



## ACESSO ABERTO

**WORDWALL: INTERFACES DA PLATAFORMA FRENTE À ALFABETIZAÇÃO****Data de Recebimento:**

24/04/2024

**Data de Aceite:**

22/10/2024

**Data de Publicação:**

18/02/2025

**\*Autor correspondente:**

Daiane Aline Langer Weissheimer, graduada em Pedagogia. Especialista em Educação Infantil. Especialista em Gestão Escolar, Supervisão de Ensino, Orientação Educacional e Administração. Especialista em Neuropsicopedagogia e Educação Especial. E-mail: daianelanger@hotmail.com. (<http://lattes.cnpq.br/7138194288179884>)

**Citação:**

WEISSHEIMER, D.A.L. WORDWALL: Interfaces da plataforma frente à alfabetização. *Revista Multidisciplinar em Educação e Meio Ambiente*, v. 6, n. 1, 2025. <https://doi.org/10.51161/integrar/rema/4378>

Daiane Aline Langer Weissheimer<sup>a</sup><sup>a</sup> Centro Universitário Internacional. UNINTER.**RESUMO**

O presente relato tem como objetivo analisar o uso da plataforma digital Wordwall e suas interfaces no processo de alfabetização, discutindo suas funcionalidades e as práticas do professor frente a utilização da gamificação com alunos inseridos neste ciclo. A alfabetização acontece à medida em que suportes são ofertados aos alunos e a gamificação, por sua vez, se constitui de mecanismos tecnológicos a fim de incentivar de maneira lúdica, o aprendizado de modo significativo. A problematização dá-se da seguinte maneira: como a plataforma Wordwall pode contribuir no processo de alfabetização? Para a construção do estudo, utiliza-se o método de revisão bibliográfica com foco nos autores MURR e FERRARI (2020); MAGDA SOARES (2016) e outros. A plataforma, em linhas gerais, proporciona ao usuário a aplicabilidade de jogos de memória, associações, quizzes, jogos de palavras e outros, personalizando o conteúdo estudado em sala de aula, em uma proposta enriquecedora. Como resultado da pesquisa, destaca-se a plataforma Wordwall como um processo facilitador do ensino-aprendizagem, em um contexto onde a tecnologia desempenha um papel de suma importância, ao oferecer recursos que facilitam o aprendizado, em um ambiente educacional interativo e envolvente.

**Palavras-chave:** Alfabetização; Educação; Gamificação; Tecnologia; Wordwall.

**ABSTRACT**

This report aims to analyze the use of the Wordwall digital platform and its interfaces in the literacy process, discussing its functionalities and the teacher's practices regarding the use of gamification with students included in this cycle. Literacy happens as support is offered to students and gamification, in turn, consists of technological mechanisms to encourage meaningful learning in a playful way. The question arises as follows: how can the Wordwall platform contribute to the literacy process? To construct the study, the bibliographic review method was used with a focus on the authors MURR and FERRARI (2020); MAGDA SOARES (2016) and others. The platform, in general terms, provides the user with the applicability of memory games, associations, quizzes, word games and others, personalizing the content studied in the classroom, in an enriching proposal. As a result of the research, the

DOI: [10.51161/integrar/rema/4378](https://doi.org/10.51161/integrar/rema/4378)

Editora Integrar© 2024.

Todos os direitos reservados.

Wordwall platform stands out as a process that facilitates teaching and learning, in a context where technology plays an extremely important role, by offering resources that facilitate learning, in an interactive and engaging educational environment.

**Keywords:** Literacy; Education; Gamification; Technology; Wordwall.

## 1 INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização (1º e 2º ano do Ensino Fundamental) é complexo e demanda do educador uma infinidade de recursos e práticas assertivas a fim de alcançar o resultado desejado. Este processo exige do professor-alfabetizador novas práticas e metodologias que permitam uma aprendizagem eficaz, desenvolvendo habilidades e competências essenciais para que a alfabetização ocorra de maneira satisfatória. Entre elas é possível destacar a coordenação motora ampla, lateralidade, habilidades linguísticas, conhecimento das letras e fonemas e um vocabulário amplo.

A temática central desta pesquisa e o objeto de estudo é a utilização da plataforma Wordwall no processo de alfabetização, com foco em como essa ferramenta digital pode apoiar o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita nas crianças do ciclo de alfabetização.

Este estudo abordará os seguintes termos: *alfabetização*: como um processo de leitura e escrita. Magda Soares (2016) descreve a alfabetização como a “ação de ensinar – aprender a ler e escrever”, pontuando a interação contínua entre ensino e aprendizagem; *gamificação*: como a utilização de elementos de jogos na educação, contribuindo para o envolvimento dos alunos nas aulas e a motivação no processo de aprendizagem e *Wordwall*: nome dado a plataforma digital com interface prática e de fácil acesso, que permite a criação de jogos educativos e interativos, facilitando a criação de propostas educativas gamificadas que podem ser integradas ao currículo de alfabetização.

Atualmente, a tecnologia faz-se presente na rotina da maioria dos cidadãos brasileiros e interfere nas relações sociais e práticas. Partindo do pressuposto que as crianças estão inseridas em um mundo tecnológico, a problematização do presente estudo dá-se da seguinte maneira: como a plataforma Wordwall pode contribuir no processo de alfabetização? Dada a inserção crescente das tecnologias na vida cotidiana das crianças, é fundamental contemplar ferramentas digitais a fim de facilitar o desenvolvimento das competências necessárias para a leitura e a escrita.

A plataforma Wordwall, oferece atividades dinâmicas e interativas para tornar o processo de alfabetização prazeroso ao aluno e eficaz à todos os envolvidos na educação. Este estudo visa preencher a lacuna de conhecimento sobre a aplicação específica de Wordwall na alfabetização, fornecendo resultados práticos e teóricos. Desta forma, o texto vigente tem por objetivo analisar as interfaces da plataforma Wordwall frente à alfabetização, desenvolvendo apresentações sobre as suas funcionalidades com base no processo de ensino-aprendizagem, bem como as práticas do professor na utilização da gamificação.

Levy (1993) destaca a importância da tecnologia na educação e a utilização do educador no dia a dia escolar, de maneira sólida e contextualizada:

As tecnologias da comunicação não substituem o professor, mas modificam algumas das suas funções. A tarefa de passar informações pode ser deixada aos bancos de dados, livros, vídeos, programas em CD. O professor se transforma agora no estimulador da curiosidade do aluno por querer conhecer, por pesquisar, por buscar a informações mais relevantes. Num segundo momento,

coordena o processo de apresentação dos resultados pelos alunos. Depois, questiona alguns dos dados apresentados, contextualiza os resultados, adapta-os à realidade dos alunos, questiona os dados apresentados. Transforma informação em conhecimento e conhecimento em saber, em vida, em sabedoria – o conhecimento com ética (LEVY, 1993, p. 25).

Para que os resultados sejam alcançados em sua eficácia, o planejamento do educador neste processo, é fundamental e indispensável. Neste momento, o educador tem a oportunidade e a possibilidade de pensar, refletir e pontuar suas aulas, destacando os objetivos que deseja alcançar e quais métodos utilizará. O presente estudo, finaliza destacando a relevância do planejamento do educador para que o uso da Wordwall seja eficiente em suas práticas pedagógicas. Lara (2003) descreve que é necessário “refletir sobre o que queremos alcançar com os jogos, pois, quando bem elaborados, eles podem ser vistos como uma estratégia de ensino que poderá atingir diferentes objetivos que variam desde o simples treinamento, até a construção de um determinado conhecimento”. A autora destaca a importância dos jogos em sala de aula como primícias lúdicas, anulando o jogo como “um passa a tempo”, uma vez que o professor está baseado em objetivos para sua aula, que foram construídos no momento do planejamento escolar.

## 2 MATERIAL E MÉTODOS

A presente pesquisa foi realizada entre abril e dezembro de 2024, com uma abordagem qualiquantitativa, baseada na coleta de informações bibliográficas de fontes secundárias como as provas do Enade aplicadas anteriormente aos formandos do curso de Biomedicina e os resultados apresentados no Relatório Síntese do Enade na área de Biomedicina.

As questões discursivas de Formação Específica de todas as provas do Curso de Biomedicina do Enade aplicadas até a presente data foram analisadas, no intuito de identificar a área e o conteúdo abordados.

Na primeira etapa da pesquisa foi realizado um levantamento das provas e gabaritos aplicados aos estudantes de Biomedicina de todas as provas do Enade. As versões oficiais e definitivas das provas aplicadas foram obtidas no portal do Inep.

Na segunda etapa, foi realizada uma análise geral da prova de Biomedicina do Enade, sendo realizado o levantamento da quantidade e peso de questões objetivas e discursivas de cada prova de Biomedicina. Os resultados obtidos foram apresentados na forma de quadro, no intuito de facilitar a interpretação dos dados coletados.

Na terceira etapa, cada uma das questões discursivas de provas de Biomedicina foi analisada, sendo verificados os conteúdos apresentados e a área relacionada. Nesta etapa foi quantificada a distribuição das questões discursivas de Formação Específica por áreas da Biomedicina, sendo verificada quais áreas da Biomedicina foram mais abordadas em provas do Enade. Os resultados obtidos também foram apresentados na forma de quadro.

Na quarta etapa foi realizada análise do desempenho nas questões discursivas do Enade do Curso de Biomedicina, baseado nos resultados das questões discursivas de Formação Específica, observados no Relatório de síntese de área – Biomedicina da penúltima avaliação do Enade (aplicada em 2019) e disponibilizado pelo INEP. Para cada questão discursiva, foram verificadas a média e desvio-padrão, o valor da questão, a porcentagem de respostas em branco e a porcentagem de notas zero.

Na quinta etapa, foram selecionadas algumas questões discursivas das provas de Biomedicina do

Enade que foram usadas como exemplo para demonstrar as mudanças que ocorreram nestas perguntas nas várias provas aplicadas.

Na última etapa, foi discutida a importância dos resultados de desempenho dos formandos do último Enade no intuito de avaliar o ensino durante o período de ensino remoto demandado durante a pandemia da covid-19.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em uma sociedade digital onde grande parte das crianças brasileiras possuem acesso às tecnologias, é possível averiguar o quanto o uso das telas influencia o ser humano. Esta influência tornou-se palpável no ano de 2020 em meio a pandemia do COVID-19, onde, em decorrência da transmissão do vírus, escolas, comércios, igrejas e outros estabelecimentos, em estado de emergência mundial, fecharam suas portas para o atendimento ao público. As escolas, por sua vez, com a suspensão das aulas presenciais, utilizaram meios digitais para que o aprendizado dos alunos não fosse prejudicado, através de aulas remotas e acompanhamento online (Grossi; Minoda e Fonseca, 2020).

A partir desta compreensão, com o retorno gradativo das aulas presenciais e o controle dos casos do coronavírus, deu-se a devida importância ao utilizar as mídias digitais a fim de acrescentar conhecimento, valorização ao conteúdo e ludicidade aos alunos, uma vez que os mesmos possuem facilidade para dominar estas práticas.

A aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras contribui para um desenvolvimento prático do aluno com o conteúdo estudado e introduz regras de convívio social, além de agregar criatividade, motivação e prazer. A gamificação, por sua vez, vem sendo utilizada por pesquisadores, estudiosos e professores, como um meio de aprendizagem eficaz e prática aos alunos.

A gamificação é uma forma de utilizar estratégias de jogos através de games em plataformas digitais, promovendo aprendizagens, soluções, ações e estratégias (Murr e Ferrari, 2020). É possível conceituá-la da seguinte maneira:

A gamificação, tradução do termo em inglês “gamification”, pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real. O uso desses elementos – narrativa, feedback, cooperação, pontuações etc. – visa a aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando (MURR e FERRARI, p. 07, 2020).

Em decorrência da necessidade da utilização dos recursos tecnológicos nos dias atuais, o uso das tecnologias foi incluso na Base Nacional Comum Curricular (2019) a fim de “criar soluções tecnológicas para problemas; utilizar linguagem digital; e, compreender, utilizar e criar TDIC”, valorizando os conhecimentos sobre o mundo. Tori (2010, p. 2018), nomeia crianças e adolescentes deste meio como “nativos digitais”, observando que “eles gostam de jogos, estão acostumados a absorver (e descartar) grande quantidade de informações, a fazer atividades em paralelo, precisam de motivação e recompensas frequentes, gostam de trabalhar em rede e de forma não linear”.

Rodrigues, Palhano e Vieceli (2021) analisam que “nas escolas, os alunos devem ser protagonistas do

seu próprio aprendizado, utilizando ferramentas digitais”. A educação pode se beneficiar destes elementos para que o ensino-aprendizado ocorra com entusiasmo. Todavia, para que a gamificação seja utilizada de maneira eficaz é válido que o professor simule situações desafiantes aos alunos a fim de que consigam buscar possibilidades, em uma ação motivadora para alcançar o resultado final. Através de uma atividade lúdica e digital, o aluno poderá conceituar o conteúdo de maneira satisfatória em um processo de aprendizagem.

O engajamento dos alunos neste processo deve ser “voluntário, colaborativo, e gerando competição saudável entre as pessoas que participam da atividade” (Murr e Ferrari, 2020). Muitos são os pontos positivos deste método, pois incentiva a criança ao aprendizado, auxilia na construção de regras, desenvolve a autoconfiança, a superação e o engajamento, motivando os estudantes:

O aspecto social e a cooperação, por exemplo, elementos muito importantes em vários jogos, podem ser aproveitados com mais ênfase na educação. A exploração, pesquisa, curiosidade, autossuperação, construção (e não a destruição) são outras características que podem ser usadas de maneira positiva, de modo a potencializar o aprendizado e motivar os estudantes (MURR e FERRARI, p. 18, 2020).

A alfabetização é um processo que requer didática e metodologias lúdicas com o objetivo de desenvolver habilidades de leitura e escrita. Nesta conjuntura, Frade (2005) relembra que é rotineiro a utilização de metodologias ultrapassadas e que pouco auxiliam na construção de uma aprendizagem contextualizada, bem como é necessário “localizá-las em práticas que as retomam em outras épocas e ambientes e, finalmente, a conhecer inovações”. Desta forma, a gamificação torna-se uma metodologia atual com grande potencial para envolver os educandos em práticas cotidianas, que ao ser trabalhado de forma tradicional poderiam se tornar “cansativas e tediosas” (COSTA e VIEIRA, 2021, p. 27752).

Por sua vez, a plataforma Wordwall, de acesso livre e gratuito, disponível em <https://wordwall.net/pt>, oferece possibilidades de utilização do conteúdo escolar em organizações lúdicas, através da criação de jogos didáticos, incentivando os alunos na apropriação dos conhecimentos e habilidades. Projetada para a criação de jogos educativos, de maneira interativa, em uma participação ativa do aluno com o conteúdo, a plataforma pode ser utilizada em sala de aula ou ainda, de maneira remota, como apoio pedagógico ao aluno, tornando-se um auxílio ao professor.

Com uma interface fácil e prática, dinamizando o ensino, no acesso gratuito, a plataforma permite que o usuário crie até 5 atividades com 18 modelos de atividades. No acesso pago, é possível utilizar 33 modelos, dentre eles, como mostra na figura abaixo:

Figura 1 - Modelos



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

Acesso em 15 fev. 2024

Figura 2 - Modelos



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

Acesso em 15 fev. 2024

Ao selecionar o modelo desejado, o professor-alfabetizador poderá utilizar os conteúdos necessários para o processo de aquisição da leitura e escrita, de acordo com seu planejamento e objetivo. Para a construção da atividade abaixo (figuras 3 e 4), tomou-se como base o conteúdo correspondência fonema-grafema, com base no método fônico, indicando palavras que iniciam com o mesmo som. É possível adicionar imagens, representando a palavra, tal como realizado na figura abaixo:

Figura 3 – Escolha das palavras

Escolher um modelo > Digitar conteúdo > Jogar

Título da atividade

Quais palavras iniciam com o mesmo som?

	Palavra-chave	Definição	
1.	 CASA	 CAMISA	📁 🗑️
2.	 MALETA	 MARGARIDA	📁 🗑️
3.	 DEDO	 DEZOITO	📁 🗑️

+ Adicionar um item  
min. 3 máx. 30

Concluído

Fonte: <https://wordwall.net/pt/create/entercontent?templateId=3>

Acesso em 15 fev. 2024

Figura 4 - Jogo

0:01

 MALETA

 CASA

 DEDO

 MARGARIDA

 CAMISA

 DEZOITO

☰

Enviar respostas

🔊 🗉

Fonte: <https://wordwall.net/pt/resource/68419750/quais-palavras-iniciam-com-o-mesmo-som>

Acesso em 15 fev. 2024

Nesta etapa, o aluno deve arrastar as palavras sobre o espaço indicado, formando duplas que iniciam com o mesmo fonema. Sobre a utilização da consciência fonética para a alfabetização, Magda Soares (2020) em seu livro “Alfabetar – toda a criança pode aprender a ler e escrever”, destaca:

É fundamental esclarecer que o que se propõe neste livro não é um “método”, mas uma orientação para ensinar com método, fundamentando-se em uma concepção de aprendizagem da língua escrita que articula contribuições de várias ciências: da psicogênese da escrita, da psicologia do

desenvolvimento cognitivo e linguístico, da psicologia cognitiva da leitura e das ciências linguísticas que estudam a escrita, sobretudo a Fonética e a Fonologia. Todas essas ciências contribuem com “evidências científicas” para a compreensão do processo de alfabetização e, em decorrência disso, para o ensino. (SOARES, 2020, p. 112).

A plataforma permite introduzir cronômetro para a conclusão da atividade. Ao finalizá-la, clicando em “enviar respostas”, a plataforma direciona os erros e acertos, possibilitando um novo jogo. Vale destacar que após a criação da atividade, a mesma disponibiliza o link, podendo ser compartilhado com alunos e famílias. O usuário pode salvar a atividade, tornando-a pública ou em modo privado. Na aba “minhas atividades”, as atividades geradas pelo usuário ficam salvas, permitindo a edição. Na aba “Meus resultados” ficam salvos os rankings dos jogos realizados, permitindo ao professor uma revisão do seu planejamento, analisando, refletindo e avaliando suas práticas pedagógicas.

A consciência crítica da utilização de plataformas digitais pelos educadores será agregada a partir de formações continuadas e da utilização prática em sala de aula, observando suas diversas possibilidades e interações. Para tanto, é imprescindível que haja reflexões acerca das práticas pedagógicas e de novas possibilidades no campo educacional, como cita o autor:

O engajamento do aluno em relação a novas aprendizagens é subsidio essencial para ampliar suas potencialidades. Assegurar um ambiente dentro do qual os alunos possam reconhecer e refletir sobre suas próprias ideias; aceitar que outras pessoas expressem pontos de vista diferentes dos seus, mas igualmente válidos e possam avaliar a utilidade dessas ideias em comparação com as teorias apresentadas pelo professor (JÓFILI, 2002, p. 196).

Libâneo (2013), descreve que:

O planejamento escolar é uma tarefa docente que inclui tanto a previsão das atividades didáticas em termos da sua organização e coordenação em face dos objetivos propostos, quanto a sua revisão e adequação no decorrer do processo de ensino. O planejamento é um meio para se programar as ações docentes, mas é também um momento de pesquisa e reflexão intimamente ligado à avaliação (LIBÂNEO, 2013, p. 245).

Para que os objetivos propostos pelo educador sejam alcançados com eficácia, é imprescindível o planejamento estruturado e aberto, como um caminho a ser percorrido. Os jogos, neste processo, necessitam ser planejados e pensados pelo professor, bem como acordados com a turma. É importante que o aluno tenha consciência que através de jogos prazerosos muitos conhecimentos estarão sendo adquiridos.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da temática, dado o exposto, a plataforma Wordwall pode ser uma aliada ao trabalho do professor-alfabetizador, potencializando habilidades e competências, bem como o processo educacional, através de jogos digitais e interativos onde o aluno desenvolve-se por meio de aprendizagens ativas. Em uma sociedade onde a maioria dos cidadãos é digitalizado, a escola não pode ficar de fora deste contexto.

A gamificação alia o conhecimento a prática curricular, desenvolvendo no estudante o prazer pelos



estudos. A plataforma Wordwall possibilita aos alunos do ciclo de alfabetização a organização dos conteúdos curriculares por meio de jogos didáticos. A leitura e a escrita, neste processo, podem ser construídas de maneira lúdica e atrativa. Vale destacar que o planejamento do professor é importante para que o ensino-aprendizagem aconteça em sua amplitude, uma vez que a plataforma disponibiliza um campo com os resultados obtidos pelos alunos como meio de rever sua prática pedagógica.

A plataforma Wordwall, em conjuntura com o planejamento escolar do educador, facilita a objeção da alfabetização, ciclo este tão necessário e importante para a construção do aluno como ser crítico, pensante e analítico, essencial para o desenvolvimento de cidadãos conscientes e engajados. Com uma interface lúdica, prática e de fácil acesso, a plataforma pode contribuir significativamente para a aquisição do processo de alfabetização, desenvolvendo a leitura, a escrita de maneira lúdica e dinâmica.

## CONFLITO DE INTERESSE

Não há conflito de interesse na presente pesquisa.

## REFERÊNCIAS

- ARNOLD, K. M.; UMANATH, S.; THIO, K.; REILLY, W. B.; MCDANIEL, M. A.; MARSH, E. J. BRASIL. MEC. Base Nacional Comum Curricular, 2019. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 15 fev. 2024.
- COSTA, M. A. de S. VIEIRA. S. de P. Gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento. *Brazilian Journal of Development*, 2021.
- FRADE, I. C.A. da S. VAL, M. da G. C. BREGUNCI, M. das G.de C. Métodos e didáticas de alfabetização: história, características e modos de fazer de professores: caderno do professor. Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005.
- GROSSI, M. G. R. MINODA, D. de S. FONSECA, R. G. P. Teoria e Prática da Educação, v. 23, n.3, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/TeorPratEduc/article/view/53672>>. Acesso em: 15 fev. 2024.
- JÓFILI, Z. Um modelo operatório para construção de conhecimento. Pernambuco, v. 50, nº 2, 2002.
- LARA, I. C. M. de. Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série. São Paulo: Rêspel, 2003.
- LÉVY, P. As tecnologias das inteligências: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34 Ltda, 1993.
- LIBÂNEO, J. C. Didática. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2013.
- MURR, C. E.; FERRARI, G. Entendendo e aplicando a gamificação, 2020. Disponível em < <https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>> Acesso em 15 fev. 2024.
- RODRIGUES, G. P. P. PALHANO. VIECELI, G. O uso da cultura maker no ambiente escolar. *Revista Educação Pública*, v. 21, nº 33, 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/33/>

o-uso-da-cultura-maker-no-ambiente-escolar. Acesso em 15 fev. 2024.

SAVI, R. ULBRICHT, V. R. Jogos Educacionais Digitais: Benefícios e Desafios. CINTED-UFRGS, 2008. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405/8310>> Acesso em 15 fev. 2024.

SOARES. M. Letramento: um tema em três gêneros. 3 ed. Belo horizonte: Autêntica Editora, 2016.

SOARES, M. Alfastrar: toda criança pode aprender a ler e escrever. São Paulo: Contexto, 2020.

TORI, R. Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distância em ensino e aprendizagem. São Paulo: Editora Senac-SP, 2010.