 também apresentando resultado significativo (“d” = 0,90). A aula expositiva na Turma 3 (“d” = 0,46) demonstrou certa constância no desempenho, indicando uma certa estabilidade nos resultados desse tipo de aula.

Ao examinar a trajetória ao longo das três aulas, o crescimento consistente do impacto do uso do *Wordwall* de “d” = 0,48 para 1,12, contrastando com a relativa estabilidade da aula expositiva com “d” variando entre 0,27 e 0,46. Essa diferença sugere que o uso dessa FVA para consolidação do ensino de vocabulário com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental apresenta uma melhoria cumulativa, beneficiando-se da familiarização progressiva com a plataforma. Os dados também reforçam a importância de considerar não apenas a escolha metodológica, mas também fatores como tempo de exposição à ferramenta, horário de aplicação e perfil específico de cada turma para maximizar os resultados de aprendizagem. Essa análise longitudinal pode ser observada na tabela seguinte.

Quadro 15 - Análise longitudinal

Aula	Turma 1	Turma 2	Turma 3
Aula 1	0,27 (Expositiva)	0,48 (<i>Wordwall</i>)	-0,30 (<i>Wordwall</i>)
Aula 2	- (<i>Wordwall</i>)	0,60 (Expositiva)	0,16 (<i>Wordwall</i>)
Aula 3	0,90 (<i>Wordwall</i>)	1,12 (<i>Wordwall</i>)	0,46 (Expositiva)

Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

A análise comparativa permite concluir que cada metodologia possui vantagens específicas: a abordagem expositiva disponibiliza estabilidade e segurança, enquanto as atividades interativas realizadas na plataforma *Wordwall* apresentam maior potencial para

promoção de avanços significativos, especialmente após período de uso inicial.

Os resultados desta análise evidenciam que a eficácia pedagógica está vinculada à articulação cuidadosa entre a seleção criteriosa de abordagens metodológicas alinhadas aos objetivos de aprendizagem; a consideração atenta do contexto de aplicação, incluindo fatores temporais, ambientais e institucionais; e o respeito ao estágio de desenvolvimento cognitivo e emocional dos discentes - tríade que, quando adequadamente equilibrada, fornece bases sólidas para a construção de intervenções educacionais significativas e impactantes na prática pedagógica. A análise também demonstra que a plataforma Wordwall, quando superada a fase de familiarização inicial, oferece possibilidades pedagógicas ampliadas, constituindo-se como recurso valioso, efetivo e engajador.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo realizado e a análise dos dados provenientes deste permitiu não apenas avaliar a eficácia do *Wordwall* como ferramenta pedagógica, mas também gerar como produto - um manual digital - destinado a orientar os professores em todas as etapas de utilização da desta FVA. Este material, desenvolvido a partir das evidências e aprendizados obtidos, abrange desde os procedimentos básicos de acesso e login até a criação de atividades e sua integração no planejamento pedagógico, oferecendo aos professores um guia prático para potencializar os resultados no ensino de Língua Inglesa.

Este produto foi elaborado como resposta direta às necessidades e desafios identificados durante este estudo, constituindo-se em ferramenta essencial para professores que desejam incluir tecnologias em sua prática docente de forma eficaz e alinhada às diretrizes educacionais.

Os resultados obtidos apontam que o *Wordwall*, quando utilizado de forma planejada e contextualizada, pode superar os métodos tradicionais expositivos, quando adequadamente integrado ao processo de ensino-aprendizagem. A análise revelou uma progressão no desempenho dos alunos, com as turmas que utilizaram a ferramenta digital alcançando entre 40% e 58% de resultados positivos após o período inicial de adaptação. Em contraste, as aulas expositivas tradicionais apresentaram um padrão de estabilidade, mantendo a maioria dos alunos no mesmo nível de desempenho (entre 66,7% e 88% de resultados 'IGUAL'), sem demonstrar avanços expressivos, mas também sem registrar retrocessos significativos. Essa comparação demonstra que, enquanto a abordagem tradicional garante certa consistência nos resultados, a plataforma Wordwall mostra um potencial para promover progressos na aprendizagem de vocabulário da Língua Inglesa com alunos do Ensino Fundamental quando implementada adequada e intencionalmente quanto estratégia pedagógica.

A progressão que foi observada no desempenho dos alunos, à medida que se familiarizavam com os recursos do *Wordwall*. Notou-se que os alunos com mais habilidades tecnológicas demonstraram compreensão mais rápida da proposta das atividades, adaptando-se com facilidade às funcionalidades interativas. Por outro lado, aqueles com menos experiência demandaram um tempo adicional para se ambientar, o que estava dentro das expectativas, uma vez que o processo pedagógico deve respeitar o ritmo individual de aprendizagem. Essa variação no tempo de assimilação indicou a importância de um período inicial dedicado à exploração e ambientação na plataforma utilizada, permitindo que todos os alunos, independentemente de seu nível de habilidade tecnológica, pudessem se apropriar dos

recursos de maneira adequada e, assim, alcançar os resultados positivos observados.

Outro fator que corrobora para apontar o *Wordwall* enquanto eficiente foi o nível de engajamento observado durante sua utilização. Durante as observações das aulas com o *Wordwall*, não foram registrados casos de distração ou desvio de foco. Os alunos mantiveram-se concentrados no processo, demonstrando interesse genuíno pela dinâmica interativa proposta. Além disso, houve um comportamento colaborativo entre os alunos: aqueles que dominavam mais rapidamente as operacionalizações auxiliavam os colegas com dificuldades, limitando-se a mostrar como realizar as atividades sem fornecer respostas. Esse apoio mútuo, mediado pela própria estrutura da plataforma, criou um ambiente de aprendizagem cooperativo sem prejudicar a autonomia individual. Também é interessante ressaltar que não houve registros de alunos acessando outros sites e/ou recursos tecnológicos durante as atividades, o que reforça a eficácia do *Wordwall* em manter o foco pedagógico e garantir um uso seguro e direcionado da tecnologia em ambiente escolar.

Apesar da Lei 15.100/2025 restringir o uso de celulares nas escolas, o que em muitos casos devido à estrutura das escolas dificulta a implementação e o uso de TDICs – não é o caso da Escola Municipal de Ensino Infantil e Ensino Fundamental José Peregrino de Carvalho que tem equipamentos e estrutura suficientes para atender esse tipo de abordagem pedagógica – a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) defende justamente o oposto, incentivando a integração crítica e reflexiva das TDICs no ambiente escolar. Este estudo em favor da BNCC demonstra que, com um planejamento didático adequado, o uso de telas em sala de aula pode ser eficaz, promovendo engajamento e aprendizagem significativa no ensino de Língua Inglesa para alunos do Ensino Fundamental. Os resultados apontam que é possível e efetivo conciliar TDICs e qualidade pedagógica.

Contudo, um planejamento detalhado não assegura os melhores resultados na aprendizagem, como evidenciado nas observações. Fatores externos, como falhas no cumprimento de horários (Aula 2 - Turma 1) ou atividades realizadas em momentos inadequados (Turma 3, após o intervalo), mostraram que questões organizacionais e de gestão de tempo, que estão muitas vezes fora do controle do professor, podem prejudicar até mesmo intervenções bem estruturadas.

Por fim, este estudo oferece à comunidade educacional uma contribuição de aplicabilidade prática, atribuindo a eficácia pedagógica do *Wordwall* quando adequadamente utilizado no ensino de vocabulário da Língua Inglesa para alunos do Ensino Fundamental e oferecendo recursos concretos para sua implementação responsável por parte dos professores, estabelecendo a possibilidade de integrar tecnologias digitais no processo de ensino-

aprendizagem, sempre em conformidade com as atuais diretrizes educacionais e as necessidades reais das salas de aula.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica:** teorias e práticas – Reflexões e fundamentos. São Paulo: Ed. Loyola, 2013.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BELUSSO, R.; PERUCHIN, D. Modificações no processo de aprendizagem com a inserção de tecnologias digitais na educação. **Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, 2018.

BLOOM, P. **How children learn the meanings of words.** Cambridge, MA: MIT Press, 2000.

BRASIL. **Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025.** Dispõe sobre a utilização de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 14 jan. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

BROWN, D. **Teaching by Principles: An interactive Approach to Language Pedagogy.** New York: Pearson Education, 2001.

CAMERON, Lynne. **Teaching Languages to Young Learners.** Cambridge University Press, 2001.

CARVALHO, Giovanna Rodrigues. **Plataforma Wordwall:** uma proposta de ferramenta pedagógica na aprendizagem de números inteiros. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática) - Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2022. Disponível em: profmat_tcc.php (profmat-sbm.org.br). Acesso em: 01, fev. 2024.

COSCARELLI, Carla Viana. **Tecnologias para aprender.** 1. ed. São Paulo: Parábola, 2016.

COSTA, Carine Rodrigues da; FERREIRA, Rousejanny da Silva. Revisão Sistemática sobre Letramento Digital na Formação de Professores: desafios e possibilidades. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 2020, Online. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 282-291. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.sbie.2020.282>

GEE, James Paul. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.** New York: Palgrave Macmillan, 2007.

HAMARI, Juho; SHERNOFF, David J.; ROWE, Elena. **The Use of Games for Learning:** A Review of the Research. *Computers & Education*, v. 113, p. 1-17, 2016.

KEMMIS, S.; McTaggart, R. **The action research planner.** Geelong: Deakin University Press, 1988.

KIILI, Kristian. Digital Game-Based Learning: Towards an Experiential Gaming Model. **The Internet and Higher Education**, v. 8, n. 1, p. 13-24, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIGHTBOWN, Patsy M.; SPADA, Nina. **How Languages are Learned**. 4th ed. Oxford: Oxford University Press, 2013

MAYER-BORBA, Angela. ‘O brincar como um modo de ser e estar no mundo’. Ensino Fundamental de 9 anos: mais um ano é fundamental para a qualidade social da educação, p. 35 - 46 – **Ministério da Educação**, 2007.

MCCRINDLE, Mark; FELL, Ashley. **Generation Alpha: understanding our children and helping them thrive**. Australia: Hachette, 2021.

MORAN, José (orgs). **Metodologias ativas para uma educação transformadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Editora Penso, 2018.

MORAN, José. Metodologias para uma aprendizagem ativa. IN: TERÇARIOL, Adriana A. de L; IKESHOJI, Elisângela A. B.; GITAHY, Raquel Rosan Christino. **Metodologias para Aprendizagem Ativa em Tempos de Educação Digital: Formação, Pesquisa e Intervenção**. Jundiaí: Paco Editorial, 2021.

MORAN, José; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21 ed. São Paulo: Papirus, 2013.

NASCIMENTO, Jean Gleison Andrade do. **Utilização da plataforma digital Wordwall como recurso didático no ensino de Química para o conteúdo de soluções**. 2023. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2023.

NATION, I. S. P. **Learning Vocabulary in Another Language**. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2021.

PEREIRA Filho, S. A., & FRANCO, B. A. da R. (2021). **Ensino de língua estrangeira e a tecnologia: Kahoot! Quizlet e Wordwall**. Brazilian Journal of Development, 7(4), 35083-35102. <https://doi.org/10.34117/bjdv7n4-121>

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem Baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Multimodalidade, textos e tecnologias: provocações para a sala de aula**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2021.

ROJO, Roxane. **Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo, SP: Parábola Editorial, 2014.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTOS, S. M. P. dos. (Org.). **O lúdico na formação do educador**. 7. ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2007.

SEFTON, A. P.; GALINI, M. E. **Metodologias Ativas: Desenvolvendo Aulas Ativas para uma Aprendizagem Significativa**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2022.

SHANAHAN, Timothy. **Five Key Principles for Effective Vocabulary Instruction.** Reading Rockets, 30 set. 2019. Disponível em: <https://www.readingrockets.org/topics/vocabulary/articles/five-key-principles-effective-vocabulary-instruction>. Acesso em: 9 jul. 2025.

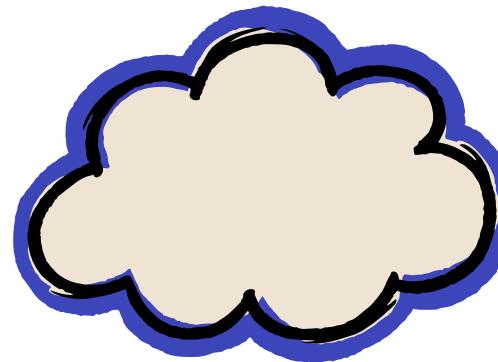
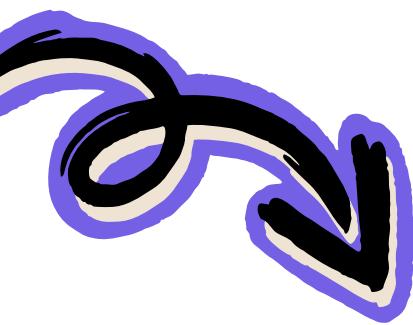
SPRATT, Mary; PULVERNESS, Allan; WILLIAMS, Melaine. **The TKT Course.** Cambridge University Press, 2005.

THORNBURY, S. **How to Teach Vocabulary.** Harlow: Pearson Education, 2002.
VAN ECK, Richard. **Digital Game-Based Learning:** It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. EDUCAUSE Review, v. 41, n. 2, p. 16-30, 2006.

VELASCO, Eduardo Oliveira; NAKAMOTO, Paula Teixeira. Plataforma Wordwall: relato de experiência de um projeto de ensino para a criação de conteúdos digitais para apoio das práticas educativas. **Kiri-kerê: Pesquisa em Ensino**, Uberaba, n. 15, p. 255-267, jul. 2023. DOI: 10.47456/krkr.v1i15.38961.

WEBB, S.; NATION, P. **How Vocabulary is Learned.** Oxford: Oxford University Press, 2017.

ZANCHETT, Guilherme; VAHLDICK, Adilson; RAABE, André. Jogos de Programar como uma Abordagem para os Primeiros Contatos dos Estudantes com a Programação. In: Workshop do Congresso Brasileiro de Informática na Educação. [Anais...] 2015.



Wordwall

**Wordwall Descomplicado:
Guia Prático para Professores**

KARLA DINIZ





Este guia prático é produto da minha pesquisa de mestrado no Programa de Mestrado Profissional em Linguística e Ensino da Universidade Federal da Paraíba. A motivação para desenvolver este material surgiu da minha experiência como professora, ao perceber o potencial do Wordwall para tornar as aulas mais dinâmicas e interativas. No entanto, observei que muitos colegas não utilizavam a plataforma, seja por desconhecimento, seja por dificuldade em aplicá-la de forma pedagógica.

Diante dessa lacuna, este guia foi criado para oferecer orientações claras e exemplos práticos, ajudando outros professores a explorar o Wordwall com confiança, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem.

Karla Diniz



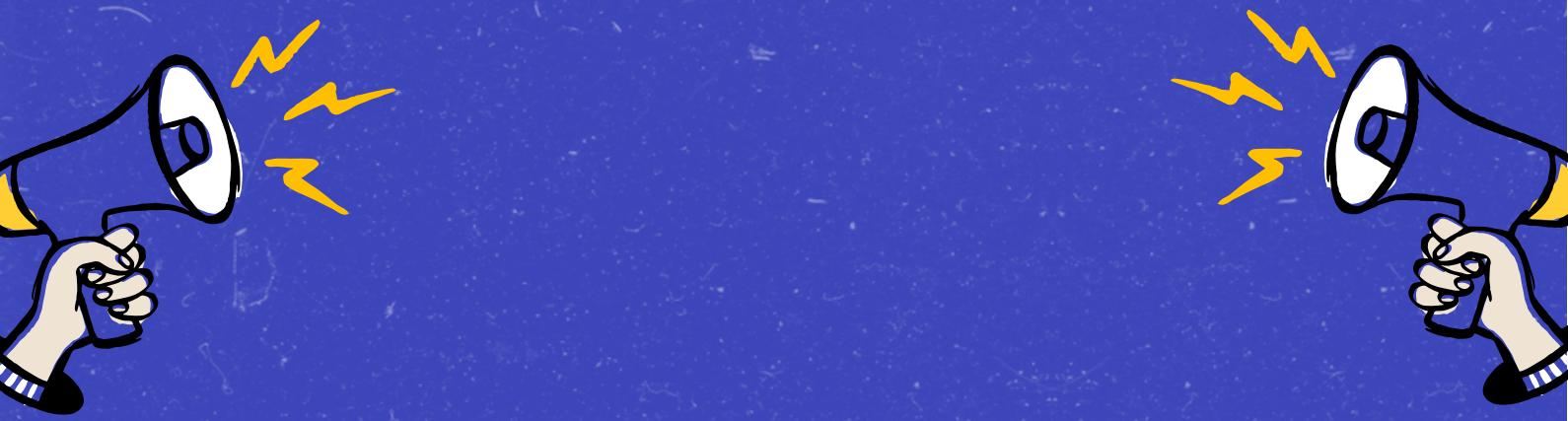
CONTEÚDO

O que é o
Wordwall?

Passo a Passo: Do
Acesso à Prática

Potencializando suas
aulas com Wordwall





O que é o
Wordwall?

O QUE É O WORDWALL?



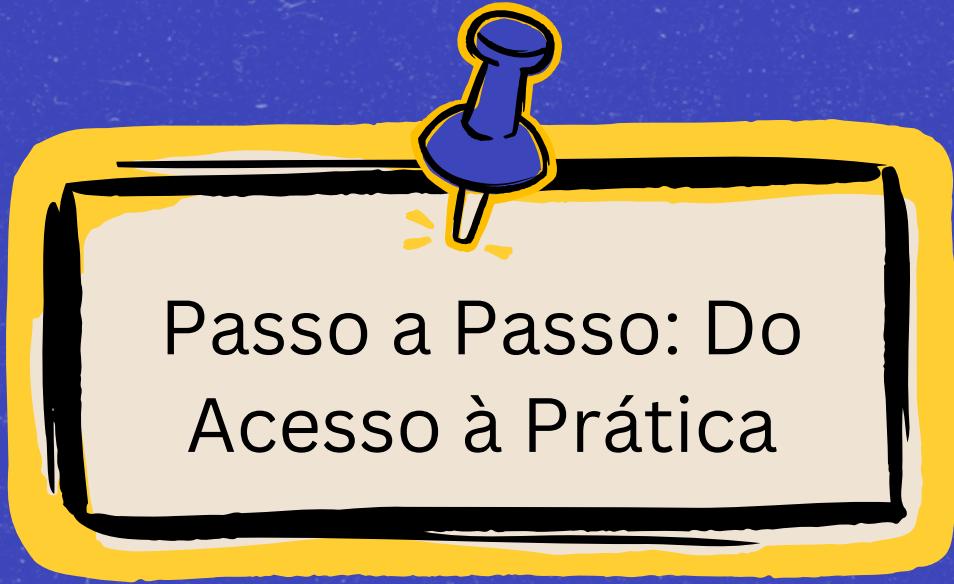
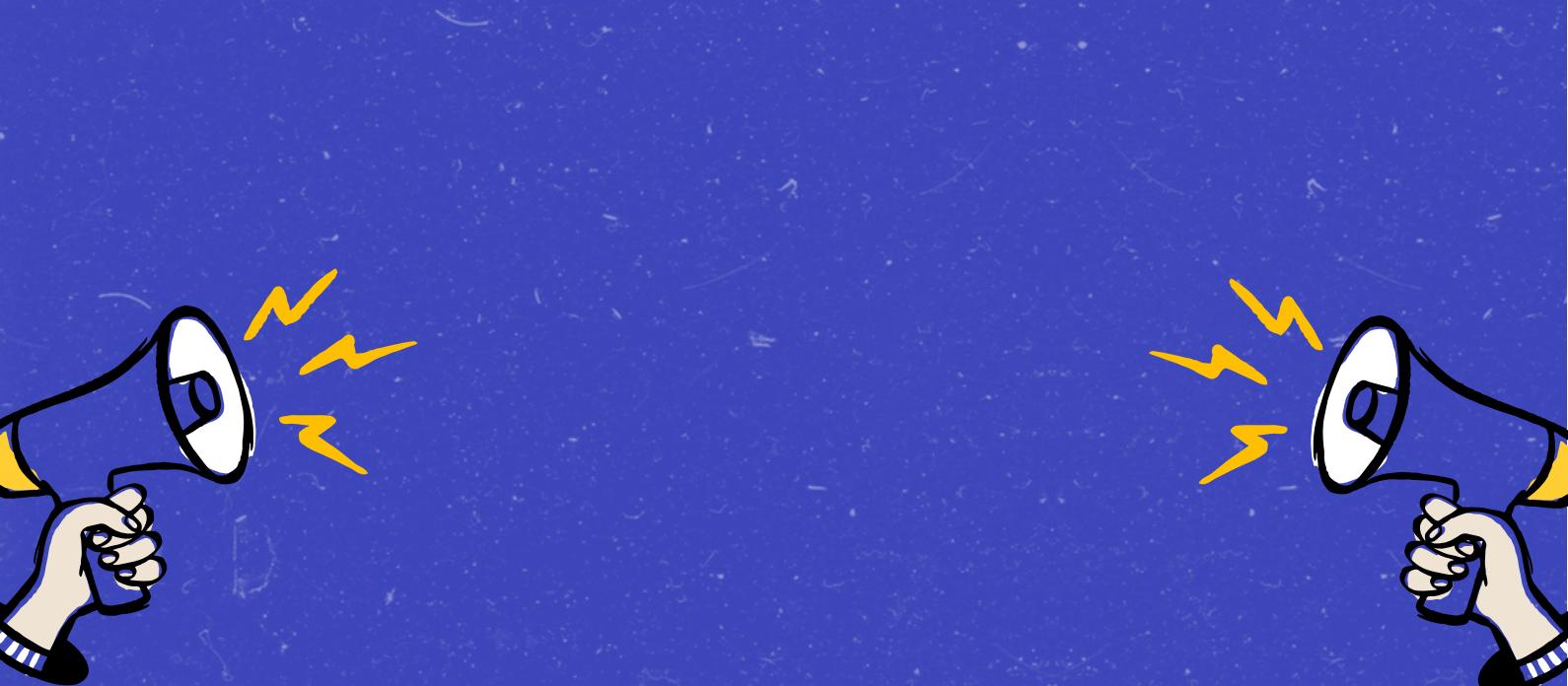
O Wordwall é uma plataforma educacional versátil que permite a criação de atividades interativas digitais e imprimíveis, por meio de modelos pré-definidos de fácil personalização. Ideal para professores, a ferramenta combina praticidade e inovação, funcionando em múltiplos dispositivos com internet e oferecendo recursos interativos e com feedback imediato, democratizando o acesso a dinâmicas pedagógicas engajadoras.



COMO SURGIU? QUAL A HISTÓRIA DO WORDWALL?

A história do Wordwall começou em 2006, em uma sala de aula em Londres, quando um de seus fundadores, ainda professor, criou um programa digital para substituir os tradicionais cartões de palavras laminados. Em 2013, a ferramenta já oferecia temas gráficos e funcionava com lousas digitais, mas seu alcance era limitado pela dependência de hardware caro e complexo.

Em 2016, a grande mudança ocorreu com o lançamento do Wordwall.net, uma plataforma online que pode ser acessada em qualquer dispositivo devido ao uso do HTML5. Deixando para trás a necessidade de equipamentos específicos, essa ferramenta se democratizou, possibilitando que educadores criassem e compartilhassem recursos em todo o mundo.



Passo a Passo: Do Acesso à Prática



PRIMEIRO ACESSO

1 - Acessar:

<https://wordwall.net/pt>

2- Inscrever-se e fazer login

Como?



Veja a seguir!



The easy way to prepare your lessons.

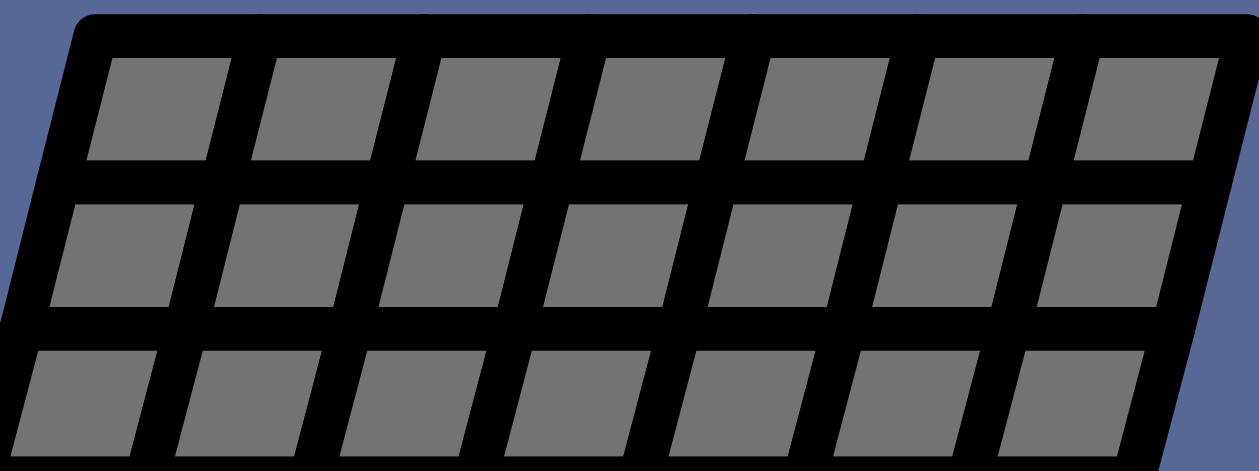
- ✓ Classroom activities, ready in one minute. Easily create your own, or use our extensive library.
- ✓ 30+ supported activity types. Quizzes, match ups, flash cards, randomizers, and much more.

Ao acessar a plataforma para inscrever-se você pode clicar em uma dessas duas opções que levaram para a mesma tela de inscrição



94.285.568 recursos criados

[Inscreva-se para começar a criar](#)



Inscreva-se com uma conta básica

 Sign in with Google

OU

E-mail

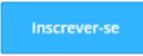
Senha

Confirmar senha

Local

 Brasil

Aceito os [Termos de uso](#) e a [Política de privacidade](#)

 Inscrever-se

1

Usar a conta Google para inscrição e login.

2

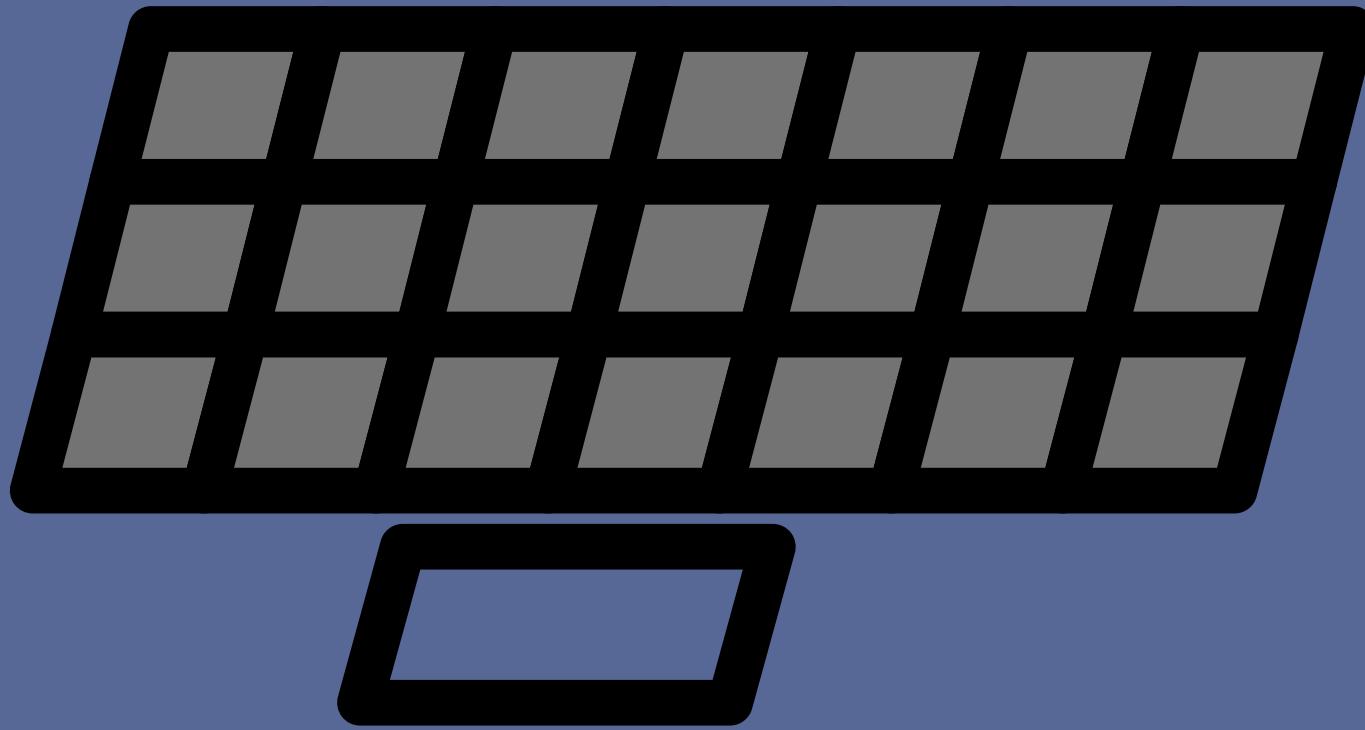
Ou cadastre email e senha para inscrição e login

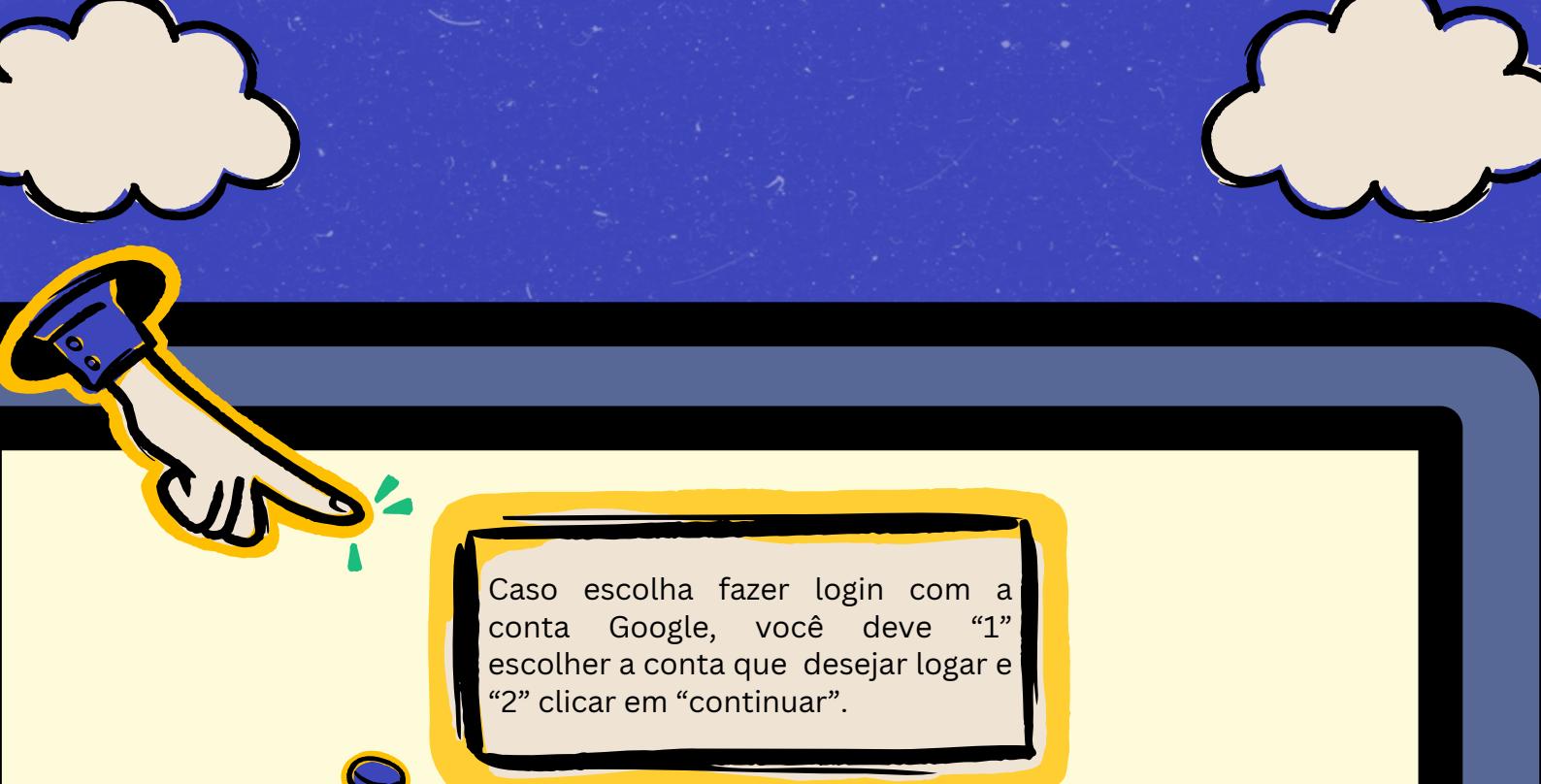
3

Aceite os termos de uso.

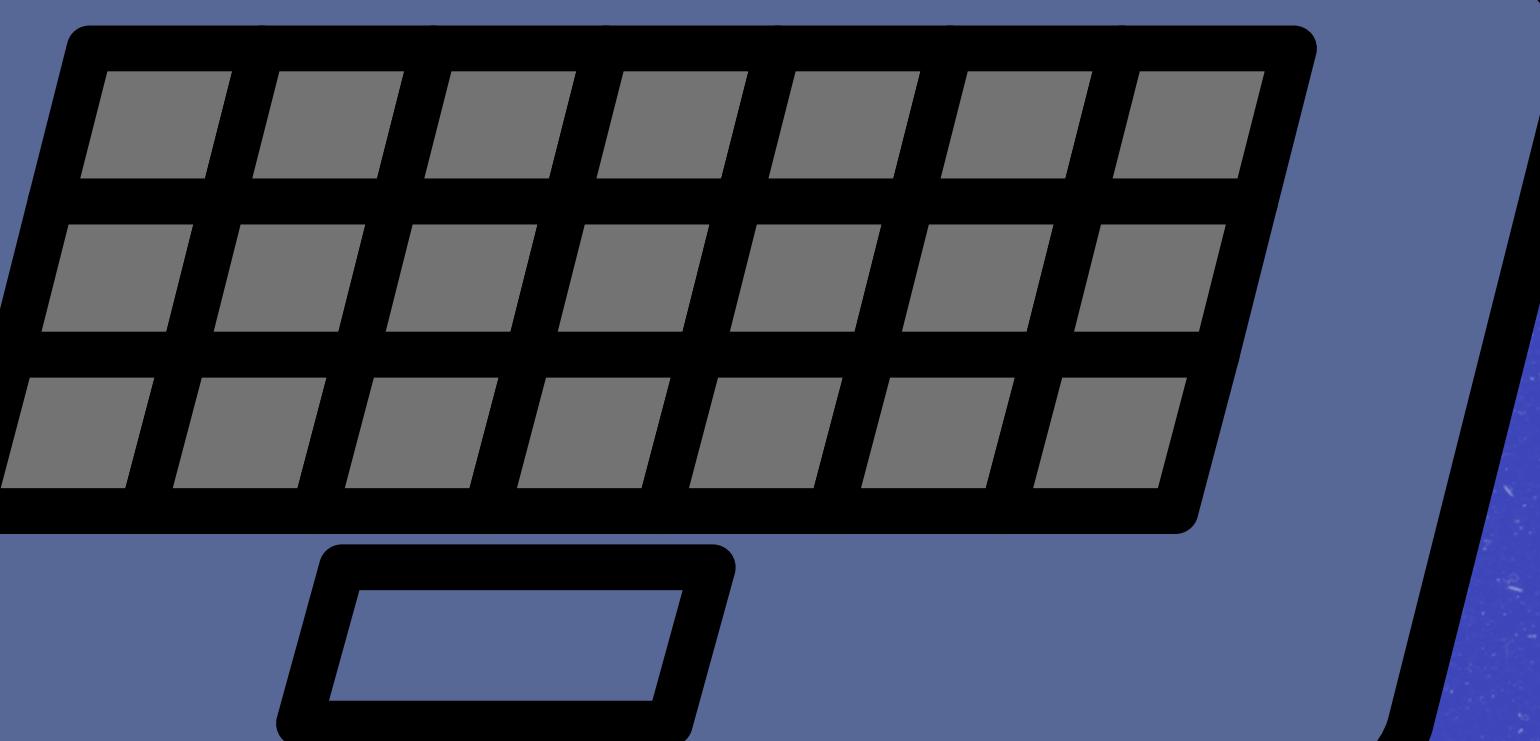
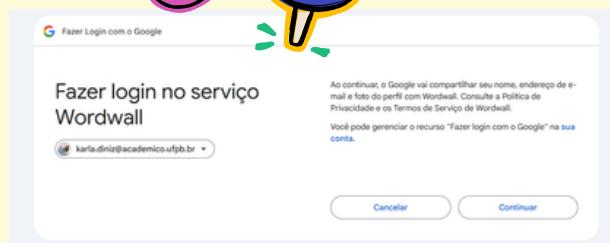
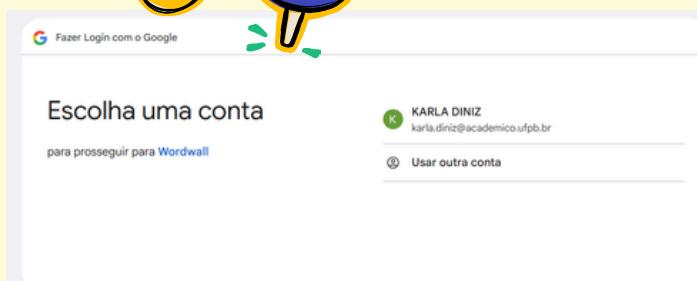
4

Clique em "inscrever-se e pronto!"





Caso escolha fazer login com a conta Google, você deve “1” escolher a conta que desejar logar e “2” clicar em “continuar”.

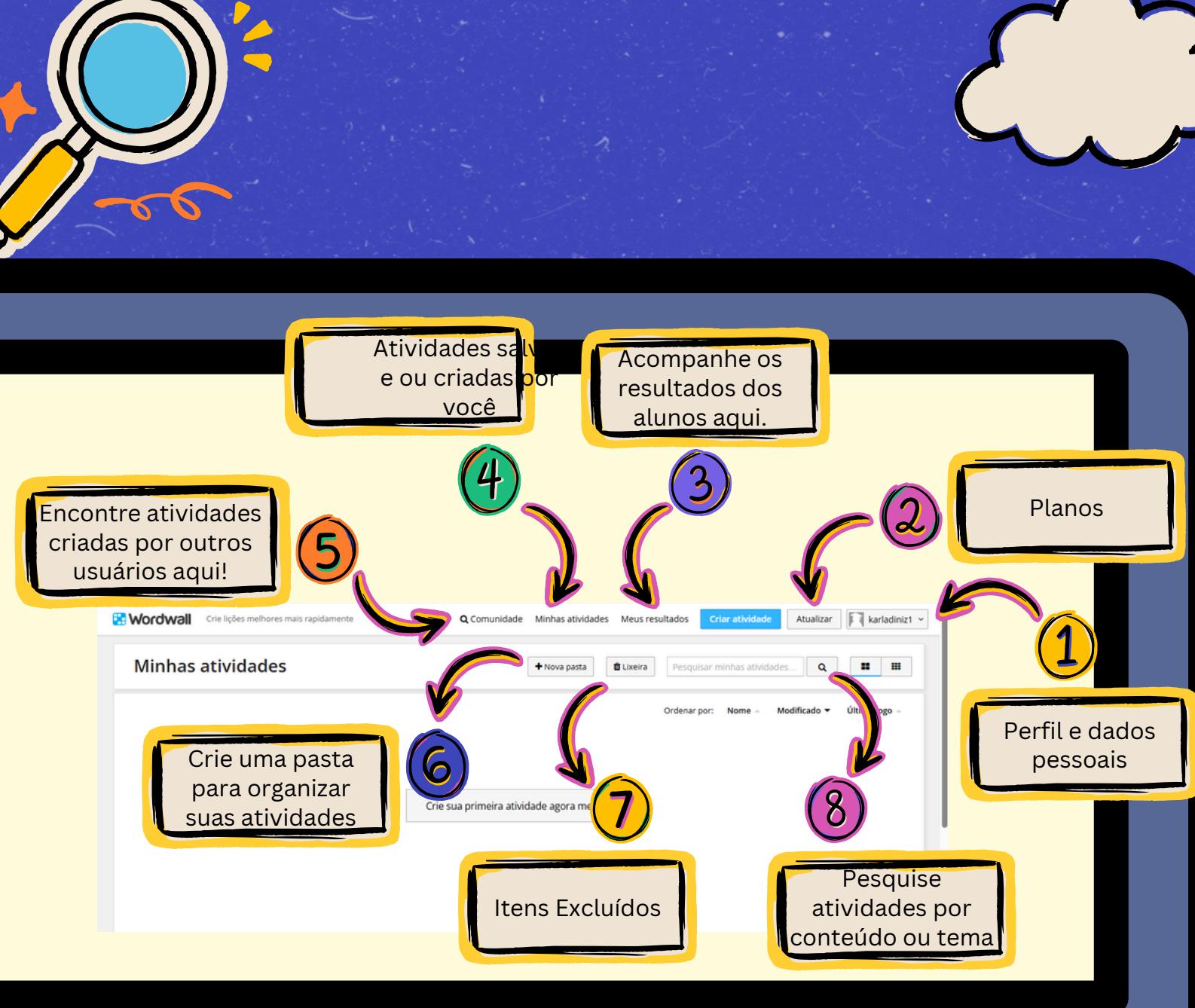


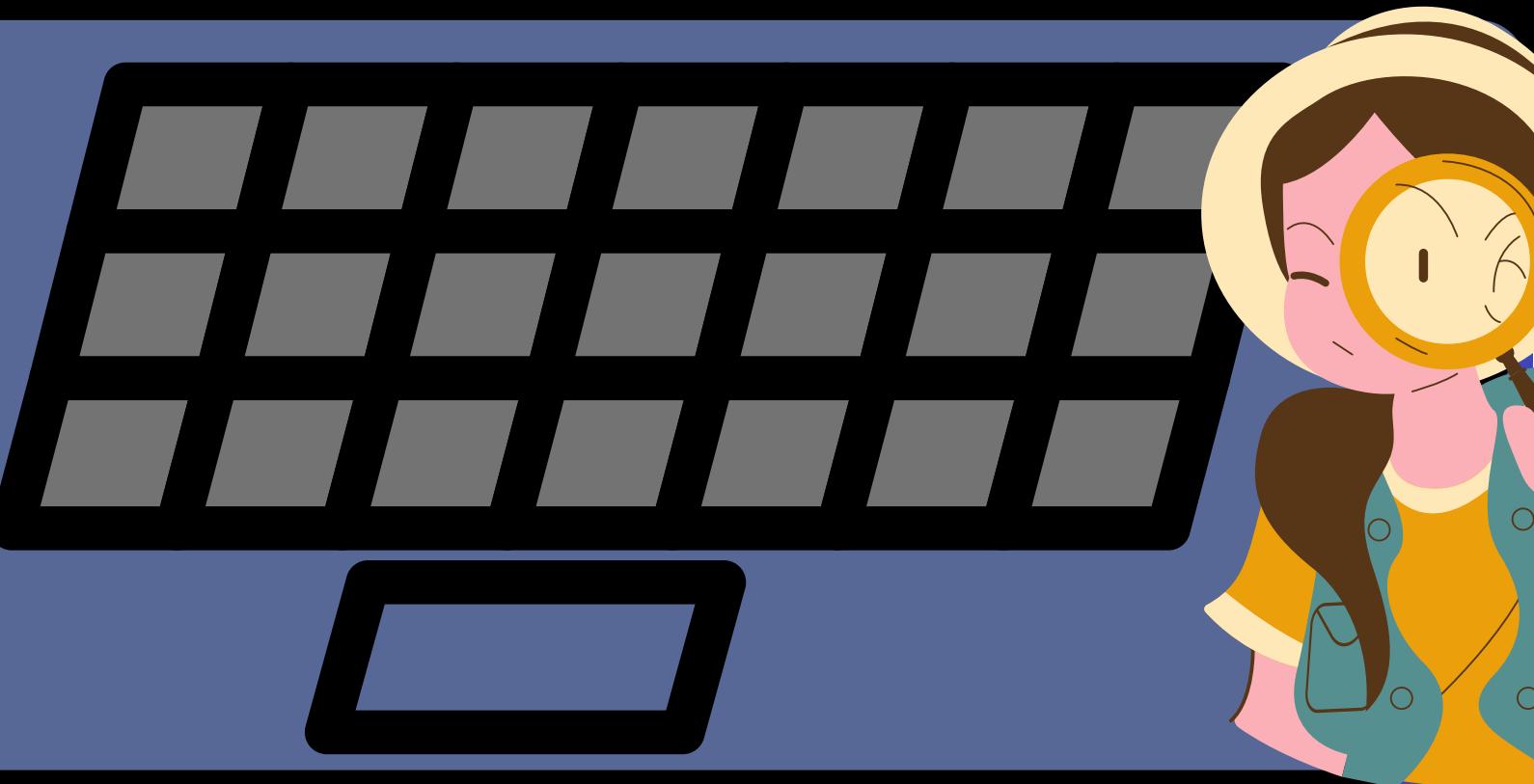


O QUE SABER ANTES DE COMEÇAR?

- PLANOS
- IDIOMA
- COMUNIDADE
- ATIVIDADES







Acompanhe os resultados dos alunos aqui.

Planos

Os planos disponíveis são Básico, Padrão e Profissional, aqui o usuário visualiza as características e valores de cada plano.

Planos de preços

Básico Gratuito

Inscrire-se gratis

Isto inclui

- ✓ Crie até 3 atividades
- ✓ 12 modelos padrão

[mostrar lista](#)

Padrão R\$ 18/mês BRL

[Assinar](#)

Isto inclui

- ✓ Crie e edite atividades ilimitadas
- ✓ Editar opções de atividades
- ✓ Pesquisa ilimitada da comunidade
- ✓ Imprima qualquer atividade
- ✓ Gere conteúdo usando IA
- ✓ 12 modelos padrão

[mostrar lista](#)

Profissional R\$ 27/mês BRL

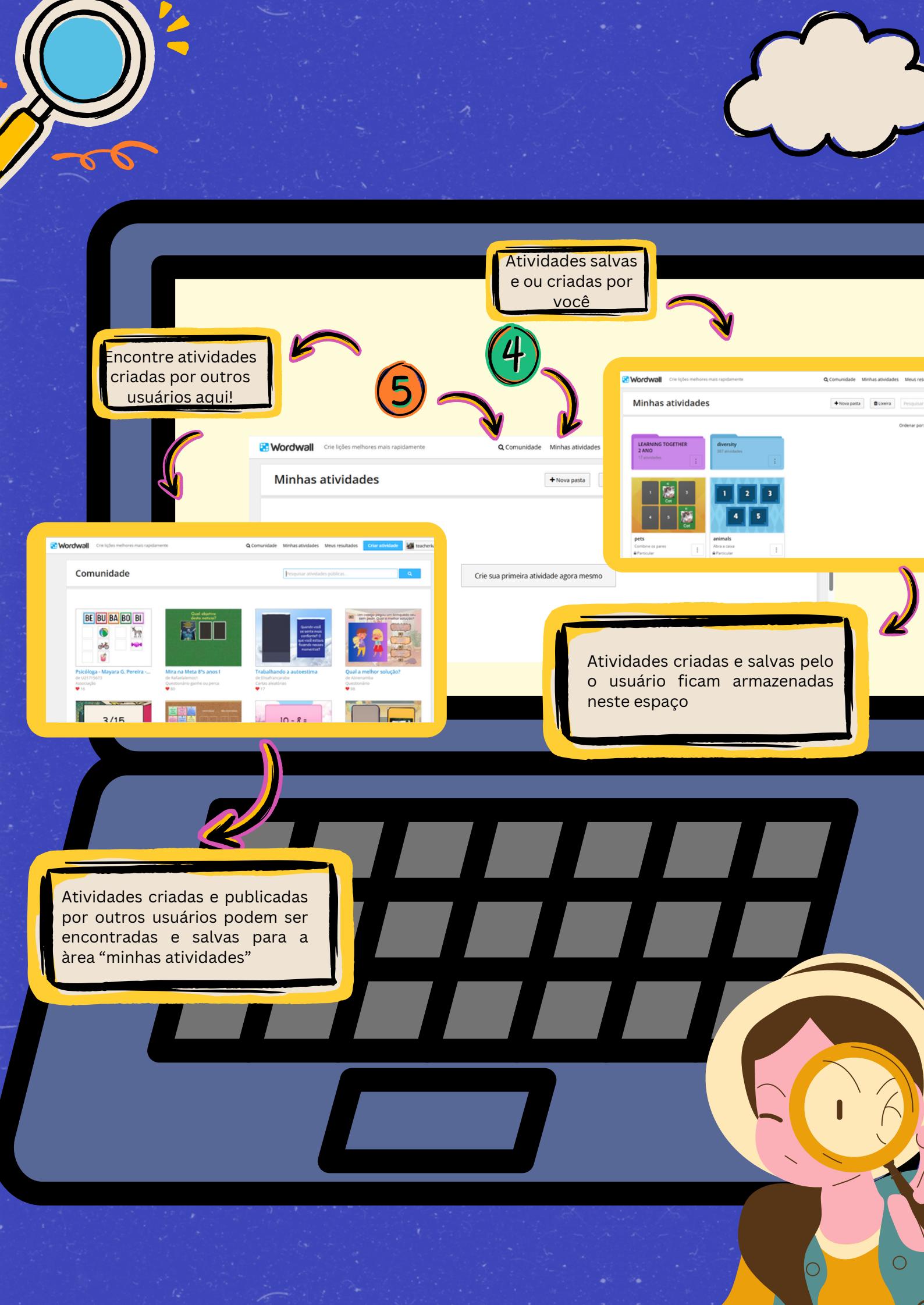
[Assinar](#)

Isto inclui

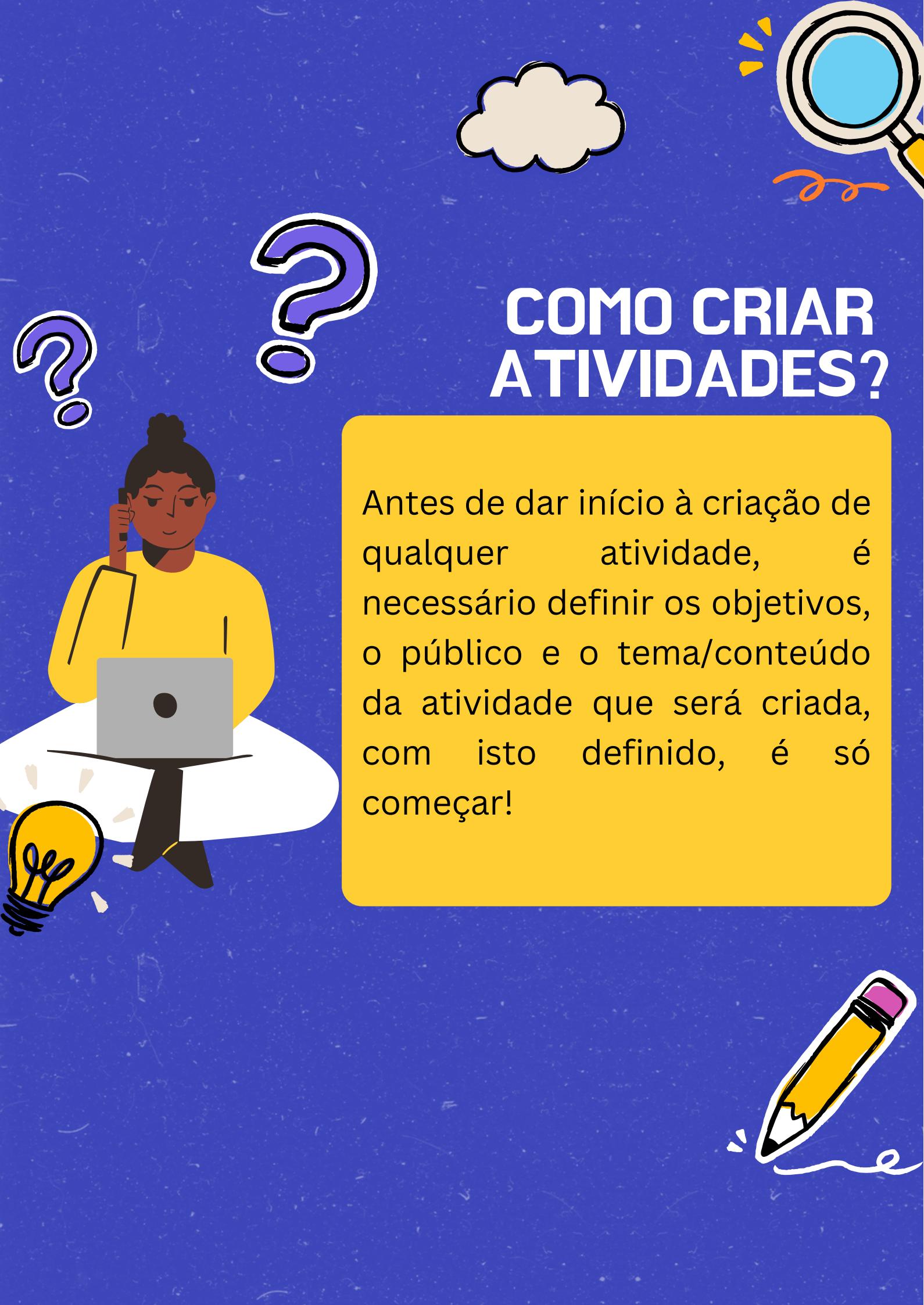
- ✓ Crie e edite atividades ilimitadas
- ✓ Editar cópias de atividades
- ✓ Pesquisa ilimitada da comunidade
- ✓ Imprima qualquer atividade
- ✓ Gera conteúdo usando IA
- ✓ 12 modelos padrão
- ✓ 19 modelos profissionais

[mostrar lista](#)

Os resultados e relatórios de cada atividade atribuída são encontrados aqui.







COMO CRIAR ATIVIDADES?

Antes de dar início à criação de qualquer atividade, é necessário definir os objetivos, o público e o tema/conteúdo da atividade que será criada, com isto definido, é só começar!



CRIAR ATIVIDADE:

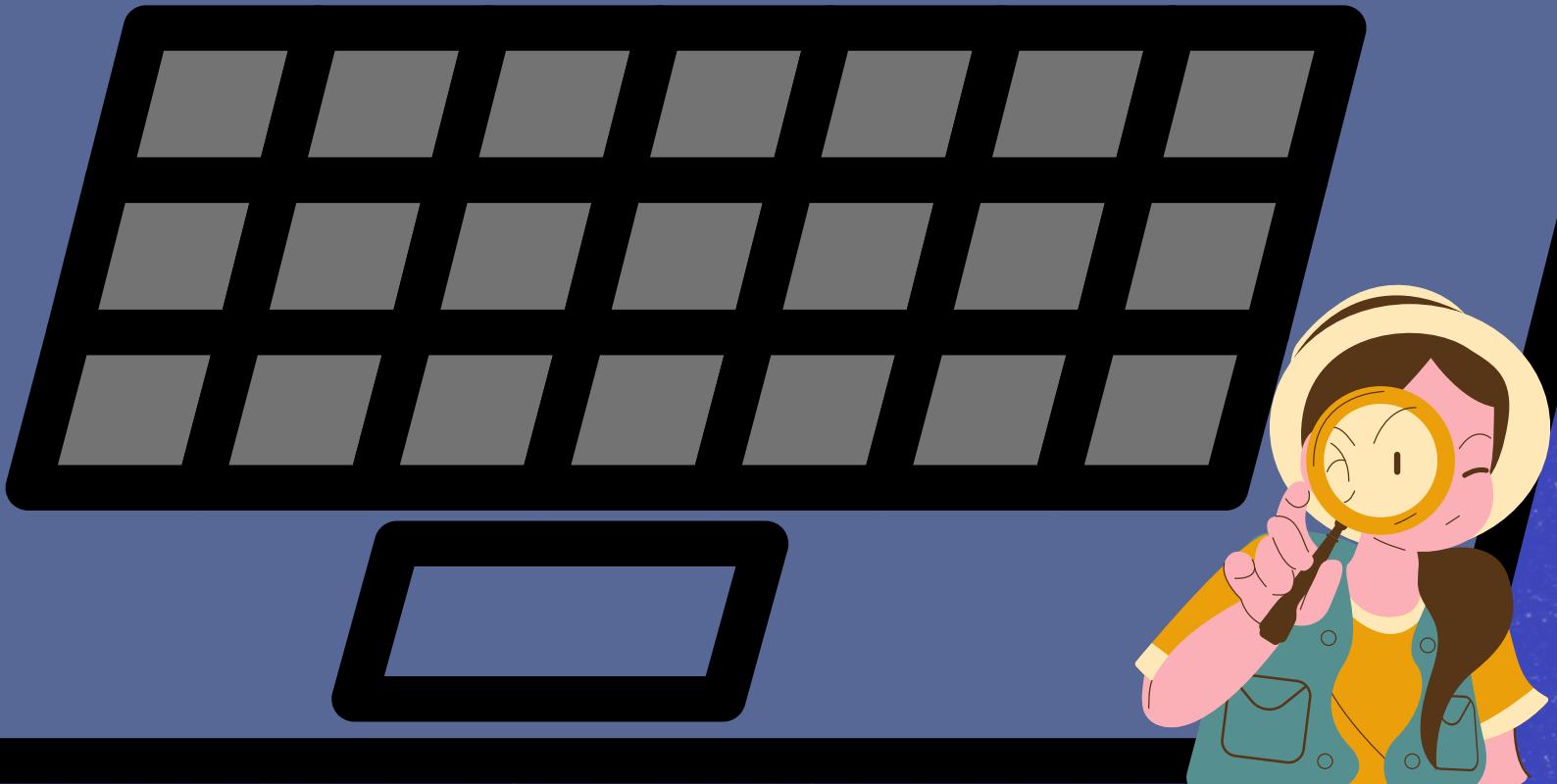


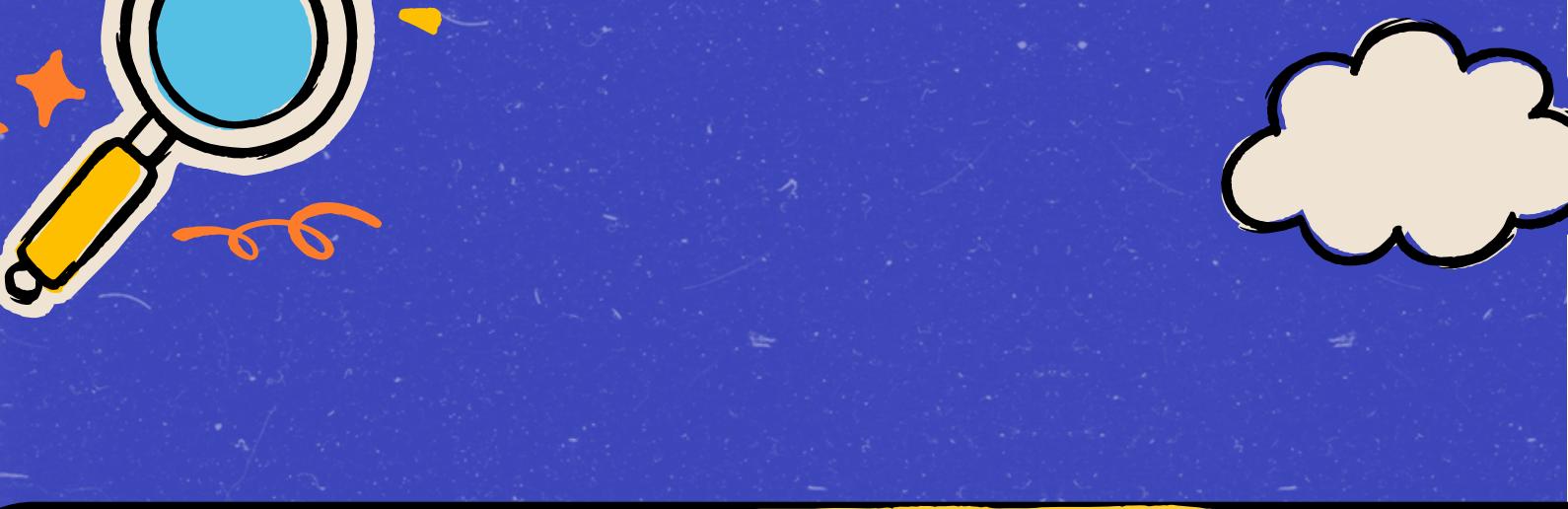
- 
- 
- 1 - Selecione [Criar atividade](#)
 - 2- Escolha o modelo, oferecido conforme o seu plano;
 - 3- Crie um título para sua atividade;
 - 4- Adicione instruções, se necessário;
 - 5- De acordo com o modelo escolhido preencha os campos para compor a atividade.

Modelos disponíveis para a escolha e criação da atividade; a quantidade de modelos vai variar conforme o plano contratado pelo usuário.

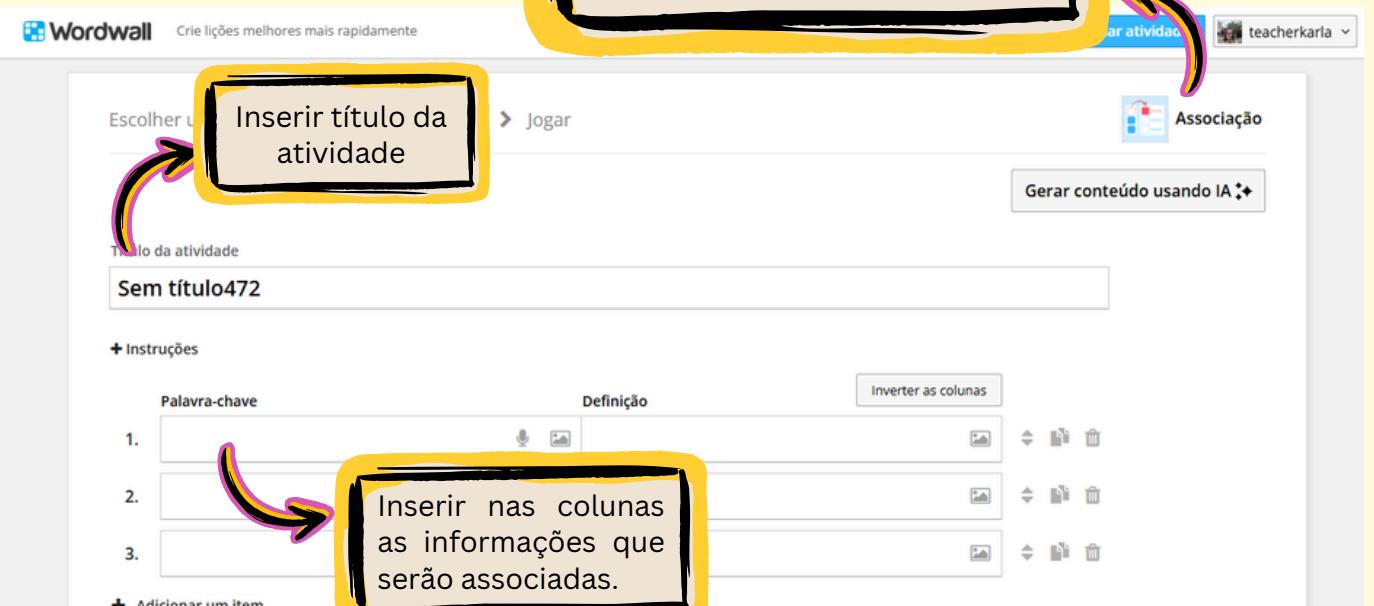
The screenshot shows the Wordwall website interface. At the top, there's a navigation bar with 'Wordwall' logo, 'Criar lições meus resultados', 'Criar atividade', and a user dropdown. Below the navigation is a search bar with placeholder 'Pesquisar modelos' and a button 'Crie'. A yellow callout box highlights the text 'Modelos disponíveis para a escolha e criação da atividade; a quantidade de modelos vai variar conforme o plano contratado pelo usuário.' To the right of the callout is a pink hand-drawn style arrow pointing towards the search bar area. The main content area is titled 'Escolher um modelo' and features a grid of nine activity cards:

- Questionário**: Uma série de perguntas de múltipla escolha. Toque na resposta correta para continuar.
- Associação**: Arraste e solte cada palavra-chave ao lado de sua definição.
- Roleta aleatória**: Gire a roleta para ver qual item aparece em seguida.
- Abra a caixa**: Toque em uma caixa de cada vez para abrir e revelar o item.
- Combine os pares**: Toque em um par de peças de cada vez para revelar se elas combinam.
- Cartas aleatórias**: Distribua cartas aleatoriamente de um baralho embaralhado.
- Complete a frase**: Uma atividade de cloze em que você arrasta e solta palavras em espaços em branco dentro de um texto.
- Game show de TV**: Um questionário de múltipla escolha com tempo, ajuda e rodada bônus.
- Flashcards**: Teste seus conhecimentos usando cartões com dicas na frente e respostas no verso.





Neste exemplo foi escolhido o modelo “ASSOCIAÇÃO” que consiste em relacionar duas colunas de palavras, imagens, e ou sons.



Inserir título da atividade

Associação

Gerar conteúdo usando IA

Inverter as colunas

Inserir nas colunas as informações que serão associadas.

Palavra-chave

Definição

1. [Input field]

2. [Input field]

3. [Input field]

+ Adicionar um item

Escolher um modelo

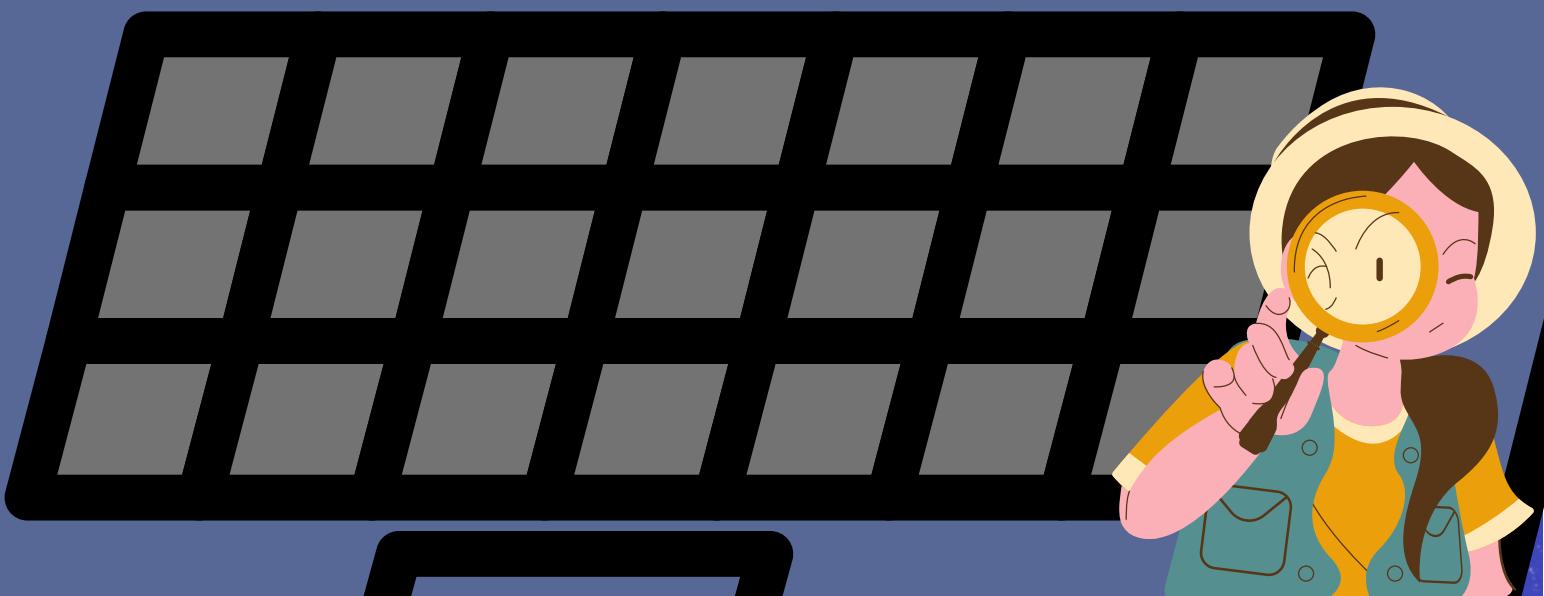
Crie lições melhores mais rapidamente

Jogar

teacherkarla

Sem título472

+ Instruções



Inserir som

Inserir imagem

Gerar conteúdo usando IA

Adicionar som

Texto: DOG

Idioma: English (US)

Voz: Feminino

Gerar

Definição

Inverter as colunas

DOG CLIPART

DOG CLIPART

MAIS

Carregar

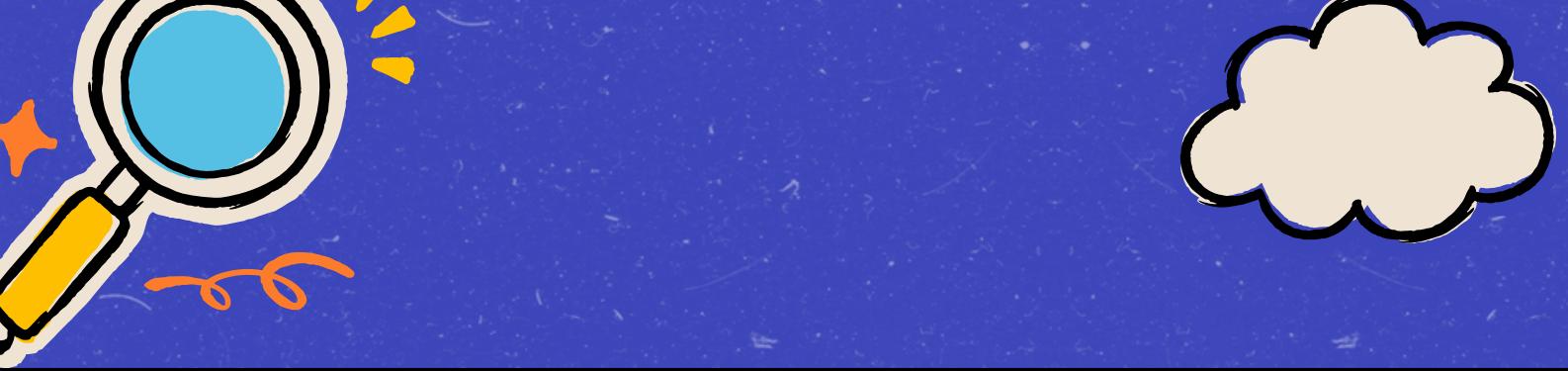
740 x 400 740 x 889 550 x 350 400 x 400 810 x 626 1000 x 687

740 x 598 740 x 900 406 x 360 503 x 717 360 x 260 400 x 350

Escolha o idioma, o gênero e clique em "GERAR".

Pesquise e selecione a imagem escolhida.





Título da atividade

Pets

+ Instruções

Palavra-chave	Definição
1. DOG	
2. CAT	
3. BIRD	
4. FISH	

Inverter as colunas

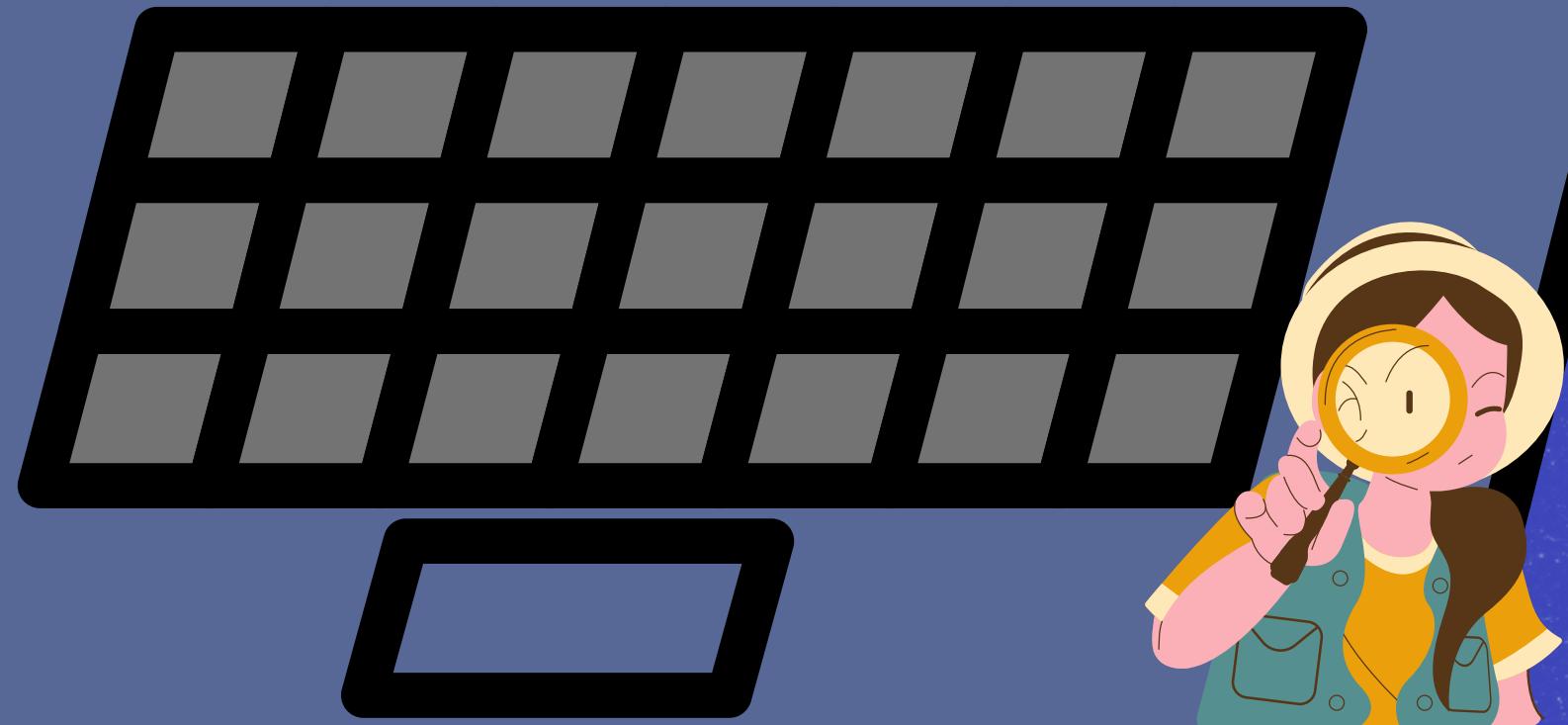
Quando todos os campos da atividade escolhida estiverem preenchidos, clique em concluído.

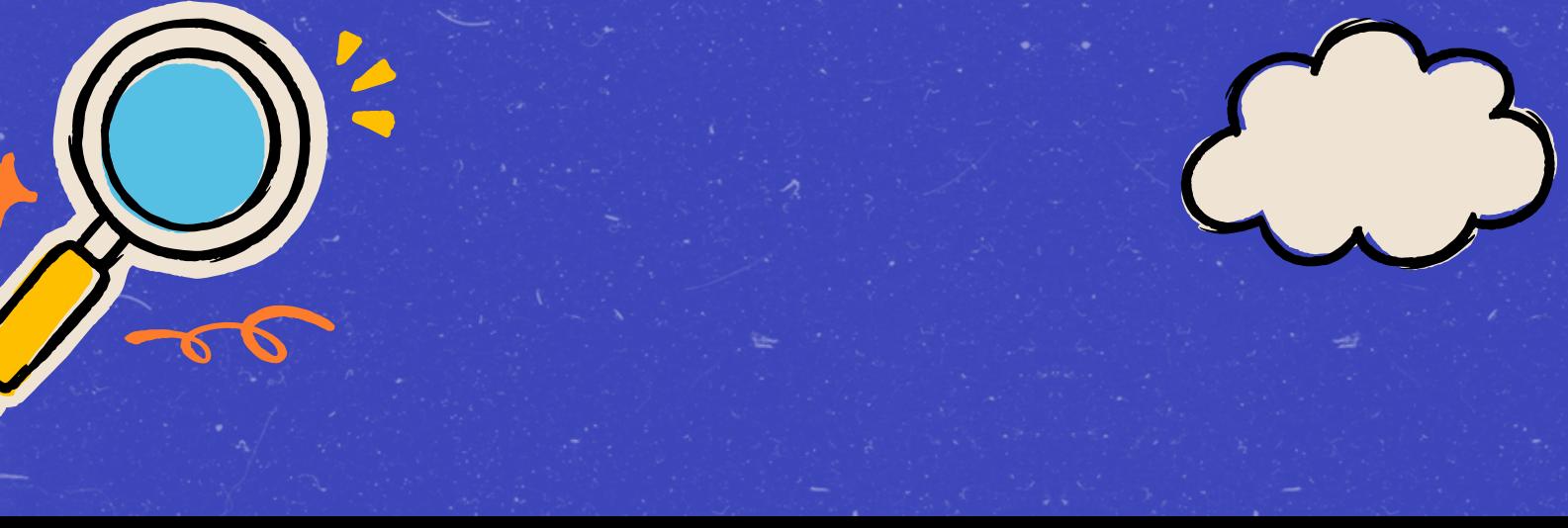
+ Adicionar um item

min. 3 máx. 30

Concluído

This screenshot shows a digital activity creation interface. The title is 'Pets'. Below it is a table with four rows, each containing a word and its definition. A callout box with a yellow border and black outline contains the text: 'Quando todos os campos da atividade escolhida estiverem preenchidos, clique em concluído.' (When all fields of the selected activity are filled, click 'concluído'). A blue button labeled 'Concluído' is visible at the bottom right. There are also icons for microphone, image, and definition next to each word. A note at the bottom says 'min. 3 máx. 30'.





Atividade pronta

Wordwall Crie lições melhores mais rapidamente

Comunidade Minhas atividades Meus resultados Criar atividade teacherkarla

Associação
Pets

BIRD
FISH
CAT
DOG

COMEÇAR

Arraste e solte cada palavra-chave ao lado de sua definição.

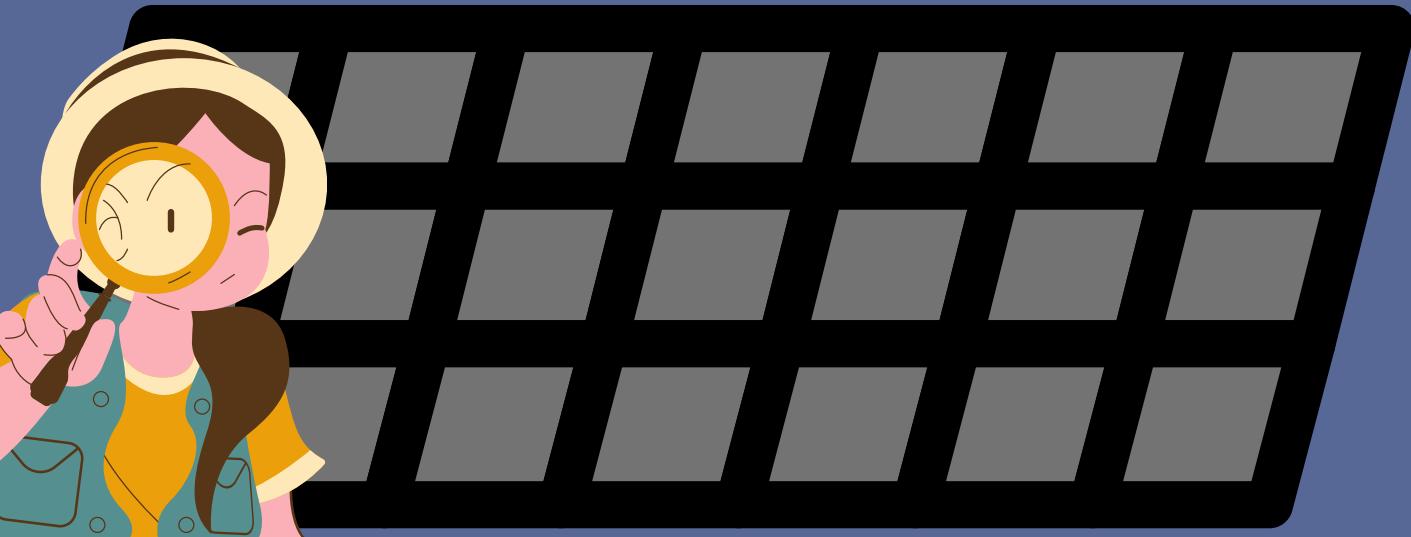
Alterar modelo

- Associação
- Encontre a combinação
- Palavras cruzadas
- Questionário
- Game show de TV

Mostrar todos

Pets

Variações da atividade geradas automaticamente pela plataforma, proporcionando a oportunidade de explorar outros modelos além daquele inicialmente escolhido.

The screenshot shows a 'Ready-made activity' for an 'Association' game titled 'Pets'. It features four categories on the left: BIRD, FISH, CAT, and DOG. In the center, there are four images of pets: a bird, a fish, a cat, and a dog. A blue play button labeled 'COMEÇAR' is in the middle. Below it, instructions say 'Arraste e solte cada palavra-chave ao lado de sua definição.' On the right, a sidebar titled 'Alterar modelo' lists five options: Associação, Encontre a combinação, Palavras cruzadas, Questionário, and Game show de TV. A pink arrow points from the 'Atividade pronta' callout to the sidebar. Another pink arrow points from the 'Variações da atividade' callout to the sidebar.

Após a atividade concluída é possível editar para criar mais variações de modelos apartir da mesma atividade e/ou corrigir erros.

Opção de renomear e gerar QR-code da atividade

Acessar versões de modelos imprimíveis da atividade

Atribuir esta atividade enquanto tarefa para os alunos/participantes.

Associado

Pets

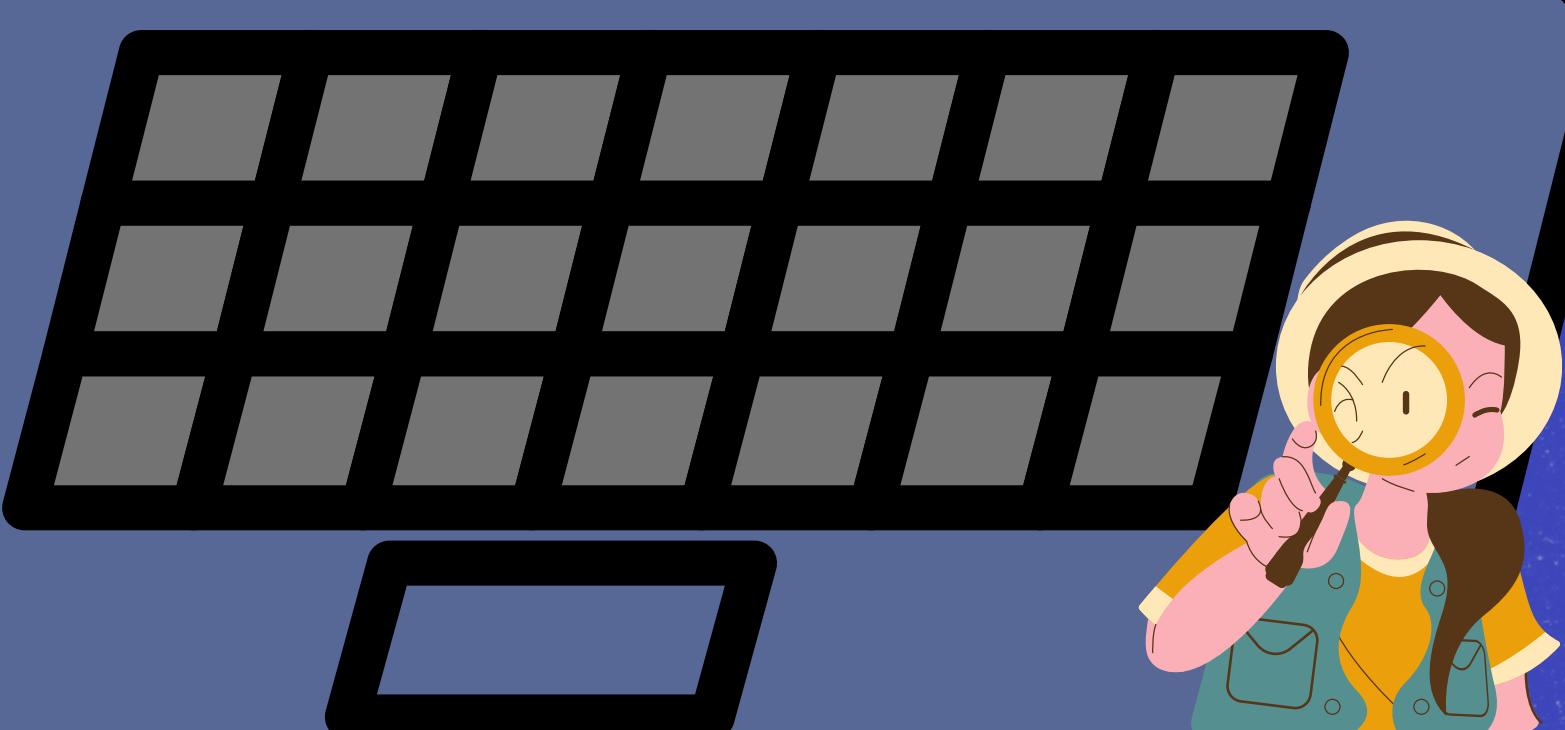
BIRD

CAR

Compartilhar

Editar conteúdo Imprimir Incorporar Criar tarefa Mais

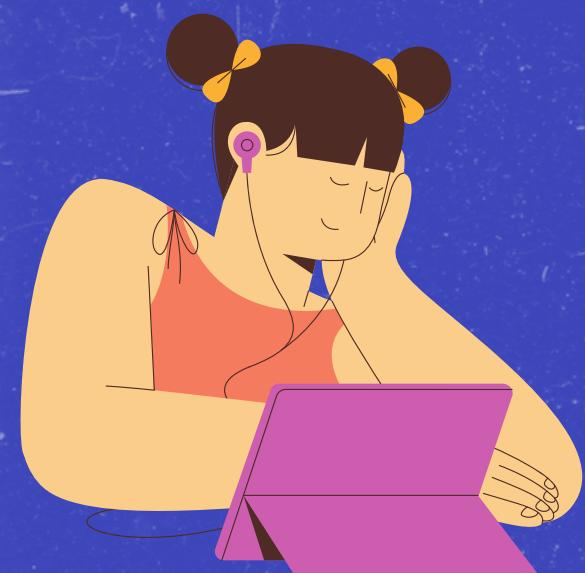
Encontre a combinação Palavras cruzadas Questionário Game show de TV Mostrar todos





ATIVIDADE CRIADA, O QUE FAZER?

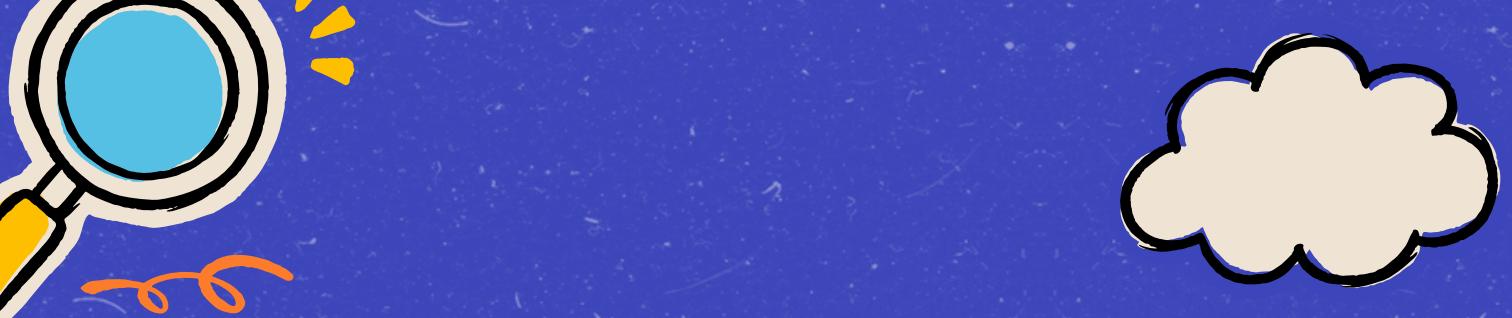
Com a atividade criada, já com conteúdo pensado e direcionado para um objetivo adequado, está na hora de atribuí-la para os seus alunos de maneira planejada e intencional tornando suas aulas mais dinâmicas e engajadoras com propósito de alcançar o sucesso no processo de ensino-aprendizagem.





- 1 - Selecione “CRIAR TAREFA”;
- 2- Descreva o título dos resultados, por exemplo, nome da turma e numero da atividade;
- 3- Selecione as opções de “REGISTRO” dos participantes;
- 4- Informe o prazo;
- 5- Selecione o que o participante verá no fim do jogo.





Configurações da tarefa

Insira um título para os resultados dessa tarefa.

Título dos resultados
TURMA A - ATIVIDADE 1 "Pets"

Registro
 Informar nome
Os alunos devem informar um nome para começar.
 Anônimo
NOTA: A opção de registrar nome é informar o nome – basta jogar.

Informe qual dessas opções o participante fará o registro na tarefa

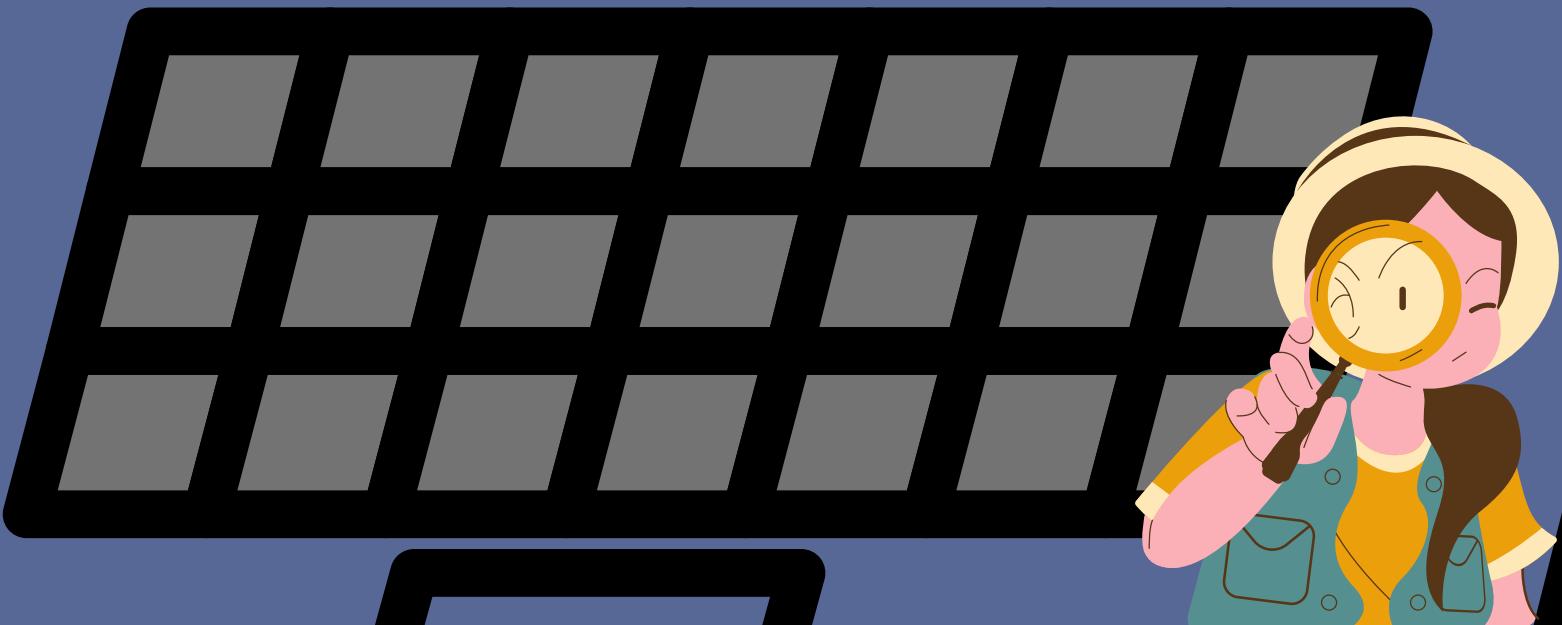
Prazo
 Nenhum 9:00 DD/MM/YYYY

Fim do jogo
 Mostrar respostas
 Ranking
 Começar de novo

Selecionar qual dessas opções aparecerá para o participante no fim da tarefa.

Voltar Começar

This screenshot shows the configuration interface for a task titled 'TURMA A - ATIVIDADE 1 "Pets"'. It includes sections for result title, registration (name or anonymous), deadline (no deadline selected), end game options (show results, ranking, start over), and final game options (show results, ranking, start over). Handwritten-style annotations with yellow borders and arrows point to specific fields: one arrow points from the 'Informar nome' radio button to the 'Informar nome' section; another arrow points from the 'Começar de novo' checkbox to the 'Começar de novo' section; and a third arrow points from the 'Começar' button to the same button.



Configurações da tarefa

Título dos resultados

TURMA A - ATIVIDADE 1 "Pets"

Registro

Informar nome

Os alunos devem informar um nome para começar.

Anônimo

Não é preciso se registrar nem informar o nome – basta jogar.

Google Sala de Aula

Compartilhe esta atividade no Google Sala de Aula

Prazo

Nenhum 9:00

Fim do jogo

Mostrar respostas

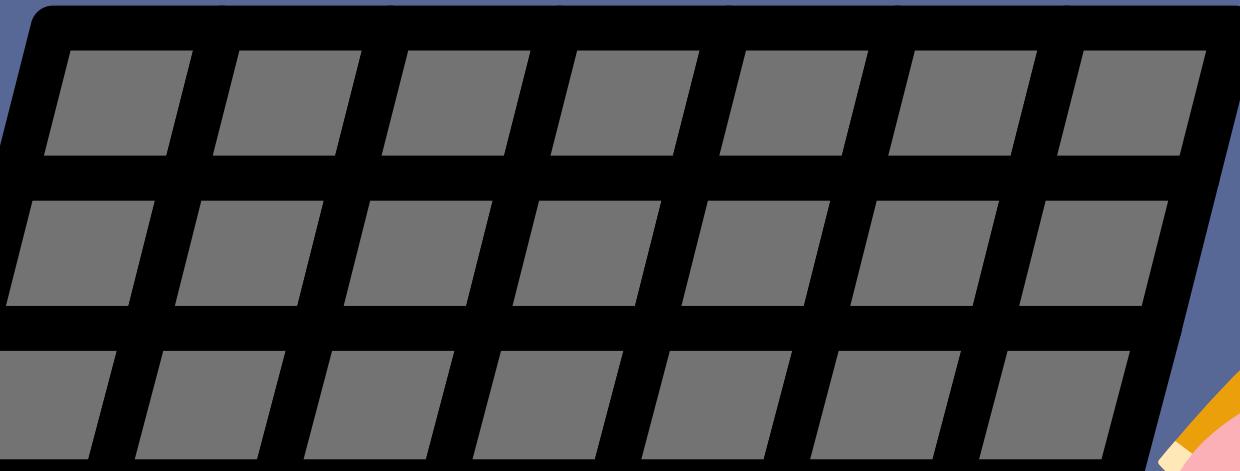
Ranking

Começar de novo

◀ Voltar

Começar ▶

Com a tarefa devidamente configurada clique em “COMEÇAR” e encontre as opções de compartilhamento com os alunos/participantes.



Tarefa criada

Tudo pronto

Compartilhe este link com os alunos:

<https://wordwall.net/play/94336/630/640>

Copiar

Compartilhe ou incorpore:



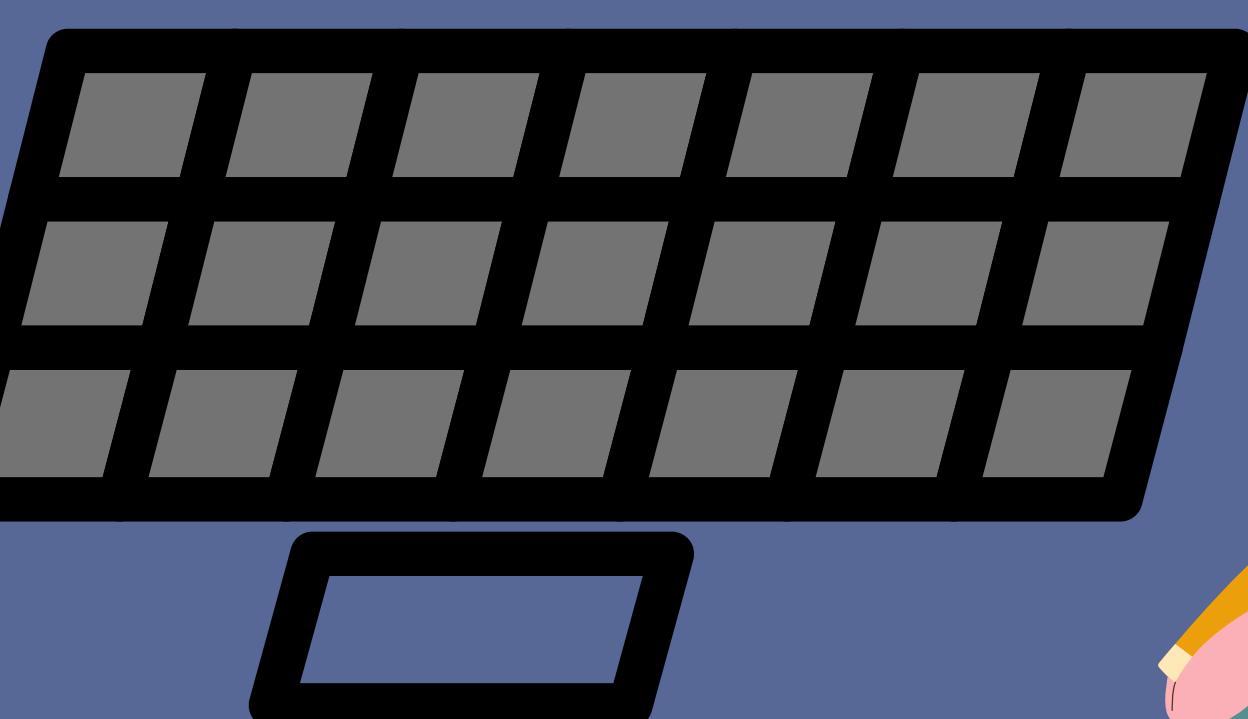
Uma entrada foi adicionada aos [Meus resultados](#)

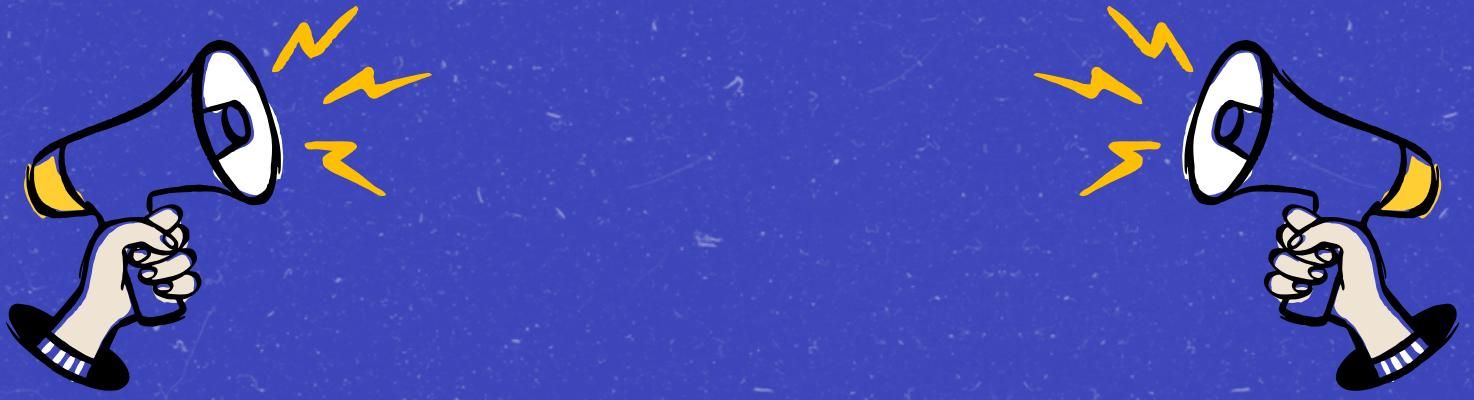
Concluído

Link da tarefa que pode ser copiado e compartilhado com os alunos de diversas formas.

Outras opções de compartilhamento da tarefa, além do link direto.

The image shows a tablet screen displaying the Wordwall task creation interface. At the top, it says "Tarefa criada" (Task created) and "Tudo pronto" (All ready). Below that, it says "Compartilhe este link com os alunos:" (Share this link with students:) and provides a link "https://wordwall.net/play/94336/630/640". A blue "Copiar" (Copy) button is next to the link. Below the link, it says "Compartilhe ou incorpore:" (Share or embed:) and shows icons for Pinterest, Facebook, Google+, Email, and Embed. A message at the bottom says "Uma entrada foi adicionada aos Meus resultados" (One entry was added to My results). A small "Concluído" (Completed) button is also visible. Two yellow callout boxes with black outlines and pink arrows point from the text "Link da tarefa que pode ser copiado e compartilhado com os alunos de diversas formas." and "Outras opções de compartilhamento da tarefa, além do link direto." to their respective locations on the screen.





Potencializando suas
aulas com Wordwall



COMO APLICAR NAS AULAS?



Agora que você já conhece o Wordwall e sabe criar atividades e atribuí-las como tarefas para seus alunos, está na hora de implementar esse conhecimento nas suas aulas, trazendo para o ambiente escolar todo o engajamento promovido por essas atividades e permitindo que o seu aluno tenha autonomia no processo de ensino-aprendizagem.

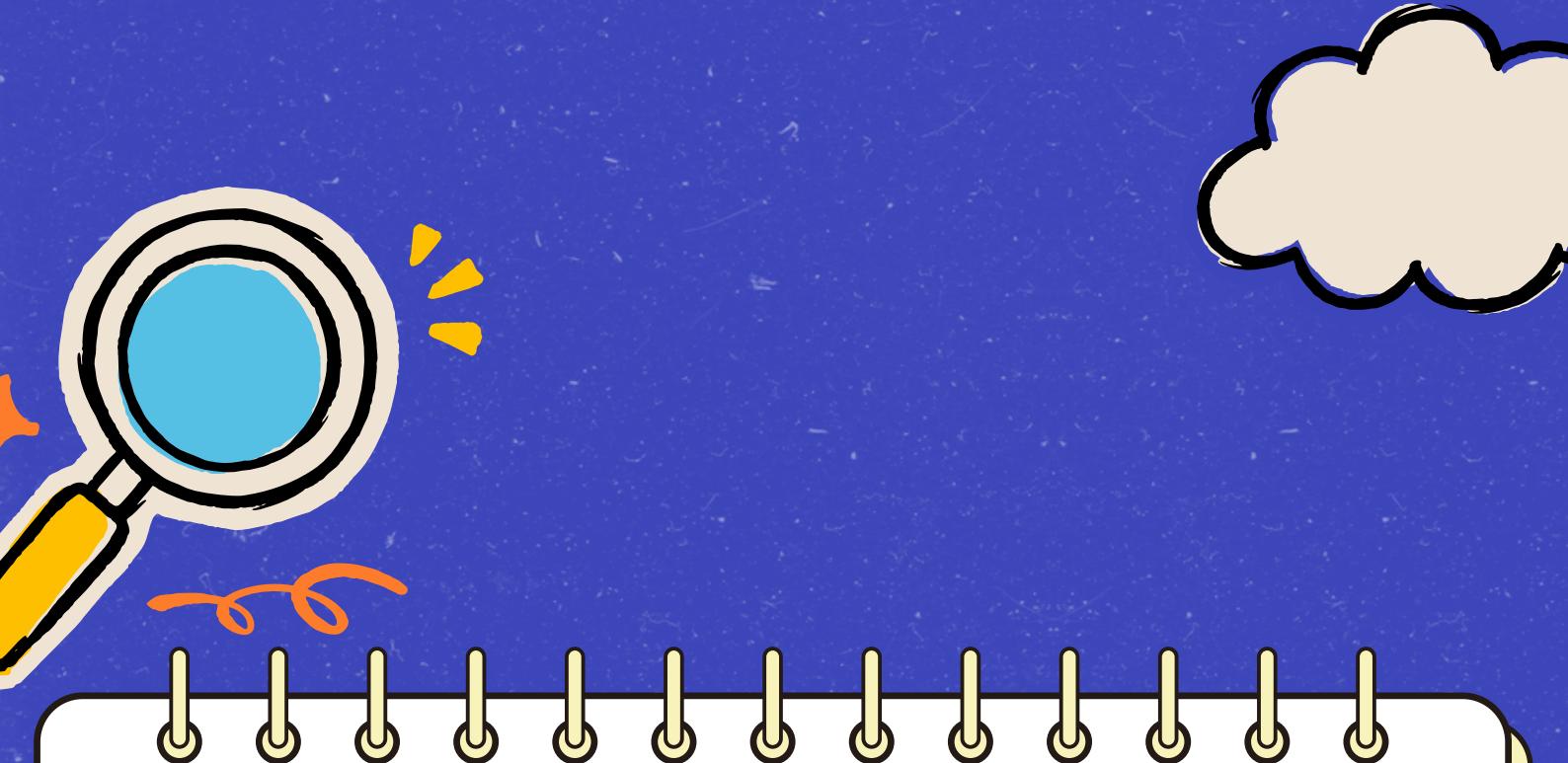


SUGESTÕES DE USO DO WORDWALL



- 1 - Consolidação de conteúdo;
- 2- Sala de aula invertida;
- 3- Revisão;
- 4- Apresentação de conteúdo;
- 5- Avaliação diagnóstica e/ou formativa;
- 6- E tudo mais que sua criatividade permitir.



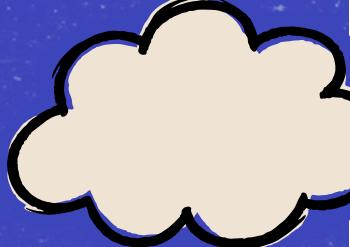


CONSOLIDAÇÃO DE CONTEÚDO;

QUANDO O OBJETIVO DA ATIVIDADE FOR:

- REVISAR E CONSOLIDAR PALAVRAS DO VOCABULÁRIO JÁ TRABALHADAS EM AULA ANTERIOR.**
- PROMOVER A FIXAÇÃO DO VOCABULÁRIO E OU CONTEÚDO DE FORMA LÚDICA E INTERATIVA.**
- DESENVOLVER HABILIDADES DE LEITURA, ESCUTA E RECONHECIMENTO DAS PALAVRAS.**





ATIVIDADE SUGERIDA:



UTILIZAR A ATIVIDADE “COMBINE OS PARES/JOGO DA MEMÓRIA” É UMA EXCELENTE OPÇÃO PARA SER REALIZADA EM GRUPO, ENVOLVENDO TODA A TURMA NA BUSCA PELOS PARES CORRETOS. APENAS LEMBRE-SE DE ESTABELECER REGRAS CLARAS, DEFININDO QUAL CRITÉRIO SERÁ UTILIZADO E A ORDEM DE ESCOLHA DOS ALUNOS PARA ENCONTRAR OS PARES.



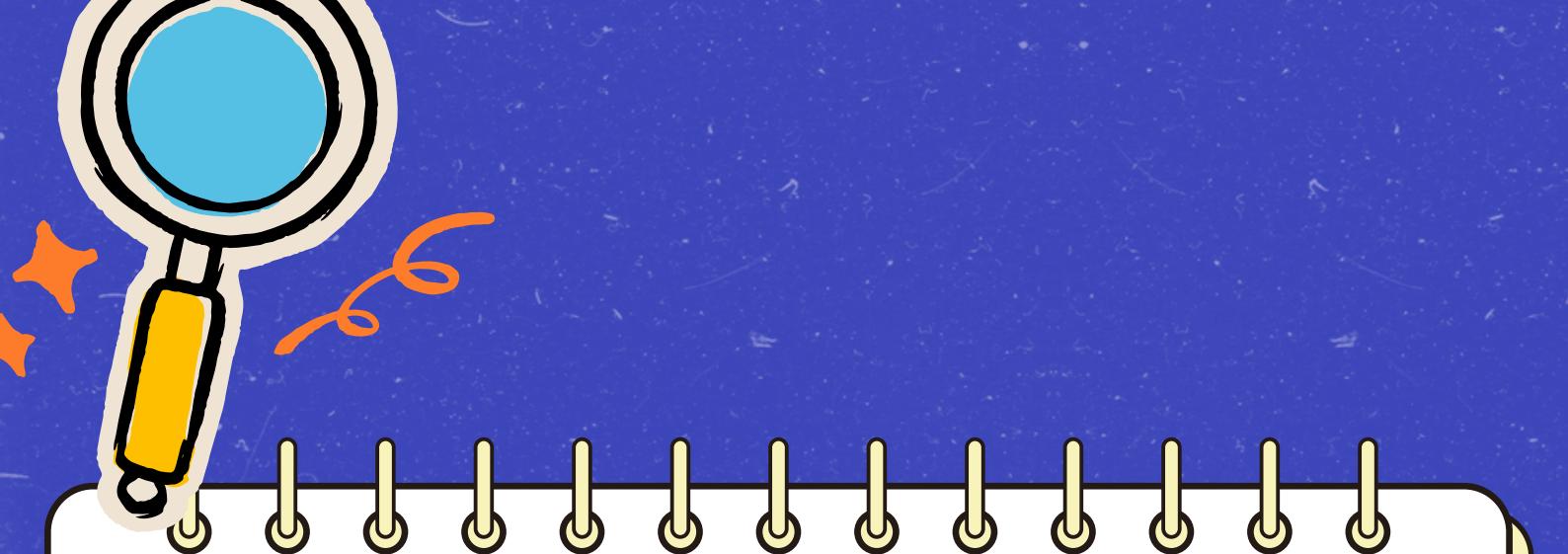


SALA DE AULA INVERTIDA

QUANDO O OBJETIVO DA ATIVIDADE FOR:

- PROMOVER APRENDIZAGEM ATIVA E AUTONOMIA DO ALUNO**
- OTIMIZAR O TEMPO EM SALA PARA PRÁTICA E APROFUNDAMENTO DO CONTEÚDO**
- PERSONALIZAR O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM E ATENDER ÀS DIFERENTES NECESSIDADES DE OS ALUNOS**





ATIVIDADE SUGERIDA:

NA SALA DE AULA INVERTIDA, É POSSÍVEL COMBINAR MAIS DE UMA ATIVIDADE, ADAPTANDO-SE ÀS POSSIBILIDADES DA TURMA E DA ESCOLA. O PROFESSOR PODE SELECIONAR PELO MENOS TRÊS MODELOS DIFERENTES, COMO:

- 1. ASSOCIAÇÃO DE PALAVRAS A LÚDICA).**
- 2. DESEMBARALHE**
- 3. QUIZ INTERATIVO**
- 4. ESTOURA BALÃO**

DENTRE OUTRAS CONFORME O PERFIL DOS ALUNOS E TEMPO DISPONÍVEL.



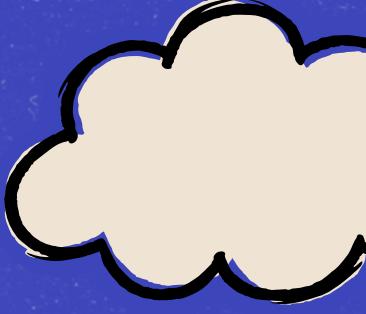
ATENÇÃO!

ANTES DE QUALQUER ATIVIDADE, O PROFESSOR DEVE ARTICULAR COM A GESTÃO PEDAGÓGICA A MELHOR FORMA DE DISPONIBILIZÁ-LA AOS ALUNOS, CONSIDERANDO A REALIDADE DA ESCOLA. ALGUMAS OPÇÕES DE ACESSO SÃO:

- LINKS ENVIADOS POR MEIO DA COMUNICAÇÃO ELETRÔNICA DA ESCOLA (E-MAIL, APlicativo de MENSAGENS OU PLATAFORMA EDUCACIONAL).
- QR CODE IMPRESSO NA AGENDA DO ALUNO PARA ACESSO RÁPIDO VIA CELULAR OU TABLET.
- REALIZAÇÃO NA PRÓPRIA ESCOLA, CASO HAJA UM AMBIENTE EQUIPADO COM COMPUTADORES OU TABLETS, EM UM MOMENTO QUE ANTECEDE A PRÁTICA OU APROFUNDAMENTO DO CONTEÚDO.

! ATTENTION
PLEASE !



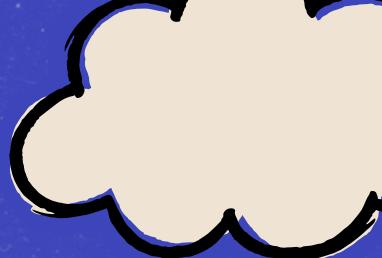


REVISÃO;

QUANDO O OBJETIVO DA ATIVIDADE FOR:

- **FIXAR CONCEITOS, VOCABULÁRIO OU HABILIDADES JÁ TRABALHADOS.**
- **IDENTIFICAR E DETECTAR DIFÍCULDADES INDIVIDUAIS OU COLETIVAS.**
- **PREPARAR PARA NOVAS ETAPAS**





NA SALA DE AULA INVERTIDA, É POSSÍVEL COMBINAR MAIS DE UMA ATIVIDADE, ADAPTANDO-SE ÀS POSSIBILIDADES DA TURMA E DA ESCOLA. O PROFESSOR PODE SELECIONAR PELO MENOS TRÊS MODELOS DIFERENTES, COMO:

- 1. ASSOCIAÇÃO DE PALAVRAS A LÚDICA).**
- 2. DESEMBARALHE**
- 3. QUIZ INTERATIVO**
- 4. ESTOURA BALÃO**

DENTRE OUTRAS CONFORME O PERFIL DOS ALUNOS E TEMPO DISPONÍVEL.



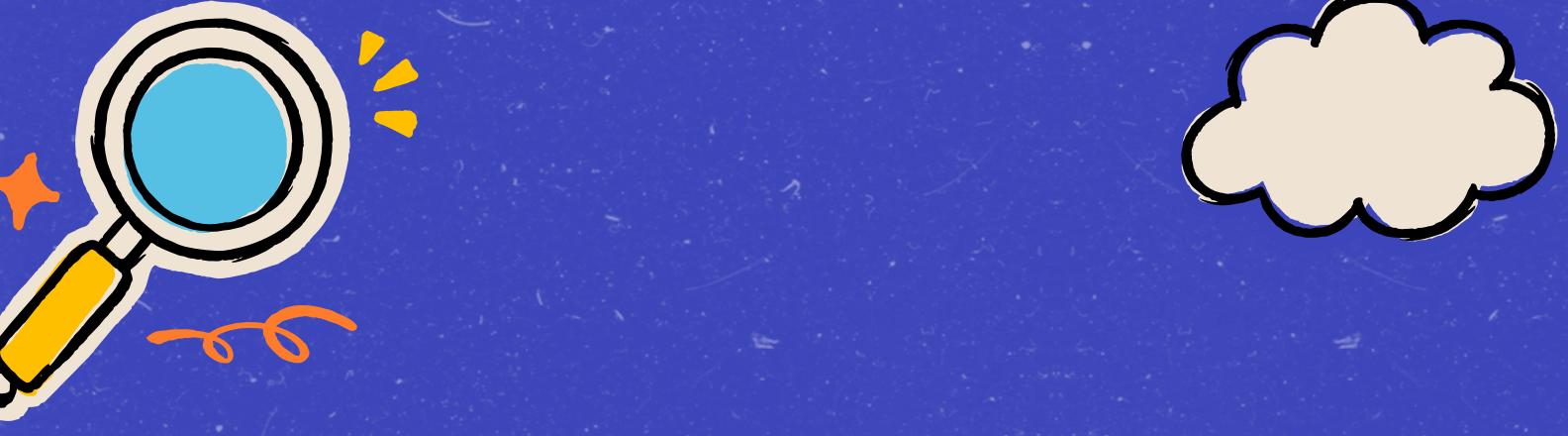


APRESENTAÇÃO DE CONTEÚDO:

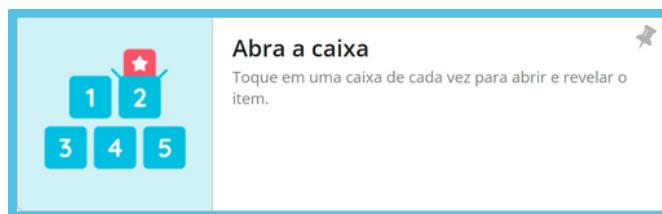
QUANDO O OBJETIVO DA ATIVIDADE FOR:

- INTRODUZIR O TEMA DE FORMA INTERATIVA E MOTIVADORA
- FACILITAR A COMPREENSÃO INICIAL POR MEIO DE VISUALIZAÇÃO E PRÁTICA IMEDIATA
- AVALIAR O CONHECIMENTO PRÉVIO E DIRECIONAR O ENSINO

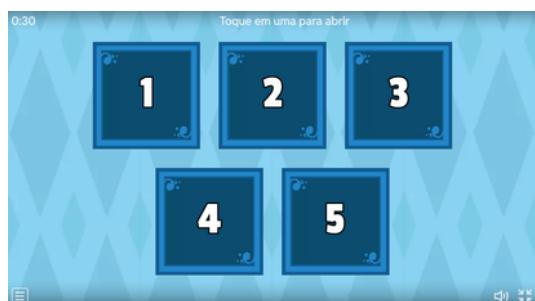


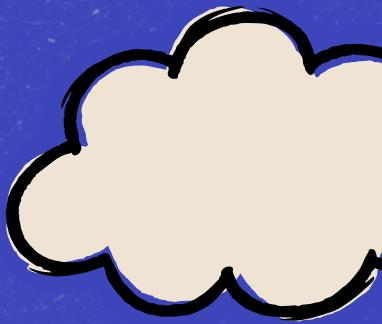


ATIVIDADE SUGERIDA:



NESTA ATIVIDADE, OS ALUNOS "ABREM" CAIXAS VIRTUAIS PARA DESCOBRIR PERGUNTAS, IMAGENS E DESAFIOS SOBRE UM NOVO TEMA. ISSO PERMITE INTRODUZIR VOCABULÁRIO, EXPLORAR CONCEITOS E ATIVAR CONHECIMENTOS PRÉVIOS. ESTA É APENAS UMA ATIVIDADE DENTRE TODOS OS MODELOS DISPONÍVEIS NO WORDWALL.



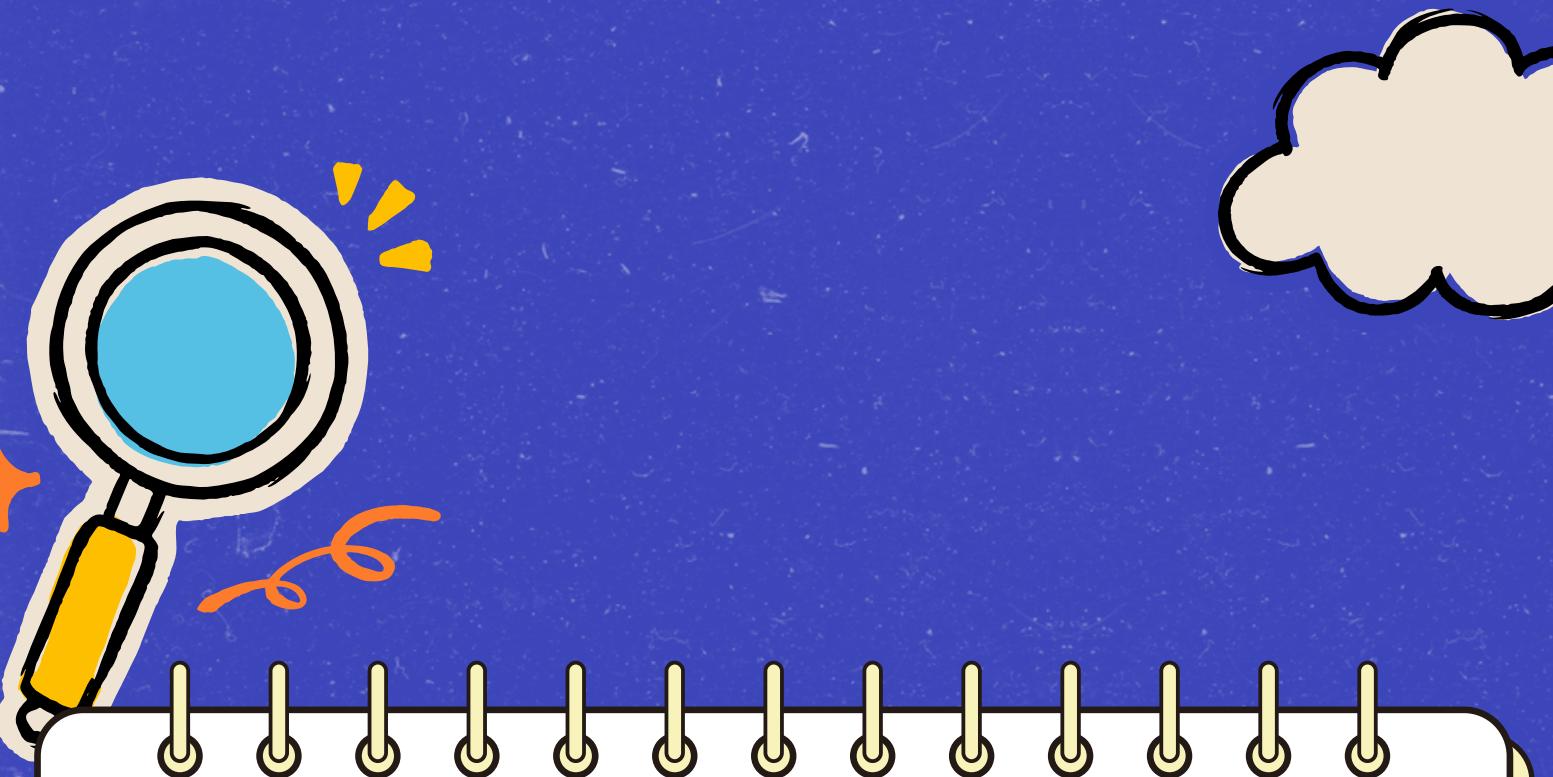


AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA E/OU FORMATIVA

QUANDO O OBJETIVO DA ATIVIDADE FOR:

- IDENTIFICAR CONHECIMENTOS PRÉVIOS E LACUNAS DE APRENDIZAGEM
- FORNECER FEEDBACK IMEDIATO E PERSONALIZADO
- MONITORAR O PROGRESSO DE FORMA DINÂMICA E MOTIVADORA





O WORDWALL GERA RELATÓRIOS AUTOMÁTICOS DE DESEMPENHO, TANTO POR TURMA QUANTO INDIVIDUALMENTE. ESSES DADOS MOSTRAM PORCENTAGENS DE ACERTOS, ERROS RECORRENTES E TEMPO DE RESPOSTA, PERMITINDO AO PROFESSOR:

- IDENTIFICAR DIFÍCULDADES COLETIVAS;
- DETECTAR NECESSIDADES ESPECÍFICAS DE CADA ALUNO;
- COMPARAR EVOLUÇÃO AO LONGO DO TEMPO (EM ATIVIDADES REPETIDAS COM O MESMO GRUPO).

COM ISSO, O WORDWALL TRANSFORMA AVALIAÇÕES EM PROCESSOS DINÂMICOS, TRANSPARENTES E BASEADOS EM EVIDÊNCIAS, SEM SOBRECARREGAR O PROFESSOR COM CORREÇÕES MANUAIS



RELATÓRIOS DE RESULTADOS

Resumo

NÚMERO DE ALUNOS

35

PONTUAÇÃO MÉDIA

3.0 /6

PONTUAÇÃO MÁXIMA

6 /6

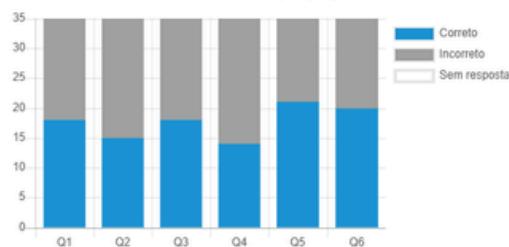
10 alunos

O MAIS RÁPIDO

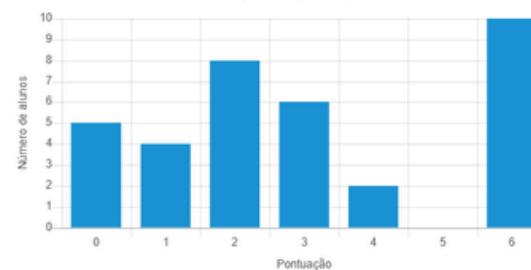
2.3 s

keferekauane

Correto ou incorreto por pergunta



Distribuição das pontuações



Resultados por aluno

CLASSIFICAR POR Envio Nome Correto + Tempo

Aluno	Enviado	Pontuação	Correto	Incorreto
heitor	14:42 - 6 mai 2025	430	32	30
heloya	13:57 - 6 mai 2025	301	32	54
isac	13:58 - 6 mai 2025	285	24	64
vlc	13:57 - 6 mai 2025	363	22	42
anthony	13:54 - 6 mai 2025	340	20	23

Resultados por pergunta

CLASSIFICAR POR Número Correto Incorreto

Pergunta	Correto	Incorreto
1▶ PRINCIPAL	18	17
2▶ JANITOR	15	20
3▶ SECRETARY	18	17
4▶ LIBRARIAN	14	21
5▶ COOK	21	14
6▶ TEACHER	20	15

Que este guia prático do WordWall seja o início para a transformação das suas aulas com tecnologia! Que as atividades sugeridas inspirem você a explorar ainda mais as TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação), criando experiências de aprendizagem interativas, personalizadas e significativas para seus alunos. Lembre-se: cada pequena inovação é um passo em busca de uma educação mais dinâmica e conectada. Este é só o começo!

Boa jornada e ótimas descobertas!

Karla Diniz





Mestre em Linguística e Ensino pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), Karla Diniz é educadora dedicada desde 1996, com experiência em escolas regulares , além de institutos de idiomas. Licenciada em Letras e Bacharel Administração Pública pela UEPB, ela une sua paixão pela educação à crença no poder transformador da tecnologia em sala de aula, explorando ativamente ferramentas digitais para tornar o ensino e a aprendizagem mais dinâmicos e acessíveis.

Com décadas de experiência em educação, mantém um compromisso firme com metodologias inovadoras. Atualmente, segue inspirando alunos e colegas educadores, defendendo o uso estratégico da tecnologia para criar experiências de aprendizagem mais engajadoras e eficazes.



Para acessar este guia em formato de apresentação, basta escanear o QR-code abaixo.



THANK YOU

