

# O USO DO WORDWALL COMO METODOLOGIA ATIVA DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DA COMPREENSÃO LEITORA

Elisângela Magalhães Brandão<sup>1</sup>  
Deusemar Cardoso do Nascimento<sup>2</sup>  
Ludiane Maria da Silva Marinho<sup>3</sup>  
Tayana Vieira de Oliveira<sup>4</sup>

## RESUMO

O artigo analisa o uso da plataforma online, wordwall, como metodologia ativa de gamificação, no ensino da compreensão leitora. Especificamente definimos os conceitos de metodologia ativa, gamificação e compreensão leitora; analisamos através de entrevista docente a aplicação de aulas gamificadas e o uso e domínio da plataforma em questão; propomos uma sequência didática gamificada com o Wordwall para os diferentes níveis de leitura na educação básica e elaboramos um índice com links do Wordwall para o ensino da compreensão leitora em consonância com a BNCC, Base Nacional Comum Curricular. A revisão bibliográfica abordou os autores Berbel, Moran, Zabala e outros mais, para produzir dados qualitativos. A pesquisa averiguou que o wordwall é uma excelente ferramenta, dentro da metodologia ativa, além de ser inclusiva, devido aos templates que fornece de gamificação, permitindo que professores com pouco conhecimento tecnológico, possam ser autores e usuários dos games pedagógicos disponíveis neste suporte. A formação docente quanto às metodologias ativas precisa ser intensificada. Os docentes precisam assumir uma postura de pesquisadores educacionais e criadores de ferramentas didáticos tecnológicos, para engajar os alunos no processo de compreensão leitora a partir de diferentes níveis de leitura. O docente necessita reconhecer as habilidades e os critérios, dentro do wordwall, que abordam a compreensão leitora. A elaboração de um referencial de links do wordwall que trabalham a leitura e interpretação para os diferentes níveis de leitura da educação básica é uma importante ferramenta.

**Palavras-chave:** Wordwall, Metodologia ativa, Gamificação, Compreensão leitora.

## INTRODUÇÃO

As revoluções metodológicas no ensino acontecem hoje, em uma velocidade rápida e em uma quantidade bem considerável. Por tanto estudos que analisam novas metodologias e as divulgam se fazem necessários, para que estas importantes informações cheguem aos docentes e discentes.

---

<sup>1</sup> Mestranda do Curso PROFLETRAS da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte - UERN – RN; bolsista CAPES, [elisangelamb@hotmail.com](mailto:elisangelamb@hotmail.com);

<sup>2</sup> Doutorando do Curso de Letras da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS - MS, [deusemar85@email.com](mailto:deusemar85@email.com);

<sup>3</sup> Especialista em Fisiologia do Exercício e Biomecânica do Movimento do Centro Universitário Inta - UNINTA - CE, [ludianemarinho@yahoo.com.br](mailto:ludianemarinho@yahoo.com.br);

<sup>4</sup> Especialista em Português e Literatura da Faculdade IEDUCARE - FIED - CE, [tayana.port.vieira@gmail.com](mailto:tayana.port.vieira@gmail.com);

Segundo a BNCC (Brasil, 2018), é necessário elaborar metodologias ativas que possam engajar os alunos na construção do seu próprio conhecimento. Esta nova maneira de pensar o ensino está vinculada à BNCC, Base Nacional Comum Curricular, que busca alinhar as ações educativas do nosso país.

Neste contexto a BNCC conceitua as metodologias ativas como as seguintes atividades: aprendizagem através da resolução de problemas, estudo híbrido, estudo de caso, gamificação, mão na massa (hands on), produção de seminários e discussões, sala de aula invertida e storytelling.

O corpus da pesquisa irá focar na gamificação presente no aplicativo wordwall, como uma metodologia ativa no ensino da compreensão leitora. Segundo a BNCC (Brasil, 2018), a compreensão leitora é a habilidade de construir sentidos a partir da leitura de um texto, utilizando competências e conhecimentos prévios. Enquanto professores sabemos, que a realidade escolar em sala de aula tem trabalhado a compreensão leitora ainda com poucas inovações metodológicas.

Sendo de relevância para o sistema educacional analisarmos e divulgarmos a metodologia ativa gamificada, wordwall. Objetivamos averiguar a prática docente de atividades gamificadas e o uso da plataforma wordwall, também a proposição de uma sequência didática gamificada no wordwall para os diferentes níveis de leitura e elaborar um índice com links do wordwall para o ensino da compreensão leitora.

Dentre as discussões e resultados observados a partir da pesquisa, o baixo índice de uso de metodologias ativas pelos professores entrevistados foi quase uma unanimidade. As justificativas ficaram elencadas como: sobrecarga de trabalho, falta de formação sobre metodologias ativas e falta ou insuficiência de equipamentos na escola que permitam trabalhar as TIC'S (tecnologias da informação e comunicação). Já a análise da plataforma wordwall foi bem positiva, pois a mesma estimula o docente tanto a utilizar o jogos criados por outros docentes, quanto a criar seus próprios jogos de forma intuitiva e didática, pois possui templates que orientam e fornecem várias opções de criação de jogos.

O incentivo ao uso de metodologias ativas no ensino em geral e em particular na compreensão leitora, ainda necessita de grande divulgação e ações de formação docente. Os obstáculos observados para que esse novo olhar metodológico realmente seja uma constante em sala de aula são inúmeros. E se concretizam desde a desvalorização do professor, até a falta de estruturação de equipamentos apropriados no meio escolar. Mesmo percebendo que esta prática metodológica é executada em sala de aula, ainda

apresenta-se em quantitativo insuficiente para contribuir efetivamente para a educação.

## METODOLOGIA

O corpus foi pesquisado a partir do método qualitativo, seguindo a problematização e orientações segundo Oliveira (2010). Com método qualitativo a pesquisa torna-se mais flexível ao problema pesquisado e contibui com resultados mais abrangentes. A pesquisa irá ser também abordada de forma descritiva.

As ferramentas utilizadas para a pesquisa serão variadas e inicialmente utilizaremos um questionário que será aplicado com 5 docentes de língua portuguesa da Escola Cívico Militar Marcella Maria Terceiro Gasque Bento, Tianguá – Ce (1 – Você saberia exemplificar algumas metodologias ativas? 2 – Professor(a) você utiliza ou já utilizou em sala de aula a plataforma wordwall? 3 – Na sua opinião o que dificulta o uso das metologias ativas no ensino da compreensão leitora?

Após a aplicação do questionário elaboramos uma sequência didática para o ensino da compreensão leitora utilizando a plataforma wordwall, pra disponibilizar para os professores do lócus da pesquisa e da educação básica em geral. Segundo Kobashigawa et al. (2008), as atividades organizadas para ensinar determinado conteúdo em uma estrutura que especifica cada etapa do processo é chamada de sequência didática.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA (SD)	
Título:	Poesia no wordwall
Público Alvo:	Alunos do 6º ano 9º ano EF
Problematização:	Dificuldades na compreensão leitora de poemas.
Objetivo Geral:	Propor a leitura de poemas em ambiente virtual para estimular a compreensão leitora através da metodologia ativa de gamificação.
Avaliação:	Participação e engajamento.
Material necessário:	Computadores, tablets, celulares ou data show.

CONTEÚDOS E MÉTODOS			
AULA	OBJETIVO ESPECÍFICO	CONTEÚDO	DINÂMICA
1ª AULA (100 MIN)	(EF69LP48) Interpretar, em poemas, efeitos produzidos	Poemas; Apresentação da	Navegar na plataforma

	<p>pelo uso de recursos expressivos sonoros (estrofação, rimas, aliterações etc), semânticos (figuras de linguagem, por exemplo), gráfico- espacial (distribuição da mancha gráfica no papel), imagens e sua relação com o texto verbal.</p>	<p>plataforma wordwall;</p>	<p>wordwall para se apropriar do seu layout e funcionalidades.</p>
<p>2ª AULA (100 MIN)</p>	<p>(EF69LP48) Interpretar, em poemas, efeitos produzidos pelo uso de recursos expressivos sonoros (estrofação, rimas, aliterações etc), semânticos (figuras de linguagem, por exemplo), gráfico- espacial (distribuição da mancha gráfica no papel), imagens e sua relação com o texto verbal.</p>	<p>Poemas; Apresentação da plataforma wordwall;</p>	<p>Propor que o aluno pesquise um jogo do wordwall, que trabalhe a interpretação de um poema. Mostrar para o professor o resultado da pesquisa para avaliar os pontos positivos e negativos do jogo escolhido. Vivenciar o jogo escolhido.</p>
<p>3ª AULA (100 MIN)</p>	<p>(EF69LP48) Interpretar, em poemas, efeitos produzidos pelo uso de recursos expressivos sonoros (estrofação, rimas, aliterações etc), semânticos (figuras de linguagem, por</p>	<p>Poema; Jogos de leitura no Wordwall.</p>	<p>Apresentação das equipes ou individuais dos alunos, mostrando a vivência do jogo para turma e divulgando suas</p>

	exemplo), gráfico- espacial (distribuição da mancha gráfica no papel), imagens e sua relação com o texto verbal.		impressões sobre a atividade.
--	--	--	-------------------------------

Em seguida empreendemos uma curadoria dentro da plataforma wordwall para criar um índice com indicações de jogos de leitura que abordassem a compreensão leitora.

### INDICE DE LINKS JOGOS DE LEITURA NO WORDWALL

<https://wordwall.net/pt/resource/23577525/1/%c3%adngua-portuguesa/relato-de-mem%c3%b3ria-a-barba-do-velhinho>

<https://wordwall.net/pt/resource/13566566/interpreta%C3%A7%C3%A3o-de-texto-tirinha>

<https://wordwall.net/pt/resource/2497608/interpreta%C3%A7%C3%A3o-de-texto-emoticons>

<https://wordwall.net/pt/resource/22031412/1/%c3%adngua-portuguesa/professora-cariny-interpreta%c3%a7%c3%a3o-de-texto>

<https://wordwall.net/pt/resource/5717322/interpreta%C3%A7%C3%A3o-de-texto-conto-misterioso>

<https://wordwall.net/pt/resource/23574981/1/%c3%adngua-portuguesa/relato-de-mem%c3%b3ria-as-lebres-e-os-sapos>

<https://wordwall.net/pt/resource/20123613/interpreta%C3%A7%C3%A3o-de-texto-tirinhas>

<https://wordwall.net/pt/resource/2844327/os-3-desejos-interpreta%C3%A7%C3%A3o-e-mem%C3%B3ria>

<https://wordwall.net/pt/resource/32027366/1/%c3%adngua-portuguesa/interpreta%c3%a7%c3%a3o-de-texto-o-tesouro-do-mendigo>

<https://wordwall.net/pt/resource/17563114/interpreta%C3%A7%C3%A3o-de-textos>

## REFERENCIAL TEÓRICO

A presente pesquisa buscou embasamento teórico em autores que apresentam os temas: metodologias ativas, gamificação e compreensão leitora.

As metodologias ativas da educação são novas ferramentas de ensino que buscam incentivar o aluno ao protagonismo no processo de aprendizagem.

De acordo com Berbel (2011) a proposição de atividades de ensino em que o aluno participa da construção do conhecimento ao invés de apenas recebê-lo de forma passiva, se constitui em uma atividade de metodologia ativa. Sendo assim, o estímulo à autonomia do aluno é uma característica intrínseca da metodologia ativa.

Características tais como: análises, elaboração, investigação, reflexão e participação ativa são essenciais nas metodologias ativas. Para que o aluno possa ser o protagonista da construção do seu conhecimento Moran (2018).

Dentre as metodologias ativas iremos focar na gamificação, que de acordo com Fardo (2013, p. 3) se apresenta como:

[...] um fenômeno emergente com muitas potencialidades de aplicação em diversos campos da atividade humana, pois a linguagem e a metodologia dos games são bastante populares eficazes na resolução de problemas (pelo menos nos mundos virtuais) e aceita naturalmente pelas atuais gerações que cresceram interagindo com esse tipo de entretenimento, ou seja, a gamificação se justifica a partir de uma perspectiva sociocultural.

Zabala (2003) que ao propor uma atividade de gamificação o professor deve assegurar que o discente entendeu o que será proposto. Outro quesito importante é considerar os conhecimentos prévios dos alunos para a execução da atividade gamificada. É importante perceber e intervir conforme os conhecimentos dos alunos, pois nem todos os estudantes tem

autonomia e conhecimentos em jogos digitais, o que irá enriquecer a atividade de compreensão leitora que também irá contribuir o letramento digital dos alunos.

A relevância de imprimir no chão da sala de aula a inovação das metodologias ativas, com mais eficácia e constância é uma ação urgente e importante, que corrobora com as teorias discutidas neste corpus.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Os resultados da pesquisa apontaram que 100% dos professores sabem o que é ou já ouviram falar sobre as metodologias ativas. Mas que apenas 50% dos professores já utilizaram a plataforma wordwall em sala de aula. Os docentes indicaram que o principal empecilho para o uso de metodologias ativas nas aulas de português é a falta de material tecnológico em sala de aula, em segundo apontaram a formação falha sobre esse tipo de metodologia.

No repasse da sequência didática os docentes analisaram que seria possível aplicar a mesma em sala de aula sem problema, pois a mesma apresenta uma sequência de atividades simples, mas significativa para os discentes.

Ao analisarem o índice de links de jogos de leitura do wordwall recebemos também um retorno positivo, pois foi argumentado que com este recurso o planejamento das aulas com gamificação seria agilizado e aperfeiçoado.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O estudo aqui apresentado disponibilizou uma impressão honesta da situação das metodologias ativas de ensino na compreensão leitora.

Observamos o anseio dos professores por aprender e inovar na sala de aula. Nitidamente é necessário aumentar os esforços em prol da formação do professor sobre as metodologias ativas.

Outra questão suscitada e de grande relevância é a estruturação das escolas quanto aos equipamentos de informática. Afinal para trazermos o protagonismo que nossos alunos vivenciam na internet para a sala de aula, devemos oferecer no meio escolar as ferramentas adequadas para estas atividades.

O professor quer aprender, que inovar, mas precisa receber a atenção necessária para executar essa inovação. Então, pesquisas como esta são importantes para esta

discussão e futuras ações para intervir nas falhas que impedem a melhoria da educação neste quesito.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos à todos os envolvidos, principalmente aos docentes do 6º ao 9º ano da escola ECIM Marcella Maria Terceiro Guasque Bento – Tianguá – Ce. Também agradecemos aos gestores da instituição pela acolhida e disponibilidade.

Ressaltamos também a disponibilidade dos professores em participar da pesquisa e principalmente em meio a uma rotina que os exige muito, participarem desta pesquisa sem colocar obstáculos e compreendendo a importância desta reflexão tanto para a formação individual docente, quanto para o crescimento qualitativo da educação.

## **REFERÊNCIAS**

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. *Semina: Ciências Sociais e Humanas* v. 32, n. 1, p. 25-40. 2011.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *RENOTE Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 11, n. 1, p. 1-9, 2013.

KOBASHIGAWA, A. H. et al. Estação ciência: formação de educadores para o ensino de ciências nas séries iniciais do ensino fundamental. In: *SEMINÁRIO NACIONAL ABC NA EDUCAÇÃO CIENTÍFICA*. 4. São Paulo, 2008. Anais... São Paulo: [S.l], 2008. p. 212-217.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. MORAN. In. José; BACICH, Lilian. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico- -prática [recurso eletrônico]* / Organizadores, Lilian Bacich, José Moran. – Porto Alegre: Penso, 2018.

OLIVEIRA, C. E. Um apanhado teórico-conceitual sobre a pesquisa qualitativa: tipos, técnicas e características. *Travessias*, Cascavel, v. 2, n. 3, mar. 2010. Disponível em: . Acesso em: 20 mar. 2024.

ZABALA, Antoni. Os enfoques didáticos. In: COLL, César; MARTÍN, Elena; MAURI, Teresa; MIRAS, Mariana; ONRUBIA, Javier; SOLÉ, Isabel; ZABALA, Antoni. *O construtivismo em sala de aula*. São Paulo: Ática, 2003.