



INSTITUTO FEDERAL
Rondônia



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia

Campus JI-PARANÁ

Coordenação do Curso de Pós Graduação em Informática na Educação

TAYS DE OLIVEIRA FERREIRA FARIAS

**WORDWALL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO
FUNDAMENTAL**

NOVO HORIZONTE DO OESTE

2025

TAYS DE OLIVEIRA FERREIRA FARIAS

**WORDWALL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Relatório científico entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus* Ji-Paraná, como requisito parcial para obtenção do grau de especialização, junto ao Curso Informática na Educação, sob a orientação da Doutora Ilma Rodrigues de Souza Fausto.

NOVO HORIZONTE DO OESTE

2025

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Gerador de Ficha Catalográfica do IFRO.

Farias, Tays de Oliveira Ferreira.

Wordwall como ferramenta pedagógica: um relato de experiência no ensino de língua portuguesa no ensino fundamental / Tays de Oliveira Ferreira Farias. - Ji-Paraná, 2025.

13 f.

Orientador(a): Dra. Ilma Rodrigues de Souza Fausto.

Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO, Ji-Paraná, 2025.

1. Gamificação. 2. Ferramenta digital. 3. Prática pedagógica. I. Fausto, Ilma Rodrigues de Souza (orient.). II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO. III. Título.

Bibliotecário(a) Responsável: Cleuza Diogo Antunes, CRB-11/864

TAYS DE OLIVEIRA FERREIRA FARIAS



ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Na data 08/08/2025 realizou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso intitulada **WORDWALL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO FUNDAMENTAL** apresentada pela aluna **Tays de Oliveira Ferreira (2024102180037)** do Curso **Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação (Ji-Paraná)**. Os trabalhos foram iniciados às **17:00** pelo Professor **Ilma Rodrigues de Souza Fausto** presidente da banca examinadora, constituída pelos seguintes membros:

- **Ilma Rodrigues de Souza Fausto** (Orientadora)
- **Danilo Pereira Escudero** (Examinador Interno)
- **Vilson Rafael Batista** (Examinador Externo)

A banca examinadora, tendo terminado a apresentação do conteúdo do Trabalho de Conclusão de Curso, passou à arguição da candidata. Em seguida, os examinadores reuniram-se para avaliação e deram o parecer final sobre o trabalho apresentado pelo aluno, tendo sido atribuído o seguinte resultado:

APROVADO

Nota: 80

Proclamados os resultados pelo presidente da banca examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, eu **Ilma Rodrigues de Souza Fausto** lavrei a presente ata que assino juntamente com os demais membros da banca examinadora.

Ji-PARANÁ / RO, 08/08/2025

Documento assinado eletronicamente por **Tays de Oliveira Ferreira**, Discente, em 11/08/2025, às 19:27, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Ilma Rodrigues de Souza Fausto**, Orientador, em 11/08/2025, às 16:14, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Danilo Pereira Escudero**, Examinador Interno, em 11/08/2025, às 16:30, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Vilson Rafael Batista**, Examinador Externo, em 11/08/2025, às 17:12, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

WORDWALL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO FUNDAMENTAL

RESUMO

O presente relatório tem como objetivo apresentar a aplicação prática do recurso digital Wordwall uma ferramenta pedagógica de ensino no processo de aprendizagem com a turma do 4º ano do ensino fundamental. A experiência foi realizada em escola pública municipal Sarah Kubitschek e envolveu o uso da atividade nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática, por meio da gamificação, os estudantes demonstraram maior engajamento, participação e motivação, favorecendo a aprendizagem de conteúdos, neste contexto o relato será na disciplina de Língua Portuguesa como nas classes gramaticais: os substantivos sendo eles próprio e comum, foi realizada no laboratório de informática da escola e também compartilhada remotamente via WhatsApp. A prática evidenciou a relevância do uso de ferramentas digitais no ambiente escolar e reforçou o potencial do Wordwall como recurso pedagógico acessível, dinâmico e eficaz. Os resultados obtidos indicam que o uso de tecnologias pode promover a inclusão e contribuir significativamente para o desempenho na aprendizagem dos alunos.

Palavras chaves: Gamificação; Ferramenta Digital; Prática Pedagógica.

WORDWALL: A PEDAGOGICAL TEACHING TOOL: AN EXPERIENCE REPORT ON THE USE OF THE PLATFORM IN TEACHING PRACTICE

ABSTRACT

This report aims to present the practical application of the digital resource Wordwall, a pedagogical tool for teaching in the learning process with a 4th-grade elementary school class. The experiment was conducted at the Sarah Kubitschek municipal public school and involved the use of the activity in Portuguese and Math. Through gamification, students demonstrated greater engagement, participation, and motivation, favoring content learning. In this context, the report will focus on Portuguese and grammatical classes: proper and common nouns. The experiment was conducted in the school's computer lab and also shared remotely via WhatsApp. The experiment highlighted the relevance of using digital tools in the school environment and reinforced the potential of Wordwall as an accessible, dynamic, and effective pedagogical resource. The results indicate that the use of technologies can promote inclusion and significantly contribute to student learning performance.

Keywords: Gamification; Digital Tool; Pedagogical Practice.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS ACESSANDO A PLATAFORMA WORDWALL NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA DA ESCOLA.

7

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS	5
CONSIDERAÇÕES FINAIS	8
AGRADECIMENTOS	9
REFERÊNCIAS	10

1 INTRODUÇÃO

Com os avanços das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), a educação tem passado por transformações significativas, exigindo dos docentes novas metodologias e recursos que promovam a aprendizagem ativa e significativa. O uso de ferramentas digitais tornou-se essencial, especialmente após a pandemia de 2019, que impulsionou o ensino remoto. Segundo Fausto (2023), “a integração de plataformas digitais como o Wordwall no planejamento pedagógico contribui para a inclusão, a personalização do ensino e o fortalecimento da autonomia discente”. De acordo com Ferrarini et al. (2019, p.26): “Os usos das tecnologias digitais facilitam o trabalho do professor e visualização em tempo real pelos alunos...” através dessa tecnologia o professor pode aprimorar sua própria prática pedagógica, organizar seus planejamentos e estar sempre se atualizando em conhecimentos por meios de novas experiências e inovando o ensino aprendido.

O uso de ferramentas digitais tem possibilitado à educação romper barreiras e avançar significativamente no processo de ensino-aprendizagem. Nesse cenário, o Wordwall tem se destacado por sua proposta de gamificação, que promove uma aprendizagem lúdica, despertando maior motivação e engajamento nos estudantes. Como ressalta Fausto et al. (2024), “a utilização do Wordwall combinada com estratégias baseadas em inteligências múltiplas, contribui para uma aprendizagem mais significativa e engajadora dos estudantes”.

Este relatório tem como objetivo descrever aplicação prática utilizando a plataforma Wordwall em uma turma do 4º ano do ensino fundamental, da escola pública municipal Sarah Kubitschek localizada no distrito de Migrantinópolis município de Novo Horizonte do Oeste, destacando os resultados observados e contribuições para o processo educativo.

2 RELATO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

A plataforma Wordwall é uma ferramenta digital que permite a criação de atividades interativas voltadas para o ensino. Ela oferece uma variedade de modelos

prontos, como quiz, jogo da memória, caça-palavras, completar frases, entre outros. Além disso, possibilita que o professor personalize os conteúdos de acordo com o planejamento da sua aula, utilizando imagens, estilos visuais e diferentes formatos de interação. A plataforma é compatível com computadores, tablets e celulares, o que facilita seu uso em diferentes contextos escolares.

Durante o curso de Pós-Graduação em Informática na Educação, em 2024, tive a oportunidade de conhecer e explorar diversas ferramentas digitais. Entre elas, o Wordwall se destacou por sua praticidade e potencial de engajamento dos alunos. Com base nesse aprendizado, decidi aplicar essa ferramenta em minha prática docente com uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental, composta por 18 estudantes com idades entre 9 e 10 anos, na Escola Municipal Sarah Kubitschek, localizada no distrito de Migrantinópolis, município de Novo Horizonte do Oeste.

A proposta foi trabalhar conteúdos de Língua Portuguesa, mais especificamente as classes gramaticais dos substantivos próprios e comuns. Para isso, utilizei a atividade chamada “Abra a Caixa”, na qual os alunos escolhiam uma caixa virtual e, ao abri-la, encontraram uma palavra. A tarefa era identificar se o substantivo apresentado era próprio ou comum. Essa atividade foi criada por mim, com base no conteúdo já trabalhado em sala de aula, e aplicada no laboratório de informática da escola.

Antes de iniciar a atividade, apresentei a plataforma aos alunos, explicando como ela funcionava e qual seria o objetivo da aula. Dividi a turma em duplas para que pudessem interagir e discutir as respostas entre si. Essa dinâmica favoreceu o trabalho em grupo, a troca de ideias e o desenvolvimento da autonomia dos estudantes.

Durante a realização da atividade, observei um alto nível de engajamento. Os alunos demonstraram entusiasmo, curiosidade e vontade de acertar. Muitos deles, que normalmente apresentavam dificuldades de concentração, participaram ativamente e conseguiram compreender melhor o conteúdo. A ludicidade da atividade, aliada ao uso da tecnologia, tornou o aprendizado mais leve e significativo.

Além da aplicação presencial, também compartilhei a atividade no grupo de WhatsApp da turma, permitindo que os alunos pudessem refazê-la em casa, com o apoio da família. Essa estratégia foi importante para reforçar o conteúdo e ampliar o tempo de exposição ao aprendizado, respeitando o ritmo de cada estudante.

A experiência com o Wordwall reforçou a importância de utilizar metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem. A gamificação, por exemplo, é uma estratégia que utiliza elementos de jogos para tornar as aulas mais atrativas e motivadoras. Quando bem planejada, ela contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos alunos. Além disso, promove a inclusão, pois permite que todos participem de forma igualitária, independentemente de suas dificuldades ou estilos de aprendizagem.

Segundo Falkembach (2006, p. 1)

Os jogos educacionais computadorizados são softwares que apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. Nesses jogos a abordagem pedagógica adotada utiliza a exploração livre e o lúdico e como consequência estimula o aprendiz. Os jogos digitais auxiliam na construção da autoconfiança e podem incrementar a motivação no contexto da aprendizagem. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos, de emoção e propicia a aprendizagem de comportamentos adequados e adaptativos. (FALKEMBACH, 2006.)

A seguir, apresento a imagem 1 que ilustra o momento da atividade no laboratório de informática:

Figura 1 - Participação dos alunos acessando a plataforma Wordwall no laboratório de informática da escola.



Fonte do autor

Apesar dos muitos pontos positivos, é importante destacar que a versão gratuita do Wordwall possui algumas limitações, como o número restrito de atividades que podem ser criadas e opções limitadas de personalização. No entanto, mesmo com essas restrições, é possível desenvolver atividades significativas e adaptadas à realidade da escola pública.

Essa vivência me mostrou que o uso de ferramentas digitais não é apenas uma tendência, mas uma necessidade no contexto atual da educação. Elas ampliam as possibilidades de ensino, tornam as aulas mais dinâmicas e ajudam a aproximar os conteúdos da realidade dos alunos. Além disso, fortalecem o papel do professor como mediador do conhecimento, que planeja, orienta e acompanha o processo de aprendizagem de forma mais criativa e eficaz.

Por fim, acredito que experiências como essa devem ser compartilhadas e incentivadas entre os colegas de profissão. O Wordwall é uma ferramenta acessível, prática e que pode ser utilizada em diferentes disciplinas e níveis de ensino. Quando integrada ao planejamento pedagógico com intencionalidade, ela contribui para a construção de uma escola mais inclusiva, participativa e conectada com as necessidades dos nossos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com a plataforma Wordwall foi extremamente positiva no trabalho com meus alunos do Ensino Fundamental. Ao utilizar essa ferramenta, percebi um aumento significativo no interesse e na participação dos estudantes durante as aulas. As atividades gamificadas, com jogos e desafios interativos, tornaram o conteúdo mais atrativo e ajudaram na compreensão de temas que antes pareciam difíceis para alguns.

O Wordwall se mostrou uma ferramenta simples de usar, tanto para o professor quanto para os alunos. Consegui adaptar os conteúdos de acordo com as necessidades da turma, criando atividades personalizadas que respeitavam o ritmo de cada estudante. Isso foi essencial para garantir que todos pudessem acompanhar e aprender de forma mais leve e divertida.

Além disso, a plataforma contribuiu para o fortalecimento do trabalho em grupo. Os alunos se ajudavam, discutiam as respostas e aprendiam juntos. Essa troca entre eles foi muito rica e mostrou como a tecnologia pode ser uma aliada na construção de um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e inclusivo.

Outro ponto importante foi a possibilidade de usar o Wordwall também fora da sala de aula. Compartilhei as atividades pelo WhatsApp com as famílias, o que permitiu que os alunos continuassem aprendendo em casa, com o apoio dos responsáveis.

Diante de tudo isso, acredito que o uso de ferramentas digitais como o Wordwall deve fazer parte do nosso planejamento pedagógico. Elas não substituem o professor, mas ampliam nossas possibilidades de ensinar com criatividade, acolhimento e inovação. Essa experiência me mostrou que é possível transformar a sala de aula com recursos simples, acessíveis e que fazem sentido para a realidade dos nossos alunos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me conceder sabedoria, força e saúde ao longo dessa jornada.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia-IFRO, por me proporcionar esta oportunidade de formação tão significativa, especialmente aos professores, cuja dedicação, empenho e compromisso foram essenciais para construção do meu conhecimento durante toda a pós-graduação.

À minha orientadora, professora Ilma Rodrigues de Souza Fausto, por sua orientação e contribuição valiosas para realização deste trabalho.

À Prefeitura Municipal de Novo Horizonte do Oeste, em parceria com IFRO para que essa pós-graduação se torna possível.

Aos meus alunos e à escola Sarah Kubitschek, fonte diária de inspiração e aprendizado, que deram sentido prático e afetivo a esta caminhada.

À minha família, por todo o amor, paciência e apoio incondicional em todos os momentos.

Aos colegas da pós-graduação, que estiveram presentes com amizade, troca de saberes, incentivo mútuo, apoio e companheirismo durante os desafios enfrentados ao longo do curso. A todos, minha eterna gratidão.

REFERÊNCIAS

- FAUSTO, Ilma Rodrigues de Souza et al. **Utilização Do Word Wall No Ensino Médio: Uma Abordagem Inovadora Com Inteligências Múltiplas E Aprendizagem Significativa**. In: Congresso Amazônico de Educação a Distância: Inclusão Digital e Participação Democrática Consciente. Anais... Ji-Paraná (RO) Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO, 2024. Disponível em:
<https://www.even3.com.br/anais/congressoamazonicoead2024/1029897-utilizacao-do-word-wall-no-ensino-medio--uma-abordagem-inovadora-com-inteligencias-multiplas-e-aprendizagem-sign>. Acesso em: 25/07/2025
- FERRARINI, Rosilei; SAHEB, Daniele; TORRES, Patricia Lupion. Metodologias ativas e tecnologias digitais; aproximações e distinções. **Rev. Educ. Questões**, Natal, v 57, n52 e15762, abr. 2019. Disponível em:
<https://periodicos.ufrn.br/educacaoemquestao/article/view/15762/11342>
- FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. O LÚDICO E OS JOGOS EDUCACIONAIS. 2007. **Revista Mídias na Educação**. CINTED-UFRGS, Disponível em:
http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf
- SILVA, Ana Carolina; OLIVEIRA, Marcos Paulo. Tecnologias Digitais na Educação: experiências com o uso do Wordwall na sala de aula. **Revista Práticas Docentes**, v. 6, n. 1, p. 1-15, 2021. Disponível em:
<https://revistas.uneb.br/index.php/rpd/article/view/11740>.