

INTEGRAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: O USO DA PLATAFORMA WORDWALL COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Lúcia Telma Souza Dos Santos¹, Franciel da Silva Amorim²

¹Discente do Curso Licenciatura em Informática, Instituto Federal do Pará- campus Castanhal

²Docente do Curso Licenciatura em Informática, Instituto Federal do Pará - campus Castanhal

Correspondência: luciatelma2212@gmail.com

Resumo: A sociedade contemporânea está cada vez mais marcada pela presença das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), que influenciam diretamente a forma como o conhecimento é produzido, compartilhado e acessado. No contexto educacional, essa realidade exige a reformulação das práticas pedagógicas tradicionais, que passam a incorporar recursos tecnológicos. Entre os diversos recursos digitais disponíveis para a educação, destacam-se as plataformas que utilizam elementos de gamificação, como jogos, desafios e atividades interativas. Nesse sentido, o Wordwall se apresenta como uma ferramenta digital que permite a criação de atividades educativas interativas. Goes (2024). **Objetivo:** O presente trabalho tem como objetivo analisar a utilização da plataforma Wordwall como ferramenta digital de apoio no processo de ensino-aprendizagem. **Metodologia:** A pesquisa caracteriza-se como um estudo de natureza qualitativa e descritiva, desenvolvido por meio de revisão bibliográfica sobre tecnologias educacionais e gamificação no ensino. A consulta foi realizada em repositórios Institucionais nacionais de trabalhos de conclusão de curso e foram selecionados três trabalhos, com recorte temporal (2022/2025). **Resultados:** De acordo com os achados, o uso da plataforma Wordwall demonstra resultados expressivos na melhoria da fixação de conteúdos e no engajamento discente em diferentes áreas do conhecimento. Na área de Redes de Computadores, a aplicação prática focada nos protocolos IPv4 e IPv6 resultou em médias de acerto superiores a 80% e no reconhecimento unânime dos alunos (100%) sobre a contribuição positiva dos jogos para o processo de aprendizagem(Mergulhão, 2025). No campo da Biologia, especificamente no ensino de Genética para o ensino médio, observou-se uma evolução significativa no desempenho acadêmico, com a média de acertos saltando de 69% para 80,8% após a intervenção gamificada, obtendo uma avaliação positiva de 93,5% dos estudantes que consideraram a metodologia ótima.(Teixeira.2022). Já no âmbito do Direito Trabalhista, voltado ao curso técnico em Recursos Humanos, a ferramenta foi utilizada para o ensino de rotinas de folha de pagamento, destacando-se pela capacidade de fornecer feedback automático e promover a conscientização sobre direitos e deveres de forma lúdica.(Pivelo, 2024). **Conclusão:** Os resultados apresentados indicam que a integração da plataforma Wordwall no processo educativo promove avanços significativos tanto no desempenho acadêmico quanto no engajamento dos estudantes. A gamificação facilitou a aprendizagem, os dados sugerem que a plataforma transforma conteúdos complexos e abstratos em experiências mais leves e dinâmicas, reduzindo a exaustão das aulas tradicionais.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação(TDIC); Gamificação; Wordwall.