

O USO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS PARA PRODUÇÃO E SOCIALIZAÇÃO DE CONHECIMENTOS NO ENSINO SUPERIOR

RILLARY ROSANE DE AGUIAR SIQUEIRA

FABIANA FERREIRA SILVA

Resumo

Este trabalho analisou o uso do aplicativo *Padlet* como uma ferramenta didático-pedagógica para a construção de murais eletrônicos no ensino superior. Trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa, classificada como descritiva e bibliográfica. O material utilizado foi o *software Padlet*, em sua versão gratuita, instrumento que possibilitou a construção e a socialização de conhecimentos. Os sujeitos da pesquisa foram graduandos matriculados na disciplina Processo Decisório no Curso de Bacharelado em Administração. Os dados coletados foram tratados com base na técnica de análise de conteúdo. Os resultados da pesquisa mostraram que o uso de metodologias ativas de aprendizagem no ensino superior, com o apoio de ferramentas tecnológicas, pode tornar o processo de ensino mais construtivo, dinâmico e interativo.

Palavras-chave: Metodologia Ativa de Aprendizagem. Mural Eletrônico. Ensino Superior.

1 INTRODUÇÃO

O processo de ensino e aprendizagem requer dos professores a vivência de diferentes métodos que possam promover a construção e a socialização de conhecimentos em diferentes momentos e lugares.

Nesse sentido, o presente trabalho analisou o uso de murais eletrônicos, especificamente, na disciplina Processo Decisório do Curso de Bacharelado em Administração. O mural eletrônico constitui um exemplo de metodologia ativa de aprendizagem que coloca os estudantes como protagonistas na construção do conhecimento. Um exemplo de mural eletrônico é o *Padlet*, um *software* que possibilita a produção e a socialização de conteúdo, além de promover o engajamento e a interação da turma nas postagens.

Segundo Monteiro, Costa e Bottentuit Júnior (2018), o *Padlet* é um aplicativo disponível na internet (<https://padlet.com>), por meio do qual é possível criar hiperdocumentos contendo texto, imagens, arquivos de áudio, vídeos, dentre outros. Rashid, Yunus e Wahi (2019) acrescentam que o *Padlet* permite visualizar várias respostas e promover a interação dos estudantes a partir de comentários sobre suas produções.

A escolha dessa ferramenta também se justifica por estar disponível em uma plataforma gratuita e intuitiva, que pode ser utilizada pelos estudantes em qualquer lugar e horário, especialmente quando vivenciamos situações que dificultam a mobilidade das pessoas, a exemplo de chuvas que provocam alagamentos e greves de rodoviários e metroviários na Região Metropolitana do Recife (RMR). Tal problemática constituiu a situação-problema que motivou o desenvolvimento do presente estudo.

Face ao exposto, o objetivo geral deste trabalho foi analisar o uso do *Padlet* em disciplinas do Curso de Bacharelado em Administração a fim de possibilitar a construção e a socialização de conhecimentos dos estudantes. Para tanto, foram delineados os seguintes objetivos específicos: a) conhecer a ferramenta *Padlet* utilizando seus recursos alinhados às competências esperadas nas disciplinas; b) criar murais eletrônicos dinâmicos possibilitando a construção e a socialização de conhecimentos dos estudantes de forma individual e coletiva.

Nas próximas seções são apresentados uma breve fundamentação teórica da pesquisa, os procedimentos metodológicos, os principais resultados e as considerações finais.

2 BREVE FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com o advento das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), a construção e a socialização de conhecimentos, especialmente, no contexto educacional também foram impactadas. Conhecer e saber utilizar os recursos tecnológicos de forma construtiva, interativa e crítica constitui mais um desafio para os profissionais da educação, os quais precisam saber lidar com as potencialidades e limitações dessas ferramentas que estão acessíveis na palma das mãos dos estudantes.

Nesse cenário, o *Padlet* também pode ser uma ferramenta de ensino e aprendizagem, permitindo a criação e a organização de conteúdo *online* por meio de murais dinâmicos e criativos, hiperligando textos, imagens, vídeos, áudios e *links* (MONTEIRO, 2020). Para esse autor, “o *padlet* apresenta características particulares que podem atuar de forma significativa no processo de aprendizagem e manter uma relação associativa com o perfil de uma geração de alunos que são conectados”. Em suas pesquisas, constatou-se que “a construção dos murais dinâmicos e criativos, produzidos a partir das hiperligações, desenvolve cinco habilidades e competências educacionais do Século XXI: conexão, curiosidade, colaboração, comunicação e multimídia” (idem, p. 01).

Considerando tais reflexões, o *Padlet* constitui uma ferramenta digital que pode contribuir com o processo de ensino e aprendizagem facilitando a construção e a socialização de conhecimentos de forma prática e interativa, especialmente, no ensino superior, conforme vivenciado nesta experiência, cuja metodologia, resultados e impactos são detalhados nas seções subsequentes.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Uma pesquisa de natureza qualitativa constitui uma estratégia metodológica quando se busca compreender determinado fenômeno em profundidade, não objetivando a generalização dos fatos, nem a quantificação dos dados.

Nesse âmbito, o material utilizado para o desenvolvimento desta pesquisa foi o *software Padlet*, em sua versão gratuita, visando à construção de um mural eletrônico no mês de junho de 2023.

Os sujeitos da pesquisa foram graduandos matriculados na disciplina Processo Decisório no Curso de Bacharelado em Administração de uma Instituição Federal de Ensino Superior (IFES) localizada em Recife-PE. Os dados coletados foram tratados com base na técnica de análise de conteúdo.

Por fim, ressalta-se que a proposição e o desenvolvimento do mural eletrônico no *Padlet*, contou com o apoio da monitora da disciplina para estimular a participação da turma e esclarecer possíveis dúvidas.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Antes da construção do mural eletrônico, a professora disponibilizou para a turma cinco arquivos (videoaula, *podcast*, mapa mental do assunto, slides e resumo dos pontos principais do texto feito pela monitora da disciplina), além de um arquivo (tutorial) com orientações para usar o *Padlet*.

As postagens do mural eletrônico precisavam considerar as seguintes instruções:



- Estudo prévio dos arquivos (texto, mapa mental, *podcast*, slides e resumo) disponibilizados sobre o tema Tomada de Decisão em Grupo;
- Visualização do tutorial sobre como utilizar o *Padlet*;
- Acesso ao Mural Eletrônico sobre o tema da aula que está sendo construído no *Padlet*;
- Leitura das postagens e comentários disponíveis no momento do acesso;

- Elaboração de duas postagens: a primeira consiste em uma contribuição à postagem de alguém por meio de um **comentário**. Essa contribuição pode ser um exemplo, uma reflexão, o compartilhamento de algum link ou arquivo sobre a postagem para enriquecer o debate. Os comentários devem ser respeitosos, inclusive, na apresentação de um ponto de vista diferente;

- Criação de uma segunda **postagem** no mural sobre algum aspecto do tema da aula que ainda não tenha sido abordado por algum colega. Dessa forma, é imprescindível ler todas as postagens disponíveis no momento da sua contribuição. Caso toda a parte teórica dos arquivos disponibilizados para estudo já tenha sido contemplada nas postagens, você pode adicionar algo novo ao mural sobre o assunto proveniente de pesquisas complementares, não esquecendo de mencionar a fonte;

- Importante: 1. A sua postagem deve conter um breve título e o seu nome (que vai aparecer automaticamente se tiver acessado o *Padlet* via contato de e-mail do Google, da Microsoft ou da Apple). Também é possível criar um cadastro simples no próprio *Padlet* para que apareça seu nome de usuário. Caso não deseje nenhuma dessas formas de login, pode postar o seu comentário lembrando de mencionar o seu nome; 2. O conteúdo da sua postagem deve ser objetivo e fundamentado no conteúdo da aula; 3. No campo do assunto, coloque a palavra principal da sua postagem; 4. Adicione uma imagem relacionada ao conteúdo da sua postagem para a publicação ficar mais interessante; 5. Releia a sua contribuição e clique em publicar;

- Agradecemos as suas contribuições ao nosso mural eletrônico sobre Tomada de Decisão em Grupo.

Figura 1. Orientações para participação e contribuição no Mural Eletrônico

Fonte: Dados da Disciplina (2023)

Essas orientações foram fundamentais para o alcance dos objetivos propostos e facilitaram a construção e a socialização de conhecimentos na turma, conforme pode ser visualizado na

Figura 2 (para garantir o anonimato dos participantes, seus nomes estão com uma tarja preta):



Figura 2. Recorte do mural eletrônico

Fonte: Dados da Disciplina
(2023)

Observa-se, na Figura 2, um recorte das postagens e comentários neste mural que teve mais de 40 contribuições. Face ao exposto, concluímos que nesta experiência o uso do *Padlet* em uma disciplina do ensino superior trouxe impactos positivos no processo de ensino e

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentre os impactos provenientes desta experiência, pode-se destacar, no âmbito institucional, a socialização de conhecimentos compartilhados em cursos voltados à formação continuada de professores que atuam no magistério superior.

Para a professora e monitora da disciplina, tal experiência possibilitou o conhecimento mais aprofundado de metodologias ativas que envolvem os estudantes na educação superior e tornam o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico. Tal experiência aumentou o repertório de ferramentas didático-pedagógicas que podem ser utilizadas para sistematizar e compartilhar os conhecimentos da turma. Quanto aos impactos para os estudantes, destaca-se o envolvimento na construção do mural, gerando aprendizagem por meio da construção de sínteses e do engajamento entre os participantes (curtidas e comentários nas postagens dos colegas).

Também é pertinente destacar as dificuldades enfrentadas para a construção do *Padlet*, dentre elas, a impossibilidade de construir os murais de forma síncrona uma vez que alguns estudantes têm limitações de equipamento (computador/celular) ou acesso à internet. Esse problema foi minimizado com a proposição de construirmos o mural de forma assíncrona, dando maior flexibilidade para os estudantes participarem.

Por fim, ressaltam-se como lições aprendidas que também é efetivo o uso de ferramentas lúdicas na educação superior podendo tornar o processo de ensino e aprendizagem mais construtivo, dinâmico e interativo.

REFERÊNCIAS

MONTEIRO, J. C. S.; COSTA, M. J. M.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. **App-learning hipertextual: repositórios virtuais de aprendizagem no Padlet**. In: 4º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning, 2018, Coimbra. Atas do 4º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning. Coimbra: Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX da Universidade de Coimbra - Coimbra, 2018. p. 216-225.

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, p. 01-11, jan./dez. 2020.

RASHID, A. A., YUNUS, M. M., & WAHI, W. **Using Padlet for Collaborative Writing among ESL Learners**. Creative Education, v.10, p. 610-620. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.4236/ce.2019.103044>. Acesso em: 08 jul. 2023.