

APLICANDO O PADLET NO EAD COMO FERRAMENTA DE INTERAÇÃO

Eveline de Almeida Silva Abrantes⁰¹

Rosa Camila de Gomes Paiva⁰²

Sandra Fernandes Pereira de Melo⁰³

Luísa Moreno Monte Raso⁰⁴

Resumo: O presente trabalho apresenta como objeto de estudo a ferramenta digital *Padlet*, colaborando para a compreensão e para a ampliação do interesse sobre o universo das tecnologias digitais. Objetivou-se analisar o processo de interação com o *Padlet* como contribuidor para uma formação discente no Ensino a Distância (EaD). Esta é uma pesquisa qualitativa, que leva em consideração os sujeitos e suas subjetividades. O universo de pesquisa foi delimitado a 20 discentes do módulo de Metodologia do Estudo. Verificou-se que é de extrema importância interagir “tecnologicamente” com os discentes, para que eles possam trabalhar com a tecnologia dentro do campo profissional, visando a estimular a criatividade, além de aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o significativo, em uma construção colaborativa e coletiva do conhecimento, visto que os alunos participam diretamente desse processo e, portanto, devem ser protagonistas dele. Para o desenvolvimento desse tema, a seguinte pergunta norteou o trabalho: o uso do *Padlet* pode contribuir para a interação com o estudante na disciplina de Metodologia do Estudo? Neste artigo, analisou-se a importância da apropriação de novas tecnologias digitais no contexto educacional, proporcionando um trabalho pedagógico a distância mais significativo, de maneira interativa e reflexiva, buscando adequar o seu uso ao conteúdo que estava sendo estudado pelos alunos, cujo tema era Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como recurso de aprendizagem. O uso do aplicativo *Padlet* ampliou o conhecimento dos estudantes acerca dessas tecnologias digitais, procurando motivá-los e envolvê-los na realização de atividades dentro do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

Palavras-chave: *Ensino à distância. Tecnologia de Informação e Comunicação. Interação.*

APPLYING PADLET TO EAD AS AN INTERACTION TOOL

Abstract: *The present research presented as an object of study the information and communication technology, padlet, collaborating for the understanding and the interest on the universe of active te-*

01 Doutor. Coordenação NAPED. FCMPB. eveline.abrantes@cienciasmedicaspb.com.br.

02 Mestre. Coordenação NEAD. FCMPB AFYA. rosa.paiva@cienciasmedicaspb.com.br.

03 Especialista. NAPED. FCMPB. sandra.melo@cienciasmedicas.com.br

04 Mestre. Assessora de Pesquisa e Extensão. FCMPB AFYA, anielle.araujo@cienciasmedicaspb.com.br.

chnologies. It aimed to analyze the interaction process with the padlet as a contributor to a student training in distance learning. It is a qualitative research, taking into account the subjects and their subjectivities. The research universe was limited to 20 students from the research methodology module. It was found that it is extremely important to interact “technologically” with students, so that they can work with technology within the professional field, aiming to stimulate creativity, in addition to improving the teaching-learning process, making it meaningful, in a construction collaborative and collective knowledge, since students directly participate in this process and, therefore, must be protagonists of it. For the development of this theme, the following question guided the work: Can the use of Padlet contribute to the interaction with the student in the discipline of study methodology? This article aims to analyze the importance of the appropriation of new digital technologies by the teacher for a better quality in the process of building students’ knowledge, seeking to motivate and involve them through virtual learning environments.

Keywords: *Distance learning. Information and Communication Technology. Interaction.*

INTRODUÇÃO

Diferentes formas de processos educativos de aprendizagem podem ser realizados, entretanto nem todas as estratégias empregadas permitem que as temáticas sejam abordadas sob um caráter crítico e reflexivo, transformador da realidade.

A tecnologia existe desde a Antiguidade e acompanha o desenvolvimento da humanidade. Transformando recursos naturais em ferramentas, os antigos já aplicavam a tecnologia, e muito se evoluiu com a descoberta e com o uso do fogo, que possibilitou o avanço tecnológico.

Atualmente, percebe-se que a tecnologia está crescendo e se desenvolvendo e, cada vez mais, fazendo parte da realidade dos alunos, considerados nativos digitais. Por sua vez, os que estão se adaptando a esse mundo tecnológico são chamados imigrantes digitais. A tecnologia possui diversos conceitos e, por se tratar de ferramenta, técnica e método que auxiliam no crescimento e disseminação do conhecimento, possibilita aprendizagens mais expressivas, o que facilita a vida.

Para Marc Prensky, os nativos digitais convivem com a tecnologia desde seu nascimento, crescem com ela e a utilizam em seu benefício ou do outro. Nesse contexto tecnológico surge o termo *ciberespaço*, definido por Levy (2010) como um “espaço de comunicação aberto, interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LEVY, 2010, p. 94).

Percebe-se que o *ciberespaço* possibilita a comunicação e a interação, permitindo ainda que a internet seja uma ferramenta que possibilita, especialmente a distância, o contato com informações e com outros indivíduos.

Considera-se importante o envolvimento dos professores com o meio tecnológico, tornando-se ponte entre a escola e a tecnologia e fazendo-se com que a atenção dos alunos seja atraída, com objetivo de facilitar e aprimorar a construção dos conhecimentos.

Uma boa ferramenta, além de mural interativo, é conhecida como *Padlet*, a qual permite a postagem de textos, imagens e vídeos pelos alunos, bem como outros recursos, que irão facilitar o processo de ensino-aprendizagem, transformando a aprendizagem em algo lúdico e dinâmico. Dessa forma, o docente desperta o interesse dos alunos, uma vez que se permite a estes a utilização de recursos tecnológicos em aula.

O *Padlet* é uma ferramenta *web* intuitiva no seu uso, gratuita, com acesso mediante *browser* (em computadores ou *smartphones*) ou aplicativos e que passou a ser aproveitada pelos educadores. O aplicativo permite aos estudantes interagir de forma colaborativa, nas formas síncrona ou assíncrona, uma vez que possibilita a inserção de mensagens, imagens, vídeos e gravações de áudio, com argumentos e opiniões acerca de um tema, originando discussões e ideias. Tudo isso implica mais motivação e autonomia para que o discente atinja as metas propostas em sala de aula.

Essa metodologia interativa permite a aquisição e o desenvolvimento de competências, a flexibilidade e a adaptabilidade a diferentes contextos de aprendizagem e encaminha os estudantes envolvidos ao incremento da capacidade de pesquisa, compreensão e uso de fontes *on-line*. Ademais, com ela, permite-se uma colaboração e negociação de significados e uma aprendizagem de carácter dinâmico.

A preocupação básica deste estudo é refletir sobre o uso do *Padlet* para a interação com os estudantes nas aulas de Metodologia do Estudo, visto que é inquestionável a inserção dos estudantes no mundo da *cibercultura*. Para o desenvolvimento deste tema, a seguinte pergunta norteou o trabalho: o uso do *Padlet* pode contribuir para a interação com o estudante na disciplina de Metodologia do Estudo? Este artigo tem como objetivo analisar a importância da apropriação de novas tecnologias digitais pelo professor para uma melhor qualidade no processo de construção do conhecimento dos estudantes, procurando motivá-los e envolvê-los por intermédio de Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

O *Padlet* é uma importante ferramenta utilizada no processo de ensino-aprendizagem, objetivando a construção e a transformação do conhecimento. Tal ferramenta permite que os alunos construam ideias de forma criativa, estimulando o pensamento, a imaginação e despertando a curiosidade. Além disso, possibilita a percepção dos conhecimentos de forma visual, por meio do mural, no qual irão ser transmitidas as informações para os demais que terão acesso ao *Padlet*,

facilitando a interação entre os envolvidos.

O *Padlet* é uma aplicação da *web* que permite a criação de murais ou quadros virtuais, na qual há a possibilidade de compartilhamento de multimídias, anotações, endereços, páginas da *web* entre outros. Os alunos podem construir o conhecimento que adquiriram juntamente com pesquisas, de forma criativa e que estimule a curiosidade. Ainda, há a possibilidade de se compartilhar informações de diversos temas, o que faz com que os discentes desenvolvam criticidade e criatividade mediante as informações que irão compartilhar. Esse processo transforma a aprendizagem para além do contexto escolar e pode ser aplicado também no contexto social.

2 MÉTODOS E TÉCNICAS

Este estudo foi realizado a partir de uma atividade proposta na aula de Tecnologias de Informação e Comunicação como recurso de aprendizagem, do componente curricular de Metodologia do Estudo, ofertada no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), 100% a distância, como componente optativo da matriz curricular de um curso de Medicina. A amostra contou com 20 alunos de um grupo de tutoria os quais foram orientados a participarem da construção de um mural integrado com o objetivo de responder, com base no conhecimento prévio de cada um, a seguinte pergunta: o que você entende por Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs)?

A intencionalidade da atividade era disparar um processo reflexivo sobre a temática e, ao mesmo tempo, a utilização de uma ferramenta tecnológica, de maneira criativa e atraente, para provocar a troca de informações, o compartilhamento dos pensamentos e a colaboração na construção do entendimento da turma sobre as TICs.

O aluno entrava no Ambiente Virtual de Aprendizagem, clicava na aula sobre TICs e se deparava com um texto explicativo sobre os objetivos de aprendizagem daquela aula. Logo em seguida, apresentava-se a visualização do mural integrativo gerado pelo *Padlet* e incorporado à página da aula (Figura 1). **À medida que os alunos iam entrando no ambiente e participando do mural**, eles conseguiam ver as postagens uns dos outros, curtir, comentar e deixar a sua resposta, contribuindo para a construção do conceito prévio da turma sobre TICs. A atividade aconteceu de forma assíncrona e ficou disponível para que a turma visualizasse as postagens durante todo o semestre.

A análise do conteúdo produzido no mural aconteceu na perspectiva qualitativa de análise textual, porém isenta de qualquer julgamento sobre quais respostas estariam certas ou erradas, uma vez que o objetivo da atividade era acessar o conhecimento prévio que a turma tinha para, a partir dele, construir um conhecimento com embasamento científico.

Figura 1 - Padlet criado na realização da interação do módulo

Clique na bolinha rosa no canto inferior e deixe seu comentário!!!

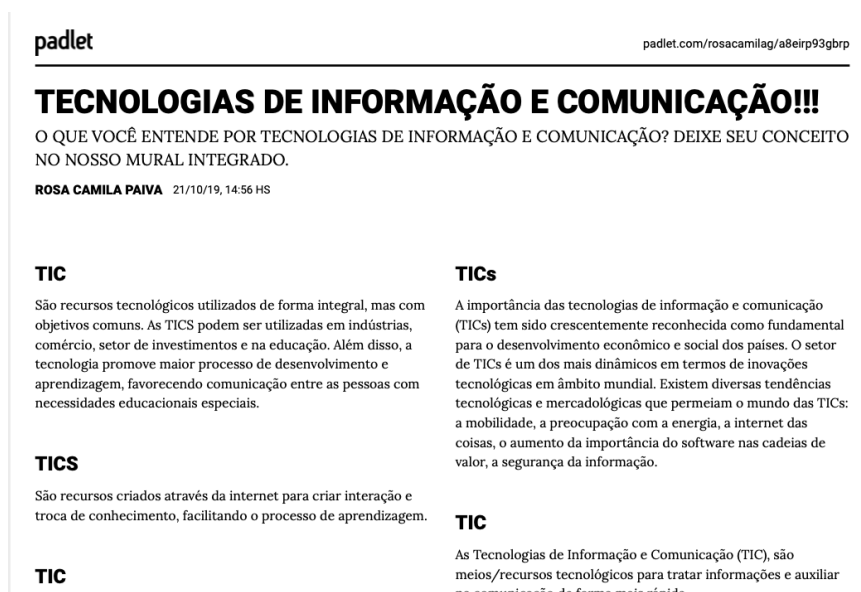


Fonte: acervo dos autores (2021).

3 RESULTADOS

Os resultados referentes às postagens no mural criado no *Padlet* pelos alunos se encontram nas Figuras 2,3 e 4.

Figura 2 - Respostas dos alunos extraídas do mural interativo



Fonte: acervo dos autores (2021).

Figura 3 - Respostas dos alunos extraídas do mural interativo

Referem-se às tecnologias da Informação e Comunicação utilizadas na educação como formas distintas de comunicar e informar por meio das funções de hardware, software e telecomunicações tornando o aprendizado mais dinâmico e atrativo.

TICs

A tecnologia de informação e comunicação (TICs) é fundamental no desenvolvimento econômico e social dos países. A expressão remete a todo e qualquer tipo de tecnologia que trate informação e auxilie na comunicação, podendo ser na forma de hardware, software, rede ou telemóveis em geral.

A tecnologia de comunicação representa um importante papel na saúde coletiva, e vem se desenvolvendo mais a cada dia, trazendo novas maneiras de pensar e interagir com o mundo da informática sem que ajam barreiras.

As TICs são meios utilizados para transmissão de informações e comunicação.

O conjunto dos recursos tecnológicos integrados, tais como televisão, rádio, internet, proporcionam a facilitação dos processos de negócios, da pesquisa científica, de ensino e aprendizagem, entre outras.

TIC

As tecnologias de informação e comunicação são meios que permitem uma melhor comunicação, troca de informações e conhecimentos entre pessoas, e até facilitação do processo ensino-aprendizagem nos dias de hoje.

TIC

São recursos utilizados de forma conjunta para diversos fins como no comércio, indústria educação. É muito notório que nos dias de hoje a globalização, principalmente por causa da internet, têm ajudado a expandir essas tecnologias.

Fonte: acervo dos autores (2021).

Figura 4 - Respostas dos alunos extraídas do mural interativo

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) devem ser meios facilitados de comunicação e troca de informações entre indivíduos através de plataformas digitais na atualidade

As TIC são meios de propagação de informação de forma rápida, global e universal. Elas se fazem presente através dos computadores, aparelhos eletrônicos e internet.

As tecnologias da informação e comunicação são um conjunto de recursos tecnológicos, os quais são utilizados de forma integrada. Além de serem meios técnicos usados para transmitir a informação para todos, facilitando a comunicação.

As tecnologias da informação e comunicação são o conjunto de meios que permitem a transmissão e dissipação da informação entre indivíduos.

As tecnologias da informação e comunicação são o conjunto de tecnologias que permite a dissipação do conhecimento e a comunicação entre os indivíduos através de computadores, por exemplo, visando a produção, o armazenamento, a transmissão, o acesso, a segurança e o uso das informações.

Fonte: acervo dos autores (2021).

As respostas foram muito diversas e foi possível perceber que alguns alunos apresentaram

definições apropriadas, como a do discurso a seguir: *“Referem-se às tecnologias da Informação e Comunicação utilizadas na educação como formas distintas de comunicar e informar por meio das funções de hardware, software e telecomunicações, tornando o aprendizado mais dinâmico e atrativo”*. Outros alunos apresentaram discursos mais gerais, nos quais os seus conhecimentos prévios em relação às TICs eram traduzidos em discursos como este: *“São recursos criados através da internet para criar interação e troca de conhecimento, facilitando o processo de aprendizagem”*.

No mural integrado foi possível reunir muitas informações sobre o conceito, definição, entendimento e características sobre as Tecnologias de Informação e Comunicação, e o aplicativo motivou a participação e a interação dos alunos em relação à temática, o que era a intencionalidade da atividade. As TICs proporcionam interação e interatividade entre alunos e professores pela via da mediação tecnológica. A interação envolve trocas entre os sujeitos, enquanto a interatividade se refere ao contato entre indivíduos, realizado com a mediação das Tecnologias de Informação e Comunicação.

É fundamental reafirmar a importância de que as relações humanas estabelecidas no universo da educação precisam ser realmente interativas, envolvendo os “tempos do ensino e da aprendizagem”: afeto, comunicação verdadeira e, fundamentalmente, diálogo. Então, acreditamos que a sala de aula – presencial e virtual – é um lugar fundamental de interação e que precisa e pode ser estimulada com a presença das TICs. A utilização das tecnologias aumenta a competência para a comunicação e para a formação de laços sociais, amplia habilidades fundamentais para a aprendizagem e é uma ferramenta importante para professores e alunos desenvolverem novas formas de ensinar e aprender, de pensar e de se comunicar.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no objetivo da presente pesquisa, constatou-se que a ferramenta *Padlet* se mostrou um importante instrumento para conhecer as concepções iniciais dos alunos acerca das TICs. O *layout* didático e facilidade de manuseio da ferramenta possibilitou a interação entre os alunos e possibilitou o compartilhamento de criticidade e criatividade.

Cabe destacar que o *Padlet* pode ser utilizado tanto como ferramenta de auxílio ao professor no processo de ensino-aprendizagem, é o caso desta pesquisa, quanto também pode ser uma ferramenta utilizada em processos formativos. O *Padlet* possibilitou evidenciar a predominância das concepções do alunado sobre as TICs, representando um entendimento já estabelecido da ferramenta, facilitando o desenvolvimento de novas formas de ensinar e aprender, de pensar e de se comunicar.

REFERÊNCIAS

- CAMARGO, F.; DAROS, T. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo.** [s.l.]: Penso, 2018.
- GONÇALVES, L. M. M.; MORAIS, J. M. **O uso do padlet no ensino: Uma análise bibliométrica.** Revista Interdisciplinar de Tecnologias e Educação . v 5. n 1. 2019.
- Levy, Pierre. **Cibercultura.** 3 ed. Editora 34: São Paulo, 2010.
- MONTEIRO, J. C. S. **PADLET: Um novo modelo de organização de conteúdo hipertextual.** Revista Encantar - Educação, Cultura e Sociedade. Bom Jesus da Lapa, v. 2, jan./dez., 2020.
- MOSER, A. de S. et al. **Concepções de ambiente e Educação Ambiental de professores: o Padlet como uma ferramenta interativa.** Revista Brasileira De Educação Ambiental (RevBEA), v. 15, n. 5, p. 20-36, 2020.
- MOTA, K. M.; MACHADO, T. P. P.; CRISPIM, R. P. S. **Padlet no contexto educacional: Uma experiência de formação tecnológica de professores.** Redin - Revista Educacional Interdisciplinar, v. 6, n. 1, 2017.
- PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** Editora Senac: São Paulo, 2021.
- PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants.** On the horizon, v. 9, n. 5, out. 2001.
- SYLVESTRE, D. R. P. **O uso do Padlet para os letramentos do estudante: Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 7, n. 1, 2021.**