

A PLATAFORMA WORDWALL COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO DIGITAL E PEDAGÓGICA NA SALA DE RECURSOS MULTIFUNCIONAL

Elaine Lopes Klem da Silva¹
Rita de Cássia Pizoli Oliveira²

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar a contribuição da plataforma Wordwall, como Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC), para o processo de inclusão escolar de estudantes com Necessidades Educacionais Especiais (NEE) atendidos na Sala de Recursos Multifuncionais (SRM) de uma escola pública no noroeste do Paraná. Apresenta exemplos práticos do uso eficiente das TDICs na educação especial, ressaltando a importância dos jogos digitais como ferramentas poderosas para superar barreiras de aprendizagem. A plataforma oferece a criação rápida e adaptável de atividades lúdicas interativas que podem ser ajustadas conforme o perfil e o ritmo de cada aluno, promovendo desenvolvimento cognitivo e habilidades específicas. O trabalho fundamenta-se em pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa e abordagem descritiva. Os resultados apontam que a utilização estratégica do Wordwall na SRM, por meio da criação e interação de jogos customizados, potencializa o engajamento, melhora a retenção de conteúdos e oferece dados concretos para a avaliação formativa. Conclui-se que a plataforma é um recurso valioso que, quando mediado por um professor especializado, transforma a experiência de aprendizagem, tornando-a mais acessível, divertida e alinhada às demandas da era digital.

Palavras-chave: Educação Especial, Gamificação, inclusão, Sala de Recursos, TDICs.

INTRODUÇÃO

A legislação brasileira estabelece que o Atendimento Educacional Especializado (AEE) constitui uma ação pedagógica complementar para estudantes com deficiência e transtorno do espectro autista (TEA), e suplementar para aqueles com altas habilidades ou superdotação, conforme previsto nos artigos 27 e 28 da Lei nº 13.146/2015 (Brasil, 2015). Esse serviço visa a garantir que todos os estudantes tenham acesso a uma educação de qualidade, pautada nos princípios de equidade e inclusão. Nesse sentido, o AEE atua como facilitador no processo de ensino e aprendizagem, promovendo a funcionalidade desses estudantes ao favorecer o acesso e a construção dos conhecimentos acadêmicos, além de apoiar sua permanência e participação no ambiente escolar, conforme destaca a Classificação Internacional de Funcionalidade (CIF) (OMS, 2022)).

1

2



Com o avanço da tecnologia, torna-se fundamental compreender de que forma as TDICs podem ser incorporadas ao AEE e como essa integração visa a ampliar possibilidades de aprendizagem e favorecer o desenvolvimento dos estudantes matriculados na Sala de Recurso Multifuncional (SRM), contribuindo para práticas mais dinâmicas e inclusiva.

Segundo Darmorus Pereira, Obnesorg e Foltran (2025), as TDICs compreendem um amplo conjunto de ferramentas e recursos, tanto de hardware quanto de software, desenvolvidos para criar, organizar, armazenar e compartilhar informações, desempenhando papel essencial nos processos comunicacionais contemporâneos. Nessa mesma perspectiva, Manjinski Junior e Manjinski (2025) destacam que a presença contínua e cada vez mais ampliada dessas tecnologias no cotidiano caracteriza a cultura digital e impõe, às instituições educacionais, a necessidade de repensar profundamente suas práticas e métodos de ensino.

O tema central deste trabalho consiste na relação entre as TDICs e a Educação Especial, especificamente o uso de jogos digitais adaptáveis. A Plataforma Wordwall destaca-se como recurso inovador que permite, ao professor da SRM, criar e personalizar atividades lúdicas de forma ágil e adequada, atendendo às especificidades de cada aluno, possibilitando, por meio dessa prática, um aprendizado dinâmico e interativo.

Diante do exposto, o objetivo deste trabalho é analisar o potencial da plataforma Wordwall como ferramenta de gamificação e personalização do ensino na SRM, investigando de que forma seus desafios interativos podem favorecer o desenvolvimento da atenção, memória, concentração, raciocínio e linguagem. Busca-se compreender como tais recursos contribuem para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, motivador e alinhado às necessidades individuais dos educandos, inclusive em propostas desenvolvidas em grupo. Sob essa perspectiva, o estudo caracteriza-se como pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa e abordagem descritiva, fundamentada em autores que discutem o tema.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece que o desenvolvimento das competências digitais é uma das metas indispensáveis da educação contemporânea. Para o documento, os educandos devem ser capazes de utilizar, compreender e criar tecnologias digitais de forma crítica, reflexiva e ética, tanto na escola quanto nos demais contextos sociais em que estão inseridos (Brasil, 2018). Nesse sentido, a BNCC reforça que o domínio das tecnologias não se limita ao uso técnico, mas envolve a capacidade de interpretar informações, participar ativamente



das práticas sociais mediadas pelo digital e exercer autonomia em ambientes cada vez mais conectados. Em consonância, a efetiva integração das TDICs no currículo, seguindo orientações da BNCC e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), exige que tais competências sejam trabalhadas de forma transversal, permeando todas as áreas do conhecimento (Almeida; Valente, 2012).

Essa perspectiva reforça o papel das TDICs como elementos estruturantes da prática pedagógica, transformando a interação dos educandos com o objeto de estudo. No contexto da Educação Especial, essa compreensão torna-se ainda mais significativa, pois na SRM, a mediação docente é essencial para selecionar e adaptar recursos que superem barreiras de aprendizagem. Assim, as TDICs promovem equidade e autonomia, contribuindo diretamente para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional. Conforme destacam Leal *et al.* (2025, p. 373), “o uso das TDICs no processo de ensino-aprendizagem, proporciona aprendizagens significativas que favorecem o desenvolvimento cognitivo e socioemocional além de estimular a motivação”.

A integração dessas tecnologias em metodologias, como a gamificação e a aprendizagem baseada em projetos, contribui para a personalização do ensino, atendendo às necessidades individuais de cada aluno (Manjinski Junior; Manjinski, 2025). Observa-se que o uso de ferramentas digitais no ambiente escolar tem crescido de forma consistente, tornando o processo educativo mais atrativo e moderno, ao ampliar as possibilidades didáticas e estimular a participação dos discentes (Guimarães; Leal, 2025). Especialmente na Educação Especial, recursos como aplicativos e jogos digitais promovem estímulos fundamentais à fala, atenção e interação social, potencializando processos de alfabetização (Leal *et al.*, 2025).

Sob essa perspectiva, as tecnologias configuram-se como recursos promissores para a consolidação de um sistema educacional inclusivo, favorecendo a diversidade (Manjinski Junior; Manjinski, 2025). Elas assumem papel central no incentivo à autonomia, facilitando o acesso à informação e a participação ativa (Obnesorg; Pereira; Foltran, 2025). Contudo, para que cumpram sua função crítica, o planejamento pedagógico deve ser intencional.

No âmbito do AEE, as TDICs enriquecem o currículo ao oferecerem múltiplas alternativas de acesso e colaboração (Santos; Buscarioli, 2021). Ademais, a escola inclusiva deve adotar adaptações curriculares que priorizem o significado prático dos conteúdos (Darmorus Pereira; Obnesorg; Foltran, 2025).

Embora softwares educativos possibilitem o ajuste do ritmo e complexidade às características individuais (Leal *et al.*, 2025), a literatura evidencia desafios que envolvem desde limitações estruturais até a necessidade de formação docente (Darmorus Pereira; Obnesorg; Foltran, 2025).



No entanto, o uso de jogos e plataformas digitais continua demonstrando alto potencial para ampliar a interação e a socialização (Obnesorg; Pereira; Foltran, 2025). A gamificação, especificamente, tem se consolidado como recurso potente quando mediada intencionalmente. Cabe ao docente adaptar tais ferramentas conforme as necessidades dos alunos e metas curriculares, garantindo que a ludicidade seja um caminho para ampliar experiências (Manjinski Junior; Manjinski, 2025).

Nesse cenário, a ação pedagógica do professor é o que transforma o recurso técnico em ambiente de construção do conhecimento (Manjinski Junior; Manjinski, 2025). Como afirmam Scomparim, Marturano e Piazza (2024, p. 59), “A aprendizagem baseada em games é uma abordagem que vem sendo incorporada na rotina dos docentes, discentes, presencial e virtual, de forma a contribuir com a formação integral dos estudantes...”.

Finalmente, a plataforma Wordwall surge como ferramenta estratégica para a SRM, permitindo a criação de atividades personalizadas e desafiadoras. Sua versatilidade favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais por meio de cenários lúdicos e adaptáveis. Ao proporcionar autonomia e engajamento, o uso crítico de ferramentas como o Wordwall inspira práticas inclusivas, justas e participativas no contexto do AEE (Manjinski Junior; Manjinski, 2025).

METODOLOGIA

A ação pedagógica do professor exerce influência decisiva sobre os processos de mediação que estruturam a prática docente, especialmente quando envolve o uso de TDICs no contexto da educação inclusiva. Nesse sentido, compreender como o docente planeja, aplica e avalia tais recursos torna-se fundamental para analisar o impacto das práticas pedagógicas mediadas pela tecnologia (Santos; Buscaroli, 2021).

A intervenção proposta foi realizada em uma SRM de uma escola pública localizada no noroeste do Paraná, durante o ano letivo de 2025. O público da educação especial é composto por alunos atendidos no AEE, com foco em estudantes que apresentam diferentes Necessidades Educacionais Específicas (NEE), entre elas Deficiência Intelectual (DI) e Transtorno do Espectro Autista (TEA). A prática consistiu na aplicação de atividades pedagógicas mediadas pela plataforma Wordwall, com o propósito de analisar seu potencial como recurso de gamificação e personalização da aprendizagem no contexto da educação e das habilidades essenciais registradas no plano educacional especializado.



Com a crescente necessidade de metodologias ativas e recursos digitais acessíveis, o Wordwall apresenta-se como ferramenta expressiva para o trabalho no contexto da Educação Especial, permitindo a criação de jogos interativos, dinâmicos e adaptáveis às necessidades específicas dos educandos. A referida plataforma possibilita a elaboração de atividades personalizadas em formatos variados, como *quizzes*, jogos da memória, roletas, associações de palavras e caça-palavras, entre outros. Trata-se de um ambiente digital inclusivo, intuitivo e altamente visual, fornecendo estímulos multimodais, auditivos, visuais e motores.

A prática foi estruturada em três etapas principais. Na primeira delas, realizou-se a apresentação da ferramenta aos alunos, acompanhada de uma roda de conversa sobre o uso responsável da tecnologia, os limites e as possibilidades dos jogos digitais e seus benefícios para a aprendizagem. O professor mediador demonstrou exemplos de jogos prontos, explicando suas regras e objetivos, e contextualizou o uso pedagógico da plataforma.

Na segunda etapa, os alunos exploraram diferentes jogos previamente selecionados, organizados em duplas para favorecer a colaboração e a comunicação. As atividades atendiam aos conteúdos já trabalhados em sala regular, como cores, letras, números, operações matemáticas, animais, profissões e elementos da alfabetização. Durante esse momento, o professor acompanhou o desempenho dos estudantes, auxiliando nas dúvidas, nos comandos e promovendo a autonomia quando possível. A mediação considerou aspectos como dificuldades motoras, visuais ou cognitivas, garantindo que todos os alunos tivessem acesso a todos os comandos.

A terceira etapa consistiu em um desafio interativo, utilizando jogos com pontuação, tempo cronometrado e níveis crescentes de dificuldade. Essa dinâmica favoreceu a socialização, o foco e a persistência dos estudantes, que registraram seus resultados na lousa para posterior análise coletiva. Além disso, a competição saudável promoveu entusiasmo e reforço positivo, fortalecendo a autoestima e a motivação.

No decorrer do processo, observou-se que os alunos atuaram como participantes ativos, interagindo com os jogos, colaborando entre si, fazendo escolhas e contribuindo com sugestões para novos desafios. O aprendizado ocorreu de forma lúdica, respeitando o ritmo e as singularidades de cada envolvido. Para a realização das atividades, foram utilizados recursos como computadores com acesso à internet, uma conta gratuita na plataforma Wordwall e quadro negro para registro de pontuação e ampliação de conceitos matemáticos.

A mediação pedagógica foi um elemento central para o êxito da prática. O professor atuou como facilitador, observando a autonomia, o engajamento e as dificuldades dos educandos, bem como suas reações diante dos desafios digitais. Aspectos como leitura das instruções, coordenação motora para interação com os comandos, compreensão das regras dos jogos e estímulo à



colaboração foram cuidadosamente monitorados. O professor também reforçou positivamente cada esforço, reconhecendo pequenas conquistas e incentivando o respeito, a cooperação e o uso ético das tecnologias digitais.

As TDICs, de forma complementar, mostraram-se relevantes enquanto recursos no auxílio à criação de novos jogos e na personalização das atividades, colaborando para o atendimento às necessidades específicas dos alunos. Ferramentas de Inteligência Artificial (IA) permitiram elaborar conteúdos adaptados e estimularam a criatividade dos estudantes, ao torná-los autores de novos desafios.

Do ponto de vista metodológico, este relato fundamenta-se em uma abordagem qualitativa e descritiva, sustentada em observações e bibliografia pertinente à área. Thiollent (2009) e Triviños (1987) destacam que estudos qualitativos são fundamentais para compreender a complexidade de intervenções pedagógicas mediadas por tecnologias digitais.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos a partir da intervenção realizada na SRM de uma escola pública do noroeste do Paraná evidenciam que o uso pedagógico das TDICs está diretamente relacionado à promoção de aprendizagens mais dinâmicas, interativas e significativas. Esse achado dialoga com Mello, Barbosa e Heidrich (2024 *apud* Rocha *et al.*, 2025), ao afirmarem que, embora não exista uma metodologia considerada universalmente superior, as tecnologias digitais mostram-se altamente promissoras no processo de ensino e aprendizagem. Ademais, a pesquisa de Leal *et al.*, (2025) reforça que os recursos digitais ampliam o engajamento de educandos, favorecendo aspectos essenciais como a atenção, a concentração, a comunicação e a participação ativa. Essa perspectiva também encontra respaldo em Darmorus Pereira, Obnersog e Foltran (2025), ao destacarem que experiências de aprendizagem que incorporam TDICs geram expectativas positivas nos educandos e rompem com práticas tradicionais centradas exclusivamente na exposição oral do professor.

No contexto da prática desenvolvida com o uso da plataforma Wordwall, esses benefícios mostraram-se ainda mais evidentes. Ao longo das atividades, observou-se que os jogos personalizados contribuíram significativamente para o alcance dos objetivos pedagógicos estabelecidos, sobretudo aqueles relacionados ao desenvolvimento da atenção, memória, concentração, raciocínio lógico e linguagem. A ludicidade envolvida nos desafios digitais favoreceu a motivação dos alunos atendidos no AEE, estimulando sua autonomia, participação e cooperação entre pares. Além disso, o caráter visual, auditivo e interativo da plataforma mostrou-se extremamente eficaz para estudantes com DI e TEA, que responderam positivamente aos estímulos



dos jogos. Dessa forma, confirma-se que a utilização do Wordwall no ambiente da SRM ampliou o engajamento e o interesse dos alunos, além de reforçar o papel das TDICs como ferramentas potentes para a construção de práticas pedagógicas inclusivas e alinhadas às necessidades específicas de cada participante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho analisou a contribuição da plataforma Wordwall para o processo de inclusão pedagógica de estudantes com NEE atendidos na SRM, articulando o uso das TDICs. A proposta demonstrou que, quando utilizadas de forma planejada e intencional, as TDICs consolidam-se como instrumentos capazes de promover aprendizagens mais ativas, engajadoras e alinhadas ao AEE.

Retomando o objetivo inicial, a intervenção revelou que a plataforma Wordwall apresenta elevado potencial como recurso de gamificação e personalização da aprendizagem. Durante a prática pedagógica, observou-se que os jogos interativos criados na plataforma tornaram as atividades mais dinâmicas, motivadoras e acessíveis, permitindo adequações de acordo com o ritmo, o perfil e as necessidades individuais dos alunos atendidos na SRM. Esses resultados reafirmam que as TDICs, quando mediadas pelo professor, ampliam as oportunidades de participação, favorecem a construção do conhecimento e potencializam habilidades cognitivas, linguísticas, motoras e socioemocionais.

Outro aspecto evidenciado pela experiência é que o êxito do uso das tecnologias não depende apenas da ferramenta, mas sobretudo da ação pedagógica que a sustenta. Foi possível constatar que a mediação docente desempenha papel decisivo na transformação do recurso digital em um ambiente de aprendizagem significativo. O professor, ao planejar intervenções, selecionar desafios, orientar o percurso e intervir diante das dificuldades, atua como arquiteto de experiências, criando condições para que o aluno avance em sua Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) e se aproprie ativamente do conhecimento.

A ação permitiu observar, refletir e realinhar as práticas no decorrer da aplicação, possibilitando a construção de evidências reais sobre o impacto da gamificação no contexto inclusivo. As análises comprovaram que o Wordwall favoreceu maior engajamento, concentração, autonomia e participação, além de oferecer dados objetivos para avaliar o desempenho dos estudantes, aspecto relevante para o acompanhamento pedagógico no AEE.



Por fim, conclui-se que o uso pedagógico da plataforma, integrado às TDICs e sustentado pela mediação intencional, configura uma prática inovadora e potente para a Educação Especial. Essa iniciativa aponta para a necessidade de ampliar formações docentes sobre o uso pedagógico das tecnologias, visando a fortalecer práticas que atendam à diversidade e promovam ambientes mais justos, participativos e interativos. Assim, reafirma-se que a tecnologia, quando aliada a uma ação pedagógica consciente, constitui caminho promissor para a consolidação de uma educação acessível, flexível e centrada nas necessidades reais da criança com deficiência.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. **Currículo sem Fronteiras**. V. 12, n. 3, p. 57-82, Set/Dez 2012. Acesso em: 09 mar. 2025.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Acesso em: 23 nov. 2025.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 7 jul. 2015. Acesso em: 23 nov. 2025.

DARMORUS PEREIRA, H.; OBNESORG, C.; FOLTRAN, A. O contexto social contemporâneo: as tecnologias digitais de informação e comunicação e seus impactos na sociedade e na educação especial. **Revista Teias do Conhecimento**, v. 5, 2025. Acesso em: 23 nov. 2025.

GUIMARÃES, M. A.; LEAL, D. A. As tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 11, n. 8, p. 2216–2218, 2025. DOI: 10.51891/rease.v11i8.20769. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/20769>. Acesso em: 9 mar. 2026.

LEAL, L. N. C.; ROCHA, C. da; MENDES, M. J. G.; DIAS, A. H. O papel das TDICs no processo de ensino-aprendizagem de estudantes com Transtorno do Espectro Autista no 1º ao 5º ano do ensino fundamental. **Revista Teias do Conhecimento**, v. 1, n. 5, p. 371-388, 2025. DOI: 10.5212/RevTeiasConhecimento.2025.24215. Acesso em: 24 nov. 2025.

MANJINSKI JUNIOR, G.; MANJINSKI, E.; Ensinar na Era Digital: o professor, a IA Generativa e o planejamento pedagógico consciente. **Revista Teias do Conhecimento**, Ponta Grossa, v. 1, n. 5, 2025. DOI: 10.5212/RevTeiasConhecimento.2025.25090. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/teias/article/view/25090>. Acesso em: 25 nov. 2025.

ORGANIZAÇÃO MUNDIA DA SAÚDE – OMS. **Classificação internacional de funcionalidade, incapacidade e saúde - CIF**. EduSP, 2022.

SANTOS, C. L.; BUSCAROLI, C. Tecnologias digitais no enriquecimento extracurricular de alunos com altas habilidades/superdotação. *Revista Internacional Educon*, v. 2, n. 1, e21021014, 2021. .



THIOLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2009. Acesso em: 23 nov. 2025.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987. Apud: GUIMARÃES; ROQUE; SILVA et al., 2024. Acesso em: 23 nov. 2025.

