



CRIAÇÃO DE UM MURAL INTERATIVO SOBRE O TEMA LIXO POR MEIO DO APLICATIVO *PADLET*

CREATION OF AN INTERACTIVE MURAL ON THE TOPIC OF GARBAGE THROUGH THE *PADLET* APPLICATION

ARTIGO

Mayara Rossi¹

Instituto Federal de Mato Grosso

E-mail: professoramayararossi@hotmail.com

RESUMO

A tecnologia está fortemente presente na sociedade atual, muitas áreas, como a educação, a segurança e a saúde podem ser amplamente beneficiadas pela tecnologia. Nesse sentido, o estudo em voga traz a reflexão sobre uso da tecnologia no ensino. Sendo seu objetivo demonstrar como é possível promover a aprendizagem dos estudantes do 4º. Ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de Juína-MT sobre o tema lixo e reciclagem de forma divertida e significativa por meio do uso da tecnologia, especificamente da plataforma *Padlet*. A metodologia da pesquisa se caracteriza como participante, de abordagem qualitativa, de natureza aplicada e explicativa no que tange ao seu objetivo. Para a coleta de dados utilizou-se um diário de bordo, gravações e fotografias. A análise dos resultados foi realizada por meio da análise de conteúdo. Como resultado da pesquisa a plataforma *Padlet* se mostrou como grande aliada para dinamizar as aulas, chamando a atenção dos estudantes para as mesmas, bem como o seu uso com objetivo educativo permitiu o desenvolvimento de habilidades importantes para o século XXI, como a criatividade e imaginação.

Descritores: Aulas Dinâmicas. Ensino e Aprendizagem. Mural Interativo. *Padlet*. Tecnologia Educacional.

ABSTRACT

Technology is strongly present in today's society, many areas such as education, security and health can be greatly benefited by technology. In this sense, the study in vogue brings reflection on the use of technology in teaching. Its objective is to demonstrate how it is possible to promote the learning of 4th grade students. Elementary School Year of a public school in Juína-MT on the subject of garbage and recycling in a fun and meaningful way through the use of technology, specifically the *Padlet* platform. The research methodology is characterized as participatory, with a qualitative approach, applied and explanatory in terms of its objective. For data collection, a logbook, recordings and photographs were used. The analysis of the results was carried out through content analysis. As a result of the research, the *Padlet* platform proved to be a great ally to streamline classes, drawing students' attention to them, as well as its use with an educational objective allowed the development of important skills for the 21st century, such as creativity and imagination.

Descriptors: Dynamic Classes. Teaching and learning. Interactive Wall. *Padlet*. Educational technology.

Editor deste número da RECS:
Dr. João Batista Lopes da Silva
Universidade do Estado de Mato Grosso
e-mail: revistaedu@unemat.br

1 INTRODUÇÃO

A sociedade atual está cada vez mais dependente da tecnologia, esta por sua vez é uma ferramenta intrínseca ligada à sociedade. Constantemente surgem produtos tecnológicos criados para auxiliar na rotina das pessoas, seja profissional ou pessoal, e a escola como parte do mundo não fica de fora disso.

Educação, saúde, segurança entre outras áreas, são diretamente beneficiadas pela tecnologia. Com sistemas mais eficientes de gestão da informação, é possível promover o bem-estar social e facilitar muitos processos que envolvem a sociedade.

Na educação, a tecnologia também pode ser utilizada como facilitadora do processo de ensino e aprendizagem e como forma de dinamizar as aulas. Moran (2013; 2015) enfatiza que o uso da tecnologia como ferramenta de ensino traz diversas possibilidades para os professores e para a educação de forma geral, facilitando o aprendizado e aumentando o interesse por parte dos alunos.

Sendo assim, este estudo traz a tecnologia, a plataforma *Padlet*, como meio para auxiliar no processo educativo de estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental. O objetivo da presente pesquisa foi demonstrar como é possível promover a aprendizagem dos estudantes do 4º. Ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de Juína-MT sobre o tema lixo e reciclagem de forma divertida e significativa por meio do uso da tecnologia, especificamente da plataforma *Padlet*.

Para tanto, a questão norteadora da investigação se constitui em: É possível promover aprendizagem divertida e significativa sobre o tema lixo e reciclagem a estudantes do 4º do Ensino Fundamental de uma escola pública em Juína-MT por meio da tecnologia, especificamente, pelo uso da plataforma *Padlet*?

2 METODOLOGIA

O presente estudo se estrutura metodologicamente para uma pesquisa participante, de caráter qualitativo, aplicada quanto a natureza e explicativa em se tratando de seus objetivos.

A pesquisa participante tem a finalidade de “observar fatos, situações e comportamentos que não ocorreriam ou que seriam alterados na presença de estranhos” (THIOLLENT, 1999, p. 83). Sendo uma forma de pesquisa que facilita a inserção do pesquisador no cotidiano habitual do grupo de pesquisados e permite a observação e participação, tanto do pesquisador no contexto, grupo ou cultura que está a estudar, quanto dos sujeitos que estão envolvidos no processo da pesquisa.

Segundo Bogdan e Biklen (1994, p. 67), na investigação qualitativa, “o objetivo principal do investigador é o de construir conhecimentos e não dar opinião sobre determinado contexto”. Ao realizar a investigação científica através do método qualitativo à luz do enfoque analítico histórico-cultural, não se investiga em razão de resultados, mas para construir e obter “a compreensão do comportamento a partir da perspectiva dos sujeitos da investigação”, correlacionado como contexto de que fazem parte (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 16).

Esta pesquisa, como já mencionado, quanto a natureza se classifica como pesquisa aplicada, pois de acordo com Silveira e Córdova (2009) objetiva produzir conhecimentos que possam ser aplicados na prática, com a finalidade de solucionar problemas específicos, envolvendo verdades e interesses locais. Por conseguinte, o objetivo tem caráter explicativo, assim salienta Gil (2008, p. 28) que “este é o tipo de pesquisa que mais aprofunda o conhecimento da realidade, porque explica a razão, o porquê das coisas”.

Em relação a coleta de dados, a mesma foi desenvolvida no mês de dezembro de 2021. Para tal utilizou-se um diário de bordo, onde a pesquisadora anotou todas as suas observações em campo. Bem como, fotografias das atividades, além da gravação de diversos momentos.

A pesquisa foi realizada em uma escola pública, na cidade de Juína-MT, com 13 estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental, sendo 10 meninas e 3 meninos, com idades entre 9 e 10 anos.

Para analisar os dados a metodologia escolhida foi a análise de conteúdo, que segundo Bardin (2016) é um conjunto de técnicas de análise de comunicações. A análise de conteúdo, em sua vertente qualitativa, parte de uma série de pressupostos, os quais, no exame

de um texto, servem de suporte para captar seu sentido simbólico. Este sentido nem sempre é manifesto e o seu significado não é único. Poderá ser focado em função de diferentes perspectivas.

A técnica da análise de conteúdo defendida por Bardin (2016) se estrutura em três fases: 1) pré-análise; 2) exploração do material, categorização ou codificação; 3) tratamento dos resultados, inferências e interpretação.

Ressalta-se que a pesquisa seguiu todos os critérios éticos que são exigidos para pesquisas que envolvem seres humanos e inclusive passou por apreciação do Comitê de Ética em Pesquisa. Sendo assim, a pesquisa passou pela apreciação do Comitê de Ética em Pesquisa, sendo aprovado em outubro de 2021, sob o nº do parecer: 5.070.144 e CAAE: 52322321.1.0000.5165.

Como os sujeitos envolvidos na pesquisa são menores de idade os pais ou responsáveis assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE, assim como uma Autorização de uso de imagem e voz, e os estudantes assinaram o Termo de Assentamento Livre e Esclarecido – TALE, garantindo assim aos participantes da pesquisa o respeito aos seus direitos. A diretora da escola assinou a Carta de Anuência, autorizando a realização da pesquisa no espaço escolar.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

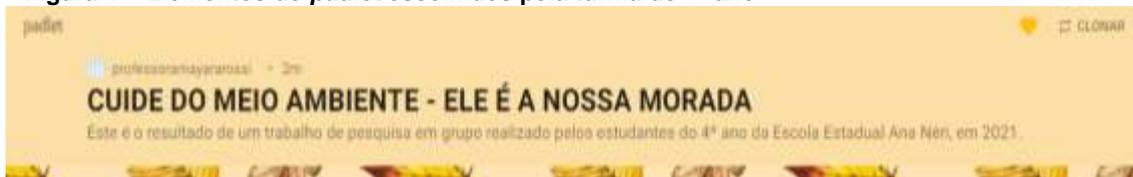
A atividade desenvolvida neste estudo consistiu na criação de mural interativo com uso de uma plataforma tecnológica denominada de *padlet* para publicar os resultados de um trabalho de pesquisa que foi desenvolvido anteriormente pelos estudantes. As crianças realizaram esse trabalho de pesquisa em casa. Funcionou como a metodologia ativa denominada “sala de aula invertida”, onde os estudantes tem contato com o conteúdo antes da aula. Após realizarem o referido trabalho, as crianças fizeram a apresentação oral do mesmo em sala de aula por meio de um seminário. Em sequência das apresentações houve momentos para discussões sobre os conteúdos apresentados, nas quais foram mediadas pela professora/pesquisadora. E, por último, os participantes fizeram a análise da pesquisa desenvolvida em casa, que resultou em um texto para publicação na plataforma *padlet*, que é o foco dessa investigação.

A intenção de se criar o mural interativo foi para inserir os resultados da pesquisa desenvolvida pelos estudantes na referida ferramenta. Essa ferramenta (*Padlet*) pode ser acessada via internet, portanto, ao publicar algo nela é possível compartilhar informações importantes com interessados sobre determinado tema.

A este respeito, na Base Nacional Comum Curricular está elencado ser imprescindível que os estudantes sejam progressivamente estimulados para a realização cooperativa de atividades investigativas, bem como no compartilhamento dos resultados dessas investigações (BRASIL, 2017).

Sobre a criação do mural, antes da inserção das informações nele os estudantes se reuniram junto à professora/pesquisadora para a escolha de um título e subtítulo, uma descrição da página e um papel de parede. Todos esses elementos podem ser visualizados nas Figuras 1 e 2.

Figura 1 – Elementos do *padlet* escolhidos pela turma do 4º ano



Fonte: Print screen de <https://padlet.com/professoramayrarossi/vhzejlp8ya03y1m1k>.

De acordo com o título escolhido pelas crianças percebe-se que as mesmas possuem a percepção de que o meio ambiente é a morada dos seres vivos e por isso precisamos cuidar dele. Em relação ao papel de parede, entre todas as opções disponíveis no aplicativo *padlet* os estudantes optaram pelo da Figura 2 representada abaixo, por se apresentar como o mais adequado para a temática abordada – meio ambiente - dado que traz elementos da natureza,

simbolizados pelos diferentes tipos de folhas espalhadas pela tela.

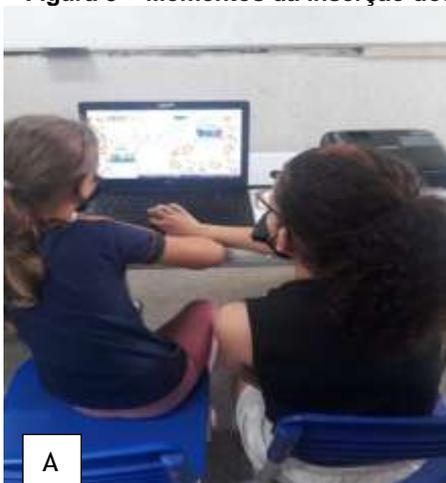
Figura 2 – Papel de parede do *padlet* escolhido pela turma do 4º ano



Fonte: *Print screen* de <https://padlet.com/professoramayararossi/vhzjlp8ya03y1m1k>.

Posterior à escolha coletiva dos elementos descritos acima, os estudantes tiveram acesso a um *notbook* para digitar os textos (resultados e análise do trabalho de pesquisa realizado em casa) na plataforma *padlet*. Devido à falta de recursos disponíveis na escola, não foi possível todos os estudantes desenvolverem ao mesmo tempo a atividade, por isso após um grupo terminar a tarefa passava a vez para o próximo grupo e assim sucessivamente. Nas Figuras 3A, 3B, 3C e 3D, a seguir tem-se episódios desta etapa.

Figura 3 – Momentos da inserção dos resultados da pesquisa no *padlet*



A



B



C



D

Fonte: dados coletados durante a pesquisa (2021).

Como pode ser observado nas Figuras 3A e 3D, apesar da disponibilidade de apenas

um único computador para todos, foi possível promover um momento coletivo por meio do uso do projetor (FIGURAS 3B e 3C). Optou-se, assim, por utilizar tal instrumento com o objetivo de que toda a turma pudesse acompanhar a inserção dos dados no *padlet* e em simultâneo participar da atividade com liberdade para opinar e dar ideias aos demais integrantes do grupo. Reforça-se que, para acessar e visualizar os dados postados no *padlet* basta clicar no *link*: <https://padlet.com/professoramayararossi/vhzjlp8ya03y1m1k>.

Importante ressaltar que as crianças ao transcreverem os dados para a ferramenta apresentaram em seus textos erros ortográficos e gramaticais. Todavia, antes de finalizar a postagem a professora/pesquisadora solicitou que elas revisassem o texto e tentassem encontrar esses erros. Ao sentirem dificuldades a professora entrevistou e auxiliou as mesmas nas correções necessárias, além de orientá-las a trocar algumas palavras mal colocadas por outras de mesmo significado. No momento da inserção dos dados cada grupo teve a oportunidade e a liberdade de escolher os elementos desejáveis para o *designer* de sua página, como as fotos, as cores e as formas para compor junto aos seus textos.

Ao término da prática a professora fez a seguinte pergunta aos estudantes: “Vocês gostaram da atividade com o uso do *padlet*? Por quê?”. Muitas foram às palavras proferidas pelas crianças de forma oral. Suas falas estão descritas no Quadro 1, que após análises emergiram-se cinco categorias.

Quadro 1 – Respostas dos estudantes sobre o uso do *padlet* em sala de aula

Categorias emergentes	Respostas dadas a pergunta da professora	Estudantes
Aprendizado	“Gostei sim, porque com o <i>padlet</i> eu gostei de saber mais sobre o lixo e também sei que vai ajudar as pessoas que vão ver o nosso trabalhinho”.	E3
Gosto por ferramentas tecnológicas	“Sim, porque foi legal, eu gostei e foi uma experiência boa, porque eu gosto de <i>notbook</i> e de celular, de coisas que tem internet”.	E8
	“Sim, amei, porque é legal, porque eu gosto muito de mexer no computador”.	E2
	“Sim, as teclas são muito divertidas para digitar”.	E12
Poder de escolha	“Sim, porque o jeito, a forma, o jeito de mudar as coisas e deixar do jeito que a gente quer é muito legal”.	E4
	“Sim, porque nesse aplicativo tem como escrever sua opinião e colocar cor e foto e o quadradinho que achar mais bonito e tal”.	E10
	“Gostei, porque tem muitas opções para escolher e é legal de usar e escolher”.	E7
	“Muito, porque o uso do <i>padlet</i> pode escolher as cores e as fotos para colocar na tela. Só que eu não achei tão fácil na hora de digitar o texto, porque eu não sabia onde ficava o ponto e a vírgula, mas mesmo assim foi muito legal”.	E6
Tecnologia e liberdade	“Claro que sim, porque tem muitas imagens legais, tem muitas cores, e é muito divertido mexer no computador, e é legal”.	E13
	“Sim, porque eu gostei de mexer com o computador e porque eu pude escolher cor e foto e digitar”.	E9
Inovação e diversidade	“Sim foi legal demais, porque eu nunca mexi antes e é legal mexer em um negócio diferente, é bem melhor que ficar copiando texto do quadro e esse APP é muito chique foi a coisa mais legal do mundo”.	E11
	“Eu gostei por causa que fazer a tarefa no computador é melhor que no caderno, não tem nem comparação. Os dedos da gente não doem e é divertido por demais”.	E5

Fonte: Elaborado pela autora de acordo com os dados coletados na pesquisa (2021).

Conforme Quadro 1, verifica-se que todos os estudantes, sem exceções, gostaram de utilizar o *padlet* durante a aula pelos mais variados motivos, por ter aprendido algo, por permitir escolher elementos diversos, por ser algo diferente das aulas tradicionais, por envolver a tecnologia, etc.

Na categoria “aprendizado”, E3 indagou que aprender mais sobre os conteúdos envolvendo o lixo foi um dos motivos por gostar da ferramenta e para além de sua aprendizagem outras pessoas também vão ter acesso ao trabalho e assim como ela aprender a respeito do tema.

Na categoria “gosto pela tecnologia”, E2, E8 e E12 mencionam que o uso do *padlet* foi agradável porque adoram mexer com ferramentas que envolvem tecnologias digitais.

Na categoria “poder de escolha” verifica-se comentários a respeito da liberdade de escolher as imagens, as cores e as formas desejáveis para a construção do mural, ou seja, liberdade para criar, como nas respostas de E4, E10, E7 e E6. Porém, a última discorreu que não achou tão fácil digitar, pois não sabia onde ficava a tecla de ponto e vírgula.

Na categoria “tecnologia e liberdade” E9 e E13 informam que gostaram de usar o *padlet* por dois motivos: por envolver o computador e por ser livre na hora de escolher os elementos para criação do mural interativo.

Na categoria “inovação e diversidade”, E11 enfatiza ser algo novo em sua rotina, diferente de aulas tradicionais e por isso gostou. Bem como, enfatiza que achou o recurso inovador, em sua fala “chique” por envolver a tecnologia. Nesta categoria também entra a fala de E5, percebendo-se que gosta de fazer as tarefas de um jeito diversificado em face às tarefas no caderno, ou seja, aprecia o novo.

Diante da experiência, das falas dos estudantes e da observação atenta da pesquisadora aos mesmos conclui-se que esta etapa foi capaz de despertar a curiosidade das crianças em relação à ferramenta *padlet*, bem como o interesse dos estudantes em participar da aula, onde se sentiram instigadas e motivadas ao usarem algo novo em sala de aula. De acordo com Zabala (2014) para que os estudantes vejam sentido no trabalho que irão realizar é necessário que seja interessante de fazê-lo.

Desse modo, é importante trazer diferentes métodos para as aulas, diversificando-as, saindo da monotonia e da rotina, como o uso de ferramentas que envolvem as tecnologias, pois elas facilitam a aprendizagem e libertam os estudantes “das tarefas mais penosas – as repetitivas – e nos permitem concentrar-nos nas atividades mais criativas, produtivas e fascinantes” (MORAN, 2013, p. 04).

As crianças de hoje nasceram em meio à cultura tecnológica e os professores necessitam se inserir no universo delas. A educação “não pode ignorar o que se passa no mundo. Ora, as novas tecnologias da informação e da comunicação [...] transformam espetacularmente não só nossas maneiras de comunicar, mas também de trabalhar, de decidir, de pensar” (PERRENOUD, 2000, p. 125). Ainda para Perrenoud (2000) não se poderia pensar hoje em uma pedagogia e uma didática sem estar consciente das transformações ocorridas pela tecnologia.

Embora a escola que possui uma boa infraestrutura e recursos à disposição traga muitos benefícios, mesmo em escolas sem tantas tecnologias é possível realizar atividades estimulantes, desenvolver projetos relevantes e significativos, ligados à comunidade, utilizando tecnologias simples como o celular (MORAN, 2015).

Ao fim da etapa 03 a professora trabalhou o conteúdo teórico por meio de uma aula expositiva dialogada, apoiada em livros e textos. Ressalta-se que os conteúdos não devem ser impostos aos estudantes, mas discutidos de forma dialógica e crítica, permitindo o desenvolvimento de uma consciência crítica, capaz de se posicionar face à realidade (OLIVEIRA, 2013).

A aula dialogada contribuiu significativamente no desenvolvimento dos conteúdos de aprendizagem, proporcionando efeitos positivos na compreensão do tema e conceitos estudados, bem como favoreceu o desenvolvimento da criticidade (BORGES; FARIAS; SOUZA, 2020).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos resultados da pesquisa é possível concluir que a plataforma utilizada dinamizou o processo de ensino e aprendizagem, bem como motivou os estudantes a participar das aulas, dado que foram instigados a isso por meio da referida ferramenta. Assim, verifica-se a necessidade do professor trazer para a sala de aula diferentes metodologias, assim como o uso da tecnologia, para sair da rotina escolar e facilitar a aprendizagem dos estudantes.

Viú-se que não é preciso tecnologias de última geração ou muitos recursos tecnológicos disponíveis na escola para que seja possível usar tecnologia em sala de aula. Basta um pouco de criatividade e imaginação, além de um bom planejamento para que este possa transformar a aula em uma experiência rica de aprendizagem, e ao mesmo tempo seja

algo divertido e significativo aos estudantes. A este exemplo, para a atividade desenvolvida foi utilizado apenas um único *notbook*.

Enfatiza-se, por fim, que não basta usar a tecnologia apenas para transmitir informações aos estudantes, mas usá-la como meio para tornar as crianças protagonistas de sua aprendizagem, e como forma de promover o seu desenvolvimento educacional.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Traduzido por Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2016.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari Knopp. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. 11. ed. Portugal: Porto Editora, 1994.

BORGES, Darling Katiuscia de Goes; FARIAS, Sidilene Aquino de; SOUZA, Katiuscia dos Santos de. Criticidade e responsabilidade socioambiental a partir da temática lixo urbano. **REnCiMa**, v. 11, n. 3, p. 159-175, 2020. Disponível em: <https://revistapos.cruzeirosul.edu.br/index.php/rencima/article/view/2468> . Acesso em: 10 dez. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas S. A., 2008.

MORAN, José. **Educação e Tecnologias: Mudar para valer!** Papyrus, 21. ed., p.12-14, 2013.

MORAN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergência Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens, v. 2. Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Sequência Didática Interativa no processo de formação de professores**. Petrópolis: Vozes, 2013.

PERRENOUD, Philippe. **10 Novas competências para ensinar - Convite à viagem**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. **Métodos de Pesquisa**. Unidade 2 – A pesquisa científica. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

THIOLLENT, Mitchel. Notas para o debate sobre pesquisa-ação. In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **Repensando a pesquisa participante**. São Paulo: Brasiliense, 1999.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Penso, 2014.

i Sobre autora:

Mayara Rossi (<https://orcid.org/0000-0002-9182-1888>)

Doutoranda em Educação em Ciências e Matemática pelo Instituto Federal de Goiás (IFG). Mestre em Ensino pelo Instituto Federal do Mato Grosso (IFMT). Especialista em Ensino de Ciências da Natureza e Matemática pelo Instituto Federal do Mato Grosso (IFMT). Especialista em Psicopedagogia Escolar e em Gestão Escolar, ambas pela Faculdade Venda Nova do Imigrante (FAVENI). É docente no Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT). Atua como revisora de vários periódicos científicos. Participa dos grupos de pesquisa STEAM (IFMT) e GEPEC (IFG).

Como citar este artigo:

ROSSI, Mayara.. Criação de um mural interativo sobre o tema lixo por meio do aplicativo *padlet*. **Revista Educação, Cultura e Sociedade**, vol. 13, n. 1, p. 109 – 116, 27ª Edição, 2023.

<https://periodicos.unemat.br/index.php/recs>

A **Revista Educação, Cultura e Sociedade** é uma publicação da Universidade do Estado de Mato Grosso, Brasil, iniciada em 2011 e avaliada pela CAPES.

Indexadores: DOAJ – REDIB – LATINDEX – LATINREV – DIADORIM –SUMARIOS.ORG – PERIÓDICOS CAPES – GOOGLE SCHOLAR