

## Plataforma Wordwall: relato de experiência de um projeto de ensino para a criação de conteúdos digitais para apoio das práticas educativas

Wordwall Platform: experience report of a teaching project for the creation of digital content to support educational practices

Eduardo Oliveira Velasco  
Paula Teixeira Nakamoto

**Resumo:** O presente trabalho tem como objetivo apresentar um projeto de ensino, o qual consiste em verificar as possibilidades de criação de conteúdos digitais na plataforma Wordwall como recurso de apoio às práticas educativas. A pesquisa apresenta um estudo qualitativo, exploratório e descritivo fazendo uso de pesquisa bibliográfica, que visa apresentar e discutir as possibilidades de criação de atividades personalizadas como: quizzes, competições, jogos de palavras, dentre várias outras atividades potencializando o processo de ensino e aprendizagem, dinamizando as aulas como forma de despertar a atenção dos alunos e inovando as práticas de ensino tornando as aulas mais atrativas e a aprendizagem mais significativa. Espera-se deste relato a disseminação do uso desse recurso tecnológico pelos professores estimulando sua formação e colaborando com a inserção destas tecnologias antes distantes e isoladas em seus espaços de atuação. O Wordwall possibilita um mundo cheio de opções, com a elaboração de inúmeras atividades de forma rápida e fácil, de acordo com a turma e faixa etária, facilitando o trabalho do professor.

**Palavras-Chave:** Produção de Conteúdos Digitais; Prática Docente; Recurso Didático.

**Abstract:** The present work aims to present a teaching project, which consists of verifying the possibilities of creating digital content on the Wordwall platform as a resource to support educational practices. The research presents a qualitative, exploratory and descriptive study using bibliographic research, which aims to present and discuss the possibilities of creating personalized activities such as: quizzes, competitions, word games, among many other activities, enhancing the teaching and learning process, streamlining classes as a way to arouse students' attention and innovating teaching practices making classes more attractive and learning more meaningful. It is expected from this report the dissemination of the use of this technological resource by teachers, stimulating their training and collaborating with the insertion of these technologies that were previously distant and isolated in their spaces of action. WordWall enables a world full of options, with the elaboration of numerous activities quickly and easily, according to the class and age group, facilitating the teacher's work.

**Keywords:** Digital Content Production; Teaching practice; Didactic Resource.

### Introdução

Com a crescente onda de inovação tecnológica exige a necessidade do professor de possuir práticas educativas inovadoras e a formação inicial adequadas para o uso das tecnologias digitais na sala de aula. Os docentes



precisam incorporar as tecnologias digitais no seu desenvolvimento profissional, no processo de ensino e aprendizagem e promover as competências digitais aos alunos. Os benefícios das tecnologias digitais melhoram as práticas educativas e promovem a modernização dos espaços escolares e estratégias integradoras, e desse modo identifica fatores propulsores do seu uso na sala de aula.

As Tecnologias digitais da Comunicação e Informação - TDIC são importantes em todas as atividades humanas. Assim, devem ser inseridas também no contexto educacional, um dos maiores desafios é como inseri-las e avaliar seus benefícios no processo ensino-aprendizagem. E isso não trata apenas de implementar infraestrutura tecnológica nas escolas, esse seria apenas um dos passos (BARBOSA; MOURA, 2013).

É notório que a sociedade da informação, em pleno século XXI, exige novas maneiras de implementar o ensino em sala de aula ou até mesmo fora dela.

A tecnologia se faz importante, pois faz parte da vida do aluno e, desse modo, a escola por sua vez, não poderia deixar de implementá-la, uma vez que os recursos tecnológicos são verdadeiros aliados e permitem um processo de ensino e aprendizagem abrangente que possibilita ao docente a elaboração de diferentes atividades sem limites para suas ideias, com seu aluno no papel de protagonista.

Dentre as diversas ferramentas disponíveis na rede para criação de conteúdos digitais interativos temos o Wordwall, que possibilita a elaboração de inúmeras atividades que facilitam o trabalho do professor e possibilitam um mundo cheio de opções de acordo com a turma, faixa etária, área de ensino e gostos. Certamente, a aula será mais prazerosa.

O Wordwall possibilita a criação de jogos didáticos que são recursos disruptivos proporcionando ao aluno novas experiências, fazendo com que ele aprenda de forma mais leve, simples e com eficiência. Dessa maneira, amplia a produção do conhecimento de forma dinâmica, incentivadora e auxilia no desenvolvimento de novas habilidades e interação com os colegas.



Com a experiência dos últimos anos, devido a pandemia da Covid-19, o acesso remoto virou uma realidade e os alunos passaram a conhecer mais ferramentas tecnológicas e os professores repensarem suas metodologias de ensino. Com a vasta possibilidade de criação de conteúdo digital que o Wordwall proporciona faz com que os alunos vivenciem experiências diferentes e avassaladoras participando de maneira ativa na construção do seu conhecimento.

Assim sendo, esse relato de experiência apresenta um projeto de ensino que visa analisar e apresentar essa ferramenta para professores de diversas áreas e conteúdos, verificando suas dificuldades, facilidades e possibilidades para um ensino de melhor qualidade.

Utilizar recursos didáticos diferentes em sala de aula tem grande importância no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, possibilitando ganho no processo educativo, não somente para o aluno, mas também para o professor, que acaba por aprender coisas novas, tendo o recurso com um novo aliado e auxílio em suas aulas. (NICOLA; PANIZ, 2016).

### **Conhecendo o Wordwall**

É uma plataforma projetada para criar atividades personalizadas e interativas em modelo gamificado para a sala de aula de forma presencial ou remota. Podem ser criados jogos, questionários, competições, jogos de palavras e um vasto acervo de atividades. Uma maneira fácil de criar seus próprios recursos didáticos. Permite ao professor criar atividades personalizadas e embora seja ideal para aplicação com alunos em fase de alfabetização, é versátil e tem uma multiplicidade de atividades que podem ser criadas para o uso em diversas disciplinas.

É projetada para elaborar atividades interativas online e imprimíveis (somente na versão paga) e para ter acesso é necessário realizar uma inscrição no site: <https://wordwall.net/pt> utilizando uma conta de e-mail válido.



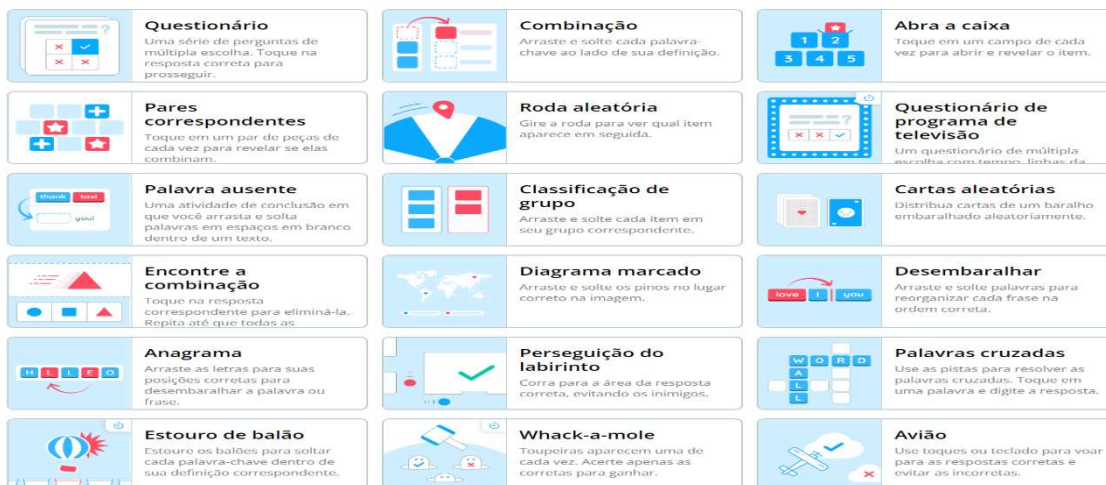
Figura 1: Página inicial



Fonte: <https://wordwall.net/pt> Acesso em 20/07/2022

O site possui a versão gratuita que permite a criação de até cinco atividades distintas que o professor pode editar livremente depois, caso queira criar novas tarefas sem custo. Porém, para criar e armazenar atividades ilimitadas é necessário optar pelo modo profissional que tem custo muito acessível a todos usuários.

Figura 2: Criar atividades



Fonte: <https://wordwall.net/pt/create/picktemplate> Acesso em 20/07/2022

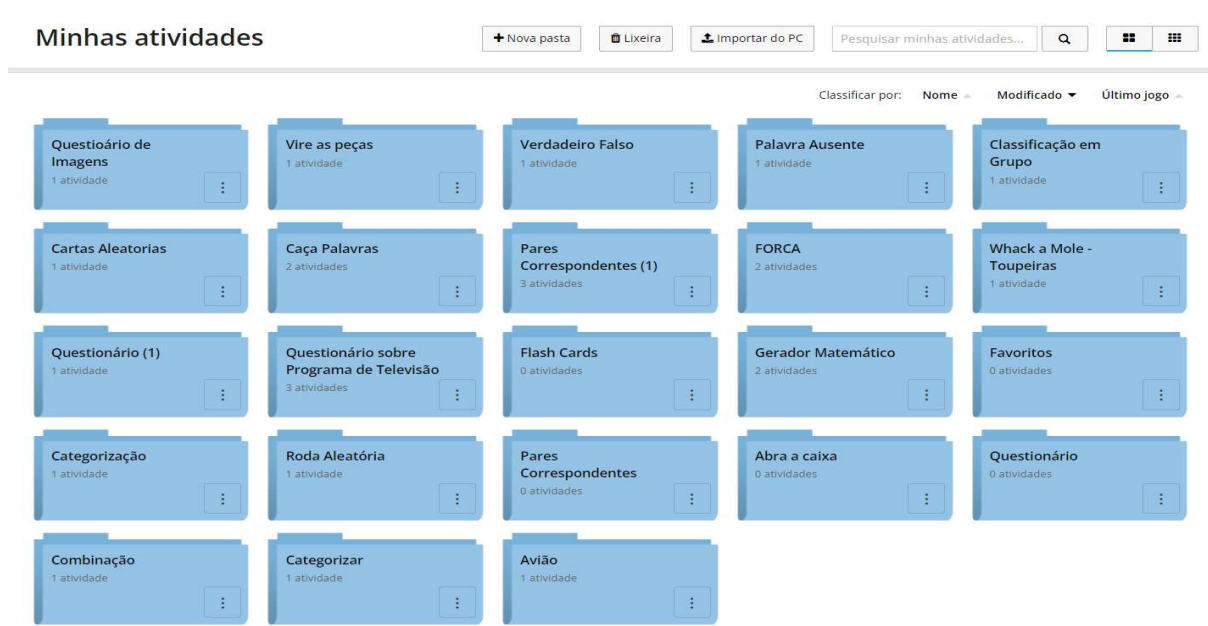
A plataforma apresenta no menu superior “criar atividade” onde encontra-se uma variedade de modelos de atividades (18 na versão gratuita e 33 na versão paga) e a descrição de cada uma delas, depois de realizada uma atividade um link é gerado no final que pode ser compartilhado com os alunos

de diversas formas: geração de um Código QR, Incorporação em um site, google Meet e no google Classroom.

O usuário pode tornar pública as atividades compartilhando o link que pode ser utilizado na íntegra ou editadas conforme o planejamento de quem vai utilizá-las ou se preferir pode manter a atividade em modo privado, assim só você pode acessá-las. As atividades ficam salvas na aba “minhas atividades” onde podem ser criadas pastas para melhor organização das mesmas.

As atividades interativas também podem ser apresentadas em diferentes temas mudando a aparência com diferentes gráficos, fontes e sons, tornando a atividade mais agradável e atrativa. Podem ser utilizados em múltiplos dispositivos (computador, smartphone, tablet, entre outros). Sendo assim, responsivo é adaptado a qualquer tipo de tela.

Figura 3: Minhas Atividades



Fonte: <https://wordwall.net/pt/myactivities> Acesso em 20/07/2022

Na aba “meus resultados” é o local onde ficam salvas as atividades realizadas pelos alunos com várias formas de avaliação (ranking e gráficos), possibilitando ao professor analisar e refazer seu planejamento como forma de revisar os conteúdos para uma melhor aprendizagem.



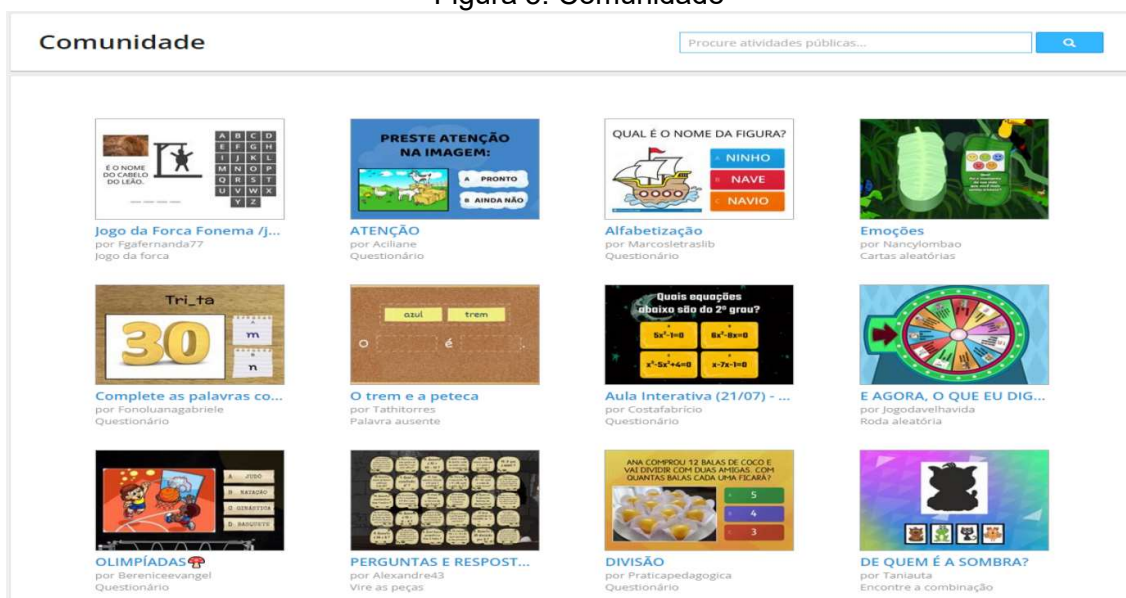
Figura 4: Meus Resultados



Fonte: <https://wordwall.net/pt/result/a/27760012> Acesso em 20/07/2022

Na construção de uma atividade o professor seleciona um dos modelos disponíveis inserindo o assunto que será abordado, de acordo com os objetivos traçados no planejamento da sua atividade. Pode também fazer atividades interativas pré-fabricadas onde o professor escolhe na aba “Comunidade” a atividade que estiver adequada ao seu conteúdo.

Figura 5: Comunidade



Fonte: <https://wordwall.net/pt/community> Acesso em 20/07/2022

Um recurso muito útil é que pode transformar as atividades após a elaboração para qualquer modelo disponível em sua lista de opções com



apenas um clique economizando tempo, fazendo assim diferenciação de interatividade e reforço das atividades.

O Wordwall é uma ferramenta extremamente importante e, quando aliada ao processo de ensino aprendizagem, podem gerar impactos importantes na vida dos estudantes, de forma lúdica. A referida ferramenta não funciona de modo offline, necessitando de internet a todo o tempo. Em casos onde não há conexão virtual, deve-se optar pelo modo impresso, o que gera custos, além da assinatura mensal da plataforma, também com o material impresso.

## **Metodologia**

O relato de experiência é a aplicação de um projeto de ensino que tem como objetivo conhecer e testar ferramentas para o uso no ensino e aprendizagem, de cunho exploratório e descritivo. Foi baseado em estudos bibliográficos sobre o uso de tecnologias na educação, ferramentas digitais para o ensino e aprendizagem e do recurso digital Wordwall no site oficial <https://wordwall.net/pt> e configura-se em uma pesquisa qualitativa.

O projeto de ensino teve como objetivo a busca de uma ferramenta de criação de conteúdos digitais e atividades personalizadas de modo colaborativo que potencializasse o processo de Ensino e Aprendizagem, dinamizando as aulas, despertando a atenção dos alunos e inovando as práticas de ensino tornando as aulas mais atrativas favorecendo uma aprendizagem mais leve, simples e significativa através de experiências diferentes.

As vantagens da utilização do WordWall é o acesso fácil e gratuito da plataforma, possibilidade de trabalhar com conteúdos já desenvolvidos e prontos, economia de tempo na elaboração das atividades, interação entre o professor e o aluno e também aprimora o senso crítico. Os desafios são grandes para que a tecnologia chegue a todos de maneira igualitária, muitos alunos não possuem celular, Smartphones ou computadores e alguns não possuem internet.

Participaram do estudo sete estudantes do mestrado profissional do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro da



disciplina de Informática e Educação no Ensino Tecnológico que já atuam como professores em diferentes áreas e conteúdos de diversos níveis de ensino, no dia 30 de junho de 2022 com carga horária de 4 horas.

O estudo iniciou-se com reflexões dos participantes sobre a necessidade atual do docente em buscar novas práticas pedagógicas, se adaptar e se reinventar, de modo a fugir da monotonia das aulas expositivas tradicionais.

Percebe-se a necessidade de utilizar ferramentas digitais como potencializadoras do processo de ensino-aprendizagem. Outro ponto de partida para o desenvolvimento da pesquisa é o que estabelece as competências da Base Nacional Comum Curricular que apresenta como sugestão “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais” (Brasil, 2017, p. 9) para avançar a comunicação, a conexão e a formação de conhecimento, além de “resolver problemas e exercer o protagonismo na vida pessoal e coletiva” (Brasil, 2017, p. 9).

Nesse cenário de mudanças do modelo de aprendizagem determinado pela BNCC surge as metodologias ativas que são novos métodos de ensino que facilitam o cumprimento das diretrizes estabelecidas de maneira a orientar o educador na inclusão e na utilização das novas TDIC como recurso para auxiliar as práticas pedagógicas.

Após as reflexões iniciais, o próximo passo foi procurar uma ferramenta que poderia ser usada de forma fácil, rápida e eficiente para a criação de conteúdos digitais interativos. A busca da ferramenta foi realizada no site: <https://www.toptools4learning.com/>. Foi nessa pesquisa que achamos a plataforma Wordwall que vislumbramos uma excelente ferramenta para dinamizar e estimular a aprendizagem dos alunos e facilitar a criação de conteúdos digitais para os professores.

Lara (2003) traz orientações para os professores que desejam fazer uso de jogos:

Devemos 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 determinado conhecimento (Lara, 2003, p. 21).





Em consonância com a autora, o Wordwall se configura como uma ferramenta de produção de jogos interativos fazendo com que, desde que bem elaborados, e de acordo com a proposta de aula é uma excelente ferramenta para que o aluno aprenda de forma lúdica o conteúdo ministrado em sala de aula, seja como reforço das aulas, revisão e assimilação do conteúdo e aprofundamento dos conceitos.

## **Desenvolvimento**

O projeto de ensino ocorreu no dia 30 de junho de 2022 no turno da tarde, em uma aula regular da disciplina de Informática e Educação no Ensino Tecnológico do mestrado profissional, sendo realizada em 4 momentos:

1º Momento: houve uma aula expositiva, fazendo o uso de slides com imagens e utilizando outras ferramentas de aprendizagem como o Pixton (criação de avatares) integrando a aula com outras metodologias pedagógicas para facilitar a compreensão dos alunos e deixar a aula mais prazerosa e com maior interação. Apresentação da plataforma do Wordwall. O que é a plataforma, quais suas funcionalidades, características, planos disponíveis, Idiomas, atividades prontas, meios de compartilhamento, recursos e resultados.

2º Momento: foi apresentada a demonstração de vários tipos de atividades no Wordwall. A primeira atividade foi a realização de uma atividade de questionário de programa de televisão em que o aluno responde questões de múltipla escolha e vai acumulando pontos de acordo com acertos e o tempo de resposta. Em seguida, foi apresentada uma atividade de geração de problemas de soma matemática em que a cada acerto os balões estouram e caem em cima de um trem em movimento, uma atividade que é muito agradável principalmente para alunos do ensino fundamental I. Por fim, foi a realização de uma atividade de cores em inglês, utilizando uma ferramenta chamada “Combinação” em que o aluno combina as cores com as palavras das cores da língua inglesa.

3º Momento: Foi entregue aos alunos da disciplina de mestrado um planejamento de aula do Wordwall contendo o objeto de conhecimento, as habilidades, conteúdos e as ações a serem realizadas na aula. Foram



disponibilizados computadores conectados à internet, no qual cada aluno fez acesso pela primeira vez à ferramenta Wordwall pelo link: <https://wordwall.net/pt>. Os alunos foram orientados a fazer o login com seu e-mail escolhido e escolher uma das 18 atividades da versão gratuita e realizar a criação na prática uma atividade da sua área de conhecimento. Depois de concluída a atividade, o aluno deveria disponibilizar a atividade via e-mail ou QRCODE para que todos os demais alunos realizassem a solução do conteúdo digital produzido. Essa etapa foi a mais participativa, em que cada aluno apresentava ideias e opiniões diversas sobre a utilização da plataforma em suas atividades, seja em sala de aula ou trabalho.

4º Momento: Foi disponibilizado um formulário online <https://forms.app/pt>, uma ferramenta tecnológica online para coleta de dados segura, rápida e de fácil utilização, onde através de Qrcode os alunos fizeram a leitura do código via smartphone para que todos os participantes respondessem perguntas sobre a apresentação do Wordwall, suas funcionalidades, facilidade do uso, dificuldades, tempo de apresentação da plataforma e suas potencialidades para seu uso em sala de aula.

## Conclusão

Com esse projeto de ensino muitas observações importantes trazidas pelos participantes, na apresentação de criação de conteúdos digitais na plataforma Wordwall, como uso de ferramentas educacionais contribuem para a aprendizagem e para as práticas pedagógicas inclusivas:

- A utilização da ferramenta de forma rápida e simples não deixando a aula cansativa e entediada.
- O acompanhamento das transformações na educação por meio da utilização de ferramentas pedagógicas de apoio e de acesso online.
- Todos os recursos podem ser utilizados de forma personalizada e aplicados em aulas online ou presencial.
- A importância da explicação do conteúdo da aula antes da aplicação do conteúdo digital proposto para que o aluno identifique a integração do conteúdo teórico com a ferramenta digital proposta.



- A plataforma Wordwall não se limita à criação de jogos educativos, e sim à produção de diversas ferramentas interativas para além da sala de aula, no trabalho, reuniões e aquisição de dados de pesquisa.

- Sua forma gamificada contribui muito para a educação e pode ser um meio facilitador da aprendizagem.

- Oferece muitos conteúdos interdisciplinares de diversas áreas sendo um facilitador para que o professor tenha agilidade na produção de materiais educacionais ainda mais que ela oferece através de um clique modificar o modelo interativo da atividade.

A excelente participação dos alunos nas atividades desenvolvidas ressaltando os diálogos, as trocas de ideias e o compartilhamento de saberes no desenvolvimento de toda a atividade proposta, conclui-se que as ferramentas tecnológicas têm efeitos positivos na aprendizagem dos alunos e que o professor possa oferecer formas e metodologias de estudo para que o aluno alcance a construção crítica do seu conhecimento de forma autônoma.

A prática aplicada em sala de aula nos permitiu um real entendimento de como os alunos podem se sentir ao estar em contato com tecnologias em sala, diferenciando assim o jeito diário de dar aula, bem como elaborar futuros planejamentos com o uso de formas dinâmicas e colaborativas para todos os estudantes dos dias atuais.

Inevitavelmente essa ferramenta fará parte da vida escolar de alunos e professores, assim, é fato que a utilização desses conteúdos digitais é essencial para alunos e professores para que possam fazer de forma lúdica e proveitosa o melhor aprendizado em prol da melhoria da qualidade do ensino.

Os desafios são imensos, principalmente no Brasil, onde as desigualdades sociais são muito grandes. Portanto, a produção de práticas pedagógicas inovadoras é essencial e fundamental para que os alunos aprendam com a melhor qualidade possível.

Concluimos que são necessárias estratégias para aumentar o uso dessas ferramentas digitais pelos professores e alunos para o desenvolvimento da educação no Brasil, para que sejam efetivamente inseridas no processo de ensino-aprendizagem. A plataforma é um recurso relevante para os dias atuais,



tanto para as aulas síncronas como para as assíncronas. Uma forma divertida e educativa que prende a atenção do aluno e incentiva o conhecimento, fazendo assim que docente e discente falem a mesma língua.

## Referências Bibliográficas

JESUS, Rafaela Rodrigues de. MOTA, Vania Corrêa. Ensino remoto: apresentação de jogos da plataforma Wordwall para ensinar estatística nos anos iniciais. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano. 06, Ed. 12, Vol. 04, pp. 102-122. Dezembro de 2021. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/apresentacao-de-jogos>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/apresentacao-de-jogos Acesso em: 29/06/2022

LOIOLA, B de A, MOURÃO, C, L. Jogo didático: a utilização do Wordwall® como abordagem metodológica para contribuição no processo de ensino aprendizagem. Belém, **Revista Cocar**. 2021. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/76968>>. Acesso em: 29/06/2022 19:21

MONTEIRO. J.C.S. MARINHO, S.E.S., **Jogos digitais como recurso didático para potencialização da aprendizagem**. Anais do I Simpósio Internacional e IV Nacional de Tecnologias Digitais na Educação.2019.

NICOLA, Jéssica Anese; PANIZ, Catiane Mazocco. **A importância da utilização de diferentes recursos no ensino de ciências e biologia**. Disponível em: <<https://ojs.ead.unesp.br/index.php/nead/article/view/InFor2120167/pdf>>. Acesso em: 19 julho. 2022.

ROLINDO, J. M. R.; ALVES DOS REIS, M.; MACEDO MELO ANDRADE, J.; CAEXETA ARANHA, T.; O.A.B. MEIRELES, G. **METODOLOGIA ATIVA DURANTE AS AULAS SÍNCRONAS COM O APLICATIVO WORDWALL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**. Anais do Seminário de Atualização de Práticas Docentes, [S. l.], v. 3, n. 1, 2022. Disponível em: <http://anais.unievangelica.edu.br/index.php/praticasdocentes/article/view/6484>. Acesso em: 29 jun. 2022.

SANTOS, S. R. M., FERREIRA, D., MANESCHY, P. Concepções críticas sobre tecnologias digitais de informação e comunicação e processos de ensinar e aprender: contribuições possíveis para as práticas pedagógicas. **Interfaces da Educação**, v.11, n.32, p. 735 - 763, 2020. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/344291951> Acesso em: 21 julho 2022.

SILVA, José Victor Soares Da et al. **Ensino da geometria plana com o auxílio da plataforma WordWall: uma experiência vivenciada no programa**



**residência pedagógica.** Anais do VI CONAPESC. Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: <<https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/issue/view/177>>. Acesso em: 29/06/2022 19:21

SILVA, H., JAMBEIRO, O., LIMA, J., & BRANDÃO, M. **Inclusão digital e educação para a competência informacional: uma questão de ética e cidadania.** Disponível em <https://www.scielo.br/j/ci/a/R75CxrQRQsGM8fyGCwgjZKD/abstract/?lang=pt>. Acesso em 21 julho 2022.

267

## **Sobre os Autores**

### **Eduardo Oliveira Velasco**

velasco.eduardo@gmail.com

Graduado em Engenharia da Computação pela Universidade de Uberaba (2004) e Especialista em Tecnologias em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2010). Analista Educacional e Coordenador do Núcleo de Tecnologia Educacional da Superintendência Regional de Ensino de Uberaba. Apoio administrativo do Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e ao Emprego (Pronatec).

### **Paula Teixeira Nakamoto**

paula@iftm.edu.br

Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Goiás (2001), mestrado em Ciências pela Universidade Federal de Uberlândia (2004), doutorado em Ciências pela Universidade Federal de Uberlândia (2011) e pós-doutorado em Educação pela Universidade de Coimbra - Portugal. É professora titular do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro, atuando nos cursos de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, no Programa de Pós-graduação Mestrado em Educação Tecnológica do IFTM, no Programa de Pós-graduação em Rede ProfEPT. Atuou como coordenadora no curso de Licenciatura em Computação (2014-2017) e como coordenadora do mestrado ProfEPT IFTM (2017-2021). Tem interesse nas áreas: Tecnologia Educacional, Gamificação, Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, Realidade Virtual, Realidade Aumentada, Educação à Distância e Programação para WEB.

