

**O uso pedagógico do Wordwall no ensino de vocabulário em Língua Inglesa:
uma proposta didática para os anos iniciais do ensino fundamental**

*The pedagogical use of wordwall in teaching vocabulary in English Language
Teaching: a didactic proposal for the first years of elementary school*

Karla Virgínia de Sousa DINIZ¹
José FERRARI NETO²

Resumo

A integração das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no ensino de Língua Inglesa nos anos iniciais é defendida por documentos oficiais, mas enfrenta dificuldades na formação docente e prática pedagógica. Este artigo discute uma proposta de formação e um protótipo didático para o uso da plataforma *Wordwall* no ensino de vocabulário. Fundamentado na Linguística Aplicada, metodologias ativas e aprendizagem lexical, o protótipo estrutura-se em etapas de planejamento, aplicação e acompanhamento. Os resultados indicam que o protótipo potencializa o engajamento discente e a eficácia pedagógica, desde que haja intencionalidade na mediação docente e alinhamento a objetivos linguísticos claros.

Palavras-chave: Formação docente. TDIC. Ensino de Língua Inglesa; *Wordwall*. Anos iniciais.

Abstract

The integration of Digital Information and Communication Technologies (DICT) into English Language Teaching (ELT) for young learners is supported by official documents yet faces challenges regarding teacher training and pedagogical practice. This article discusses a training proposal and a didactic prototype for using the *Wordwall* platform in vocabulary teaching. Grounded in Applied Linguistics, active methodologies, and lexical learning, the prototype is structured into stages of planning, application, and monitoring. Results indicate that the prototype enhances student engagement and pedagogical effectiveness, provided there is intentional teacher mediation and alignment with clear linguistic objectives.

Keywords: Teacher Education. Digital Technologies. English Language Teaching. *Wordwall*. Elementary years.

¹ Mestra em Linguística e Ensino pelo Programa de Pós-graduação em Linguística e Ensino (PGLÉ), pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: karlavdiniz@hotmail.com

² Pós-Doutor em Linguística pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Professor do Programa de Pós-Graduação em Linguística (Proling/UFPB). E-mail: joseferrarin1974@gmail.com

Introdução

A inserção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no contexto educacional tem provocado transformações significativas nas práticas pedagógicas e no papel do professor, especialmente no ensino de Língua Inglesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Documentos oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), reconhecem a cultura digital como competência essencial e defendem a integração de tecnologias ao processo educativo de forma crítica, ética e significativa desde os primeiros anos de escolarização (Brasil, 2018).

No entanto, a presença de tecnologias nas escolas não garante, por si só, práticas pedagógicas inovadoras ou aprendizagem efetiva. Diversos estudos apontam que a formação docente constitui um dos principais desafios para a integração consciente das TDIC ao ensino, sobretudo na Educação Básica (Moran, 2018; Rojo, 2014). Professores, especialmente nos anos iniciais, frequentemente relatam dificuldades relacionadas ao letramento digital, à falta de formação continuada e à ausência de orientações pedagógicas que articulem tecnologias, objetivos de aprendizagem e metodologias adequadas ao desenvolvimento infantil.

No ensino de Língua Inglesa para crianças, tais desafios tornam-se ainda mais complexos, uma vez que esse público demanda práticas pedagógicas lúdicas, contextualizadas e sensíveis às especificidades cognitivas e socioemocionais da infância (Cameron, 2001). Nesse contexto, ferramentas digitais gamificadas, como o *Wordwall*, têm sido amplamente utilizadas por professores por sua facilidade de uso e potencial para promover engajamento e interação. Entretanto, observa-se que o uso dessas ferramentas nem sempre ocorre de forma planejada e intencional, muitas vezes limitando-se a atividades pontuais, desvinculadas de objetivos linguísticos claros.

Pesquisas recentes evidenciam o potencial do *Wordwall* como recurso pedagógico no ensino de Língua Inglesa, especialmente no que se refere à motivação e à participação dos alunos (Pereira; Franco, 2021; Nascimento, 2023). Contudo, a literatura ainda carece de estudos que proponham orientações didático-pedagógicas sistematizadas para o uso dessa ferramenta nos anos iniciais, bem como de materiais que apoiem o professor na construção de práticas alinhadas à BNCC e aos princípios da Linguística Aplicada.

Diante desse cenário, este artigo tem como objetivo apresentar e discutir uma proposta de formação docente e um protótipo didático para o uso pedagógico do

Wordwall no ensino de vocabulário em Língua Inglesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Trata-se de um recorte de uma pesquisa-ação realizada durante o mestrado em Linguística e Ensino

Esta proposta busca trazer uma proposta de sequência didática visando apoiar professores na integração consciente de ferramentas digitais gamificadas às suas práticas pedagógicas, contribuindo para a qualificação do ensino de Língua Inglesa e para o desenvolvimento de práticas mais significativas, contextualizadas e alinhadas às demandas da educação contemporânea.

Formação docente e TDIC

A formação docente constitui um elemento central para a integração significativa das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no contexto educacional. Embora documentos oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), enfatizem a importância do uso crítico e pedagógico das tecnologias, muitos professores ainda enfrentam desafios relacionados ao letramento digital e à apropriação didática desses recursos (Brasil, 2018; Moran, 2018).

Rojo (2014) destaca que a formação docente voltada às TDIC deve ultrapassar o domínio técnico das ferramentas, contemplando reflexões sobre práticas pedagógicas, objetivos de aprendizagem e contextos socioculturais. Nesse sentido, a formação continuada assume papel fundamental, ao possibilitar que o professor ressignifique sua prática e desenvolva competências para atuar em ambientes digitais de forma crítica e intencional.

No ensino de Língua Inglesa nos anos iniciais, esses desafios tornam-se ainda mais evidentes. Professores que atuam com crianças frequentemente relatam insegurança quanto à seleção de ferramentas digitais e à adequação das atividades às especificidades do desenvolvimento infantil. Assim, torna-se necessário oferecer propostas formativas que articulem teoria e prática, favorecendo o uso consciente das TDIC como mediadoras da aprendizagem linguística.

Metodologias ativas nos anos iniciais

As metodologias ativas têm sido amplamente discutidas no campo educacional

por promoverem maior protagonismo discente e aprendizagem significativa. De acordo com Moran (2018), essas abordagens deslocam o foco do ensino centrado no professor para práticas que valorizam a participação, a colaboração e a construção do conhecimento pelo aluno. Na prática, há diferentes abordagens de metodologias ativas, incluindo as listadas abaixo.

Tabela 1 – 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 que integram conhecimentos de diversas áreas para solucionar questões práticas.	Aprendizagem contextualizada; desenvolvimento de habilidades como planejamento e execução.	Dificuldade em alinhar projetos ao 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.	Fortalece a compreensão do	Depende da maturidade dos

	outros, em um processo colaborativo de troca de conhecimentos.	conteúdo; promove a colaboração e a comunicação.	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).

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a adoção de metodologias ativas deve considerar as características cognitivas e emocionais das crianças, como a necessidade de ludicidade, interação e experimentação (Cameron, 2001). Estratégias como aprendizagem baseada em jogos, resolução de desafios e atividades interativas favorecem o engajamento e contribuem para a consolidação de conteúdos, especialmente no ensino de Língua Inglesa.

A gamificação, nesse contexto, destaca-se como uma metodologia ativa que dialoga diretamente com o universo infantil. Ao integrar elementos de jogos — como desafios, feedback imediato e recompensas — às práticas pedagógicas, o professor cria ambientes de aprendizagem mais motivadores. Ferramentas digitais como o Wordwall potencializam essa abordagem ao oferecer recursos acessíveis e adaptáveis aos objetivos educacionais.

O Wordwall como ferramenta pedagógica no ensino de Língua Inglesa

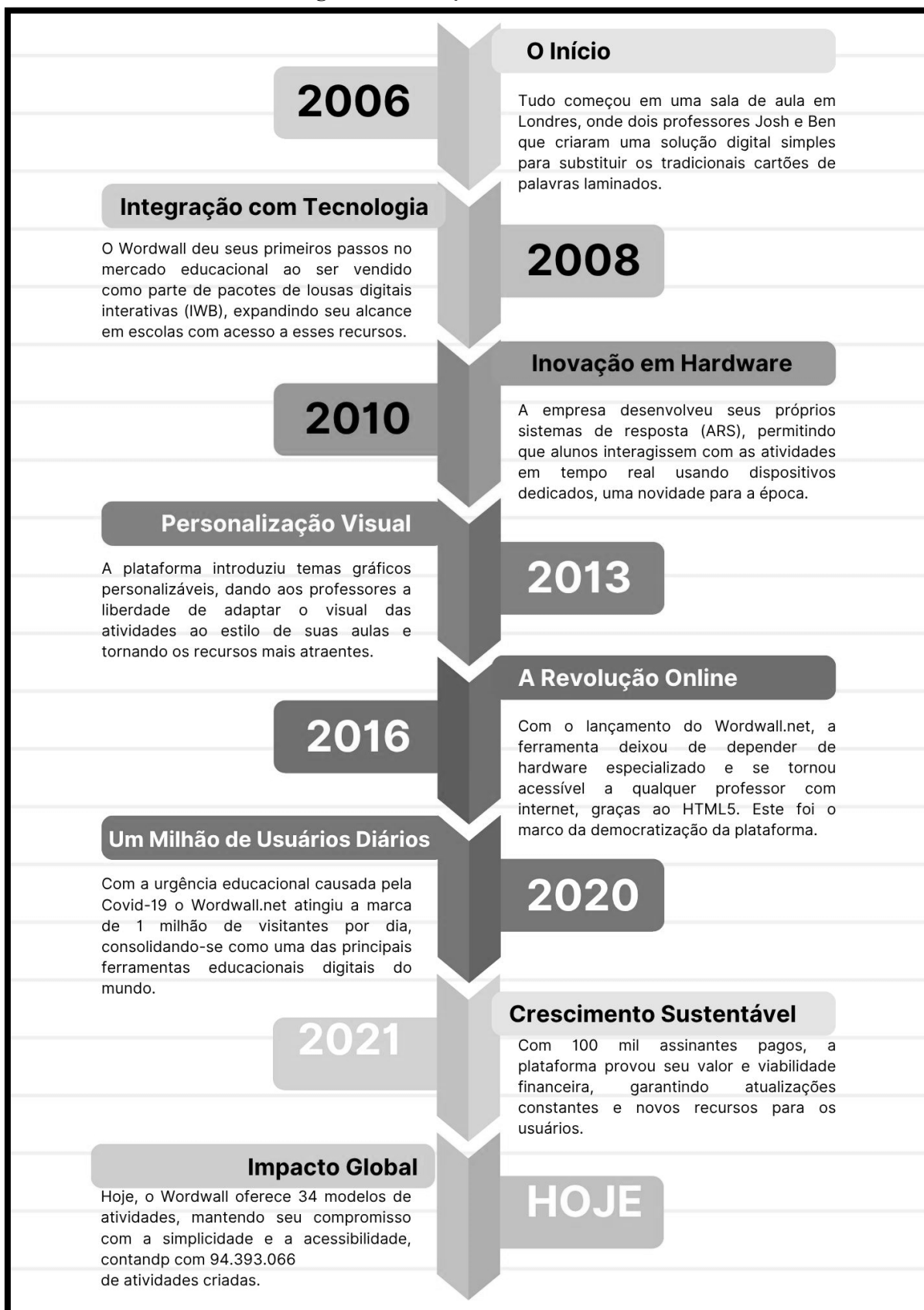
O *Wordwall* é uma plataforma digital educacional que possibilita a criação de atividades interativas e imprimíveis a partir de modelos pré-definidos, permitindo a personalização com textos, imagens, símbolos e outros recursos multimodais. A

ferramenta oferece uma ampla variedade de jogos e atividades, como questionários, associações, palavras cruzadas, anagramas e jogos de memória, que podem ser utilizados em diferentes dispositivos com acesso à internet, de forma síncrona ou assíncrona. Além disso, a possibilidade de converter atividades digitais em materiais impressos amplia seu potencial de uso em contextos educacionais com infraestrutura tecnológica limitada, tornando a ferramenta acessível a diferentes realidades escolares.

Criado inicialmente como uma alternativa digital aos *flashcards* tradicionais, o *Wordwall* consolidou-se como uma plataforma amplamente utilizada por educadores devido à sua interface intuitiva e facilidade de uso. O recurso *Switch Template*, que permite transformar um mesmo conteúdo em diferentes tipos de atividades, destaca-se como uma de suas principais inovações pedagógicas, ao favorecer a reutilização de materiais e a diversificação das práticas em sala de aula. Essas características contribuem para que a ferramenta seja adotada tanto por professores experientes quanto por aqueles com menor familiaridade com tecnologias digitais.

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 1 - Evolução do Wordwall



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

Do ponto de vista pedagógico, o *Wordwall* apresenta potencial significativo para o ensino de vocabulário em Língua Inglesa, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A diversidade de modelos disponíveis permite que o vocabulário seja trabalhado em múltiplos formatos, contemplando diferentes estilos de aprendizagem. Atividades que envolvem associação imagem–palavra, repetição espaçada, tomada de decisão e feedback imediato favorecem a retenção lexical e a construção de conexões semânticas, aspectos essenciais para a aprendizagem de línguas adicionais nessa etapa escolar.

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.

Tabela 2 - 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	Imagem 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	de 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)

A plataforma também se destaca pelos recursos de acompanhamento e avaliação da aprendizagem, por meio de relatórios analíticos de desempenho. Esses relatórios fornecem dados detalhados sobre o progresso individual e coletivo dos alunos, como tempo de resposta, número de tentativas, acertos e erros. Tais informações podem subsidiar o planejamento pedagógico, permitindo ao professor identificar dificuldades específicas, monitorar a evolução dos alunos e ajustar estratégias de ensino de forma mais informada. Quando articulados a observações qualitativas, esses dados ampliam as possibilidades de avaliação formativa, indo além dos instrumentos tradicionais.

Por fim, o uso do *Wordwall* dialoga diretamente com os princípios das metodologias ativas e da aprendizagem baseada em jogos digitais. Ao integrar elementos lúdicos, desafios graduais e feedback imediato, a plataforma contribui para a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, nos quais o aluno assume papel ativo no processo de construção do conhecimento. Nesse sentido, o *Wordwall* não deve ser compreendido como um recurso isolado, mas como uma ferramenta mediadora que, quando utilizada de forma planejada e intencional, pode potencializar práticas

pedagógicas alinhadas às demandas contemporâneas do ensino de Língua Inglesa nos anos iniciais.

Como utilizar o *Wordwall* nas aulas

A integração de tecnologias digitais no ensino de línguas para crianças demanda não apenas o acesso a ferramentas, mas, sobretudo, um planejamento pedagógico intencional que articule objetivos de aprendizagem, características do público-alvo e as potencialidades do recurso tecnológico escolhido. Conforme Barbosa; Duarte; Oliveira (2024, p. 174) “utilizar jogos na educação de alunos da geração Alpha é uma estratégia de ensino relevante e eficaz, especialmente considerando o ambiente atual de tecnologia e mudanças na forma como os jovens aprendem”.

Com base na experiência de pesquisa-ação desenvolvida, este tópico descreve um modelo estruturado para a utilização da plataforma *Wordwall* como eixo central de uma aula voltada para a aquisição e consolidação de vocabulário em Língua Inglesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A proposta, fundamenta-se no reconhecimento de que os alunos da geração Alpha, nativos digitais, engajam-se mais profundamente em atividades interativas, lúdicas e que conferem certo grau de autonomia (McCrindle; Fell, 2021). Para o professor, a plataforma surge não como um fim, mas como uma ferramenta de mediação pedagógica que amplia as possibilidades de exposição multimodal (visual, auditiva e escrita) ao léxico-alvo, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem.

A implementação eficaz requer uma sequência didática clara, que organize o tempo limitado da aula (geralmente 40 a 50 minutos) e maximize a interação com o conteúdo. Sugere-se a seguinte estrutura, adaptável ao contexto de cada turma:

Tabela 3 – Sequência didática sugerida

Etapa	Duração	Descrição das Ações	Objetivo Pedagógico
1. Aquecimento/ Diagnóstico Inicial	10 min	Aplicação de uma atividade impressa (ex.: múltipla escolha com imagens) sobre o vocabulário-alvo.	Diagnosticar conhecimento prévio, direcionar a atenção para o tema e servir como linha de base para avaliação.
2. Interação Digital com o Wordwall	15 min	Os alunos, individualmente ou em pares, acessam uma sequência de 3 a 4 atividades interativas na plataforma, usando dispositivos como Chromebooks.	Exposição multimodal ao vocabulário (visual, auditiva, escrita). Prática ativa, lúdica e em ritmo próprio. Desenvolvimento de habilidades cognitivas (memória, associação, atenção).
3. Consolidação e Verificação	10 min	Reaplicação da mesma atividade impressa da etapa 1 (ou uma similar).	Verificar a retenção imediata do vocabulário, promover a recuperação ativa da memória e fornecer <i>feedback</i> visual do progresso.
4. Transição	5 min	Organização do material e retorno à sala de aula regular.	Encerramento do ciclo de atividades no ambiente tecnológico.

Fonte: elaboração própria

Para garantir a eficácia da implementação de aulas com o *Wordwall*, algumas considerações práticas são fundamentais para o professor. Em primeiro lugar, o planejamento prévio é etapa indispensável. As atividades na plataforma devem ser criadas ou criteriosamente selecionadas com antecedência, assegurando rigorosa consonância com o vocabulário e os objetivos definidos no planejamento didático, seja ele baseado no livro didático adotado ou em um projeto temático em desenvolvimento. Essa curadoria

cuidadosa é essencial para garantir a qualidade pedagógica das atividades e sua adequação à faixa etária e ao nível cognitivo dos alunos.

Outro aspecto crucial é a familiarização técnica. Recomenda-se que o professor dedique parte da primeira aula de utilização da ferramenta para uma demonstração coletiva, utilizando um projetor para mostrar, passo a passo, como acessar, navegar e interagir com as diferentes atividades disponíveis. Este procedimento inicial tem o objetivo de minimizar a ansiedade e as dúvidas puramente operacionais por parte dos alunos, permitindo que eles se concentrem no conteúdo linguístico a ser aprendido, em vez de se distraírem com o funcionamento da interface.

Quanto à gestão do tempo e da complexidade, é importante destacar que o período de 15 minutos destinado à interação digital é relativamente curto. Portanto, a estratégia deve priorizar a profundidade e a qualidade da interação em um número reduzido de atividades (de três a quatro, por exemplo), em detrimento da mera variedade superficial. Nesse sentido, permitir que os alunos repitam as atividades com as quais mais se identificaram pode ser pedagogicamente mais benéfico do que obrigá-los a percorrer uma lista extensa de tarefas de forma apressada, o que poderia comprometer a consolidação do aprendizado.

Por fim, a contextualização da aula no fluxo da rotina escolar merece atenção. O momento do dia em que a aula ocorre, seja no pós-recreio, pós-almoço ou em outro período, influencia significativamente a disposição e o nível de energia da turma. Estratégias simples de regulação emocional, como um breve momento de respiração guiada ou a execução de uma música calma, podem ser empregadas para preparar o ambiente e auxiliar na transição para um estado de maior concentração, propiciando assim uma interação digital mais focada e produtiva.

Em síntese, utilizar o *Wordwall* de modo efetivo vai além de simplesmente "aplicar um jogo". Trata-se de conduzir uma experiência de aprendizagem estruturada, onde a tecnologia media um processo que vai da mobilização do conhecimento prévio à prática ativa e lúdica, culminando em uma verificação reflexiva da aprendizagem. Esta proposta, validada no contexto da pesquisa-ação, apresenta-se como um roteiro factível e pedagogicamente fundamentado para professores dos anos iniciais que desejam inovar suas práticas no ensino de vocabulário em Língua Inglesa.

Considerações finais

Este artigo apresentou uma proposta didática para o uso pedagógico do *Wordwall* no ensino de vocabulário em Língua Inglesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Partindo da compreensão de que a integração das TDIC às práticas pedagógicas depende da formação e da intencionalidade docente, buscou-se oferecer subsídios teóricos e práticos para apoiar professores nesse processo.

A análise evidencia que ferramentas digitais gamificadas podem contribuir significativamente para o engajamento e a aprendizagem das crianças, desde que utilizadas de forma planejada, equilibrada e alinhada a objetivos linguísticos claros. A proposta apresentada destaca-se por articular metodologias ativas e a prática pedagógica contextualizada, oferecendo um caminho possível para a integração consciente do *Wordwall* ao ensino de Língua Inglesa.

Reconhece-se, entretanto, que a efetividade está condicionada a fatores como infraestrutura tecnológica, formação continuada e apoio institucional. Assim, sugere-se que estudos futuros investiguem a aplicação das aulas com o *Wordwall* em diferentes contextos educacionais, bem como seus impactos no desenvolvimento de outras habilidades linguísticas. Espera-se que este trabalho contribua para o fortalecimento de práticas pedagógicas mediadas por TDIC no ensino de Língua Inglesa nos anos iniciais.

Referências

- BARBOSA, Tatiana Ramalho; DUARTE, Katarina Queiroga; OLIVEIRA, Rosana Costa de. O uso do jogo *Baamboozle* no ensino de inglês como língua adicional. **Revista Temática**. v. 20 n. 1. Jan, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/69138>. Acesso em 15 de jan de 2026.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- CAMERON, Lynne. **Teaching languages to young learners**. Cambridge University Press, 2001.
- 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.

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.

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>

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