



ENSINO INTERATIVO DE VOCABULÁRIO EM INGLÊS COM A PLATAFORMA *WORDWALL*: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DO 6º ANO

JAÍRA SANTOS DE JESUS ROCHA

RESUMO

Este relato apresenta as atividades realizadas com alunos do 6º ano no final de 2023, no contexto do Ciclo 3, solicitado pelo curso Brite. As atividades focaram no ensino de vocabulário em inglês (cores, frutas e profissões), utilizando a plataforma digital *Wordwall* com o objetivo de promover a integração das quatro habilidades essenciais: leitura, escrita, escuta e fala. Alinhado aos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a proposta de atividades buscou incorporar práticas pedagógicas que favorecem o desenvolvimento de competências comunicativas, explorando o uso da língua inglesa em contextos reais de comunicação. Segundo a BNCC, o ensino de língua estrangeira deve proporcionar ao aluno a capacidade de utilizar o idioma para mediar significados e construir sentidos em diversas situações do cotidiano, o que reforça a importância da integração das quatro habilidades linguísticas. Para realização dessas atividades baseia-se na necessidade de tornar o ensino de inglês mais dinâmico, interativo e centrado no aluno, por meio de tecnologias educacionais que motivem e engajem os estudantes. As atividades foram desenvolvidas com o intuito de promover uma aprendizagem significativa, alinhada aos objetivos da BNCC de promover a equidade educacional e proporcionar uma formação integral dos estudantes. O uso da plataforma *Wordwall* permitiu a criação de atividades interativas e lúdicas, adaptadas às necessidades dos alunos, facilitando a assimilação do vocabulário de maneira prática e contextualizada, ao mesmo tempo que desenvolve as habilidades linguísticas integradas de forma colaborativa. O principal objetivo deste estudo foi avaliar como a utilização de ferramentas digitais pode contribuir para o desenvolvimento integrado das habilidades de leitura, escrita, escuta e fala, além de aumentar o engajamento dos alunos nas aulas de inglês. Os resultados demonstraram que o uso da *Wordwall* não apenas facilitou o aprendizado do vocabulário, mas também promoveu maior participação e motivação entre os alunos, contribuindo para superar desafios associados ao ensino tradicional de línguas. Além disso, a abordagem lúdica e interativa favoreceu o desenvolvimento de competências previstas na BNCC, permitindo que os alunos se envolvessem ativamente em seu próprio processo de aprendizagem, de maneira inclusiva e colaborativa.

Palavras-chave: Ensino, Língua Inglesa, Tecnologia Digital, Aplicativos

1 INTRODUÇÃO

O ensino de línguas estrangeiras na educação básica requer abordagens inovadoras e ferramentas que possam engajar os alunos de maneira significativa. No contexto do ensino de inglês, a ampliação do vocabulário é uma etapa crucial para que os alunos consigam avançar na compreensão e uso da língua. Em 2023, tive a oportunidade de ser aprovada no programa BRITE (*Brazilians Innovating on the Teaching of English*) um curso de aperfeiçoamento para professores de língua inglesa da rede pública de ensino, promovido pela Embaixada dos EUA no Brasil em parceria com a Associação Cultural Brasil - Estados Unidos – ACBEU as atividades abordam nossa prática em sala de aula, inclusão da BNCC e métodos de ensino/aprendizagem em diversas situações, habilidades. O curso me possibilitou refletir sobre minha prática: Minhas aulas são motivadoras e interativas? Tenho trabalhado os

recursos tecnológicos integrando as 4 habilidades e contextualizando?

Como parte das atividades solicitadas pelo curso BRITE foram desenvolvidas atividades de ensino de vocabulário em inglês com uma turma do 6º ano A e B no turno matutino, na escola em que sou professora de língua inglesa, Escola Municipal Manoel José Gomes, na cidade de Ipecaetá/ Ba, abordando temas como cores, frutas e profissões. Para facilitar esse processo e aumentar a interatividade nas aulas, foi utilizada a plataforma *Wordwall*, uma ferramenta digital que permite a criação de atividades dinâmicas e personalizadas.

A escolha pela utilização de tecnologias digitais, como a plataforma *Wordwall*, no ensino de vocabulário em inglês foi motivada pelos desafios enfrentados no ambiente escolar, especialmente em relação à motivação e participação ativa dos alunos. Muitos estudantes encontram dificuldades em manter o interesse nas aulas de inglês devido à falta de recursos que tornem o aprendizado mais atrativo. Nesse sentido, o uso de atividades interativas e gamificadas, como as oferecidas pela *Wordwall*, oferece uma solução para esse problema, ao permitir que os alunos aprendam de forma lúdica e colaborativa. Além disso, as atividades focadas em temas do cotidiano, como cores, frutas e profissões, são fundamentais para a construção de uma base sólida no vocabulário da língua inglesa, que servirá de suporte para o desenvolvimento das habilidades comunicativas dos alunos no futuro.

2 RELATO DE CASO/EXPERIÊNCIA

Realizar atividades que envolvem situações do cotidiano dos alunos foi a maneira que encontrei para amenizar a carência de recursos e a diversidade de conhecimentos na sala, especialmente com os alunos do 6º ano. A turma apresenta um cenário de diferentes níveis de aprendizagem: alguns alunos enfrentam dificuldades de leitura e escrita, outros não são completamente alfabetizados, e muitos vieram de escolas públicas onde não tiveram contato com a língua inglesa anteriormente. Este contexto exige um reforço constante dos novos vocabulários e a aplicação de diferentes estratégias para garantir a assimilação do conteúdo.



O ensino de inglês no contexto da educação básica brasileira enfrenta inúmeros desafios, principalmente relacionados ao desenvolvimento das habilidades linguísticas em alunos de diversas realidades socioeconômicas. Para os alunos do 6º ano, a introdução ao vocabulário básico em inglês é fundamental, pois cria as bases para o aprendizado futuro da língua. Diante disso, a integração de tecnologias educacionais se apresentou como uma estratégia eficaz para tornar o ensino mais dinâmico, interativo e acessível.

No final de 2023, por solicitação do curso BRITE, desenvolvi uma série de atividades

com foco no Ciclo 3, direcionadas à turma do 6º ano. As atividades foram organizadas com o objetivo de explorar vocabulários em inglês, com temas que incluíam cores, frutas e profissões. Para isso, utilizei a plataforma digital *Wordwall*, que oferece ferramentas interativas para o aprendizado de vocabulário. A escolha pela *Wordwall* foi estratégica, pois a plataforma não apenas facilita a prática das habilidades linguísticas de forma lúdica, mas também motiva os alunos por meio de jogos e quiz interativos.

A implementação dessas atividades proporcionou uma experiência enriquecedora para os alunos. Com o uso do meu celular, organizei diversas atividades online para reforçar os vocabulários já trabalhados e promover a prática da pronúncia correta das palavras. Por meio de exercícios dinâmicos e envolventes, os alunos puderam praticar e fixar o conteúdo de maneira significativa.

A interatividade proporcionada pela *Wordwall* foi essencial para o sucesso das atividades. O formato lúdico e a possibilidade de competir em jogos educacionais despertaram o interesse dos alunos, que se engajaram de forma ativa e participativa. Além disso, a plataforma possibilitou uma personalização das atividades, permitindo que eu adaptasse os exercícios às necessidades e ao nível de cada aluno, promovendo, assim, um ambiente de aprendizado mais inclusivo e colaborativo.

O uso da tecnologia em sala de aula, especialmente com o *Wordwall*, mostrou-se uma ferramenta valiosa para superar os desafios do ensino de língua inglesa, oferecendo aos alunos uma forma prática, divertida e motivadora de aprender. Essa abordagem interativa contribuiu para o desenvolvimento das habilidades linguísticas e para a superação de barreiras educacionais enfrentadas no ensino tradicional de línguas.

3 DISCUSSÃO

A utilização de tecnologias digitais no ensino de línguas estrangeiras, especialmente no contexto de escolas públicas, tem sido amplamente debatida na literatura educacional. As atividades realizadas com a turma do 6º ano, no final de 2023, por solicitação do curso BRITE e referentes ao Ciclo 3, utilizando a plataforma *Wordwall*, proporcionaram uma oportunidade valiosa para analisar os impactos da tecnologia no ensino de vocabulário em inglês. Ao focar em temas como cores, frutas e profissões, essas atividades se alinham às recomendações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que destaca a importância do uso de tecnologias educacionais para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e interativo.

De acordo com a BNCC, o ensino de uma língua estrangeira deve proporcionar aos alunos oportunidades para o desenvolvimento de competências linguísticas e comunicativas, que os capacitem a participar de interações sociais em diferentes contextos, utilizando a língua inglesa de forma significativa e funcional. Uma das habilidades específicas destacadas para o 6º ano é a de "reconhecer aspectos culturais dos países falantes da língua inglesa por meio de textos orais e escritos" (BNCC, 2018, p. 245).

de engajamento e participação dos alunos em um mundo social cada vez mais globalizado e plural, em que as fronteiras entre países e interesses pessoais, locais, regionais, nacionais e transnacionais estão cada vez mais difusas e contraditórias. Assim, o estudo da língua inglesa pode possibilitar a todos o acesso aos saberes linguísticos necessários para engajamento e participação, contribuindo para o agenciamento crítico dos estudantes e para o exercício da cidadania ativa, além de ampliar as possibilidades de interação e mobilidade... (BNCC, 2018, p.241)

Essa abordagem contribui para que o estudante perceba a língua como um meio de interação global, ampliando a sua visão de mundo e a sua capacidade de comunicação em diferentes contextos, se configurando em um ensino que vai além do técnico do idioma, promovendo uma educação que integra aspectos culturais, sociais e comunicativos.

Um dos principais desafios enfrentados durante a aplicação dessas atividades foi o nível de engajamento e familiaridade dos alunos com ferramentas digitais. Enquanto alguns estudantes se mostraram bastante receptivos ao uso da plataforma *Wordwall* outros demonstraram dificuldades iniciais em interagir com a interface e em compreender a lógica das atividades gamificadas. Esses obstáculos são discutidos por autores como Moran (2020), que aponta que, embora o uso de tecnologia no ensino possa aumentar a motivação e facilitar a aprendizagem, ele também pode evidenciar as disparidades digitais entre os alunos, especialmente em escolas públicas.

Ao comparar o caso em questão com experiências relatadas na literatura, pode-se observar que o uso de plataformas interativas, como o *Wordwall*, tem sido uma estratégia eficiente para o ensino de vocabulário em diversos contextos educacionais. Bussarelo (2016) afirma que o uso das tecnologias transforma o processo de aprendizagem em uma tarefa desafiadora, que auxilia os aprendizes na aquisição de habilidades e conhecimentos, possibilitando a retenção deles em um período curto de tempo.

Uma lição importante aprendida durante a implementação das atividades foi a necessidade de adaptar as ferramentas tecnológicas ao contexto específico dos alunos. Embora a *Wordwall* ofereça inúmeras vantagens, como a personalização e a gamificação, foi necessário realizar ajustes no ritmo das atividades para garantir que todos os estudantes pudessem acompanhar o conteúdo. Além disso, as atividades focadas em temas familiares, como cores, frutas e profissões, revelaram-se eficazes para promover a assimilação de vocabulário básico.

Na era digital, novas formas de engajamento e aprendizado estão sendo constantemente descobertas. Integrar jogos com gamificação online pode trazer muitos benefícios tanto para educadores quanto para os alunos. A gamificação torna o aprendizado mais divertido e envolvente, incentivando a participação ativa dos alunos. Recursos de jogos podem motivar os alunos a se envolverem mais com o material do curso. “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais” (Brasil, 2018, 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, 2018, p. 9).

O curso BRITE tem possibilitado a aplicação de atividades com uso de aplicativos durante as aulas, realizei algumas atividades com as turmas em 2023 utilizando o aplicativo Wordwall. Com meu celular realizei algumas atividades envolvendo Vocabulários novos, trabalhei algumas atividades online para reforçar os vocabulários trabalhados e também a pronuncia dos mesmos. Percebi que os alunos interagiram participando de cada atividade proposta.

Em síntese, as atividades realizadas com a turma do 6º ano proporcionaram um panorama rico sobre as potencialidades e os desafios do uso de tecnologias digitais no ensino de vocabulário em inglês. Embora a plataforma *Wordwall* tenha contribuído para uma maior interação e engajamento dos alunos, as dificuldades encontradas ressaltam a importância de uma preparação adequada e de infraestrutura adequada para que o ensino mediado por tecnologia seja plenamente eficaz.

4 CONCLUSÃO

As atividades realizadas com a turma dos 6º anos no final de 2023, no contexto do Ciclo 3, mostraram-se eficazes para o desenvolvimento das habilidades integradas no ensino de língua inglesa. O uso da plataforma *Wordwall*, que possibilitou a prática do vocabulário de forma lúdica e interativa, foi fundamental para o engajamento dos alunos e para o trabalho com as quatro habilidades de forma integrada. A combinação de leitura, escrita, escuta e fala em uma única atividade permitiu que os alunos aplicassem seus conhecimentos em contextos reais, promovendo uma aprendizagem mais prática e motivadora.

Essas atividades, além de envolverem os alunos de maneira mais ativa, mostraram como

o uso de tecnologias digitais pode contribuir para a personalização do ensino e atender às necessidades individuais dos alunos. Portanto, esse estudo de caso reforça a importância de continuar a explorar o uso de plataformas interativas no ensino de línguas, visando uma aprendizagem mais eficiente, significativa e adaptada aos tempos atuais.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018
BUSSARELO, R. I. Gamification: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p.

MORAN, J. M.; MASSETO, M.T.; BEHRENS, M. A. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas: Papirus, revisada 2020.