

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
ADRIANE ANTONIA LEBELEIN SANTOS

O USO DO WORWALL NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL COMO
FERRAMENTA DIGITAL PARA A ALFABETIZAÇÃO

CURITIBA
2025

ADRIANE ANTONIA LEBELEIN SANTOS

O USO DO WORWALL NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL COMO
FERRAMENTA DIGITAL PARA A ALFABETIZAÇÃO

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

Orientador(a): Prof(a). M.a. Aura Maria de Paula Soares Valente

CURITIBA

2025



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO -
40001016401E1

ATA Nº2

ATA DE SESSÃO PÚBLICA DE DEFESA DE ESPECIALIZAÇÃO PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE ESPECIALISTA EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

No dia treze de novembro de dois mil e vinte e cinco às 19:30 horas, na sala especialização em mídias na educação, Teams, foram instaladas as atividades pertinentes ao rito de defesa de monografia da discente **ADRIANE ANTÔNIA LEBELEIN SANTOS**, Intitulada: **O USO DO WORWALL NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL COMO FERRAMENTA DIGITAL PARA A ALFABETIZAÇÃO**. A Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação Mídias na Educação da Universidade Federal do Paraná, foi constituída pelos seguintes Membros: **AURA MARIA DE PAULA SOARES VALENTE**, **JAIME WOJCIECHOWSKI** (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ). A presidência iniciou os ritos definidos pelo Colegiado do Programa e, após exarados os pareceres dos membros do comitê examinador e da respectiva contra argumentação, ocorreu a leitura do parecer final da banca examinadora, que decidiu pela aprovação. Este resultado deverá ser homologado pelo Colegiado do programa, mediante o atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca dentro dos prazos regimentais definidos pelo programa. A outorga de título de especialista está condicionada ao atendimento de todos os requisitos e prazos determinados no regimento do Programa de Pós-Graduação. Nada mais havendo a tratar a presidência deu por encerrada a sessão, da qual eu, **AURA MARIA DE PAULA SOARES VALENTE**, lavrei a presente ata, que vai assinada por mim e pelos demais membros da Comissão Examinadora.

Curitiba, 13 de Novembro de 2025.

Documento assinado digitalmente
 **AURA MARIA DE PAULA SOARES VALENTE**
Data: 06/12/2025 21:30:33-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

AURA MARIA DE PAULA SOARES VALENTE

Presidente da Banca Examinadora

Documento assinado digitalmente

 **JAIME WOJCIECHOWSKI**
Data: 07/12/2025 05:08:06-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

AVALLADOR INTERNO

Avallador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

O uso do wordwall no 2º ano do Ensino Fundamental como ferramenta digital para alfabetização

ADRIANE ANTONIA LEBELEIN SANTOS

RESUMO

O presente artigo investiga o uso da ferramenta digital *Wordwall* como recurso pedagógico para a alfabetização de estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental. A alfabetização é uma etapa essencial no desenvolvimento das crianças, com metodologias que tornem o processo de aprendizagem significativo, lúdico e interativo. Nesse contexto, as mídias digitais, como o *Wordwall*, têm se mostrado eficazes ao proporcionar atividades dinâmicas, como jogos, quizzes e desafios, que estimulam a consciência fonológica, a formação de palavras e a compreensão textual. O estudo tem como objetivo geral analisar os impactos da utilização do Wordwall na alfabetização, com foco no engajamento, motivação e evolução dos estudantes. Entre os objetivos específicos, destacam-se: compreender como a ferramenta favorece a leitura e escrita, avaliar a participação dos alunos nas atividades e investigar os benefícios no desenvolvimento das habilidades linguísticas.

A fundamentação teórica apoia-se em autores como Magda Soares, Ferreiro e Teberosky, Smith e Kenski, que defendem a importância de práticas pedagógicas contextualizadas, lúdicas e mediadas por tecnologia. A metodologia adotada será quantitativa, envolvendo aplicação de avaliações diagnósticas, observação em sala de aula e questionários simples com os alunos. Espera-se que os resultados contribuam para o aprimoramento das práticas pedagógicas, fortalecendo o uso de mídias digitais na alfabetização e promovendo um aprendizado mais acessível, prazeroso e eficaz para os estudantes do 2º ano.

Palavras-chave: 1. Alfabetização 2. Wordwall 3. Tecnologias Digitais 4. Consciência Fonológica 5. Leitura e Escrita

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização é um dos processos fundamentais na trajetória educacional das crianças, sendo essencial para o desenvolvimento da leitura, da escrita e da comunicação. Segundo Ferreiro e Teberosky (1999), a criança, ao ingressar no ensino fundamental, encontra-se em uma etapa crucial de transição da linguagem oral para a construção da leitura e escrita, exigindo práticas pedagógicas que favoreçam a exploração ativa e significativa do sistema de escrita. Dessa forma a idade de 7 anos onde as crianças estão cursando o 2º ano do Ensino Fundamental, precisam de metodologias inovadoras que tornem a aprendizagem dinâmica e significativa, já que é nesta fase que a linguagem falada se transforma na necessidade de leitura e escrita.

De acordo com Soares (2020), alfabetizar não significa apenas ensinar a relação entre letras e sons, mas levar o aluno a compreender que a escrita é um sistema de representação, no qual os grafemas representam os sons da fala (fonemas) por meio de convenções sociais e arbitrárias. Assim, mais do que memorizar associações entre letras e sons, aprender a ler e escrever envolve entender o funcionamento do sistema alfabético e o que, de fato, a escrita representa no contexto da linguagem.

Por isso, acredita-se ser importante promover metodologias ativas e inovadoras que incentivem a criança a perceber que os sons da fala podem ser escritos, fortalecendo a consciência fonológica, componente essencial no domínio da leitura e da escrita. Pensando nesse contexto, o uso de mídias digitais tem se mostrado uma estratégia eficiente para potencializar o ensino e ampliar as possibilidades pedagógicas em sala de aula.

Uma das ferramentas e plataformas tecnológicas que auxilia nessa perspectiva de inovar na alfabetização é o *Wordwall*. De acordo o site (<https://wordwall.net/pt/about>) essa é uma plataforma digital voltada para a criação e aplicação de atividades educacionais interativas, amplamente utilizada no contexto escolar por sua facilidade de uso e potencial pedagógico. A ferramenta oferece diversos modelos de jogos e exercícios que podem ser personalizados de acordo com os objetivos de aprendizagem, permitindo ao professor adaptar o conteúdo às necessidades específicas da turma. Entre os formatos disponíveis, destacam-se quizzes, caça-palavras, cruzadinhas, atividades de associação, classificações, jogos

de memória e desafios de ordenação, que contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, linguísticas e motoras dos estudantes.

Percebe-se que com o avanço das tecnologias educacionais, as plataformas digitais passaram a ser uma alternativa para potencializar a aprendizagem. Ao utilizar a plataforma digital *Wordwall*, cria-se a possibilidade de realizar atividades interativas que estimulam a consciência fonológica, como a formação de palavras e a compreensão textual, podendo favorecer o engajamento dos alunos no processo de alfabetização.

A partir dessa premissa, tem-se a seguinte questão norteadora: de que maneira o uso do *Wordwall* pode favorecer o processo de alfabetização dos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental?

A presente pesquisa tem como objetivo geral, investigar o uso de mídias digitais na educação, com ênfase na ferramenta *Wordwall*, como recurso para a alfabetização de crianças do 2º ano do Ensino Fundamental.

Os objetivos específicos incluem: identificar como o *Wordwall* pode facilitar a aprendizagem de forma personalizada e interativa; avaliar o nível de engajamento das crianças em atividades digitais; investigar os benefícios da plataforma no desenvolvimento da consciência fonológica; na formação de palavras e na compreensão textual; contribuir para a qualidade do ensino, criando novas estratégias pedagógicas na alfabetização desses alunos.

A relevância desse estudo reside na necessidade de compreender como essas ferramentas podem auxiliar os professores no ensino da leitura e escrita, promovendo práticas pedagógicas dinâmicas e eficazes. Além disso, ao tornar a aprendizagem lúdica e acessível, o uso do *Wordwall* pode contribuir para o aumento da motivação das crianças durante a alfabetização, fortalecendo a construção do conhecimento de forma significativa.

De acordo com Moraes (2012), promover a consciência fonológica, onde a criança reflete sobre as partes orais e escritas das palavras promove uma aprendizagem mais inteligente, adequada e prazerosa para esse momento de apropriação do sistema de escrita alfabético.

Dessa forma, é possível destacar a importância de ferramentas tecnológicas para auxiliar e promover um ensino eficaz e motivador da leitura e escrita dentro do contexto da sociedade atual. Ao escolher o site *Wordwall* para atividades de alfabetização o professor terá a oportunidade de criar propostas pedagógicas

interativas que favoreçam a participação ativa dos estudantes, potencializando o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita de forma lúdica e significativa. Além disso, o uso dessas ferramentas possibilita a personalização das atividades, respeitando o ritmo e as necessidades de cada aluno, o que contribui para um processo de alfabetização mais inclusivo, dinâmico e alinhado às demandas da sociedade contemporânea.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para falar de alfabetização é preciso compreender que este é um processo essencial na vida do ser humano e na sociedade como um todo, e as teorias dessa prática pedagógica estão em constante evolução e é preciso adaptar-se as mudanças e aos movimentos tecnológicos, econômicos e sociais que estão inseridas. À luz dos estudos de autoras e autores como Ferreiro e Teberosky (1999), Moraes (2012), Magda Soares (2020), Frank Smith (1989), esta fundamentação teórica busca discutir a alfabetização e letramento, destacando a relevância da mediação pedagógica, a articulação entre ludicidade e tecnologia no ensino e, por fim, o potencial do *Wordwall* como recurso digital que favorece e amplia a aprendizagem da leitura e da escrita no processo de alfabetização dos alunos do 2º ano do ensino fundamental.

Como Moraes (2012) relata, existe uma relação íntima entre a consciência fonológica e a alfabetização, porém ela por si só não torna a criança alfabética, mas as intervenções e relações que ela estabelece ao longo da sua jornada de aprendizagem, dito isso, aliar as tecnologias atuais disponíveis, como aqui discutiremos com as propostas da plataforma *wordwall* é um meio para que a criança consiga atingir seu potencial cognitivo e aprendizagem mais dinâmica e efetiva.

Desenvolver esse tema reflete algo mais denso que qualquer método de ensino aprendizagem, pois envolve um objeto de conhecimento a ser aprendido que nesse caso é a escrita alfabética. Moraes (2012) retrata em sua obra, que a criança adquire novos conhecimentos recebendo informações prontas do mundo exterior que através da repetição e da memorização passariam a ser suas, em outra visão retrata que a aprendizagem é vista como um processo de simples acumulação das informações recebidas do exterior, mas essa é uma discussão longa, pois a todo segundo de vida desde o nascimento até a morte estamos aprendendo. Diante disso, discutir na

alfabetização as várias teorias que são apresentadas, nos traz um grande repertório para pesquisa e reflexão.

2.1. A ALFABETIZAÇÃO COMO PRÁTICA SOCIAL SIGNIFICATIVA

Desde que nasce, a criança está inserida em um mundo cultural e dialógico, ela já percebe a necessidade de comunicar-se para conseguir suprir suas necessidades. A cada fase da vida sua bagagem cultural e intelectual vai aumentando e com isso a necessidade de adaptar-se as demandas do meio em que vive. Conforme destacam Goodman e Goodman (1979), as crianças aprendem a ler e escrever movidas pela mesma necessidade de comunicação que as leva a aprender a falar e ouvir. Essa perspectiva naturaliza o processo de alfabetização, aproximando-o das vivências reais da criança.

A aprendizagem da língua escrita, ao contrário do que durante muito tempo se acreditou, não é um processo mecânico de memorização de letras e sons, de cópia de modelos, de repetição de exercícios. É um processo de construção ativa pelo sujeito, que formula hipóteses, que interage com a linguagem escrita de maneira significativa, que precisa encontrar sentido no que lê e no que escreve. Por isso, é fundamental que o processo de alfabetização esteja inserido em práticas sociais de leitura e escrita, em contextos significativos que estimulem a reflexão e a compreensão do sistema de escrita. (Soares, 2016, p. 38)

Ferreiro e Teberosky (1999) reforçam essa ideia ao afirmar que todas as crianças têm potencial para aprender, desde que recebam mediação adequada do professor. Nessa perspectiva o professor deve fornecer meios adequados e planejados com desafios significativos que favoreçam a construção do conhecimento sobre a linguagem escrita e escrita que é necessário em cada fase da criança.

Diante disso, a alfabetização deve ser concebida como um processo ativo, significativo e socialmente onde a criança percebe no contexto em que é provocada e tem a necessidade de responder aos estímulos que lhes são aferidos. Como afirma Magda Soares (2016), é essencial que o ensino da leitura e da escrita esteja inserido em práticas sociais, pois “a aprendizagem da língua escrita [...] é um processo de construção ativa pelo sujeito”, e somente faz sentido quando está ligada a contextos significativos de uso. Pensando aliar as práticas de ensino alfabético, as tecnologias que são disponibilizadas podem fazer com que a criança tenha maior interesse ao assunto, tornando o processo mais dinâmico.

Dessa forma, o papel do professor é mediar esse processo com intencionalidade pedagógica, oferecendo condições para que cada aluno avance em sua trajetória individual de aprendizagem. É certo que para o professor é um desafio, pois cada criança tem suas habilidades, necessidades, potencialidades, dificuldades e estímulos familiares completamente diferentes um do outro e cabe ao professor aliar todas essas nuances ao currículo pedagógico e conseguir êxito no processo de ensino aprendizagem de cada aluno.

Portanto, é importante aliar os diferentes métodos de alfabetização que a sociedade construiu ao longo de décadas com a tecnologias atuais levando em consideração o meio social em que a criança está inserida. Magda Soares (2016) fomenta que propostas pedagógicas embora diferentes ambas assumem o mesmo pressuposto de apropriar-se do sistema de escrita, essa apropriação ocorre naturalmente em um contexto de inserção da criança em situações que haja razão e objetivo para compreender e ser compreendido por meio da leitura e escrita.

No cenário educacional atual, a alfabetização exige metodologias que combinem diferentes dimensões da aprendizagem da língua. Soares (2020) defende que alfabetizar vai além de ensinar o código alfabético, sendo necessário trabalhar, de forma articulada, a consciência fonológica, a leitura de textos com sentido, a escrita com propósito e a reflexão sobre a língua.

Essa abordagem integrada possibilita que o processo de alfabetização ocorra de forma mais completa e significativa, permitindo que a criança compreenda a funcionalidade da leitura e da escrita em seu cotidiano. Frank Smith (1989) complementa essa concepção ao apontar que o uso real da linguagem, em contextos significativos, é essencial para o desenvolvimento da competência linguística infantil.

Tudo que as crianças precisam para dominar a linguagem falada tanto para produzi-la por si mesmas quanto, mais fundamentalmente, para compreenderem sua utilização pelos outros, é ter experiência de usar a linguagem em um ambiente significativo. As crianças aprendem facilmente sobre linguagem falada, quando estão envolvidas em sua utilização, quando esta lhe faz sentido. (Smith, Frank, 1989, p. 237)

Portanto, é essencial proporcionar às crianças vivências reais e intencionais com a linguagem oral e escrita, pois o aprendizado torna-se mais significativo quando elas participam ativamente de prática e percebem sua realidade social e cultural nesse contexto. Quando o conhecimento construído em sala de aula se relaciona com o uso

de tecnologias, o processo de compreensão e assimilação do conteúdo se torna mais fácil e motivador. Do mesmo modo, na alfabetização, o ensino da linguagem escrita precisa ocorrer em contextos cheios de sentido, nos quais a leitura e a escrita estejam integradas às experiências de vida e às necessidades de expressão de cada criança. Quando aliamos essas práticas cotidianas de sala de aula com tecnologias digitais como a plataforma *wordwall* tornamos a aprendizagem para a criança muito mais assertiva.

2.2. LUDICIDADE E TECNOLOGIA NA ALFABETIZAÇÃO

Autores como Oliveira (2021) destacam o papel central da ludicidade no processo de alfabetização. Atividades lúdicas, sejam tradicionais ou digitais, despertam o interesse dos alunos favorecendo o engajamento e tornando a aprendizagem mais prazerosa. Essa valorização do brincar como estratégia pedagógica reconhece a criança como protagonista da construção do conhecimento, tornando o momento de ensino aprendizagem tão significativo que a memorização e absorção do conteúdo pragmático é quase que imperceptível pela criança.

Magda Soares (2020) reforça essa perspectiva ao afirmar que o processo de alfabetização deve ir além da decodificação de palavras, incluindo a inserção dos alunos em situações reais de uso da linguagem. Para ela, o letramento é um fenômeno social que envolve práticas de leitura e escrita nos mais diversos contextos, refletindo a diversidade cultural e social dos sujeitos. Assim, as práticas pedagógicas devem promover experiências autênticas e significativas que conectem a aprendizagem escolar às práticas sociais dos alunos.

Mais do que alfabetizar, ou seja, promover a apropriação do sistema de escrita alfabética, é preciso que essa aprendizagem tenha sentido social e cultural. (...)A apropriação do sistema alfabético e o uso social da linguagem escrita devem caminhar em sincronia, de modo que a criança aprenda o sistema e, desde o início, produza e compreenda textos relacionados aos contextos reais em que vive. (Soares, 2020, p. 112)

Complementando essa visão, Emilia Ferreiro e Ana Teberosky (1999), ressaltam a importância do reconhecimento das hipóteses das crianças sobre a língua escrita, que são construídas por meio da interação com textos e práticas sociais. Para elas, o contato ativo e lúdico com a linguagem escrita possibilita que as crianças avancem na compreensão do sistema alfabético e da funcionalidade da escrita na

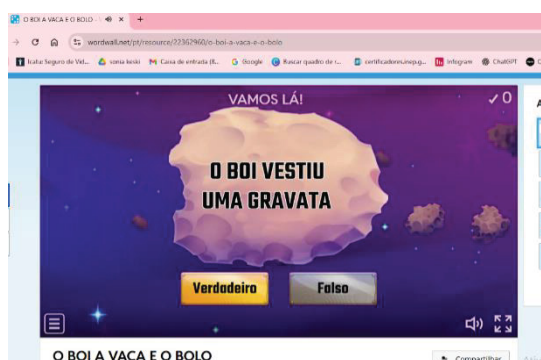
comunicação. Na visão de Ferreiro e Teberoski a cada nível de associação que a criança passa, desenvolve aspectos únicos como referência e hipótese de escrita para atingir sua finalidade, nesse contexto estão os níveis pré-silábico, silábicos e alfabéticos onde é possível mensurar e planejar atividades que facilitem esse aprendizado.

Integrar, portanto, a ludicidade, as tecnologias digitais como uso da plataforma *Wordwall* em momentos planejados e as práticas de letramento em sala de aula vão de encontro com uma alfabetização mais completa e significativa para a criança. Em consonância com Soares (2020), essa integração favorece o engajamento dos alunos, promove o desenvolvimento das habilidades cognitivas e sociais necessárias para o domínio da leitura e escrita, e valoriza a diversidade de contextos nos quais a linguagem é usada.

Quando a criança é colocada em um ambiente desafiador ela será estimulada e desenvolver e refletir sobre novas estratégias para concluir seu aprendizado, isso possibilita uma prática pedagógica mais eficiente que conecta a criança ao seu objeto de estudo nessa faixa etária em questão é alfabetização e o letramento.

2.3. O *WORDWALL* COMO FERRAMENTA DIGITAL NA ALFABETIZAÇÃO

A plataforma digital *Wordwall* permite ao professor aliar os conteúdos curriculares com propostas tecnológicas que alcançam as necessidades cognitivas, emocionais, sociais e interativas das crianças. Outro aspecto relevante é o amplo



banco de atividades compartilhadas por outros professores, permitindo o acesso a recursos já elaborados e a possibilidade de edição conforme o planejamento docente. Segundo o site (<https://wordwall.net/pt/about>) a interface intuitiva facilita a criação de materiais didáticos, mesmo para educadores

com pouca familiaridade com tecnologias educacionais. No contexto da alfabetização e dos anos iniciais do ensino fundamental, o *Wordwall* tem se mostrado uma ferramenta significativa por promover experiências lúdicas que favorecem o engajamento dos estudantes, estimulam a consciência fonológica, ampliam o

repertório linguístico e contribuem para a consolidação do processo de leitura e escrita. Dessa forma, a plataforma se configura como um recurso pedagógico relevante, alinhado às demandas contemporâneas de integração das tecnologias digitais ao ambiente escolar.

O uso do *Wordwall* contribui para a aprendizagem ativa e significativa, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades cognitivas, linguísticas e socioemocionais. Além de favorecer o trabalho com a consciência fonológica, conforme destaca Soares (2016), quando o professor consegue aliar e personalizar atividades que são de sala de aula com as tecnologias disponíveis, este pode ser um complemento eficaz e poderoso para o processo de aquisição da leitura e da escrita em seu aluno.

Kenski (2012) enfatiza que as tecnologias digitais oferecem novas formas de mediação do conhecimento, promovendo a autonomia e o protagonismo do aluno. Ao mesmo tempo que ele joga ele tem a resposta rápida e efetiva do jogo, fazendo com que ele perceba e reflita sobre seus erros e acertos, construindo o conhecimento mais eficaz, pois quando ele mesmo pode refletir sobre seus erros e acertos quase que automaticamente ele nesse momento dispensa a presença do professor mediador que no cotidiano precisa atender o grupo e o atendimento individual é mais escasso.

Magda Soares (2020) destaca que o trabalho com múltiplas linguagens e o estímulo à ludicidade ampliam as possibilidades de construção do sistema alfabético, promovendo a análise fonêmica e o reconhecimento das unidades sonoras dentro da palavra. Nesse contexto, o uso dos jogos interativos na plataforma *Wordwall*, potencializa e oferece ao aluno práticas dinâmicas e interativas da linguagem oral e escrita. Além disso, contribuem para a compreensão textual, pois favorecem a interação ativa do aluno com o texto, estimulando a elaboração de hipóteses, a antecipação de informações e a construção do sentido, elementos ressaltados por Ferreira e Teberoski (1999) como fundamentais para o desenvolvimento da leitura crítica e autônoma. Magda Soares (2016) reforça que a alfabetização deve ir além do domínio do código escrito, englobando a capacidade de compreender e interpretar diferentes gêneros textuais em contextos diversos. Diante disso quando colocamos o aluno diante de propostas lúdicas e desafiadoras no mundo digital, torna pra ele algo mais significativo, facilitando o desenvolvimento integrado das habilidades necessárias para uma alfabetização mais eficiente.

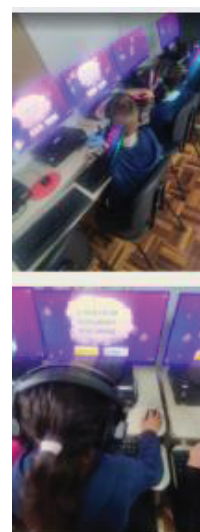
3 METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada por meio de uma abordagem quantitativa, para uma compreensão ampla dos impactos do uso do *Wordwall* na alfabetização de crianças do 2º ano do Ensino Fundamental, ao utilizar os jogos pré-estabelecidos na plataforma. Isso permitiu a mensuração dos efeitos e resultados a partir de dados objetivos e mensuráveis. Segundo Gil (2008, p. 28), a pesquisa quantitativa “caracteriza-se pelo emprego da quantificação, tanto na coleta de informações quanto no tratamento dos dados por meio de técnicas estatísticas”. Esse tipo de abordagem é adequado para avaliar o impacto do uso da ferramenta digital *Wordwall* com foco nos avanços no reconhecimento de letras, sílabas, palavras e frases.

O estudo foi desenvolvido em uma turma de 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal da rede pública, do período vespertino, composta por aproximadamente 29 alunos, com idades entre 7 e 8 anos. A seleção da turma se deu por conveniência, considerando o acesso da pesquisadora ao grupo e a pertinência do nível de ensino para o objeto de estudo.

Como instrumento de intervenção pedagógica, foi utilizada a plataforma *Wordwall*, que possibilita a criação de jogos e atividades interativas digitais. O uso da ferramenta ocorreu dentro da rotina da sala de aula, ao longo de um período de 4 a 6 semanas, sendo que uma vez por semana os estudantes utilizaram a plataforma com jogos pré-determinados e também um tempo livre dentro da plataforma onde poderiam escolher um jogo de alfabetização. A introdução do material foi realizada após uma apresentação inicial da ferramenta aos alunos, explicando suas funcionalidades e o objetivo pedagógico das atividades propostas.

As atividades com a plataforma *Wordwall* foram planejadas para reforçar conteúdos previamente trabalhados em sala de aula, com ênfase no desenvolvimento da consciência fonológica, formação, leitura e interpretação de palavras e frases. A aplicação ocorreu em diferentes formatos, tanto de forma individual quanto em duplas, o que possibilitou a observação de distintas formas de interação dos estudantes com a ferramenta, integrando a proposta à sequência didática sobre o gênero textual “conto de acúmulo”, foi desenvolvido um jogo temático.



Para a coleta de dados, foram aplicadas avaliações diagnósticas antes e depois da implementação da ferramenta, com o objetivo de identificar o progresso dos alunos. Além disso, foram utilizados registros da professora, observações sistemáticas e, questionários simples com os alunos para captar suas percepções sobre a experiência.

A análise dos dados foi realizada com base em técnicas estatísticas descritivas, comparando os resultados obtidos nas avaliações iniciais e finais, a fim de verificar os possíveis avanços decorrentes do uso da plataforma digital.

3.1 LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO

Inicialmente, foi realizada uma revisão teórica sobre alfabetização, metodologias de ensino e o uso de tecnologias digitais na educação. Autores como Ferreira e Teberosky (1999), Gil (2008), Smith (1989), Soares (2020) Oliveira (2021), Pereira (2025) e Kenski (2012) foram utilizados para embasar a pesquisa.

3.1.1 Seleção da Amostra

A escolha da amostra da pesquisa foi baseada em critérios como acesso à tecnologia e interesse em utilizar a ferramenta *Wordwall*.

3.1.2 Coleta de Dados

A pesquisa envolveu diferentes instrumentos para a coleta de dados:

Observação em sala de aula, realizada para acompanhar o uso do *Wordwall*, registrando interações e engajamento dos alunos e a mediação do professor, com o objetivo de acompanhar o uso da plataforma *Wordwall*.

Durante a observação, foi utilizado um roteiro previamente estruturado, que contemplou os seguintes aspectos: dados gerais da aula (data, horário, turma, tema e tipo de jogo utilizado), organização do ambiente para o uso da tecnologia, nível de participação dos alunos, comportamento e engajamento demonstrado durante a atividade, interação entre os estudantes e com o professor, além da compreensão e desempenho na realização das tarefas.

O roteiro também permitiu observar aspectos qualitativos, como as reações dos alunos diante de acertos e erros, o uso de estratégias colaborativas para resolução das atividades, e o grau de motivação despertado pela plataforma. Ao final da atividade, foram registradas impressões gerais sobre o uso do *Wordwall*, destacando os pontos positivos, desafios enfrentados e possíveis sugestões para aprimoramento do uso da ferramenta em contextos pedagógicos futuros.

3.1.3 Avaliações Diagnósticas e de Acompanhamento

Os estudantes realizaram testes antes e depois da implementação do *Wordwall*, permitindo uma análise quantitativa da evolução na leitura e escrita.

Um dos testes aplicados foi o ditado de palavras do mesmo campo semântico e tem como principal objetivo fortalecer o processo de alfabetização por meio da ampliação do vocabulário e do desenvolvimento da consciência fonológica.

No campo da Leitura o teste foi realizado através de fichas de leitura previamente selecionadas que abordam diferentes níveis de complexidade.

Foram aplicados questionários aos alunos com perguntas simples e objetivas para captar a experiência dos estudantes sobre o uso da ferramenta.

3.1.4 Análise dos Dados

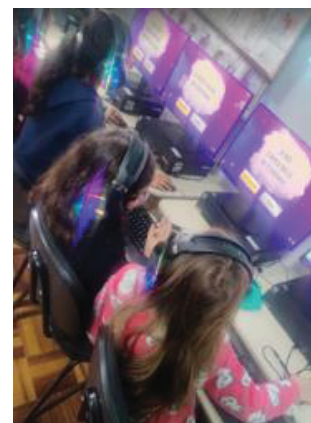
A análise dos dados foi realizada da seguinte forma: análise quantitativa para comparar estaticamente os resultados das avaliações, a fim de verificar a evolução dos alunos, utilizando tabelas e gráficos descritivos.

Após, foi realizada a interpretação dos dados coletados, relacionando os achados do projeto aplicado com a fundamentação teórica, para evidenciar o impacto do *Wordwall* na alfabetização e oferecer subsídios para o aprimoramento das práticas pedagógicas.

4 ANÁLISE DOS DADOS

A análise dos dados foi realizada com base na observação direta das interações dos alunos durante a realização das atividades propostas tanto no laboratório quanto em sala de aula, bem como registros escritos e orais. (VIDE APÊNDICE)

Os principais resultados obtidos foram: motivação e engajamento, pois diante das propostas apresentadas no recurso *Wordwall* os alunos demonstraram entusiasmo e alegria ao realizar a atividade quando houve a antecipação da aula para ir até o laboratório realizar as propostas. Com relação aos jogos pré-estabelecidos dentro da plataforma, os estudantes conseguiram realizar com sucesso e sem dificuldade, obtendo resultados positivos com pontuação máxima.

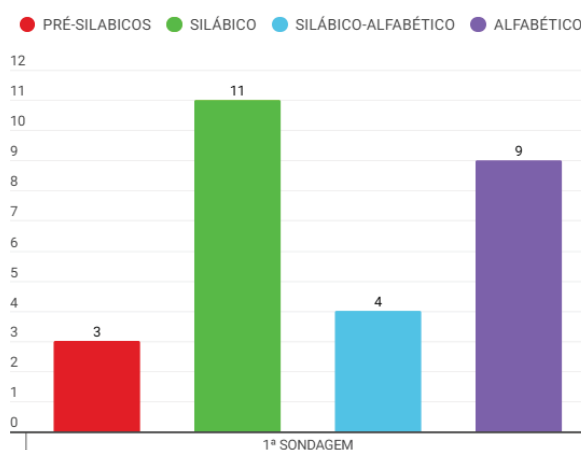


Com observação direta foi possível mensurar o comportamento de todos os alunos durante a realização das atividades, os quais mostraram interesse e engajamento. Mantiveram-se concentrados e participativos, buscando apoio entre colegas ou com a professora quando necessário. A principal dificuldade ocorreu ao final da aula, quando alguns alunos, após terminarem o jogo, se dispersaram.

A mediação se deu através de intervenções específicas, incentivando os estudantes, auxiliando os que apresentavam mais dificuldade e estimulando os que demonstravam maior domínio. As orientações e perguntas feitas durante o jogo ajudaram na percepção dos sons e letras, tornando a aula produtiva e significativa para o avanço na relação entre fonema e grafema.

Os resultados observados apontaram avanços na leitura, embora ainda se percebam dificuldades nas junções silábicas e na fluência leitora em alguns alunos, conforme gráficos que serão apresentados a seguir. A avaliação e validação dos dados se deu através de uma sondagem inicial e final para avaliar o nível de escrita de cada aluno.

GRÁFICO 1 – NÍVEIS DE ESCRITA

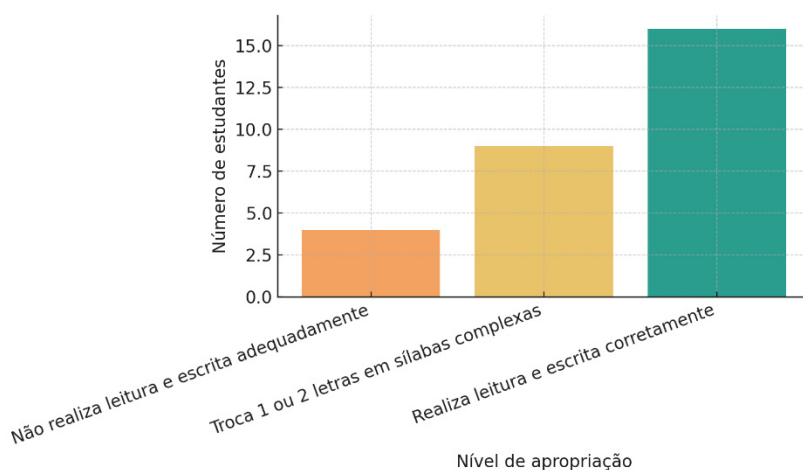


FONTE: Adriane Lebelein (2025).

O gráfico intitulado “Níveis de Escrita” apresenta os resultados obtidos na aplicação da primeira sondagem realizada com os estudantes, com o objetivo de identificar o nível de escrita em que cada um se encontrava antes do início da pesquisa. Os níveis considerados foram: pré-silábico (vermelho), silábico (verde), silábico-alfabético (azul) e alfabético (roxo).

Essa avaliação revelou que 3 alunos estavam no nível pré-silábico, 11 no nível silábico, 4 no silábico-alfabético e 9 no nível alfabético. Após a realização das propostas e as intervenções com o uso da plataforma digital *Wordwall* ficou nítido a evolução de todos os estudantes, conforme os gráficos 2 e 3 agora apresentados.

GRÁFICO 2 – APROPRIAÇÃO DAS INFORMAÇÕES DO TEXTO



FONTE: Adriane Lebelein (2025).

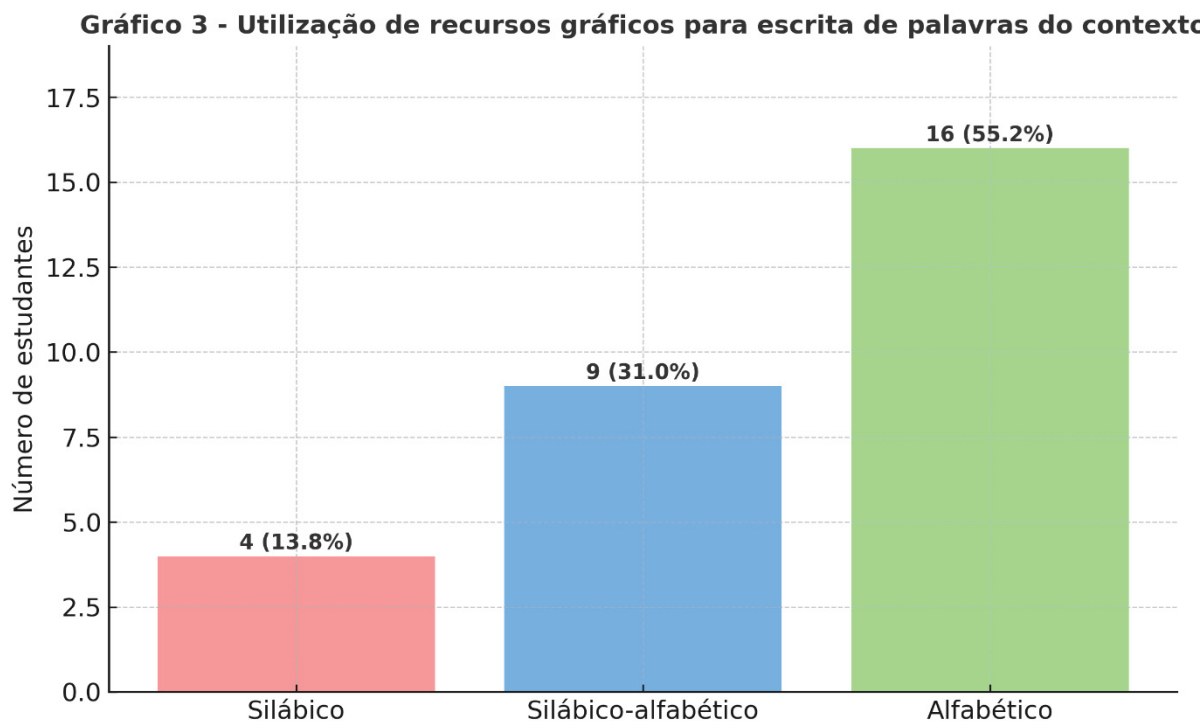
Esses dados mostram avanços significativos na apropriação das informações do texto pelos estudantes. Observa-se que 55,2% (16 alunos) demonstram domínio na leitura e escrita, identificando corretamente as informações do texto, o que indica um desenvolvimento satisfatório das habilidades de compreensão e produção textual.

Por outro lado, 31,0% (9 alunos) ainda apresentam pequenas trocas de letras em sílabas complexas, revelando que se encontram em processo de consolidação da ortografia e da correspondência entre fonema e grafema. Já 13,8% (4 alunos) não realizam a leitura e escrita de forma adequada, embora consigam identificar as informações principais, o que demonstra que ainda necessitam de maior acompanhamento e intervenção pedagógica individualizada.

De modo geral, os resultados apontam que a maioria da turma se encontra em um nível adequado de apropriação das informações textuais, refletindo o impacto

positivo das práticas de leitura e escrita desenvolvidas em sala aliadas com o uso da plataforma *Wordwall*.

GRÁFICO 3 – UTILIZAÇÃO DE RECURSOS GRÁFICOS PARA ESCRITA.



FONTE: Adriane Lebelein (2025).

Esse gráfico ilustra o avanço significativo no sistema de escrita pelas crianças, se comparado com o gráfico 1. Observa-se que agora 16 estudantes já se encontram no nível alfabético, 9 no silábico-alfabético e 4 ainda no silábico, e nenhum estudante permaneceu no nível pré-silábico, demonstrando assim uma progressão gradual na compreensão das relações entre fonemas e grafemas.

Inspirando-se nas reflexões de Moraes (2012), é possível compreender que essa evolução revela um processo de reconstrução contínua das hipóteses sobre a escrita, em que o aluno busca compreender o funcionamento do sistema alfabético, passando de representações parciais a uma forma mais convencional de registro. Moraes (2012) destaca também que a aprendizagem da escrita é um processo de construção conceitual, e não apenas de memorização de letras ou sons. Assim, os avanços observados nessa pesquisa indicam que as práticas pedagógicas têm favorecido a evolução gradativa de todos os estudantes.

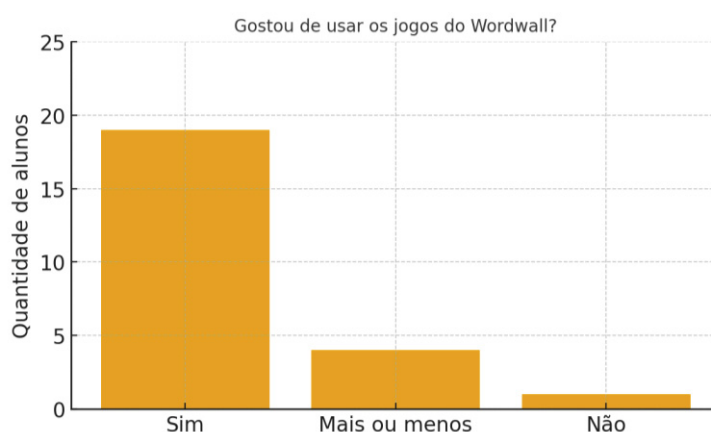
Dessa forma, as intervenções realizadas em sala com apoio da plataforma *Wordwall* têm possibilitado que os alunos atribuam sentido aos diferentes sistemas de

representação, leiam e escrevam reconhecendo as intencionalidades e interlocuções presentes nos textos, e expressem-se de forma cada vez mais coerente e significativa.

Soares (2020) ainda traz que alfabetizar letrando significa ensinar a ler e escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que a criança compreenda a função e o sentido do que aprende, vivenciando situações significativas e prazerosas de aprendizagem.

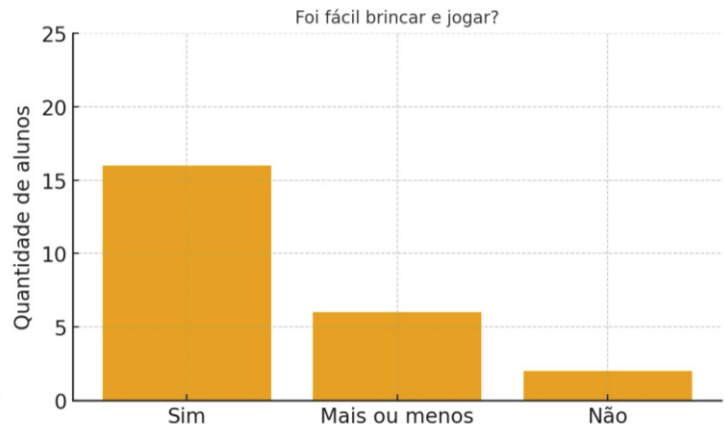
Assim sendo, é possível entender que o uso do *Wordwall*, que alia tecnologia, ludicidade e práticas pedagógicas ao processo de alfabetização, favorece o avanço para níveis mais consolidados de escrita, possibilitando que estratégias que utilizam tecnologias e aliam com a prática pedagógica curricular traz para a criança maior êxito na aprendizagem, uma vez que ela demonstra interesse em propostas práticas, lúdicas e tecnológicas.

GRÁFICO 4 – GOSTOU DE USAR OS JOGOS *WORDWALL*?



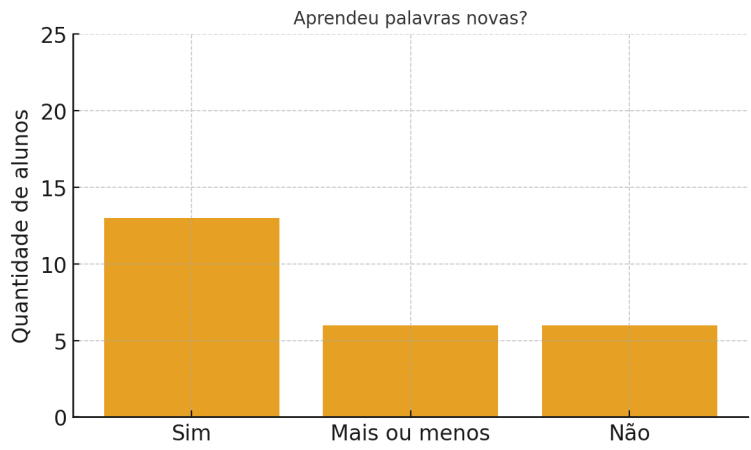
FONTE: Adriane Lebelein (2025).

GRÁFICO 5 – FOI FÁCIL DE USAR?



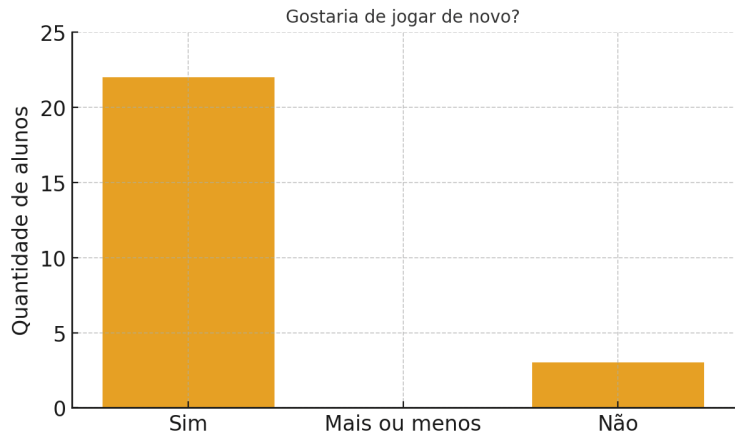
FONTE: Adriane Lebelein (2025).

GRÁFICO 6 – APRENDEU PALAVRAS NOVAS?



FONTE: Adriane Lebelein (2025).

GRÁFICO 7 – GOSTARIA DE JOGAR DE NOVO?



FONTE: Adriane Lebelein (2025).

Analizando o questionário aplicado aos 29 estudantes, é possível perceber que os estudantes tiveram uma performance positiva utilizando os jogos pedagógicos da plataforma *Wordwall*. Cerca 65,5% dos alunos afirmaram que gostaram de usar os jogos, e 75,8% disseram que foi fácil jogar, demonstrando envolvimento e familiaridade com o recurso digital. Quando questionados se aprenderam palavras novas, 44,8% responderam “sim”, indicando que a atividade contribuiu para a ampliação do vocabulário e o desenvolvimento da consciência fonológica. Além disso, 75,8% expressaram o desejo de jogar novamente, evidenciando o potencial motivador da aprendizagem mediada por tecnologias.

Esses resultados refletem o que Magda Soares (2002) destaca ao afirmar que a alfabetização deve ser compreendida de forma ampliada, integrando práticas de letramento ou seja, práticas sociais que envolvem o uso significativo da leitura e da escrita. Ao utilizar o *Wordwall*, para propor atividades interativas, insere o aluno em práticas de letramento digital, onde o aprendizado da língua escrita ocorre em contextos reais, lúdicos e significativos.

Soares (2016) também enfatiza que a tecnologia pode ser uma aliada do processo de alfabetização, desde que seja usada com intencionalidade pedagógica. No caso deste trabalho, observa-se que o uso do *Wordwall* não substitui o ensino sistemático da escrita, mas o complementa, favorecendo a autonomia, a motivação e o engajamento dos alunos nas atividades de leitura e escrita.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar essa pesquisa, é possível concluir que estratégias pedagógicas mais lúdicas aliadas com as tecnologias favorecem a aprendizagem dos estudantes uma vez que a atenção dispensada nessas estratégias desperta maior reflexão e envolvimento nas atividades, que, além de retomar conteúdos já explorados em sala, amplia o repertório linguístico dos alunos e possivelmente fortalece a capacidade deles de se engajarem na atividade com autonomia e interesse.

Esses dados corroboram diretamente com o pensamento de Magda Soares (2020) onde a aprendizagem da língua escrita deve ser significativa para a criança, vinculada a práticas sociais reais e a situações de uso que despertem o interesse dela, a curiosidade e a motivação. O entusiasmo e engajamento dos alunos ao participar

das atividades no *Wordwall*, mostrou como o recurso digital favorece o avanço nos níveis de escrita.

Assim, os resultados demonstram que a utilização dos jogos pedagógicos no *Wordwall* contribuiu de maneira significativa para o desenvolvimento da aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento das crianças e consolidando avanços importantes na alfabetização.

Isso demonstrou que o desenvolvimento da Consciência Fonológica, por meio da resolução das atividades aliando com as tecnologias na plataforma *Wordwall*, possibilitou aos alunos desenvolver estratégias de resolução de problemas com base em suas vivências em sala de aula e buscando recursos sonoros (consciência fonológica) como: BOI (b com o faz BO) por exemplo, mas também criaram estratégias como acerto e erro. Ao perceber o erro inicial, a criança refazia a atividade até acertar, nesse momento houve a intervenção da professora para fazer com que o aluno refletisse sobre os sons (cada pedacinho sonoro).

A Interação e colaboração se deu durante a aplicação das atividades em duplas. Os alunos trocaram estratégias e se corrigiram mutuamente, demonstrando evolução na capacidade de se perceber e perceber o outro, favorecendo a aprendizagem compartilhada, o respeito e identidade de cada um.

No uso da ferramenta *Wordwal*, os 29 alunos conseguiram, usar a ferramenta, necessitando de apoio apenas na execução do jogo na parte da consciência fonológica para reflexão dos pedacinhos sonoros de cada palavra ou segmentação de palavras e frases.

Trabalhar com palavras que pertencem a um mesmo campo temático como alimentos, animais, objetos escolares, partes do corpo, entre outros contribuiu para que os estudantes estabelecessem relações de sentido entre os termos. Essa organização favorece a ampliação do vocabulário e facilita os processos de memorização, leitura e escrita, como indicam estudos sobre o desenvolvimento da linguagem e da alfabetização de Soares (2002) e Teberosky (1999).

O desenvolvimento de conceitos ocorre quando o indivíduo é capaz de reunir e organizar elementos a partir de suas semelhanças, processo que favorece a ampliação do repertório linguístico e o avanço na leitura e na escrita com sentido, como Vygotsky (1984) nos mostrou. Dessa forma quando esses conceitos são aliados as tecnologias a aprendizagem se torna ainda mais eficaz.

REFERÊNCIAS

FERREIRO, E. ; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

GIL, A. . **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KENSKI, V. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2012.

MORAIS, A. **Sistema de escrita alfabética**. 5. ed. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.

OLIVEIRA, C. M. B.; Espírito Santo, A. C.; Legey, A. P. (2021). **Tecnologias digitais e ludicidade no processo de alfabetização: verificando a aplicação de uma sequência didática mediada por recursos tecnológicos**. *Educação Pública*, 24(44). Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/24/44/tecnologias-digitais-e-ludicidade-no-processo-de-alfabetizacao-verificando-a-aplicacao-de-uma-sequencia-didatica-mediada-por-recursos-tecnologicos>

SMITH, F. **Compreendendo a leitura: uma análise psicolinguística da leitura e do aprender a ler**. Trad. Daise Batista. Porto Alegre: Artmed (trad da 4. Ed. Do original de 1989).

SOARES, M. **Alfabetização: a questão dos métodos**. 20. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

SOARES, M. **Alfabetização e Letramento**. São Paulo: Contexto, 2020.

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

SOARES, M. **Linguagem e escola: uma perspectiva social**. 23. ed. São Paulo: Ática, 2022.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WORDWALL. **Sobre o Wordwall**. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/about>. Acesso em: 29 jul. 2025.

APÊNDICE

7.1 Questionário para avaliar a experiência com os jogos

Perguntas:

1. Você gostou de usar os jogos do Wordwall?

() Sim () Mais ou menos () Não

2. Qual jogo do Wordwall você mais gostou?

(Deixe que a criança fale livremente ou mostre imagens dos jogos trabalhados)

3. Foi fácil brincar e jogar com o Wordwall?

() Sim () Mais ou menos () Não

4. Você aprendeu palavras novas com os jogos?

() Sim () Mais ou menos () Não

5. Você gostaria de jogar de novo com o Wordwall?

() Sim () Mais ou menos () Não

6. O que mais você aprendeu nos jogos?

(Resposta aberta – com apoio do professor, se necessário)

7.2 Atividade de acompanhamento da evolução.

DITADO DE PALAVRAS:

1. DEB

2. SIB

3. TER

4. COMO

DITADO DA FRASE:

A GATO BEBE LEITE

DESENHO DA FRASE:



GABARITO

1-BORBOLETA

2-GATO

3-SIRI

4-RÁ

O GATO BEBE LEITE.

NÍVEL DE ESCRITA:

() PRÉ-SILÁBICO () SILÁBICO

() SILÁBICO ALFABÉTICO () ALFABÉTICO

7.3 Sequência didática

Sequência didática - O boi, a vaca e bolo.

TURMA: 2º ANO

COMPONENTES CURRICULARES: Língua Portuguesa e Matemática

CONTEÚDOS:

- Ideia de representação
- Relação com oralidade
- Escrita como sistema de representação
- Direção da escrita
- Espaçamento entre palavras
- Alfabeto como conjunto de símbolos convencionais da escrita
- Relação fonema/grafema
- Elementos de apresentação – gênero textual: poema/poesia.
- Unidade estrutural
- Unidade temática
- Segmentação das palavras
- Argumentação
- Ampliação vocabular
- Legibilidade.
- Compreensão e interpretação

OBJETIVOS:

- Compreender diferentes sistemas convencionais atribuindo-lhes significação, reconhecendo a intencionalidade e o processo de interlocução.
- Ler textos (verbais e não-verbais), atribuindo-lhes significação reconhecendo as intencionalidades e o processo de interlocução.
- Utilizar o sistema gráfico da língua de forma adequada, reconhecendo sua organização alfabético-silábica e as possíveis relações grafofônicas.
- Utiliza argumentos coerentes em suas exposições orais em sala de aula.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

- Descreve características do gênero textual, se apropriou das informações do texto, utiliza recursos gráficos para escrita de palavras do contexto.
- A avaliação acontecerá processualmente e alguns indicativos devem ser observados como: a capacidade do estudante em narrar o que aprendeu, oralmente, por intermédio do desenho e ou pela

escrita. Também é indispensável observar se os estudantes conseguem expressar o desenvolvimento de uma consciência histórica³ sobre os momentos vivenciados.

MATERIAL NECESSÁRIO:

- Livro: O boi a Vaca e o Bolo
- Atividades impressas
- Computadores
- Tablets
- Balões

ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO:

1ª etapa:

ANTECIPAÇÃO: palavras chave da história dentro de balões.

DITADO estourado.

1. BOI
2. VACA
3. BOLO
4. CENOURA
5. FARINHA
6. ESPELHO
7. GRAVATA
8. GORRO
9. MEIAS

Cada criança escolhe um balão, estoura e tenta realizar a leitura da palavra, a professora faz a lista coletivamente no quadro.

2ª etapa:

Apresentação do livro: com leitura e apresentação das imagens. após, realizar discussão e interpretação do texto.

Fazer uma lista coletiva com as crianças dos objetos para colocar na parede. Na ordem que o boi pegou. * as crianças irão fazer no caderno e ilustrar.

Em outro momento colocar em ordem alfabética.

3ª etapa: No caderno de português propor atividades de registro.

Quebra cabeça. 4 partes e escrever o nome do livro no caderno

Quais objetos o boi achou?

Cada criança deverá recortar, colar e realizar a tentativa de escrita dos nomes dos objetos na ordem que o boi pegou.

4ª etapa:

Bingo dos SONS das sílabas

A professora entregará uma cartela para cada criança.

E deverá realizar o sorteio mostrando o objeto. Porém irá falar um som da palavra. Por exemplo NO da palavra CENOURA a criança ira localizar a palavra e pintar apenas o som NO.

5ª etapa:

Em matemática:

Vamos fazer o bolo para o boi?

Propor que os estudantes procurem recortem e cole no caderno apenas os ingredientes para um bolo de cenoura. (entregar figuras diversas)

6ª etapa:

Após colar a receita no caderno e coletivamente no quadro ir escrevendo os ingredientes de modo que os estudantes acompanhem e possam interagir desenhando no quadro.

*Situações problemas no caderno.

7ª etapa:

Toda semana levar os estudantes no laboratório de informática para jogar na plataforma Wordwall.

Jogo na lousa digital.

Jogos feitos no Wordwall: <https://wordwall.net/resource/22774156>

Frases e palavras do livro, Verdadeiro ou falso com frases do livro.

8ª etapa:

Reconto

As crianças podem pegar o livro e contar a história para os colegas.

9ª etapa:

-Jogo em sala de aula, desafio em grupos com tablets – Wordwall

Frases. Palavra certa. As crianças deverão levar a palavra correta para completar a frase.

10ª etapa

Texto coletivo

Que outro final poderíamos dar para esse livro? Vamos montar juntos?

7.4 Roteiro de observação

7.4.1 DADOS GERAIS DA AULA:

Data da observação: 25/07/2025

Horário de início e término: 15h20 até 16h45

Turma: 2º ano C

Faixa etária dos alunos: 8 anos

Número de alunos presentes: 24

Tema da aula:

Objetivo pedagógico:

Tipo de jogo utilizado: (x) Digital () Físico () Simbólico () Outro:

jogo 1 : <https://wordwall.net/pt/resource/22774156/o-boi-a-vaca-e-o-bolo-interpreta%C3%A7%C3%A3o-de-texto>

jogo 2- <https://wordwall.net/pt/resource/22362960/o-boi-a-vaca-e-o-bolo>

Nome do jogo ou descrição breve:

Jogo 1: Tipo de atividade

jogo interativo no Wordwall com perguntas de ** interpretação de texto** (como múltipla escolha ou preenchimento) sobre a narrativa de *O Boi, a Vaca e o Bolo*.

Objetivo pedagógico: Trabalhar a compreensão textual, permitindo que as crianças percebam detalhes, personagens, sequência de eventos e inferências a partir do texto lido ou contado.

- Apresenta perguntas sobre a história, por exemplo:
 - "Por que o boi quis fazer bolo?"
 - "Onde a vaca foi?"
 - "Qual foi a reação do boi ao olhar no espelho?"

Os alunos respondem via múltipla escolha ou verdadeiro/falso.

Jogo 2: Tipo de atividade

<https://wordwall.net/pt/resource/22362960/o-boi-a-vaca-e-o-bolo>

jogo interativo no Wordwall, utilizando o modelo complete a frase.

Objetivo pedagógico: Estimular a compreensão de leitura e interpretação de pequenos trechos de texto através de afirmações sobre a história. O aluno deve identificar se cada frase corresponde e levar a palavra que completa a frase.