

PADLET COMO RECURSO DIDÁTICO PARA AS AULAS DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Padlet As A Didactic Resource For History And Geography Classes: An Experience Report

Pedro Henrique da Silva Barroso¹

Faculdade Kurios (FAK), Uruburetama, Ceará, Brasil

Márcia Cristiane Ferreira Mendes²

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Acarape, Ceará, Brasil

Resumo

A presente pesquisa aborda a importância do uso da ferramenta Padlet nas aulas de História e Geografia no Ensino Fundamental nos anos finais, com a turma do 6º ano de uma escola pública no município de Uruburetama – Ce. A realidade enfrentada em sala de aula no cotidiano com alunos que minimizam seu próprio conhecimento e sua participação nas aulas por vergonha e falta de motivação foi o que nos impulsionou a realizar o estudo, que será desenvolvido por meio de pesquisas bibliográficas, observação da turma acompanhada e a partir de pensamentos de alguns estudiosos. O objetivo da pesquisa é relatar as experiências obtidas em sala de aula com o uso da ferramenta Padlet, analisando suas contribuições para o enriquecimento da interação e da aprendizagem na turma. Durante a realização da pesquisa, analisaremos pesquisas em artigos, materiais de arquivos da própria escola, sites eletrônicos e materiais ofertados pelo curso. Assim, diante de toda a pesquisa realizada foi possível compreender o quanto as Tecnologias da Informação interferem no aprendizado do aluno e o quanto pode ser transformador para o seu crescimento cognitivo.

Palavras-chave: Compreensão de Leitura; Propostas Didáticas; Padlet; Psicolinguística da Leitura.

Abstract

The present study addresses the importance of using the Padlet tool in History and Geography classes in the final years of Elementary Education, with a 6th-grade class from a public school in the municipality of Uruburetama, Ceará. The classroom reality faced in everyday practice—marked by students who minimize their own knowledge and participation due to shyness and lack of motivation—motivated the development of this study. The research will be carried out through bibliographic studies, observation of the monitored class, and reflections based on the ideas of selected scholars. The objective of the study is to report the experiences obtained in the classroom through the use of the Padlet tool, analyzing its contributions to enhancing interaction and learning within the class. Throughout the research process, analyses will be

¹ Graduado em Pedagogia pela Faculdade Kurios (FAK), Especialista em Gestão Escolar e Coordenação Pedagógica Centro Universitário Única (uniúnica). Supervisor Escolar na EEIF Francesco E. Selene Peternazzi. Email: professorpedro278@gmail.com. Link orcid: <https://orcid.org/0009-0002-7934-9450>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6697521450353246>.

² Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), Mestre em Educação (PPGE/UFPB), Doutora em Educação pela Universidade Estadual do Ceará (PPGE/UECE). Docente do Curso de Pedagogia da Unilab, Campus Palmaresem Ceará. Email: marciacfmendes@unilab.edu.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6377103436374712>. Link orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6219-7182>





conducted based on academic articles, archival materials from the school itself, electronic websites, and materials provided by the course. Thus, in light of the research carried out, it was possible to understand how Information Technologies influence student learning and how transformative they can be for students' cognitive development.

Keywords: Reading Comprehension; Didactic Proposals; Padlet; Psycholinguistics of

1. Introdução

O Padlet é um aplicativo colaborativo que pode ser compartilhado, permitindo que os usuários contribuam na criação de murais interativos. Uma das principais estratégias para seu uso em sala de aula é propor perguntas sobre um determinado conteúdo e motivar os alunos a construir painéis multimídia (Monteiro, 2020).

Este trabalho foi desenvolvido com a finalidade compreender como as novas tecnologias podem ser vistas como ferramentas de auxílio que contribuem significativamente para o processo educacional, dinamizando o ensino e instigando a melhoria e o fortalecimento da aprendizagem. A ferramenta Padlet apresenta-se como um recurso bastante atrativo, promovendo interação e disponibilizando diversos recursos que facilitam a aprendizagem dos alunos. Percebemos a relevância dessa ferramenta para tornar o ensino mais interativo e participativo. Assim, o objetivo geral do estudo é relatar as experiências obtidas em sala de aula com o uso da ferramenta Padlet, analisando suas contribuições para o enriquecimento da interação e da aprendizagem na turma.

Desde os primórdios, quando o ser humano passou a viver em sociedade, surgiu a necessidade de se comunicar, expressar sentimentos, ações e culturas. O povo sumério, considerado uma das mais antigas civilizações do mundo, já ocupava a região da Mesopotâmia quatro séculos antes de Cristo. Essa civilização foi a primeira a usar o sistema pictográfico (escritas feitas nas cavernas, com tintas). A comunicação sempre foi uma das principais fontes de desenvolvimento humano. A ferramenta Padlet permite a comunicação entre professores e alunos, amenizando dificuldades como a timidez. Além disso, auxilia de forma efetiva na participação dos alunos, tornando-a mais clara e objetiva.





Na era da sociedade da comunicação e das inovações das ferramentas digitais pedagógicas, surgiu a seguinte problemática: como o uso da ferramenta digital pedagógica, o Padlet, pode contribuir para o ensino de História e Geografia de forma contextualizada, promovendo a aprendizagem significativa? Assim, o estudo propõe socializar experiências para que os professores dessas áreas do conhecimento possam utilizar ferramentas digitais tão presentes no cotidiano dos alunos, de forma prática e didática.

Dessa forma, percebemos o uso significativo das ferramentas digitais de maneira mais expressiva durante o período pandêmico provocado pela COVID-19, que impulsionou consideravelmente os investimentos nesse setor. Segundo pesquisa da Associação Brasileira de Distribuição de Tecnologia e Informação (Abradisti, 2021), o setor de TIC cresceu 13% em 2020, com um aumento de 23% no setor de TI.

O Padlet apresenta características colaborativas, favorecendo a aplicação de metodologias ativas de aprendizagem. Ele promove a interação dos sujeitos, possibilitando a difusão de ideias, o compartilhamento de culturas, a democratização da informação e o aprendizado em contextos distintos do presencial. Freire (2010) ressalta a importância de o professor ter bom senso ao desenvolver suas práticas pedagógicas, para que os alunos possam alcançar autonomia. Nesse sentido, nas metodologias ativas, o docente atua como mediador da aprendizagem, orientando os alunos a construir seu conhecimento de forma autônoma.

É fundamental que o professor tenha clareza sobre o que está oferecendo aos alunos para o desenvolvimento cognitivo e educacional. O uso do Padlet enriquece a metodologia docente, contribuindo para uma comunicação mais eficiente entre os alunos. Além disso, o Padlet potencializa a autonomia e a interação dos estudantes, desenvolve a criticidade e a criatividade, contextualiza a aprendizagem no ambiente social e educacional, e promove diferentes perspectivas e abordagens sobre um tema. A ferramenta, compatível com diversos formatos de arquivos, facilita a organização de ideias e a interação com informações compartilhadas.

Portanto, o estudo se justifica pela necessidade de socializar as experiências com o uso dessa ferramenta pedagógica, destacando seus pontos positivos para o





desenvolvimento e a aprendizagem em diversas áreas do conhecimento, especialmente nas disciplinas de História e Geografia.

Por fim, as tecnologias de informação e comunicação oferecem aos indivíduos acesso amplo a uma infinidade de informações e contextos sociais, tanto próximos quanto distantes de sua realidade. No espaço educacional, essas tecnologias geram saberes e conhecimentos científicos que contribuem significativamente para a formação acadêmica dos alunos.

2 Metodologia

Para o desenvolvimento do estudo, iremos recorrer à abordagem qualitativa, pois utilizaremos aspectos subjetivos como as experiências com o uso do Padlet, partindo da perspectiva do professor. O estudo será realizado a partir da observação da sala do 6º ano do ensino fundamental, a qual tinha 35 alunos matriculados, mas que nem todos podiam participar pela falta de acesso à internet. As aulas aconteciam de forma remota e pelo período de pandemia que vivenciamos. A aula teve duração de 45 minutos, aconteceu de uma maneira muito rica, em que todos os que participavam tiveram a oportunidade de expressar o que sentiam; a timidez tinha sido vencida pelo uso do Padlet, já que não precisava “aparecer”, era necessário apenas mostrar seu pensamento com uma participação crítica ou construtiva.

A pesquisa qualitativa está relacionada aos significados que as pessoas atribuem às suas experiências do mundo social e a como as pessoas compreendem esse mundo. Tenta-se, portanto, interpretar os fenômenos sociais (interações, comportamentos etc.), em termos de sentidos que as pessoas lhes dão; em função disso, é comumente referida como pesquisa interpretativa (Brandão, 2001, p.13). A natureza do estudo é a básica, visto que não utilizaremos entrevistas, questionários, observação ou estudo de campo.

Entendemos por pesquisa a atividade básica da Ciência na sua indagação e construção da realidade. É a pesquisa que alimenta a atividade de ensino e a atualiza frente à realidade do mundo. Portanto, embora seja uma prática teórica, a pesquisa vincula o pensamento e ação. Ou seja, nada pode ser





intelectualmente um problema, se não tiver sido, em primeiro lugar, um problema da vida prática (2009 p. 17).

Toda prática deve partir de uma teoria, e, se vivenciamos alguma dificuldade, podemos também desenvolver metodologias que nos ajudam a resolvê-la. Nossas experiências nos levam a criar mecanismos que nos ajudam na resolução das situações problemáticas. O uso da ferramenta nos ajuda nas experiências de sua utilização como subsídio de ajuda na comunicação dos alunos.

A experiência do uso da ferramenta aconteceu na aula de História, na qual estava sendo estudado o livro “Uruburetama: Conhecendo o meu município”. Foi feita uma explanação de como seria realizado o trabalho com o uso do mural virtual a partir da temática do livro. A dinâmica a ser utilizada foi a partição de equipes juntamente com a divisão do livro. A proposta do uso da ferramenta foi aceita por toda a turma.

A proposta era que cada equipe apresentasse o conteúdo pelo qual estava responsável de maneira dinâmica e bastante clara, facilitando a compreensão de todos. Utilizando a ferramenta, as equipes fizeram suas apresentações/exposições de cada conteúdo de forma bastante criativa. Assim, o trabalho tornou-se uma grande oportunidade de expor ideias sem nenhum tipo de constrangimento para nenhum aluno e contribuiu para o crescimento de todos.

A partir da constatação da importância da elaboração e divulgação do conhecimento científico, emerge a necessária compreensão das diferentes possibilidades metodológicas e, também, das variadas modalidades para proposição e estruturação dos escritos acadêmicos, tais como, o relato de experiência (RE). Destaca-se que o RE não é, necessariamente, um relato de pesquisa acadêmica, contudo, trata do registro de experiências vivenciadas (Ludke; Cruz, 2010).

A ferramenta tecnológica Padlet possibilita a inserção de materiais produzidos pelos alunos em um mural virtual, incluindo vídeos, arquivos de texto, imagens e links, além de direcionar pesquisas sobre determinados temas. Essa funcionalidade promove a criação de ideias e a exposição de pensamentos sobre o objeto de estudo, viabilizando a construção do conhecimento por meio da reflexão de temas pertinentes ao cotidiano dos estudantes.





Ao utilizar a ferramenta em sala de aula, foi evidente o fortalecimento do desejo e da vontade de destacar sua grande importância no desenvolvimento e na comunicação entre as turmas. Compreendendo que o Padlet facilitaria a prática pedagógica e a compreensão dos alunos de forma mais dinâmica, passamos a utilizá-lo como recurso em novas estratégias de ensino.

As tecnologias da informação e comunicação são resultado de estudos e práticas. No meio educacional, surgiu um grande encantamento em relação aos conceitos de espaço e distância, uma vez que compreendemos ser possível manter uma interação entre muitos indivíduos de forma simultânea, independentemente da distância. Na educação, essa interação é constante.

Diante do desejo de realizar esta pesquisa, buscamos apresentar um relato de experiência e uma discussão teórica sobre ferramentas digitais e tecnologias na educação, além de propor uma abordagem didática para o uso do Padlet. Para o aprofundamento teórico sobre o uso do Padlet, recorremos aos autores Kleiman (1997), Smith (2003) e Maia (2018). Para a discussão sobre ferramentas digitais como recurso pedagógico, utilizamos os autores Levy (2010) e Minayo (2009).

O primeiro capítulo aborda o uso das ferramentas digitais e sua grande influência na educação, com base nos trabalhos de Barbosa (2018) e Oliveira (2013). O segundo capítulo trata das metodologias ativas no uso da ferramenta Padlet, fundamentado nos estudos de Borba (2001) e Moran (2015). O terceiro capítulo discute a ferramenta Padlet como recurso pedagógico, a partir da experiência vivenciada em sala de aula e sob a perspectiva de autores como Levy (2010).

2. O Uso das Ferramentas Digitais e Sua Influência Na Educação

A inserção cada vez mais intensa das ferramentas digitais no ambiente educacional tem suscitado debates e reflexões sobre seu impacto no processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, é imperativo compreendermos não apenas a extensão dessa influência, mas também como otimizar seu uso para promover uma educação de qualidade alinhada às demandas do século XXI.

O papel da escola, segundo Alonso (1983, p.146):

e-ISSN: 3085-8666

© 2024 by Associação Igreja Adventista Missionária – AIAMIS is licensed under Creative Commons Attribution 4.0 International



O compromisso da escola atual é essencialmente com os valores definidos a partir do desenvolvimento científico e tecnológico presente, os quais questionam a validade de formulações menos práticas, ainda que mais comprometidas com a natureza essencial do homem. O que se requer nesta sociedade é basicamente o indivíduo apto a enfrentar situações as mais variadas, imprevisíveis, para as quais deve dispor de uma flexibilidade tal que lhe permita efetuar respostas rápidas já que é impossível tê-las prontas. A fim de se encaminhar para um objetivo dessa ordem, a escola atual precisa rever toda a sua estrutura, todo o seu sistema de trabalho e mesmo os papéis definidos tradicionalmente.

Ao analisar a influência das ferramentas digitais no processo de ensino-aprendizagem, considerando sua aplicação em diferentes contextos educacionais, é possível observar que elas fazem parte integrante do cenário educacional contemporâneo. Essas ferramentas abrangem uma ampla gama de recursos tecnológicos projetados para facilitar e enriquecer o processo de ensino e aprendizagem.

Essas tecnologias incluem desde softwares e aplicativos específicos até plataformas online e dispositivos interativos, cada qual com seu propósito e potencial impacto na educação. Entre as ferramentas digitais mais comuns estão os ambientes virtuais de aprendizagem, como o Moodle e o Google Classroom, que permitem aos professores disponibilizar materiais didáticos, criar atividades interativas, realizar avaliações e promover a interação entre alunos e professores de forma remota.

A necessidade de um maior envolvimento entre as áreas tecnológica e educacional é cada vez mais evidente. Atualmente, a relação entre educação e tecnologia está presente em quase todos os estudos que analisam o contexto educacional. Nesse sentido, Grinspun (1999) aponta que educação e políticas de ciência e tecnologia ocupam um lugar central nas decisões políticas, especialmente em termos de qualificação de recursos humanos e na exigência de novos padrões de desenvolvimento.

Além disso, plataformas de videoconferência como Zoom e Microsoft Teams têm sido amplamente utilizadas para a realização de aulas online em tempo real, possibilitando a interação síncrona entre os participantes. Barbosa (2018, p. 12) menciona sobre o papel do professor:



Então, o papel atual do professor em sala de aula é de um mediador atuante que norteia o conhecimento em suas aulas, direcionando por meio de metodologias sejam elas tradicionais, mas que se associem a novas metodologias com a utilização de ferramentas digitais e on-line, a fim de promover a construção do conhecimento em sala de aula, utilizando essa atual linguagem que já é vivenciada pela clientela escolar. Portanto, estabelecer conexões entre o tradicional e o atual, faz com que se perceba uma necessidade constante de conquista de indivíduos, para que se produza novos conhecimentos com base nesses conhecimentos que já se tornaram indispensáveis, inserindo dentro desse modelo de ensino tradicional para o ensino híbrido hoje nas escolas.

O professor é quem torna real a prática de novas metodologias que facilitam o aprendizado do aluno. Ele é a ponte que conecta a turma ao conhecimento diferenciado, mostrando como era possível aprender antes e os meios que facilitam o aprendizado atualmente.

Nos últimos anos, temos testemunhado uma rápida transformação no campo da educação, impulsionada pelo avanço tecnológico e pela crescente integração das ferramentas digitais no ambiente escolar. Essa mudança tem levantado questões importantes sobre o impacto dessas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem e sobre como podemos aproveitar ao máximo seu potencial para promover uma educação de qualidade e relevante para os alunos do século XXI. Com o tempo, temos observado grandes vantagens no campo educacional, como o aumento da interação entre estudantes e professores, possibilitando que mais pessoas cresçam juntas ao compartilhar conhecimentos.

Em um mundo cada vez mais conectado e digital, é fundamental que a escola acompanhe essa evolução, explorando as oportunidades oferecidas pelas tecnologias emergentes para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. É urgente compreender não apenas os benefícios das ferramentas digitais na educação, mas também os desafios e as melhores práticas para sua implementação eficaz. Quanto maior a conexão, maior deve ser o nível de conhecimento, bem como o desenvolvimento cognitivo, social e cultural das pessoas inseridas nesse meio digital. Além disso, as ferramentas digitais podem proporcionar acesso a recursos educacionais e informações de qualidade, ampliando as oportunidades de aprendizagem para alunos de diferentes origens e contextos socioeconômicos. Para Vygotsky, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos

e-ISSN: 3085-8666

© 2024 by Associação Igreja Adventista Missionária – AIAMIS is licensed under Creative Commons Attribution 4.0 International





no processo. O termo que utiliza [...] refere-se a um processo de "ensino-aprendizagem", que inclui sempre aquele que aprende, aquele que ensina e a relação entre essas pessoas (Oliveira, 1993, p.12).

O Padlet é uma ferramenta digital para a construção de murais colaborativos, acessíveis através de navegadores de internet ou aplicativos de celular. O acesso é gratuito, embora haja algumas limitações na quantidade de murais disponíveis. Além disso, a ferramenta está disponível em língua portuguesa.

Nos murais, é possível fixar fotos, vídeos, músicas ou textos, sejam eles próprios ou disponíveis na internet, tanto por parte do professor quanto dos estudantes. A ferramenta permite que os alunos expressem seus pensamentos sobre um tema norteador, funcionando como uma folha de papel online, onde é possível adicionar qualquer conteúdo relacionado ao tema proposto, interagir e comentar nas postagens. Quando disponibilizamos essa ferramenta aos alunos, permitimos que eles interajam de maneira mais livre, expondo suas ideias e pensamentos. A ferramenta oferece uma oportunidade valiosa para os alunos usarem sua imaginação e mostrarem sua capacidade de criar.

Atualmente, existem muitos exemplos de como o Padlet pode ser utilizado no meio educacional. Contudo, a ferramenta ainda carece de estudos científicos que analisem sua aplicabilidade efetiva como facilitadora do processo de ensino-aprendizagem, enriquecendo o conhecimento e ampliando as possibilidades de crescimento. Essa constatação foi perceptível ao realizarmos o levantamento de dados.

O Padlet enriquece a participação dos alunos nas atividades, promovendo interação, diversificação e a busca por uma participação ativa de todos, tanto em sala de aula quanto fora dela. Além disso, incentiva o posicionamento e o pensamento crítico dos alunos durante as aulas.

O uso eficaz das ferramentas digitais também enfrenta desafios e limitações que precisam ser considerados. Questões como a falta de acesso à tecnologia, a desigualdade no uso e na capacitação dos professores, bem como a segurança e privacidade dos dados dos alunos, são preocupações que devem ser discutidas para a busca de soluções futuras.





É igualmente importante reconhecer que nem todas as ferramentas digitais têm a mesma eficácia e que sua implementação bem-sucedida exige planejamento cuidadoso e uma abordagem centrada no aluno. Nesse cenário, fica evidente que a otimização do impacto das ferramentas digitais na educação requer a adoção de estratégias e práticas baseadas em evidências.

A educação está passando por uma transformação em todos os setores, revelando que velhos paradigmas não são mais capazes de resolver os problemas atuais. Como aponta Zabala (2008, p.10): “a função social do ensino é a de formar para compreender a realidade e intervir nela, o que implica ter de ensinar para a complexidade”.

Com a expansão das inovações tecnológicas em diversas áreas, surgiu um novo desafio para a educação: utilizar recursos atuais que ampliem o conhecimento para além da sala de aula. Isso requer pesquisas constantes que estimulem o questionamento dos estudantes e os levem a uma visão mais criativa.

3. Metodologias Ativas e o Uso Do Padlet

As metodologias ativas, com suas diversas técnicas e aplicações, são utilizadas com o objetivo de aumentar a flexibilidade cognitiva e desenvolver o senso crítico nos alunos. O ensino em sala de aula, com a utilização dessas metodologias, tornou possível alternar e dinamizar atividades que estimulam o aprendizado de forma natural.

As metodologias ativas de aprendizagem vêm ganhando espaço no ambiente educacional, tanto no setor público quanto no privado. Essas metodologias buscam romper com o modelo tradicional de ensino, em que o professor detém o conhecimento e o transmite aos alunos de maneira unilateral. Abordagens mais modernas e eficazes priorizam a troca de conhecimento e o engajamento dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem (Matos, 2024).

Como mencionado anteriormente, é preciso utilizar recursos atuais que ampliem o conhecimento para além da sala de aula, com pesquisas constantes que despertem a curiosidade dos alunos, estimulem a análise crítica e incentivem a criatividade.





No século atual, é imprescindível que os professores conheçam as características de seus alunos e, principalmente, percebam que esses alunos mudaram. Tais mudanças não se manifestam apenas em acessórios, roupas ou estilos, como poderia ser observado nos alunos de décadas passadas, mas em suas formas de aprendizagem.

Segundo Prensky (2001), os nascidos após os anos 1980 são intitulados "nativos digitais", sendo caracterizados como uma geração capaz de utilizar, simultaneamente, celular, computador, televisão e música, além de terem grande intimidade com a internet, o que os torna mais ativos. Diferentemente, os "imigrantes digitais" nasceram em outro contexto tecnológico e construíram seu conhecimento de forma diferente dos "nativos".

O termo cibercultura não se limita somente aos materiais de comunicação digital, mas de igual forma engloba as interações humanas e informações. Dentro do ciberespaço a demanda de nativos cresce desenfreadamente, comparando-se ao número de imigrantes digitais. Tal característica oferece ao docente denominado imigrante diversos dilemas e desafios em sua prática, tendo em vista que, a forma com que os nativos digitais somam conhecimentos não é somente com características tradicionais como: oralista, presencial e mecanizada (Lévy, 1999, p.17).

Segundo Borba (2001), "os seres humanos são constituídos por técnicas que se estendem e modificam seu raciocínio e, ao mesmo tempo, esses mesmos seres humanos estão constantemente transformando essa técnica". Ou seja, é necessário que haja a construção do conhecimento. Os seres humanos estão em constante transformação e precisam se adaptar, utilizando as técnicas atuais como um fator essencial na construção da aprendizagem e do conhecimento.

Em relação às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), sabe-se que elas são resultado de mudanças socioculturais do século XXI. A democratização do acesso à internet permitiu a troca de informações entre pessoas de qualquer parte do mundo. Nesse contexto, para que os alunos desenvolvam as habilidades necessárias no mundo contemporâneo, o ambiente da sala de aula não pode se limitar a um espaço físico.





Os alunos de hoje não são os mesmos para os quais o nosso sistema educacional foi criado. Os alunos de hoje não mudaram apenas em termos de avanço em relação aos do passado, nem simplesmente mudaram suas gírias, roupas, enfeites corporais, ou estilos, como aconteceu entre as gerações anteriores. Aconteceu uma grande descontinuidade. Alguém pode até chamá-la de apenas uma “singularidade” – um evento no qual as coisas são tão mudadas que não há volta (Prensky, 2001 *apud* Silva, 2017, p.2).

Prensky (2001) afirma que é importante adequar novos modelos de ensino às necessidades dos alunos do século XXI, que precisam aprender em seu próprio ritmo, podendo estudar de qualquer lugar e a qualquer hora por meio da internet, navegando em sites ou utilizando aplicativos. Assim, o processo de aprendizagem torna-se mais fluido e prático.

Nesse contexto, Moran (2015) evidencia que as escolas padronizadas, que utilizam métodos tradicionais de troca de informações, desconsideram que o conhecimento reúne competências cognitivas, pessoais e sociais fundamentais para o desenvolvimento de habilidades que favorecem uma visão empreendedora. Para isso, é necessário abandonar práticas convencionais de ensino e adotar métodos dinâmicos, alinhados à realidade de um mundo em que ferramentas digitais ampliam as oportunidades de trabalhar com novos conhecimentos.

Nesse sentido, este estudo objetiva compreender a importância das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na área educacional, com ênfase nas metodologias ativas, que buscam unir teoria e prática ao incentivar a autonomia dos discentes. O estudo priorizou, especificamente, a análise do ensino híbrido e da gamificação.

4. Padlet Como Recurso Pedagógico: Um Relato De Experiência

A proposta de fazer uso do aplicativo Padlet surgiu a partir de leituras de pesquisas que já traziam reflexões sobre a necessidade de inserir exercícios de leitura em ambientes virtuais. O mundo virtual ainda é, para alguns estudantes, um espaço a ser explorado, pois o conhecimento de determinadas ferramentas digitais é algo novo, especialmente considerando o perfil dos sujeitos que inspiram esta pesquisa.



Esses alunos, em geral, utilizam apenas aplicativos voltados para jovens digitais e redes sociais.

Aqueles que possuem acesso à internet e têm computador em casa conseguem ser mais autônomos em determinadas plataformas digitais. No entanto, seus conhecimentos são limitados pela falta de qualificação e/ou orientação para o uso de outros ambientes virtuais.

Usar um aplicativo como ferramenta de trabalho em sala de aula, mesmo ciente das limitações que possam existir, é uma proposta ambiciosa, pois sua concretização não depende apenas do professor. Há fatores que precisam estar alinhados com a atividade, como acesso à internet na escola e computadores em número suficiente no laboratório de informática para que todos os alunos possam participar. Assim, é imprescindível que o professor verifique todas as informações necessárias junto à direção escolar antes de apresentar a proposta para a turma, evitando frustrações entre os alunos.

O Padlet é um serviço online gratuito que permite a construção de um mural que funciona como um quadro interativo, onde os alunos podem publicar fotos, links, vídeos ou textos. O acesso e o gerenciamento do mural ficam sob a responsabilidade do criador, que, no caso de uma pesquisa, será o professor. Os alunos acessam o mural por meio de um cadastro simples, e suas contribuições podem ser lidas no momento da postagem ou após a aprovação do gerenciador, no caso, o professor.

Após a criação do mural, é possível: elaborar um *layout* com o tema da discussão; criar um título; definir um endereço; estabelecer quem terá acesso; instituir o nível de restrição; e decidir se o mural ficará público ou disponível apenas para os participantes. A escolha dessa ferramenta tem como principal objetivo incentivar os alunos a aceitarem a atividade, superando a ideia de que ler e escrever são tarefas difíceis e desagradáveis. Outra importante função do aplicativo é a possibilidade de apresentar ao grupo discente o maior número possível de leituras e releituras de um mesmo objeto, ampliando as formas de adquirir conhecimento a partir do trabalho desenvolvido.

Com essa proposta de uso do aplicativo, os alunos poderão compartilhar diferentes interpretações de um mesmo texto, como sugerido na BNCC. O perfil atual



da maioria dos adolescentes evidencia a necessidade de incluir diferentes mídias no contexto escolar. O professor deve trazer para suas aulas atividades que insiram os alunos no ambiente virtual, ao mesmo tempo em que desenvolvam habilidades de leitura e compreensão textual.

O uso do Padlet contribui para esta pesquisa ao criar um ambiente colaborativo capaz de difundir ideias, leituras e perspectivas diversificadas sobre um mesmo objeto de estudo. Nessa proposta, o aprendizado acontece em um ciberespaço que, segundo Levy (2010), “é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial com computadores”.

4.1 A proposta didática com o uso do Padlet

As atividades que constituem o caderno pedagógico foram planejadas a partir de experiências já vivenciadas em sala de aula, utilizando um aplicativo como suporte para facilitar o engajamento dos alunos nas propostas de leitura. A proposta das atividades foi elaborada como uma sugestão de trabalho que busca desenvolver a compreensão de leitura por meio de estratégias cognitivas. Partimos do pressuposto de que o perfil dos alunos que desenvolverão as atividades apresenta, de alguma maneira, certa dificuldade de compreensão leitora.

O texto dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), publicados em 1997, tenta responder o que da nossa cultura e memória é mais adequado transmitir às novas gerações que frequentam as escolas, considerando as diferentes realidades socioculturais do Brasil. Os PCNs tiveram como proposta fundamental a modificação da estrutura dos conteúdos apresentados até então como propostas curriculares oficiais.

A ideia basilar foi a transformação dos conteúdos organizados de forma linear em eixos temáticos. Também foi proposta a incorporação de novas perspectivas historiográficas como metodologia de ensino. As mudanças no ensino de História passaram a exigir uma formação voltada para a cidadania, com o objetivo de formar sujeitos críticos e conscientes, capazes de interpretar e transformar a realidade, buscar soluções possíveis para os problemas detectados em sua comunidade,

e-ISSN: 3085-8666

© 2024 by Associação Igreja Adventista Missionária – AIAMIS is licensed under Creative Commons Attribution 4.0 International



valorizar o patrimônio sociocultural (próprio e de outros povos) e respeitar as diferenças culturais, evitando qualquer tipo de discriminação e exclusão social (Brasil, 2001).

Dessa forma, buscamos criar um ambiente colaborativo para que o aluno possa aprender estratégias de leitura por meio de atividades em um ambiente virtual. Observamos, com base em experiências anteriores, que há maior interesse por parte dos alunos quando o espaço utilizado é o virtual.

4.2 Práticas do uso do Padlet

O Padlet é uma ferramenta que foi utilizada na turma do 6º ano para facilitar a interação virtual dos alunos, de maneira que também impulsionasse aos alunos o desejo de explorar um meio virtual em que todos possam se comunicar com maior entusiasmo e dinamismo. Esse meio de exposição online com várias funcionalidades, tanto para instituições de ensino como para empresas, tem facilitado a vida de muitos.

Figura 1: Página inicial da ferramenta digital.



Fonte: ferramenta Padlet, livro didático “Conhecendo meu município”, Editora Vírgula.

Na figura 2, observa-se a interação dos alunos falando sobre o município, suas propostas curriculares do ensino fundamental nos anos finais, a exposição de material didático utilizado na atividade, exposição da letra do Hino do Município de Uruburetama e o link do áudio do Hino Arraialense.

Figura 2: Exposição do material didático



Fonte: ferramenta Padlet, livro didático “Conhecendo meu município”, Editora Vírgula.

A figura 3 mostra a interação dos alunos falando da fonte de renda do município, do centro comercial, do seu espaço e localização, material abundante, que fortalece o conhecimento do aluno para com o município de origem.

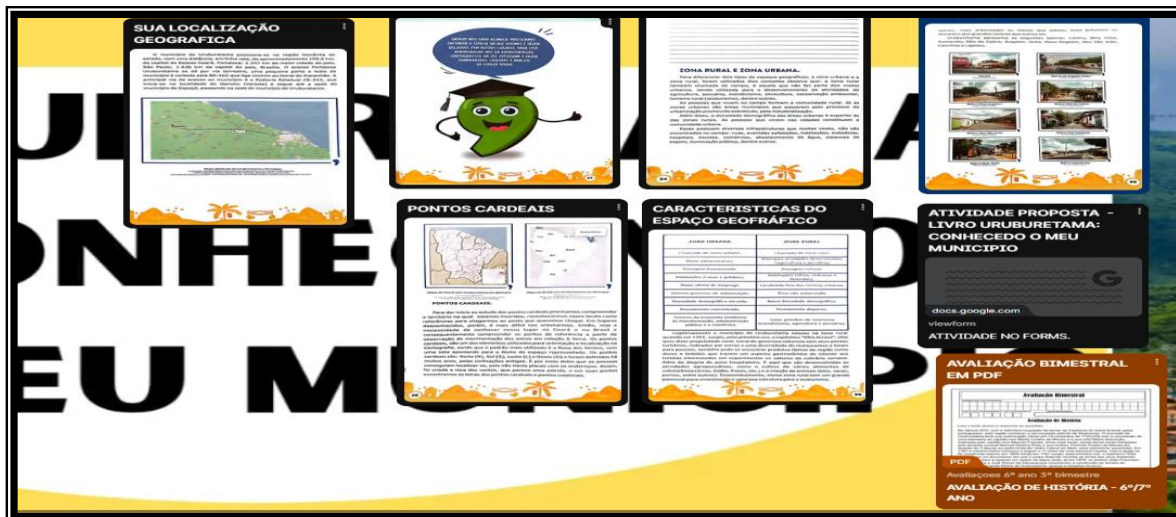
Figura 3: Fonte de renda do município



Fonte: ferramenta Padlet, livro didático “Conhecendo meu município”, Editora Vírgula.

Já na figura 4, apresenta-se a localização geográfica do município, como fica a localização dos pontos cardeais, as características do espaço geográfico e uma atividade proposta sobre a história do município.

Figura 4: Localização geográfica do município



Fonte: ferramenta Padlet, livro didático “Conhecendo meu município”, Editora Vírgula.

O Padlet, antes do usuário criar sua conta, oferece alternativas de login e informações gerais sobre o produto, como as funcionalidades, tanto para instituições de ensino como para empresas. Para ter acesso à ferramenta, é necessário criar uma conta com e-mail ou Facebook, sendo que, para contas gratuitas, existe um limite máximo de murais que podem ser criados. Na página inicial também aparecem as opções de assinaturas.

Para quem não tem interesse em obter a conta paga, existe a possibilidade de salvar os murais em formato PDF, excluí-los da ferramenta digital e criar novos murais para serem usados em futuros trabalhos.

A escolha da utilização da ferramenta Padlet foi feita pelas diversas possibilidades de levar o aluno a interagir de forma mais dinâmica, além dos recursos oferecidos para tornar o conteúdo mais rico e de maior qualidade.

5 Resultados e Discussões

Dentro da literatura da pesquisa sobre a temática, será apresentado um trabalho realizado com a turma de História e Geografia do Ensino Fundamental – anos



finais – utilizando o Padlet, conforme já mencionado. A utilização da ferramenta Padlet teve como objetivo fortalecer a comunicação, interação e participação das turmas nas disciplinas, evidenciando a importância dessa metodologia no ensino e tornando o conhecimento mais significativo.

Ao iniciar a atividade, foi enviado o link de acesso ao Padlet para toda a turma. A partir disso, o mural foi sendo estruturado com a inclusão de imagens selecionadas por todos os envolvidos, a fim de construir uma apresentação mais completa e oferecer uma visão ampliada das concepções sobre o tema proposto.

Posteriormente, foi realizada uma discussão sobre o tema abordado, explicando o que cada imagem representava dentro do contexto. A partir da experiência dos participantes com o uso do Padlet, foi possível constatar que essa é uma ferramenta com recursos de alta qualidade, muito importante e bastante acessível devido à facilidade de uso, proporcionando a todos uma melhor compreensão de sua participação e concepções no processo.

6 Considerações Finais

Diante dos estudos e experiências realizadas, podemos concluir que as tecnologias digitais desempenham um papel fundamental na sociedade contemporânea e na educação inclusiva. A experiência vivenciada na turma observada foi bastante significativa para todos os que estiveram presente. O que foi pensado para a contribuição no desenvolvimento cognitivo da turma foi alcançado.

O maior desafio/objetivo era conseguir fazer com que todos participassem de maneira mais clara e objetiva, independentemente da dificuldade financeira, e a turma conseguiu expor suas ideias, pesquisas e os resultados de seus trabalhos. É muito importante para o aluno sentir-se parte do meio, pois ele consegue entender que faz parte dessa transformação.

Os grandes desafios estão presentes no cotidiano das pessoas, proporcionando interações sociais, acesso a informações, construção e divulgação de projetos, entre outros usos. A cibercultura transformou a maneira como nos



relacionamos e nos comunicamos, ampliando as possibilidades e os desafios da conectividade global.

A turma se propôs a vivenciar o desafio e a apostar na própria capacidade de ir além do que já tinham como conhecimento. No contexto educacional, as tecnologias digitais têm o potencial de tornar a aprendizagem mais acessível e significativa. Elas permitem a conexão dos estudantes com os saberes e a cultura digital, contribuindo para o desenvolvimento do conhecimento.

A integração adequada das tecnologias digitais na educação inclusiva possibilita a superação de barreiras, promove a participação efetiva dos estudantes e garante a igualdade de acesso. Nesse sentido, destaca-se a importância do planejamento e da escolha criteriosa das ferramentas tecnológicas para aprimorar as práticas educativas.

Ferramentas digitais, como o Padlet, podem ser grandes aliadas no processo educativo, diversificando as estratégias de ensino, estimulando a interação e a colaboração entre os estudantes, além de promoverem a inclusão de pessoas com deficiência. A análise da experiência com o uso do Padlet evidenciou que cada aluno conseguiu utilizá-lo de forma eficiente, fomentando sua participação, criatividade e capacidade de produzir conteúdos diversificados na atividade proposta.

Portanto, é fundamental reconhecer a importância das tecnologias digitais na sociedade contemporânea e na educação inclusiva, oferecendo meios de acesso e reais possibilidades para todos.

Referências

ALONSO, M. **O papel do diretor na administração escolar**. 5ª ed. São Paulo: Difel, 1983.

BARBOSA, Vivian Antunes. **A importância da utilização de ferramentas digitais no Ensino fundamental**. Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Campus Medianeira. 2018.

BASTOS, Terezinha Lourenço de Amorim; SILVA, Vanessa Suzane dos Santos; SILVA, Gilmarcones Ferreira da. **O uso de ferramentas digitais e sua influência no processo de ensino – aprendizagem**. Revista QUALYACADEMICS. Editora UNISV; v. 2, n. 2, 2024.



BORBA, Marcelo de Carvalho. PENTEADO, Mirian Godoy. **Informática e Educação Matemática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001 .

BRANDÃO, Z. **A dialética macro/micro na sociologia da educação**. Cadernos de Pesquisa. São Paulo, SP, n. 113, p. 153-165, jul. 2001.

FREIRE, Maximina Maria. **Formação tecnológica de professores: problematizando, refletindo, buscando**. São Paulo. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/px29p/pdf/soto-9788579830174-02.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2017

LEVY, Pierre. **Cibercultura** (Trad. Carlos Irineu da Costa) São Paulo: Editora 34, 2010

LEVY. Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MATOS, Eduardo. Metodologias Ativas de Aprendizagem: Estratégias Eficazes para o Ensino Contemporâneo. Disponível em: <https://unex.edu.br/blog/metodologias-ativas>. Acesso em: 23 fev. 2025

LIBÂNEO, J. C. Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos. 9ª ed. São Paulo: Loyola, 1990.

MINAYO, M. C. O desafio da pesquisa social. In: Minayo, M. C. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Rio de Janeiro, RJ: Vozes, 2009.

MOREIRA, Carla. **Letramento digital: do conceito á prática**, Uberlândia, 2012. Disponível em: < http://www.ileel.ufu.br/anaisdosielp/wp-content/uploads/2014/06/volume_2_artigo_051.pdf> Acesso em: 08 out. 2017 Prensky.M. **Digital Game Based Learning McGraw-Hill**, 2001

OLIVEIRA, M. K. de. **Aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Editora Scipione, 1993.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. São Paulo: Forense, 1972.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

