

**Da brincadeira à aprendizagem:
o jogo da memória digital nas aulas de inglês com crianças pequenas**

***From play to learning:
the digital memory game in English classes with young children***

Adna Vilma de Lemos MOURA¹
Gabriela Felipe MACHADO²
Simone Conceição de Lima SILVA³
Karla Virginia DINIZ⁴

Resumo

O presente estudo investiga a utilização do jogo da memória digital como ferramenta pedagógica no ensino de vocabulário da Língua Inglesa para crianças pequenas. O objetivo central foi refletir sobre como essa ferramenta, mediada pela plataforma Wordwall, contribui para o processo de aprendizagem lexical com crianças pequenas. A fundamentação teórica baseia-se nos princípios da BNCC – Base Nacional Comum Curricular, e nas perspectivas de Piaget e Vygotsky. A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa de cunho aplicado, utilizando o método da pesquisa-ação. Os resultados demonstraram que o jogo da memória digital promoveu um alto nível de engajamento, facilitou a fixação do vocabulário através da repetição e do estímulo visual/auditivo, e auxiliou no desenvolvimento de habilidades extralinguísticas, como a concentração e o respeito às regras.

Palavras-chave: Ensino de Língua Inglesa. Educação Infantil. Jogo da Memória Digital. Wordwall. Ludicidade.

Abstract

The present study investigates the use of the digital memory game as a pedagogical tool in teaching English vocabulary to young children. The main objective was to reflect on how this tool, mediated by the Wordwall platform, contributes to the lexical learning process with young children. The theoretical framework is based on the principles of the BNCC (National Common Curricular Base) and the perspectives of Piaget and Vygotsky.

¹ Mestra em Linguística e Ensino pela Pós-Graduação em Linguística e Ensino (PGLE) pela UFPB – Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: adnavilmaufpb@gmail.com

² Mestra em Linguística e Ensino pela Pós-graduação em Linguística e Ensino (PGLE) pela UFPB – Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: gabrielafmc@gmail.com

³ Mestra em Linguística e Ensino pela Pós-graduação em Linguística e Ensino (PGLE) pela UFPB – Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: simone.amorim@academico.ufpb.br

⁴ Mestra em Linguística e Ensino pela Pós-graduação em Linguística e Ensino (PGLE) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: karlavdiniz@hotmail.com

The research adopted a qualitative approach of an applied nature, using the action research method. The results demonstrated that the digital memory game promoted a high level of engagement, facilitated vocabulary retention through repetition and visual/auditory stimuli, and assisted in the development of extra-linguistic skills, such as concentration and respect for rules.

Keywords: English Language Teaching. Early Childhood Education. Digital Memory Game. Wordwall. Playfulness.

Introdução

A contemporaneidade, caracterizada pela interconexão global e rápida disseminação de diversos paradigmas culturais e sociais, destaca a urgente necessidade de integrar módulos educacionais que promovam proficiências comunicativas em uma outra língua. No contexto brasileiro, seguindo os princípios delineados na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), (BRASIL, 2018, p. 241) a Língua Inglesa assume caráter normativo, endossando assim sua utilização por falantes ao redor do mundo, que se baseiam em uma variedade de repertórios linguísticos e culturais.

Considera-se a proposição de que a Língua Inglesa tem adquirido status de um bem simbólico global e que sua aprendizagem capacita indivíduos a aumentar sua participação em diversas esferas sociais (BRASIL, 2018). Segundo Battro, Dehaene e Singer (2011), quando somos crianças pequenas, o nosso cérebro tem uma plasticidade muito maior, o que significa que novas rotas podem ser criadas a uma taxa exponencial. À medida que envelhecemos, essa habilidade incrível diminui e o processo de aprendizagem exige mais tempo e esforço.

A partir disso, infere-se a relevância de iniciar esse processo em idade precoce pois isso propicia uma familiarização mais extensa com a língua alvo, e de certa maneira é basilar para o desenvolvimento de inúmeras competências comunicativas. A depender da maneira como a criança é exposta a esse conhecimento, estudos apontam muitos benefícios cognitivos e neurais nesse processo e enfatizam que o cérebro infantil dispõe de maior flexibilidade cognitiva, tornando mais fácil sua acomodação.

Ao observar as reflexões de Pliatsikas et al (2015), que investigou se os efeitos do bilinguismo na estrutura da massa branca do cérebro de bilíngues precoces e mais velhos, também poderiam ser observados em bilíngues tardios que são usuários ativos de sua L2, obteve resultados que revelaram efeitos significativos para bilíngues versus

monolíngues em vários setores, e após examinar o papel proposto dos setores afetados na aprendizagem de uma língua adicional, argumenta que os efeitos da massa branca do cérebro induzidos pelo bilinguismo estão relacionados à imersão da referida língua.

Ainda sobre os benefícios intrínsecos a essa exposição precoce, pode-se considerar o que afirma Dias e Muner (2019), quando propõe que um desses benefícios sugere a intensificação de focar nos estímulos que está recebendo e na aceleração do desenvolvimento cognitivo. Corroborando com esse fato, com base em Rodrigues (2013, p.40) e destacando a utilização de jogos como um estímulo positivo, infere-se que a utilização destes e também das brincadeiras, por exemplo, para mediar essas aprendizagens, sugerem uma prática que pode promover o saber, a criatividade, a socialização, a organização mental, a coordenação motora entre outros.

Com base nessas evidências, observa-se que o reconhecimento inequívoco dos benefícios advindos da aprendizagem da Língua Inglesa ainda na infância e da viabilidade de converter um jogo em um instrumento pedagógico positivo, sustenta a hipótese de que é incumbência do docente elaborar estratégias pedagógicas que propiciem uma aprendizagem mais significativa e gratificante, com o intuito de fomentar o interesse e o envolvimento dos discentes nas propostas. A partir dessa perspectiva, emerge a seguinte indagação: Como o jogo da memória digital pode ser utilizado enquanto ferramenta eficaz para o ensino/aprendizagem de vocabulário na língua inglesa, com crianças na faixa etária de 5 anos?

Nesse sentido, o presente estudo reflete sobre a contribuição do jogo da memória digital no processo de aprendizagem de vocabulário em aulas de Língua Inglesa com crianças pequenas, partindo da descrição de experiências docentes vivenciadas em uma instituição privada no município de João Pessoa. A pesquisa descreve o desenvolvimento de duas sessões pedagógicas com um grupo de 19 crianças de 5 anos de idade, nas quais se utilizou o jogo da memória mediado por uma plataforma digital. Observou-se o engajamento ativo dos alunos durante as intervenções, que visaram apresentar o funcionamento do recurso tecnológico e promover a assimilação de oito unidades lexicais específicas na língua alvo.

Jogo, brinquedo e brincadeira

Quando se aborda a temática da infância, imediatamente emergem conceitos relacionados a jogos, brinquedos e brincadeiras, pois observa-se, de maneira

incontestável, em distintas etapas do processo de desenvolvimento infantil, um marcado interesse pelo ato lúdico, caracterizado pela prática do brincar, do jogar e da manipulação de artefatos em variados cenários, incluindo o âmbito domiciliar, as interações sociais extramuros e as experiências vivenciadas no ambiente escolar.

Essa perspectiva pode ser observada em estudos que refletem sobre a importância do brincar na infância e propiciam reflexões acerca das suas diferentes fases e influências positivas. A Base Nacional Comum Curricular, Brasil (2018), por exemplo, aborda o brincar como um direito de aprendizagem e infere que o mesmo ocorre:

[...] cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (Brasil, 2018, p. 36)

Ainda com base nessa perspectiva, é possível afirmar que o ato de brincar confere à criança uma série de benefícios intrínsecos, entre os quais se destacam a capacidade de buscar soluções, explorar alternativas, resolver problemas e gerir conflitos. Além disso, o brincar demonstra-se propício ao desenvolvimento de habilidades que favorecem a interação interpessoal, tais como a capacidade de estabelecer relações com os outros, além de contribuir com o fortalecimento da concentração, atenção, engajamento e imaginação.

Consoante o preceito previamente mencionado, Brasil (2018), ressalta que o ato de brincar é concebido como um direito inalienável da criança, reconhecido e garantido por essas instâncias legais. Em particular, quando o brincar ocorre na companhia de pares, ou seja, quando duas ou mais crianças compartilham dessa atividade lúdica, ele pode, ademais, contribuir para a efetivação de outros direitos que são igualmente preconizados, a saber, o direito de participação ativa, a exploração do ambiente, a expressão individual, o autoconhecimento e a convivência harmoniosa com os demais, como reflete a BNCC.

Não obstante, torna-se relevante nesse contexto proceder à delimitação conceitual das categorias de jogo, brinquedos e brincadeiras, já abordadas, atribuindo ênfase particular ao jogo, que se figura como elemento central nas análises delineadas neste trabalho acadêmico. Esta conceituação, contudo, reveste-se de uma considerável complexidade, dado que, frequentemente, o jogo se vê imerso em uma zona de

ambiguidade conceitual, suscitando confusão com as atividades lúdicas denominadas brincadeiras e com os artefatos utilizados nesses processos, os brinquedos.

Pode-se confirmar esse prisma segundo os estudos de Kishimoto (1996, p. 17), quando afirma que o fenômeno do jogo pode ser compreendido como o resultado de um complexo sistema linguístico que opera em consonância com um determinado contexto social, articulando-se com um conjunto de regras preestabelecidas e engendrando um objeto lúdico específico. Ou seja, assim como o brinquedo, infere-se que o jogo assume um papel de destaque ao estimular a representação da realidade e a expressão individual da criança, incorporando elementos que englobam aspectos como dimensões físicas, ademais, podem ser correlacionados com os diversos gêneros de público aos quais se destinam.

Outro conceito que se aproxima da ideia descrita acima, trazido por Caillois (2017, p. 18) preconiza que o termo jogo está relacionado à ideia de limites, liberdade e invenção, e constitui um sistema de regras que definem o que é e o que não é, o permitido e o proibido. Por outro lado, o brinquedo se caracteriza por sua ligação intrínseca com a criança, estabelecendo-se como um elemento que promove uma relação íntima sem a imposição de regras rígidas e pré-definidas.

No tocante ao conceito de brincadeira, pode-se dizer que ela se relaciona com os brinquedos, pois denota o lúdico em ação, como afirma Kishimoto (1996, p.21) ou seja, ela é a ação que a criança realiza quando concretiza as regras do jogo enquanto mergulha na ação lúdica.

A brincadeira, por exemplo, pode ser discutida a partir de diferentes aspectos, a citar, o aspecto psicológico e sociológico. Segundo Campos et al. (2020, p. 27132) com base na perspectiva de Modesto e Rubio (2014), pode-se dizer ainda que a brincadeira:

[...] auxilia no gasto de energia, na aquisição de habilidades para sobrevivência na idade adulta, desenvolve os músculos, a motricidade e a força. Do mesmo modo, considerando o aspecto sociológico, permite a observação, interação e troca de modelos de comportamento. O ponto de vista psicológico é tão importante quanto os outros, o brincar sugere o entendimento da realidade e das dimensões do outro (Campos et al., 2020, p. 27132).

Adicionalmente, as contribuições de Vygotsky, preconizam a questão do brincar e das funções psicológicas superiores. Para ele, o brincar é importante pois possibilita a representação do que é simbólico e favorece essas funções psicológicas criando uma zona de desenvolvimento proximal. Como sugere Vygotsky (1998), por essas e outras razões

o brincar proporciona também o desenvolvimento da memória, atenção, afetividade, linguagem, imaginação, criatividade, percepção e interesse, aspectos importantes para a história social das crianças – não há funções mentais e físicas fixas, elas se modificam a partir das relações sociais.

Enquanto Piaget, de acordo com Campos et al. (2020, p. 27134), preconiza a questão do jogo, para conceituar o termo brincar. Segundo ele, o jogo (enquanto brincar) constitui-se elemento intrínseco à criança e ao seu universo. Podendo ser discutido em três formas de acordo com as fases do desenvolvimento das crianças, sendo elas: jogos de exercícios psicomotores, jogos simbólicos e jogos de regras. Vale salientar que o jogo de regras contribui para a transição entre a fase individual e egocêntrica para a fase social.

As reflexões de Campos et al. (2020), inferem que a perspectiva Piagetiana acerca do desenvolvimento humano por estágios, têm influência significativa no planejamento de atividades e jogos direcionados a diferentes faixas etárias. Essa abordagem contribui de maneira positiva para a concepção de estratégias pedagógicas que sejam apropriadas para cada fase do desenvolvimento infantil, facilitando a compreensão de conceitos e a participação em atividades lúdicas, sejam elas realizadas em sala de aula ou em outros contextos educacionais.

Ainda nesse sentido, a utilização do jogo da memória digital com crianças de 5 anos nesta pesquisa, se justifica como uma ferramenta pedagógica relevante, pois ao adotar o jogo da memória digital nessa faixa etária, busca-se estimular habilidades cognitivas essenciais, tais como a capacidade de associação simbólica, a memória visual e a habilidade de seguir regras, aspectos esses que desempenham um papel fundamental no desenvolvimento socioemocional das crianças nessa fase.

Corroborando com Campos et al. (2020), é válido ressaltar que, embora as crianças nessa etapa pré-operatória apresentem dificuldades em adotar perspectivas alheias, a prática de atividades como o jogo da memória contribui para o fortalecimento gradual dessas habilidades socioemocionais, promovendo um ambiente propício ao desenvolvimento integral da criança.

Educação infantil e ensino-aprendizagem da língua inglesa

A trajetória da Educação Infantil no Brasil segundo Barcelos (2010, p. 10), é marcada por uma série de questões que abrangem desde aspectos históricos até

considerações ideológicas e políticas, culminando em seu reconhecimento legal e sua consolidação como uma etapa fundamental no panorama educacional do país. Seu estabelecimento como a primeira etapa da educação básica ocorreu somente por volta de 1996, quando a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) incorporou a compreensão de que a educação tem seu ponto de partida nos primeiros anos de vida, atribuindo ao ensino nesse estágio a responsabilidade de contribuir para a formação integral das crianças.

Nesse viés, um fato interessante sobre a infância, destaca que Friedrich Froebel foi um dos primeiros educadores que reconheceu essa etapa como uma fase importante e determinante para todo o desenvolvimento humano posterior, considerando inclusive o brincar livre e espontâneo e a liberdade de expressão da natureza infantil. Campos et al. (2020, p. 27133) afirmam que, enquanto psicólogo da infância, Friedrich Froebel criou pedagogicamente o *Kindergarten* (jardim de infância).

Ao longo desse percurso histórico que caminhou a passos lentos, observa-se que grandes conquistas já são possíveis. Conforme preconiza Brasil (2009), os progressos alcançados até o momento no contexto da Educação Infantil, têm sido influenciados por uma variedade de estudos científicos ao longo de distintos períodos, tanto no âmbito nacional quanto internacional. Se durante o período da revolução industrial as crianças eram concebidas como “adultos em miniatura”, as atuais diretrizes nacionais para a Educação Infantil, conforme delineadas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI), e a Resolução CNE/CEB nº 5/2009, especialmente no Artigo 4º, as concebem como:

[...] sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (Brasil, 2009 p. 37).

No que tange ao ensino de Inglês na Educação Infantil, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), referenciada por Brasil (1996), propõe que sua implementação, assim como no nível do Ensino Fundamental I, seja deixada a critério das instituições, tornando-se, portanto, disciplina obrigatória do currículo escolar somente a partir do Ensino Fundamental II. A BNCC, por sua vez, oferece diretrizes sobre o ensino da Língua Inglesa como componente curricular, ressaltando-o apenas na fase do Ensino Fundamental II.

Nesse contexto, concebendo o aprendizado da língua inglesa como de natureza formativa, Brasil (2018, p. 241) propõe que aprendê-la pode proporcionar a criação de novas maneiras de participação social, considerando que o mundo social atualmente é mais global e plural as fronteiras entre países estão mais difusas e contraditórias. Essa aprendizagem também possibilita que todos possam acessar os saberes linguísticos precisos para essa participação, ampliando assim as possibilidades de mobilidade e além disso sugerindo novos caminhos de construção de conhecimentos e continuidade dos estudos.

Já no que concerne a configuração da Língua Inglesa como disciplina não obrigatória na Educação Infantil, pode-se afirmar que esse fato tem impacto significativo na prevalência da disciplina nas escolas privadas do país. Observa-se que esse cenário é acentuado pela implementação de programas bilíngues nas instituições de ensino, os quais têm suplantado a demanda por cursos de inglês que, em períodos anteriores, desfrutaram de considerável popularidade no Brasil, atraindo um grande contingente de alunos em busca de proficiência na língua.

O jogo da memória digital

A partir da perspectiva de Gabriel (2023, p.19) evidencia-se que o avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) têm promovido uma significativa transformação em todos os âmbitos da sociedade contemporânea. Esse fenômeno decorre tanto da hiperconexão, da ampla disponibilidade e do acesso rápido e prático aos conteúdos, quanto do advento cada vez mais disseminado de tecnologias inteligentes. Adicionalmente, surgem desafios para a sociedade, os sistemas educacionais e, por conseguinte, as práticas pedagógicas, as quais demandam uma adaptação ágil às referidas transformações. A medida que, tais adaptações podem requerer uma mudança de mentalidade, de atitudes e de habilidades por parte dos profissionais da educação, a fim de se inserirem de forma eficaz em um ambiente mais complexo, diversificado e dinâmico, no qual é imprescindível estabelecer conexões significativas com seu público-alvo.

Nesse contexto, torna-se imperativo que os profissionais da educação dediquem de fato, uma reflexão profunda a respeito das transformações em curso e adotem atitudes efetivas diante das práticas pedagógicas, incentivando o desenvolvimento de novos comportamentos e competências que estejam em consonância com os novos paradigmas

educacionais na era digital. Gabriel (2023, p.120) reflete ainda que é crucial reconhecer que a influência das tecnologias tem sido uma constante na evolução da humanidade, remontando aos tempos pré-históricos e manifestando-se de diversas formas ao longo da história. No âmbito educacional, em particular, é possível identificar distintas épocas, entre elas a era da oralidade, a era da escrita e a era da internet, sendo a escrita uma das maiores tecnologias já delineadas.

A era da internet e das TDIC tem introduzido uma variedade de recursos que podem ser aplicados no contexto educacional. Como afirmam Dudeney, Hockly e Pegrum (2016) dentro desse contexto, destacam-se diversos tipos de letramentos, tais como letramento impresso, letramento em hipertexto, letramento em SMS, letramento em multimídia, letramento móvel, letramento em codificação, letramento classificatório, letramento em informação, entre outros, que estão intrinsecamente relacionados.

Nesse âmbito, observa-se que em meio aos diferentes instrumentos viabilizados na era digital, atualmente sites na internet oferecem uma ampla variedade de sítios e plataformas que abrigam vários tipos de jogos e ferramentas. Dentro desse panorama, merece destaque o site *Wordwall*, que de acordo com Nunes (2021, p. 2), é uma plataforma de atividades interativas que facultam aos professores a elaboração de tarefas personalizadas, empregando um modelo gamificado. Adicionalmente, essa ferramenta também permite a projeção de atividades em formato imprimível, disponibilizadas em PDF. A figura 1 demonstra a aba inicial da plataforma indicando 3 passos para a elaboração de atividades gamificadas.

Figura 1 - Plataforma Wordwall, aba inicial do sítio



Fonte: dados da pesquisa (2024).

Conforme apontado por Nunes (2021), a referida plataforma oferece uma série de funcionalidades, tais como: acesso a um catálogo de atividades modelo, possibilidade de criação de novas atividades, compartilhamento público das atividades com os alunos

meio da alteração de temas visuais, possibilitando a harmonização entre o *layout* e o vocabulário estudado — como exemplificado na aplicação do tema *Farm animals* (animais da fazenda), caso este esteja disponível no repositório do sítio.

Nesse sentido, observa-se que a plataforma apresenta uma clareza visual expressiva, fundamentada em elementos gráficos vibrantes e atrativos, os quais auxiliam no engajamento e na manutenção da atenção de crianças de cinco anos. A diversidade de recursos imagéticos, que abrangem figuras estáticas ou em movimento, insere a ferramenta em uma perspectiva multimodal de aquisição de linguagem, favorecendo o desenvolvimento da percepção visual e a construção de sentidos no novo idioma.

Percurso metodológico

Tomando como fundamento a abordagem qualitativa, este trabalho utiliza a pesquisa ação enquanto estratégia. De acordo com Thiollent (1986), a referida modalidade é social e promove uma articulação com ações concretas e a emergência na busca de soluções para um problema, dessa forma, o pesquisador se coloca não como um mero observador, mas como um agente ativo na situação investigada.

À luz dessa reflexão, justifica-se que a escolha por essa posição metodológica se dá a partir das intervenções pedagógicas promovidas no ambiente escolar e refletidas como ações concretas para a compreensão e o enfrentamento dos problemas observados, reforçando então, o caráter participativo da pesquisa-ação na promoção da ação, reflexão e colaboração.

Quanto as etapas para o desenvolvimento da pesquisa, delinearam-se os seguintes procedimentos: 1) seleção da turma participante com crianças na faixa etária de 5 anos de idade; 2) escolha da unidade temática presente no livro didático utilizado pela escola na referida série; 3) realização do planejamento sistemático das 2 sessões pedagógicas; 4) execução da proposta pedagógica.

Os instrumentos de coleta de dados restringiram-se à observação participante e observação das interações espontâneas das crianças ocorridas durante a execução da proposta. A medida em que, para a análise dos dados, usou-se alguns critérios previamente estabelecidos, a saber: 1) participação das crianças no decorrer das sessões; 2) reprodução oral do vocabulário pretendido durante a exposição ao jogo; 3) engajamento atencional durante a realização da proposta.

No que se refere à organização das propostas didáticas, destacou-se a Unidade 5 do material didático vigente, intitulada *Farm animals*. A partir dessa unidade, foram selecionadas oito unidades lexicais em Língua Inglesa: *cow, pig, horse, duck, cat, dog, sheep* e *goat* (vaca, porco, cavalo, pato, gato, cachorro, ovelha e bode). A escolha dessa unidade justifica-se pelo fato de a temática despertar significativo interesse entre crianças dessa faixa etária, que frequentemente demonstram curiosidade em relação aos animais. Em muitos momentos, esse interesse ultrapassa o âmbito da aprendizagem lexical, favorecendo a abordagem de outros conteúdos e possibilitando a ampliação das interações e das experiências de aprendizagem em sala de aula.

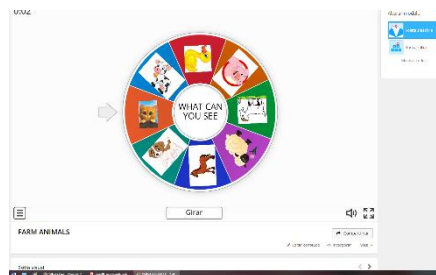
No tocante às intervenções, selecionou-se uma turma de Educação Infantil composta por 19 crianças, com idades entre 4 e 5 anos. As intervenções foram distribuídas em duas aulas, com duração de 45 minutos cada. No que tange à delimitação espacial, as atividades foram desenvolvidas em uma instituição de ensino da rede privada, situada no município de João Pessoa, Paraíba, Brasil. Quanto à delimitação temporal, as intervenções ocorreram durante o mês de agosto de 2023.

Análise e discussão dos resultados

A presente seção dedica-se à descrição das intervenções realizadas assim como a análise e discussão dos resultados obtidos na pesquisa. A seguir, descreve-se as duas aulas e as diferentes atividades realizadas.

A aula 1 compreendeu a introdução e a apresentação das cinco unidades lexicais por meio de imagens integradas à própria plataforma digital. Para essa finalidade, utilizou-se o modelo de atividade interativa intitulado roleta giratória, conforme ilustrado na Figura 3. Este recurso foi empregado para dinamizar a exposição dos conteúdos e despertar a atenção dos discentes, promovendo o engajamento necessário para a assimilação do novo vocabulário.

Figura 3 - Plataforma Wordwall, aba roleta, 2024



Fonte: dados da pesquisa (2024).

Posteriormente, realizou-se a apresentação do Jogo da Memória digital mediada por um projetor, o que permitiu aos discentes a observação de sua dinâmica e a escuta de comandos básicos em língua inglesa, a exemplo de *Find the same pictures* (encontre as imagens iguais). A primeira intervenção estruturou-se, portanto, em dois momentos complementares: a exposição inicial do recurso e a demonstração de suas funcionalidades, visando à familiarização das crianças com a interface da plataforma.

A aula 2, oportunizou aos discentes a prática individualizada do jogo da memória mediante solicitação docente. Para assegurar que todos os alunos pudessem participar de maneira recorrente, realizaram-se três rodadas completas da atividade. Nessa etapa, a comunicação das unidades lexicais foi mediada pelo suporte de áudio em Língua Inglesa integrado a cada imagem, uma funcionalidade da plataforma *Wordwall* que permite a personalização de modelos gamificados. A utilização desse recurso tecnológico visou dinamizar a prática de ensino, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo e significativo para os alunos.

As intervenções das aulas 1 e 2, constataram que houve um expressivo interesse das crianças pela atividade, manifestado pela reprodução oral espontânea das unidades lexicais associadas a cada estímulo visual e oral mediado pelos professores. Esse comportamento de engajamento é corroborado pela natureza lúdica e desafiadora da plataforma *Wordwall* como preconiza Nunes (2021), que motivou os alunos a solicitarem a repetição das rodadas, favorecendo a consolidação do conhecimento por meio da prática recorrente. Além disso, o elevado índice de engajamento e participação das crianças durante as interações nas duas aulas, mantendo, por exemplo, o foco atencional por períodos prolongados, demonstraram a grande receptividade dos infantes para com a proposta.

Observou-se, em etapas específicas da aula 2, que alguns discentes manifestaram sentimentos de insatisfação, notadamente ao selecionarem cartas divergentes durante as partidas do jogo. Tal comportamento evidencia a relevância de promover, de forma recorrente, desafios dessa natureza no ambiente escolar, com o intuito de estimular o desenvolvimento de competências socioemocionais — como a autoconfiança e a resiliência ante as tentativas de acerto — conforme fundamentado no referencial teórico deste estudo.

A interface visual e interativa da plataforma *Wordwall* também desempenhou um papel determinante na consolidação dos objetivos das intervenções, sustentando o interesse discente ao longo das atividades. Constatou-se que o recurso atendeu plenamente às demandas pedagógicas e às expectativas do grupo, promovendo uma aprendizagem divertida e significativa. Ademais, a prática lúdica favoreceu o desenvolvimento de competências extralinguísticas essenciais, tais como a atenção, a concentração e o exercício da memória, fortalecendo a autonomia e o protagonismo dos alunos no processo de ensino-aprendizagem.

Considerações finais

Diante do exposto, os resultados obtidos permitem concluir que o jogo da memória digital, mediado pela plataforma *Wordwall*, constitui-se como uma ferramenta pedagógica eficaz para a aprendizagem de vocabulário em Língua Inglesa na Educação Infantil. A pesquisa-ação demonstrou que a integração de recursos tecnológicos e ludicidade promoveu um elevado nível de engajamento entre as crianças, facilitando a atribuição de sentidos e a assimilação das unidades lexicais propostas. Tal eficácia sustenta-se na convergência entre os estímulos visuais e auditivos da plataforma e os pressupostos de desenvolvimento de Piaget e Vygotsky, assegurando, dessa forma, o direito ao brincar e à aprendizagem significativa preconizados pela BNCC.

Observou-se que a mediação docente foi determinante para o sucesso das intervenções, evidenciando que a tecnologia, por si só, possui funcionalidade limitada sem um planejamento sistemático e uma condução pedagógica intencional. Em suma, este estudo reforça a relevância de os profissionais da educação se apropriarem das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) para a elaboração de estratégias que estejam em consonância com os novos paradigmas da era digital. A

experiência vivenciada demonstra que o jogo da memória digital atende plenamente às demandas do ensino de inglês para crianças pequenas, pois respeita a natureza lúdica da infância ao mesmo tempo em que promove uma familiarização precoce e gratificante com a língua adicional. Assim, conclui-se que o uso de ferramentas interativas é capaz de transformar a sala de aula em um ambiente mais dinâmico e propício ao desenvolvimento integral do discente.

Referências

BARCELOS, Valter. **Educação infantil: marcos legais e históricos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

BATTRO, Antonio M.; DEHAENE, Stanislas; SINGER, Wolf J. (ed.). **Human neuroplasticity and education**. Vatican City: Pontificia Academia Scientiarvm, 2011. 237 p. (Scripta Varia, 117). ISBN 978-88-7761-103-1.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. 3. ed. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 6 jun. 2024.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem** / Roger Caillois ; tradução de Maria Ferreira ; revisão técnica da tradução de Tânia Ramos Fortuna. - Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017. - (Coleção Clássicos do Jogo)

CAMPOS, A. S. et al. **O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky**. Brazilian Journal of Development, v. 6, n. 5, p. 27127–27144, 2020.

CANCINO, Miguel Higuera. **Transtornos do desenvolvimento e da comunicação: autismo, estratégias e soluções práticas**. 2. ed. Rio de Janeiro: Walk Editora, 2015.

COSTA, Solange Mantanher Maciel et al. **As Brincadeiras como Dispositivo Cognitivo e as fases de Formação da Criança**. Disponível em: https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/artigo_2_1.pdf Acesso em: 21 set. 2023.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**. Vol. 1 n. 4 - jan.-mar./2004 ISSN 1415-6396. Disponível em: doc_1311627172.pdf (inesul.edu.br) Acesso em: 06 jun. 2024.

DIAS, Isabelle Almeida; MUNER, Luana Comito. Os benefícios do bilinguismo para o desenvolvimento cognitivo infantil em crianças de dois a seis anos. **Revista Amazônica**, v. 12, n. 1, p. 230-246, jan./jun. 2019.

DRAGO, Rogério; RODRIGUES, Paulo da Silva. Contribuições de Vygotsky para o desenvolvimento da criança no processo educativo: algumas reflexões. **Revista FACEVV**, Vila Velha, n. 3, p. 49-56, jul./dez. 2009.

DUDENEY, Gavin. **Letramentos digitais** / Gavin Dudeney, Nicky Hockly e Mark Pegrum; tradução Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras – um olhar psicopedagógico. Disponível em: O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico | **Revista Científica APRENDER** (fundacaoaprender.org.br) Acesso em: 25 maio 2024.

GABRIEL, Martha. **Educação na era digital**. 2 ed. São Paulo: Ed. Atlas, 2023.

MARTINS, Marilza Hilário; COSTA, Tereza Cristina de Oliveira; SOUZA, Keli Cristiane Rodrigues de. A importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 05, Ed. 11, Vol. 18, pp. 101 114. Novembro de 2020. ISSN: 2448-0959, Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/a-importancia> Acesso em: 25 maio 2024.

MINAYO, M. C. de L. (Org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

NUNES, Maria Rosinete Ayres da Nóbrega. Wordwall: ferramenta digital auxiliando pedagogicamente a disciplina de Ciências. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 44, 7 de dezembro de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/44/wordwall-ferramenta-digital-auxiliando-pedagogicamente-a-disciplina-de-ciencias> Acesso em: 15 maio 2024.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação** / Jean Piaget / tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. - 4 ed. - [Reimpr.]. Rio de Janeiro: LTC, 2023.

PLIATSIKAS, Christos et al. The effects of bilingualism on the white matter structure of the brain. **Proceedings Of The National Academy Of Sciences**. Vol. 112 | No. 5. February 3, 2015. Disponível Em: <https://www.pnas.org/doi/full/10.1073/pnas.1414183112> Acesso em: 09 jun. 2024.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. 98f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, 2013.

SANTOS, Adriano Alves; PEREIRA, Otaviano José. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na educação infantil. **Revista Eletrônica Pesquiseduca: Revista do Programa de Educação - Universidade Católica de Santos**, v. 11, n. 25, p. 297-493, set./dez. 2019. ISSN 2177-1626. Disponível em: <https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/899/pdf> Acesso em: 14 maio 2024.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez Editora, 1986.

VYGOTSKY, Lev S. **O desenvolvimento psicológico na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev S. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.