

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
Rede de Saberes Articulando Ciências, Criatividade e Imaginação – Rede
SACCI
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM ENSINO DE CIÊNCIAS E
TECNOLOGIAS

LUCIRENE DIAS BASTOS RABELO

USO DE UM RECURSO DIGITAL NO ENSINO FUNDAMENTAL: ANÁLISE DA
PLATAFORMA *WORDWALL* PARA O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

Caçapava do Sul - RS
2025

LUCIRENE DIAS BASTOS RABELO

**USO DE UM RECURSO DIGITAL NO ENSINO FUNDAMENTAL: ANÁLISE DA
PLATAFORMA “*WORDWALL*” PARA O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* Especialização Ensino de Ciências e Tecnologias da Rede de Saberes Articulando Ciência, Criatividade e Imaginação – Rede SACCI, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Ciências e Tecnologias – Ênfase em Mídias e Recursos Digitais.

Orientador: Me. Leomar Cassol Mônico

**Caçapava do Sul - RS
2025**

A000o Rabelo, Lucirene Dias Bastos

Uso de um Recurso Digital no Ensino Fundamental: Análise da Plataforma
“*Wordwall*” para o Ensino da Língua Inglesa / Lucirene Dias Bastos Rabelo.
– 2025.

000 p. : il.

Orientador: Leomar Cassol Mônico
Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal do Pampa,
Pós-Graduação - Especialização em Ensino de Ciências e Tecnologias
– Ênfase em Mídias e Recursos Digitais, Campus Bagé, 2025.

1. As Plataformas Digitais para a Educação, 2. A Língua Inglesa, 3. Recurso
Digital “*Wordwall*” para o Ensino de Língua Inglesa, 4 A Experiência de Ensinar a
Língua Inglesa na Escola Neway Idiomas pela Plataforma Digital Wordwall. Título.

LUCIRENE DIAS BASTOS RABELO

**USO DE UM RECURSO DIGITAL NO ENSINO FUNDAMENTAL: ANÁLISE DA
PLATAFORMA “WORDWALL” PARA O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Pós-Graduação
Lato Sensu Especialização Ensino de
Ciências e Tecnologias da Rede de
Saberes Articulando Ciência, Criatividade
e Imaginação – Rede SACCI, como
requisito parcial para obtenção do título de
Especialista em Ensino de Ciências e
Tecnologias

Área de concentração: Mídias e Recursos
Digitais.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 30 de outubro de 2025.

Banca examinadora:

Prof. Me. Leomar Cassol Mônego
Orientador
UNIPAMPA

Profa. Dra. Elenize Rangel Nicoletti
UNIPAMPA

Profa. Dra. Maria Lucia Pozzatti Flôres
UNIPAMPA

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 REFERENCIAL TEÓRICO	7
2.1 AS PLATAFORMAS DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO	7
2.2. A LÍNGUA INGLESA	9
2.3. PLATAFORMA <i>WORDWALL</i> PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA	9
3. METODOLOGIA/DETALHAMENTO DAS ATIVIDADES	12
3.1 DESCRIÇÃO DO ESPAÇO DA PESQUISA	13
3.2. DETALHAMENTO DAS ATIVIDADES	14
4. RESULTADOS E ANÁLISE	14
5. CONCLUSÕES	19
6. REFERÊNCIAS	20

USO DE UM RECURSO DIGITAL NO ENSINO FUNDAMENTAL: ANÁLISE DA PLATAFORMA “WORDWALL” PARA O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

Lucirene Dias Bastos Rabelo ¹

Prof. Me. Leomar Cassol Mônego ²

RESUMO: O presente artigo fundamenta-se na realização de um projeto de intervenção em sala de aula utilizando um recurso digital como apoio ao ensino da língua inglesa. Foi evidenciado os resultados de intervenções em sala de aula mostrando na prática docente como a utilização de uma plataforma digital motiva os alunos. O objetivo geral foi compreender como a utilização da Plataforma Digital Wordwall nas aulas de língua inglesa podem ser mais atrativas no processo de aprendizagem aos alunos(as) do 7º ano do Ensino Fundamental. A metodologia dessa pesquisa foi bibliográfica, com uma pesquisa de campo realizada na Escola Neway Idiomas junto aos alunos do 7º ano do Ensino Fundamental, onde foram tabulados os dados coletados e apresentados em forma gráfica. Como resultado do trabalho de pesquisa realizado, mostramos como foi a apropriação do recurso tecnológico *Wordwall*, como uma ferramenta inovadora e motivadora no ensino da disciplina de Língua Inglesa, onde despertou um renovado interesse dos alunos pelo estudo apoiado por plataformas digitais de ensino. Respondendo nesse estudo com a pesquisa o objetivo geral de que a utilização de uma plataforma digital torna-se mais atrativo as aulas de inglês.

Palavras-Chave: Plataforma Digital; inglês; Pesquisa; intervenção.

ABSTRACT: This article is based on a classroom intervention project using a digital resource to support English language teaching. The results of classroom interventions were highlighted, demonstrating in teaching practice how the use of a digital platform motivates students. The overall objective was to understand how the use of the Wordwall Digital Platform in English language classes can be more attractive to 7th-grade students. The methodology of this research was bibliographic, with field research conducted at the Neway Idiomas School with 7th-grade students, where the collected data were tabulated and presented graphically. As a result of the research, we show how the Wordwall technological resource was appropriated as an innovative and motivating tool in teaching English, sparking renewed student interest in studying supported by digital teaching platforms. This study answers the overall objective that the use of a digital platform makes English classes more attractive.

Keywords: Digital Platform; English; Research; Intervention..

INTRODUÇÃO

Atualmente as tecnologias digitais estão inseridas no contexto educacional. Os recursos digitais auxiliam as práticas pedagógicas e a aprendizagem do aluno, no entanto, torna-se um desafio ao docente de como inseri-las e avaliá-las nesse processo. A *Wordwall* é uma plataforma digital de jogos interativos projetada para proporcionar a criação de atividades personalizadas e versáteis, o que permite sua utilização em diversas práticas pedagógicas.

¹ Acadêmica do Curso de Especialização em Ensino de Ciências e Tecnologias. E-mail: lucirenebastos.aluna@unipampa.edu.br

² Docente da Universidade Federal do Pampa – UNIPAMPA. E-mail: leomarmonego@unipampa.edu.br

Com sua vasta possibilidade de criação de conteúdo digital, proporciona que os alunos vivenciem experiências diferentes mais engajadas participando de maneira ativa na construção do seu conhecimento.

Assim, o presente trabalho tem o objetivo geral de relatar a utilização dessa plataforma em aulas da língua inglesa do 7º ano do Ensino Fundamental de uma escola de idiomas na cidade de Altamira, no Estado do Pará, bem como coletar a opinião acerca das atividades com os respectivos alunos. Como objetivos específicos identificar os indicadores de aprendizagem desses estudantes nas aulas de língua inglesa, pela utilização em sala de aula de metodologias tradicionais de ensino, comparar os resultados de aprendizagem da matéria com a utilização das Plataformas Digitais de Ensino, propondo e aplicando com os alunos aulas de língua inglesa pela Plataforma Digital Wordwall.

Ficou demonstrado pela atividade realizada e as respostas obtidas na avaliação, que houve a aceitação dos alunos e a apropriação pelos professores da Plataforma Digital *Wordwall*, renovando os interesses dos alunos em aprender a matéria de maneira prática.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 AS PLATAFORMAS DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO

Com o século XXI, o universo da educação sofreu grandes transformações e mudanças de metodologias pedagógicas e as novas estruturas utilizadas nos ambientes da educação.

Segundo Perrota e Pangrazio (2023,p.25), as plataformas digitais estão promovendo significativas alterações no modo de ensinar e trabalhar com a criação de grandes infraestruturas que vem alterando as dimensões de espaço e tempo do trabalho enfatizando a cultura da conectividade e instantaneidade. Estes autores confirmaram a importância do advento das plataformas digitais no ambiente educacional, como o nascimento de uma renovada cultura educativa.

No período da Covid-19, segundo Viegas e Lamb (2025, p.10), as plataformas digitais promoveram significativas mudanças no cenário educacional com a utilização dos alunos (as) e professores recolhidos em suas casas. Este processo tem produzido transformações no trabalho docente, trazendo desafios no sentido de pensar novas formas de ensinar.

Houve necessidade de professores apropriarem-se desse instrumento tecnológico, para continuarem a exercer as suas atividades pedagógicas. E como relatam Palermo, Radetich e Reygadas (2020, p.15), as tecnologias das mídias digitais e seus recursos nas plataformas as tornam um importante diferencial para a educação influenciando como as pessoas percebem, pensam e reagem.

Para o espaço da educação, as plataformas digitais utilizadas por professores e alunos, em diferentes níveis da educação, assumem o papel de mediar a construção do conhecimento. Nesse cenário, Alves e Lopes (2024, p.21) ressaltam a importância dos professores nessa mediação, constituindo como um ator privilegiado nessas relações.

Nas últimas décadas, as pessoas estão diariamente em contato com os ambientes tecnológicos, mesmo que seja de um bem improvisado e sem grandes conhecimentos técnicos.

Navegar nesses espaços acaba sendo traduzido literalmente como andar, e Williamson (2022, p.38) afirma sua percepção em relação a essa ideia, que já tem uma história de momentos, desde a sua disseminação na vida das pessoas. Este autor caracteriza o surgimento das *EdTechs*, um sistema de gestão de aprendizagem e de informação com aplicações de *big data* e inteligência artificial para prever, adaptar e analisar o desempenho dos alunos.

Todo esse processo de apropriação pelos sistemas educativos das plataformas digitais, acontecem num período em que cada vez mais surgem ferramentas tecnológicas na vida diária das pessoas, e na educação nasce diariamente novas opção de interação na educação, através das tecnologias digitais, e como esse grande fluxo de informações contribuem com o processo de aprendizagem (VIEGAS; LAMB, 2025, p.5).

Segundo Souza e Ferrão (2024, p.29), o cenário da inserção das tecnologias no espaço de ensino aprendizagem, vem sempre como uma perspectiva futurista, quando cria campos de aprendizagem e se apropria de novas linhas de práticas pedagógicas sombreadas pelas tecnologias.

Os gestores da educação, principalmente os professores, ao se apropriarem das plataformas digitais de ensino, como a plataforma *wordwall*, quebram uma barreira de

serem meros espectadores deste mundo digital, passam a ser protagonista, e oportunizam seus alunos (as), a serem construtores de novas maneiras de aprender os conteúdos das disciplinas, nos ambientes escolares e que as plataformas digitais, são inovadoras, quando tem educadores e educandos na sua condução, que ao se apropriarem da plataforma *Wordwall* abrem uma nova perspectiva pedagógica no ensino da língua inglesa.

2.2. O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

O mercado de trabalho possui uma visão globalizada, onde o conhecimento de idiomas traz um diferencial no currículo profissional, assim como no mundo acadêmico, onde o conhecimento e domínio da Língua Inglesa é uma presença constante.

No Brasil, as decisões relativas ao ensino do inglês são regidas pelos seguintes documentos: a Constituição Federal, que garante o acesso à educação e a universalização do Ensino Básico; a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) (BRASIL, 1996, p.47), que regula a estrutura e define a oferta do ensino em nível nacional, estadual e municipal, e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). (BRASIL, 2000, p.02).

O domínio de um idioma estrangeiro, como o Inglês deve fazer parte da formação de todo profissional. Para Carneiro (2015, p.17), hoje falar mais de um idioma é questão de sobrevivência e o inglês é uma necessidade global para qualquer pesquisador ou profissional.

Esse idioma, tem uma importância fundamental no ambiente das relações entre os países, devido ser o mais utilizado na maioria das transações econômicas e financeiras. E no mundo científico, sempre esteve presente nos documentos de pesquisas acadêmicas.

2.3. PLATAFORMA *WORDWALL* PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

A Plataforma Digital *WORDWALL* é uma ferramenta interativa de jogos, utilizada nas várias áreas, como suporte para o processo de ensino aprendizagem. Em Ciencinar (2020, p.7), é definido como uma plataforma projetada para a criação de atividades personalizadas, em modelo gamificado, utilizando apenas poucas palavras.

A *WORDWALL* é um recurso digital usado para auxiliar o ensino e o conteúdo passado em sala de aula, se trata de uma ferramenta para amparar o profissional da

educação no ensino dos nativos digitais, com objetivo de motivar e envolver mais os alunos (as) nesses ambientes.

Essa Plataforma possui diversos recursos, tanto pagos como gratuitos, serve para fazer atividades pedagógicas gamificadas, estando disponível em vários idiomas, onde o docente escolhe o modelo, adiciona o conteúdo e executa a atividade escolhida, conforme a figura abaixo.

Figura 1: Tela inicial do Wordwall.



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

Entre as opções de atividades estão as seguintes:

- Quiz
- Associação
- Roleta
- Escolha uma Caixa Numerada
- Combinar os Pares
- Cartas Aleatória
- Completar Frases
- Flashcards
- Classificação em Grupo
- Desembaralhar
- Anagramas
- Encontrar Combinação

Vivemos na era dos grandes avanços tecnológicos, o que leva as pessoas a terem que adquirirem novos conhecimentos nesse campo. Para Souza e Ferrão (2024), com o avassalador avanço das tecnologias, a possibilidade de se manter em contato com o idioma que se quer aprender a qualquer tempo e em qualquer lugar, por meio da tecnologia digital, evidencia o fato de que os aparelhos e seus aplicativos estão mudando a maneira como os estudantes aprendem uma língua, se tornando essencial para a adaptação e uso em sala de aula.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN, trazem na atualidade bases legais para o uso dessas inovações em sala de aula, como está determinado em seus documentos base, publicado pelo Ministério da Educação do Brasil:

As tecnologias e mídias digitais aplicadas à educação acarretam o uso de inúmeras linguagens na aprendizagem de novos conceitos e no desenvolvimento de diferentes práticas pedagógicas e curriculares. Dentre estes novos conceitos, encontram-se os PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais. (BRASIL, 2000, p.3).

Quando acontece a articulação de educação e as novas tecnologias criadas, que chegam rapidamente aos espaços sociais e profissionais das pessoas, mais que em situações demoram a serem integradas no mundo das instituições de ensino, e que quando absorvido por essas instituições, trazem novos caminhos de práticas de ensino.

A pedagogia do ensino aprendida nas universidades, aliadas a esses novos saberes, enriquecem a ação pedagógica do professor em sala de aula.

Para Perrenoud (2000,p.41) permitem que sejam criadas situações de aprendizagem ricas, complexas, diversificadas, por meio de uma divisão de trabalho com o professor, uma vez que tanto a informação quanto a dimensão interativa são assumidas pelos produtores dos instrumentos

Mesmo com a chegada da presença forte da tecnologia em sala de aula, a figura do professor consolida nesse meio o seu permanente papel de mediador do processo de absolição e condução do conhecimento.

Segundo Silva e Mateus (2000, p.38), essa oferta de uma educação mediada pela Tecnologia sempre enfrentou obstáculos, principalmente pautadas na desinformação, falta de acesso e falta de preparo dos docentes, sendo mais utilizada no Ensino Superior e pouco aplicada na educação básica. Um desafio para os docentes do ensino básico, pois nem todos têm esse contato direto e qualificação necessária para manusear as TDICs.

As plataformas educacionais gamificadas trazem uma grande quantidade de opções profissionais, de entretenimentos e educacionais. Segundo Soares, Miyahara e Santos (2023, p.57), incorporam elementos de jogos, promovendo maior motivação e engajamento dos alunos, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais agradável e eficiente, havendo maior oportunidade de alcançar os objetivos de ensino por meio da gamificação.

Os jogos digitais mediado pelos professores, trazem oportunidades pedagógicas de interação e apropriação dos conteúdos pelos alunos (as). Contudo, é importante ressaltar que as atividades com jogos, devem contar com a mediação do professor, no processo de escolarização, pois é a ação desse profissional que promove a aprendizagem. (SPURIO *et al.*, 2020, p.6).

A Plataforma Digital *Wordwall*, traz uma variedade de minijogos que, pode ser utilizada pelo professor para revisão de conteúdos e para a assimilação de conceitos, além de possibilitar ao docente o acesso aos resultados dos alunos. Segundo Teixeira:

O *Wordwall* é uma plataforma digital que permite aos usuários criar jogos didáticos e atividades personalizadas com gamificação de acordo com o conteúdo que está sendo ensinado pelos professores, requerendo uma variedade de jogos eletrônicos de plataforma que aceitam o compartilhamento e o uso on-line (TEIXEIRA, 2023, p.21).

O educador que conhecer tecnicamente e utilizar a *Wordwall*, pode levar o aluno (as) a um novo patamar pedagógico, ao estabelecer a ligação entre tecnologia e ensino no processo de ensino-aprendizagem.

3. METODOLOGIA E DETALHAMENTO DAS ATIVIDADES

O presente estudo faz parte do trabalho final do Curso de Pós-graduação em Ensino de Ciências e Tecnologias, pela Universidade Federal do Pampa – UNIPAMPA e teve como foco de estudo e aplicação prática de um projeto de intervenção utilizando uma plataforma digital com os alunos do 7º ano do Ensino Fundamental da Escola Neway Idiomas.

Foram utilizados nessa pesquisa material bibliográfico articulado a uma perspectiva qualitativa utilizando como instrumento de dados entrevistas e questionário fechados com perguntas aos participantes como forma de tratar a temática. O questionário aplicado aos alunos teve auxílio do celular. Com um grupo

de 30 (trinta) alunos onde os dados foram tabulados e os resultados apresentados em forma de gráficos.

3.1 DESCRIÇÃO DO ESPAÇO DA PESQUISA

A Escola, localizada no Município de Altamira, no Sudoeste do Estado do Pará, possui cinco salas de aula, uma secretaria, uma área de convivência, uma área de recepção, e dois banheiros.

A Escola criou o projeto FDA – “Frequência, Disciplina e Aprendizagem”, para alunos de baixa renda do Município e arredores para oportunizar ensino de qualidade a estudantes com poucos recursos financeiros. Esse projeto já beneficiou centenas de alunos, que desejam cursar um ensino de qualidade e focado na futura formação acadêmica e profissional.

A escola com uma estrutura física moderna, como a figura abaixo desta, para atender seus alunos com um ambiente acolhedor e integrado. A figura 1 apresenta a fachada da escola.

Figura 2: Fachada da Escola Neway Idiomas.



Fonte: Arquivo da Pesquisadora (2025)

Ocorreu na condução dessa pesquisa de campo e da aula prática realizada, a ligação teoria e prática do conhecimento agregado nessa ação didática pedagógica.

Figura 3 – Professora Pesquisadora, ministrando aula da Língua Inglesa, para os alunos do 7 ° ano do Ensino Fundamental II, pela ferramenta da Plataforma Digital *Wordwall*.



Fonte: Pesquisadora (2025)

3.2. DETALHAMENTO DAS ATIVIDADES

1 °. Momento em sala de aula, com duração de duas aulas de 40 minutos cada uma no qual foi apresentado aos alunos os conteúdos da Disciplina da Língua Inglesa “Verbo read no simples past”.

2 °. Foi ministrada pela professora pesquisadora, uma aula pela Plataforma Digital *Wordwall*: a) Utilizada a ferramenta da Caixa Numérica, que permite os alunos uma opção de pergunta, b) Banco de Dados de resposta e apresentado aos alunos em formato de jogo.

3 °. O resultado da aplicação prática da aula com suporte da Plataforma Digital *Wordwall*, serão analisados com os alunos, através de questionários de perguntas. Posteriormente serão apresentados a direção da Escola em forma de gráficos.

4. RESULTADOS E ANÁLISE

Durante a aplicação da atividade, foram observados aspectos referentes à manipulação da ferramenta *wordwall* por parte dos alunos, assim como a capacidade em desenvolver e compreender os conceitos da Língua Inglesa, utilizando a plataforma.

Gráfico 1 – Você já tinha utilizado a Plataforma Digital *Wordwall*?



Fonte: Alunos da Escola NEWAY IDIOMAS (2025)

Os 30 alunos que responderam o questionário de avaliação da aula realizada na plataforma, afirmaram que já vinham utilizando a Plataforma Digital *Wordwall*, mas todos entrevistados (as) informaram que utilizaram principalmente para jogos recreativos.

Esse contato do aluno com a plataforma, possibilita o professor (a) direcioná-la para o espaço da aprendizagem escolar, conforme publicado em BBC News Brasil (2021, p.5), o engajamento de professores que farão a diferença em dar aos alunos a capacidade de entender diferentes perspectivas em um texto e serem capazes de identificar opiniões e opções de respostas.

Gráfico 2 – Na Escola Neway Idiomas, ocorreu a integração entre o professor em sala de aula e as atividades realizadas na Plataforma Digital *Wordwall*?



Fonte: Alunos da Escola NEWAY IDIOMAS (2025)

A totalidade dos alunos entrevistados percebe que a articulação das aulas com a ferramenta *Wordwall* mostrou novas oportunidades de assimilação do conhecimento.

Por ainda ser recente a cultura educacional do país de ser estudado pelos alunos (as) um idioma estrangeiro, percebeu-se que para uma parcela do alunado, eles ainda

consideram difícil estudar uma língua estrangeira, no espaço dos ambientes escolares.

O reconhecimento por parte dos alunos, que se apropria do conhecimento de falar e escrita da Língua Inglesa é necessária para a continuidade da sua formação acadêmica.

Esses alunos entendem que no mercado de trabalho, dominar o idioma inglês é um diferencial positivo para o profissional nesse mundo globalizado, onde as fronteiras linguais são aproximadas pelas tecnologias.

Segundo Santos (2020, p.12), “a plataforma *Wordwall* é um recurso dinâmico que se trata de um jogo educativo e ao ser traduzido para o português tem o significado de parede de palavras”.

Ela estimula o aluno a aprender de maneira interativa os conteúdos mediados pela criatividade do professor na elaboração das atividades na plataforma.

O conhecimento dessa língua articulado por uma plataforma digital, traz oportunidades profissionais e aproxima a interação de conhecimentos em um mundo globalizado.

Gráfico 3 – A metodologia de estudo aplicada pela Escola Neway Idiomas, lhe permitiu conhecer a Língua Inglesa?



Fonte: Alunos da Escola NEWAY IDIOMAS (2025)

Borba (2022, p.62) considera de grande importância as instituições escolares de âmbito privado, no trabalho de expansão da língua Inglesa, como os alunos (as) do Ensino Fundamental bem como a necessidades de os professores estarem preparados para atuar. Esta ideia foi assimilada pela escola investigada e referendou em 100% sua satisfação com o ensino ofertado, conforme o gráfico 3.

Gráfico 4 – Você já teve experiência de estudar em uma Plataforma Digital de

Educação?



Fonte: Alunos da Escola NEWAY IDIOMAS (2025)

Mesmo estando vivendo em uma era tecnológica, um percentual de alunos (as) abordados nessa pesquisa, conforme o gráfico 4, informaram que ainda não tinham tido experiência de estudar por uma plataforma digital, mesmo que no período da pandemia do COVID 19 tenham tido acesso ao ensino remoto.

Essa oportunidade de utilizar as tecnologias no dia a dia das aulas ainda é complexa para alguns professores, visto que provoca novas formas de ver o processo de ensino e aprendizagem como objeto de estudo, questão essa também abordada por Armando *et al.* (2020, p.11).

Gráfico 5 – O estudo na Escola Neway Idiomas, na Plataforma Digital *Wordwall*, motivou você a estudar a língua inglesa ?



Fonte: Alunos da Escola NEWAY IDIOMAS (2025)

Conforme o gráfico 5, 100% dos alunos entrevistados, afirmam que o estudo da disciplina de Língua Inglesa por meio da Plataforma Digital *Wordwall*, foi fundamental para o aprofundamento desses saberes. E como diz Corrêa (2023, p. 29), a utilização do *Wordwall*, se apresenta como uma abordagem que atrai mais os estudantes a

aprender de forma lúdica e interativa por meio do aprendizado ativo, oferecendo grande contribuições à disciplina de Língua Inglesa.

Ao realizarmos essa pesquisa com os alunos do Ensino Fundamental, utilizando a Plataforma Digital *Wordwall*, tivemos a seguinte percepção como professora pesquisadora. De acordo com nossa observação:

A ligação de tecnologia e os conhecimentos dessa professora de Língua Inglesa, oportunizou com a utilização da Plataforma Digital *Wordwall* vivenciamos um momento de interação pedagógico em sala de aula.(RABELO, 2025, p.5).

Essa nossa vivência da experiencia na aula de inglês, foi uma trocar de conhecimento, com o uso da ferramenta de uma plataforma digital, com objetivo de articular tecnologia e saberes em sala de aula.

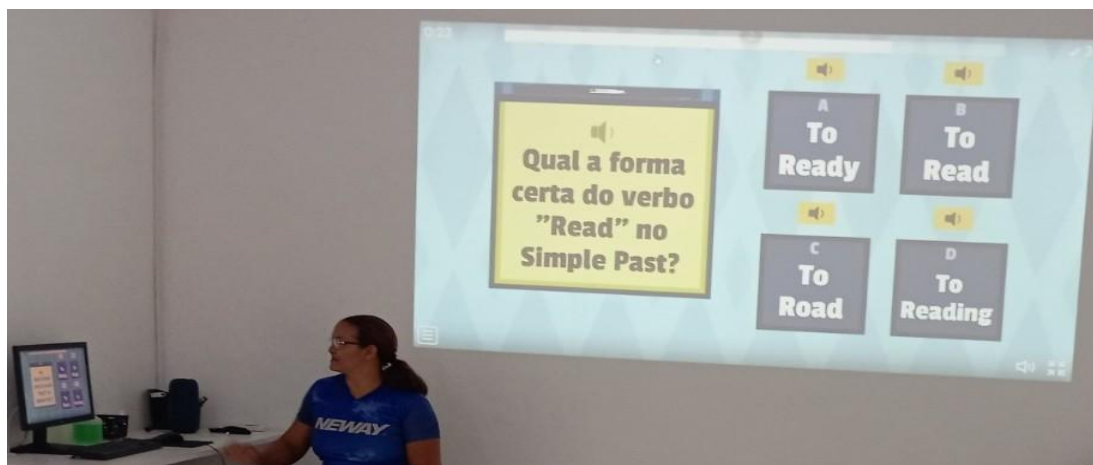
Figura 4 – Conteúdos da disciplina da língua inglesa, apresentado pela Plataforma Digital *Wordwall*.



Fonte: Pesquisadora (2025)

Ficou referendada nas respostas ao questionário dos 30 alunos e na participação interativa na aula ministrada-que o uso de tecnologia motivou um melhor entendimento e absorção dos conteúdos de inglês.

Figura 5 – Professora Pesquisadora, manipulando à Plataforma Digital *Wordwall*.



Fonte: Pesquisadora (2025)

Alunos e professores quando se apropriam das atividades e da interação que as tecnologias oportunizam no ambiente das escolas a agregação de novos caminhos na apropriação e aprimoramento dos conhecimentos são mais eficazes.

Os resultados apresentados nos gráficos, com as respostas dos alunos, evidenciaram como a apropriação dos recursos disponíveis na Plataforma Digital *Wordwall* abre oportunidades de interação para o estudo da disciplina da Língua Inglesa por estudantes do ensino Fundamental II.

5. CONCLUSÕES

Esse Trabalho de Conclusão, confirmou a importância das tecnologias no ambiente da educação, particularmente para o ensino de línguas no Ensino Fundamental II.

Os resultados da pesquisa realizada, foram tabulados em forma de gráficos, e mostrou uma experiência pedagógica rica em sala de aula e inovadora no sentido prático pedagógico, com a atividade realizada pelos alunos, com o apoio e mediação de 01(uma) professora.

Percebemos com a realização dessa pesquisa, que após a realização da ação com os Alunos eles agregaram conhecimentos teóricos e práticos, como conhecer os conteúdos da Língua Inglesa através da atividade realizada nas aulas, com a auxílio da Plataforma Digital *Wordwall*.

Concluímos com a execução desse trabalho de Intervenção com a utilização da uma Plataforma Digital que o conhecimento teórico adquirido em sala de aula, completado com uma atividade prática e profissional, confirmou a oportunidade de apropriação do conhecimento da Língua Inglesa pela Plataforma Digital *Wordwall*.

6. REFERÊNCIAS

ALVES, L; LOPES, D. **Educação e plataformas digitais : popularizando saberes, potencialidades e controvérsia** Salvador : EDUFBA, 2024

ARMANDO, L. R; PORTILHO, E. M. L; VIEIRA; PIANOVSKI, A. M. D. **Apresentação. Revista diálogo educacional**, [s.l.], v. 20, n. 64, mar. 2020. Issn 1981-416x. Disponível em: <https://doi.org/10.7213/1981-416x.20.064.ed01> Acesso em: 16 mai. 2025.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm Acesso em: 03 set. 2023.

BRASIL. **Ministério da Educação, Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Parâmetros curriculares nacionais, códigos e suas tecnologias. Língua estrangeira moderna**. Brasília: MEC, 2000.

BORBA, G. G. K. de. **Língua Inglesa e Pedagogia: reflexões acerca da oferta de Língua Inglesa na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, 2022

BBC, N. B. **'Nativos digitais' não sabem buscar conhecimento na internet, diz OCDE**. **BBC News Brasil**. Brasil, 31 maio 2021. Geral. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-57286155> Acesso em: 15 mai. 2025.

CORRÊA, M. C. **Jogo Wordwall como Estratégia de Aprendizagem para o Ensino de Física** Disponível em:

<https://releia.ifsertaope.edu.br/jspui/bitstream/123456789/1284/1/TCC%20-%20JOGO%20WORDWALL%20COMO%20ESTRAT%20C3%89GIA%20DE%20APRENDIZAGEM%20PARA%20O%20ENSINO%20DE%20F%20C3%8DSICA.pdf> Acesso em: 17 mai. 2025.

CIENCINAR. **Wordwall – crie atividades gamificadas a partir da associação entre palavras**. de Fora, 2020. Disponível em: <https://www.ufjf.br/ciencinar/2020/07/17/wordwall-crie-atividades-gamificadas-partir-da-associacao-entre-palavras/> . Acesso em: 03 set. 2023.

PALERMO, H. M.; RADETICH, N.; REYGADAS, L. **Trabajo mediado por tecnologías digitales: sentidos del trabajo, nuevas formas de control y trabajadores ciborg**. Revista Latinoamericana de Antropología del Trabajo, v. 4, n. 7, p. 1-35, 2020. Disponível em: <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/144033> . Acesso em: 18 mai. 2025.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Tradução de Patrícia Cretone Ramos. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SOUZA, G F. de; FERRÃO, T. dos S. **O uso de tecnologias digitais no ensino de Língua inglesa na educação profissional e tecnológica**. Ensino & Pesquisa, União da Vitória, v. 22, n. 2, p. 599-614, abr./ago., 2024.

SPURIO, M. M. S.; BIANCHINI, L. G. B.; COSTA, N. L.; STEIN, A. V. **Olhar Docente Acerca da Prática com Jogos e Tecnologias nas Intervenções da Sala de Recursos Multifuncionais**. Rev. Ensino Educação e Ciências Humanas, v. 21, n. 2, p. 118-126, 2020.

SANTOS, J. G. **O uso das tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de Inglês**. Trabalho de Conclusão de Curso. IFPB, Cabedelo, 2020.

SOARES, M. A. D. N; YOSHIMITSU, R. M; SANDE, D. S. **Gamificação em plataformas educacionais: potencializando o ensino de física através do Nivelamento Online**. Revista BOEM, Florianópolis, v. 11, p. e0131, 2023. DOI: 10.5965/2357724X112023e0131. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/boem/article/view/24786>. Acesso em: 02 set. 2025.

SILVA; MATEUS. **Literatura, História e Cultura**. Disponível em: <https://share.google/jMf0yyJbOdFt9HRtX> Acesso em: 03 set. 2023.

RABELO, L.D.B. **Wordwall” para o ensino da língua Inglesa**. REVISTA INTELLECTUS. Macapá-AP, VOLUME III, NÚMERO 3, Páginas 12-15, jun. 2025.

TEIXEIRA, P. H .D. M. **WORDWALL: A Plataforma Digital como Método Educacional no Ensino de Ecologia** Disponível em: <https://share.google/57EO20h9l6co1tN6r> Acessado em: 10 de set. de 2025.

VIEGAS, M. F; LAMB, M. E. **Plataformas Digitais, Estado e Desigualdade no Trabalho Docente com Dados**. Cad. Cedes, Campinas, v. 45, e289632, 2025 Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/fmmJqcb7V3BbkZytcd9dxYD/?lang=pt&format=pdf> Acesso em: 17 mai. 2025.

WILLIAMSON, B. et al. **Amazon and the new global connective architectures of education governance**. Harvard Educational Review, v. 92 n. 2, p. 231-256, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.17763/1943-5045-92.2.231> Acesso em: 16 mai. 2025.