

PLATAFORMA PADLET E EDUCAÇÃO 5.0: RELATO DE EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA DE APRENDIZAGEM COLABORATIVA NO ENSINO SUPERIOR

Ana Clara Solon Rufino¹
Rosângela Araújo Darwich²

Resumo

O uso das tecnologias digitais na educação possibilita a aplicação das metodologias ativas, assim como a prática de currículos mais flexíveis e integrados, e a promoção da aprendizagem colaborativa, aspectos característicos da Educação 5.0, cuja finalidade destacável é o desenvolvimento holístico dos estudantes. O tema explorado neste artigo é a Plataforma Padlet como ferramenta didático-pedagógica no ensino superior e o objetivo do estudo é explorar o uso desta Plataforma como recurso didático para esta modalidade de ensino. A metodologia adotada foi a bibliográfica, com relato de experiência e a análise qualitativa dos dados, sob o eixo metodológico da análise do discurso. Os resultados do estudo apontaram que o Padlet como ferramenta didática, no ensino superior, tem se mostrado estratégia eficaz para enriquecer as práticas pedagógicas, promovendo a interatividade e o engajamento acadêmico, permitindo que educadores a incorporem em diferentes contextos educacionais, com registro da aprendizagem colaborativa. Isso levou à conclusão que esses achados podem contribuir para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais eficazes e inclusivas às reais necessidades acadêmicas dos cursos de Pedagogia.

Palavras-chave: Tecnologias digitais; Metodologias ativas; Educação 5.0; Práticas pedagógicas.

PADLET PLATFORM AND EDUCATION 5.0: REPORT ON A PEDAGOGICAL EXPERIENCE IN COLLABORATIVE LEARNING IN HIGHER EDUCATION

¹ Graduada em Artes Visuais e Tecnologia da Imagem pela Universidade da Amazônia desde 2007, Especialista em Metodologia do Ensino de Artes, em Arte-Educação e em Educação Especial e Inclusiva. Também graduada em Letras, Pedagoga, especialista em psicopedagogia (CENSUPEG). Integrante do grupo de pesquisa “Poesia no Dia a Dia: Grupos Vivenciais e Resiliência” (UNAMA). Doutoranda em Comunicação, Linguagens e Cultura pela Universidade da Amazônia (PPGCLC). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9366-003X>. E-mail: clara.solon@hotmail.com.

² Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Linguagens e Cultura (PPGCLC) e do curso de Psicologia da Universidade da Amazônia (UNAMA). Doutora em Psicologia: Teoria e Pesquisa do Comportamento (PPGTPC/UFPA) e especialista em Terapia Cognitivo-Comportamental (CENSUPEG), com estágio pós-doutoral na Universidade Protestante de Ciências Aplicadas de Freiburg, na Alemanha. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7325-9097>. E-mail: rosangeladarwich@yahoo.com.br.

Abstract

The use of digital technologies in education enables the application of active methodologies, as well as the practice of more flexible and integrated curricula and the promotion of collaborative learning, characteristic aspects of Education 5.0, whose main purpose is the holistic development of students. The theme explored in this article is the Padlet platform as a teaching tool in higher education, and the objective of the study is to explore the use of this platform as a teaching resource for this teaching modality. The methodology adopted was bibliographic, with experience reports and qualitative analysis of data, under the methodological axis of discourse analysis. And the results of the study indicated that Padlet as a didactic tool, in higher education, has proven to be an effective strategy to enrich pedagogical practices, promoting interactivity and academic engagement, allowing educators to incorporate it into different educational contexts, such as recording collaborative learning. This led to the conclusion that these findings can contribute to the development of more effective and inclusive pedagogical practices that meet the real academic needs of Pedagogy courses.

Keywords: Digital technologies; Active methodologies; Education 5.0; Pedagogical practices.

1 Introdução

De forma acelerada, o uso das tecnologias digitais está modificando os processos educativos ao provocar mudanças que refletem o engajamento de uma sociedade cada vez mais conectada. Nesse contexto, a Educação 5.0 aparece como proposta inovadora que além da inserção tecnológica nas práticas pedagógicas, privilegia a abordagem centrada no desenvolvimento holístico do estudante. Essa proposta de educação associa o uso de metodologias ativas, currículos flexíveis e práticas pedagógicas colaborativas, possibilitando o domínio técnico, assim como, o fortalecimento de competências socioemocionais.

Desde então, entre as várias ferramentas digitais disponíveis que se apresentam como recurso interativo capaz de dar suporte às práticas educacionais no ensino superior, destaca-se a Plataforma Padlet. De interface intuitiva e possibilidades colaborativas, o Padlet tem potencial para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, sobretudo, em áreas que exigem a criatividade e a expressividade. A aplicação desta ferramenta possibilita a construção de um ambiente digital integrado,

onde os professores e os estudantes criam e compartilham conhecimento em tempo real, promovendo a aprendizagem significativa e contextualizada.

A partir do questionamento de como o Padlet pode potencializar as experiências educativas integrando à Educação 5.0, este artigo tem como objetivo explorar o uso desta Plataforma como recurso didático para o ensino superior, a partir da abordagem bibliográfica, relato de experiência e análise qualitativa dos dados, subsidiada pela análise do discurso. Com isso, buscar-se-á compreender de que forma essa ferramenta contribui para a potencialização das práticas educativas, alinhando-se aos princípios da Educação 5.0. Isso feito como forma de oferecer subsídios para que pesquisadores e educadores possam identificar o repertório de estratégias pedagógicas digitais, ampliando a integração entre currículo, tecnologia e prática docente.

A hipótese levantada à questão elencada dá conta de que o Padlet como ferramenta intuitiva é de fácil aplicação e obtém condutas satisfatórias no que cabe à aprendizagem colaborativa dos estudantes do ensino superior. Isso defendido a partir da pesquisa que analisou os dados acerca dos tópicos: Tecnologias digitais e educação 5.0; Padlet e a aprendizagem colaborativa no ensino superior e Aprendizagem colaborativa: um relato de experiência.

2. Tecnologias Digitais e Educação 5.0

A Educação 5.0 é definida como a extensão do conceito de Educação 4.0, a qual enfatizou a integração das tecnologias digitais no processo do ensino-aprendizagem, com a finalidade de dar suporte aos estudantes para a 4ª Revolução Industrial (Araújo Filho *et al.*, 2022). Castells (2002, p. 69) definira que “O ciclo de realimentação entre a introdução de uma nova tecnologia, seus usos e seus desenvolvimentos em novos domínios tornam-se muito mais rápido no novo paradigma tecnológico”. Na mesma pegada, Martino (2014, p. 7) reiterou: “As mídias digitais, e o ambiente criado a partir de suas conexões, estão articulados com a vida humana – com o que ela tem de mais sublime e mais complexo”. Ao se referir a esse novo contexto, Jenkins (2015, p. 12) o

chamou de *Cultura da Convergência* e escreveu que ela “...nos mostra o próximo estágio da evolução, de *interativa* para *participativa*. Descreve o futuro das mídias e, por extensão, da cultura, de agora em diante”.

Por conta dessas inferências, admite-se pensar que o modelo de educação 5.0 vai mais adiante, ao compreender não somente as habilidades tecnológicas, mas a essas acrescentar elementos sociais e criativos, além de aspectos éticos com vistas ao desenvolvimento holístico. Acosta (2021) entende como desenvolvimento holístico a abordagem que considera o indivíduo em sua plenitude, integrando de maneira articulada dimensões físicas, emocionais, cognitivas, culturais, sociais e espirituais, partindo do princípio que o desenvolvimento humano ocorre de forma integrada, não fragmentada.

Sob a visão de Lemos (2023, p. 2), “As plataformas individuais e os seus ecossistemas constituem a infraestrutura da atual sociedade contemporânea”. Dentro dessa ordem, existe extenso conjunto de recursos com emprego de ferramentas computacionais para a promoção da automação de processos e a facilitação da comunicação e da interatividade. Entre estes destacam-se as tecnologias digitais que utilizam plataformas de ensino virtual; aplicações de colaboração; a realidade virtual (VR); a inteligência artificial (IA); a internet das coisas (IoT) e a realidade aumentada (AR), entre outras. Essas tecnologias digitais facilitam o acesso a fontes de informações, ferramentas de cocriação e plataformas para a comunicação e a apresentação de resultados. Ao se referir ao processo de cocriação, Jenkins (2015) o vê como um recurso para a expansão potencial do mercado global, reunindo colaboradores cuja participação conclama diferentes culturas de todas as partes do planeta.

Caracterizando, de maneira sucinta, cada um dos exemplos dados acima, é possível afirmar que a VR se trata da tecnologia que elabora ambientes digitais imersivos, possibilitando experiências de aprendizagem que simulam situações reais; a IA compreende sistemas e algoritmos capazes da realização de tarefas que sugerem inteligência humana, como tomada de decisões, aprendizado e análise de dados. Já a

IoT é a rede de dispositivos conectados que em comunicação trocam dados, promovendo a automação e interatividade em diferentes espaços educacionais. Por sua vez, a AR promove a combinação entre o mundo real e diferentes elementos digitais interativos, enriquecendo a aprendizagem com dados visuais complementares (Jesus *et al.*, 2024; Boza, Araujo, Tavares, 2023).

No que tange à Educação 5.0, como afirmam Araújo Filho *et al.* (2022), é a abordagem que associa essas tecnologias com o enfoque humano e emocional, com promoção da formação que integra a capacidade de resolução de problemas complexos. Por conseguinte, busca capacitar os estudantes para confrontarem os desafios globais de maneira inovadora e colaborativa, conservando valores fundamentais como a sustentabilidade e a ética. “Eles [os estudantes] desenvolvem uma ética baseada no compartilhamento, e não na sonegação de conhecimento; aprendem a distinguir entre conhecimento confiável e conhecimento descartável” (Jenkins, 2015, p. 194).

Nesse campo de aprendizagem, as tecnologias digitais cumprem papel estratégico na execução dos princípios da Educação 5.0, possibilitando ambientes de aprendizagem mais personalizáveis e interativos, onde se participa ativamente do processo educacional, desenvolvendo habilidades e descobertas. Essa associação de ferramentas, como a realidade virtual e a realidade aumentada, cria oportunidades para que os estudantes realizem experiências imersivas, o que possibilita a motivação e a compreensão de conceitos complexos. Jesus *et al.* (2024, p. 13) comentam que “A integração da Realidade Virtual (RV) e Realidade Aumentada (RA) no processo educacional tem sido explorada em diversos níveis de ensino, desde o fundamental até o superior, oferecendo experiências de aprendizagem enriquecidas e inovadoras”

Além disso, a Educação 5.0, com seus ambientes virtuais de aprendizagem, viabiliza o uso de metodologias ativas para que o estudante seja o sujeito do processo de aprendizagem. Dentro deste princípio, metodologias como a Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL), a sala de aula invertida e a Aprendizagem Baseada em

Projetos (ABP) surgem como modelos em que se formulam a integração das tecnologias digitais de maneira efetiva. A ABP, por exemplo, permite que grupos de aprendizes executem projetos que simulam desafios reais, desenvolvendo habilidades de pesquisa, colaboração e inovação. Já na sala de aula invertida, os estudantes garantem acesso ao conteúdo teórico por meio de plataformas digitais antecedendo as aulas presenciais, ocasião em que o tempo poderá ser convertido em debates e à aplicação prática das descobertas e do conhecimento.

Os ambientes virtuais de aprendizagem organizados em torno de plataformas, não agrupados enquanto estrutura única, mas amalgamados pelo projeto pedagógico dos cursos, constituem ambiência rica em possibilidade de diálogo com o conhecimento instituído, de construção de novos conhecimentos e culturas, e de ampliação de visão de mundo para todos os partícipes desses processos (Preto; Riccio, 2010, p. 13).

Um elemento fundamental na Educação 5.0 é a flexibilização do currículo, quando se passa a integrar áreas distintas do conhecimento e promover formação mais ampla e significativa. Nesse contexto, as tecnologias digitais criam ambientes de aprendizagem em que conteúdos interdisciplinares são aplicados de maneira integrada. Por exemplo, o uso de plataformas de ensino online que associam vários componentes curriculares, em um único projeto, pode conduzir à formação de aprendentes com conhecimentos mais estáveis e conectados à realidade (Preto; Riccio, 2010).

Essa flexibilidade curricular resulta em maior autonomia dos estudantes no momento de definição dos caminhos pessoais de aprendizagem, quando os conteúdos podem ser adequados de acordo com as áreas de interesse próprio. Nesse aspecto, com a utilização de tecnologias digitais é possível ofertar cursos e módulos adicionais que, além de complementarem a formação tradicional, estimulam a exploração de outros saberes.

O uso da tecnologia digital no processo educativo tem como um de seus objetivos integrá-la ao currículo escolar e acadêmico com vistas a preparar os estudantes para os desafios do mundo contemporâneo. Diante desse propósito, as normativas que regulamentam e orientam o uso de tecnologias digitais nas atividades de ensino são a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) e o Decreto nº 9.057/2017, que define a educação a distância (EaD). Também se destacam outras regulamentações específicas, como as normativas do Ministério da Educação (MEC) e relacionadas: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB); Lei nº 9.394/1996 a qual tipifica os princípios para a educação no Brasil e admite o uso de dispositivos tecnológicos em práticas pedagógicas, e ainda o Artigo 80 da LDB, especificamente, que compreende a modalidade de EAD, com incentivo ao desenvolvimento de tecnologias de educação.

Surgem, ainda, dentro do mesmo arcabouço o Decreto 9.057/2017 que regulamenta o Art. 80 da LDB e dá direcionamento aos critérios para a oferta de EAD no ensino básico e superior, com inserção da possibilidade de integração de tecnologias digitais; e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2022): documento normativo com orientação para o desenvolvimento de currículos e inserção, como indispensáveis para a capacitação dos estudantes no século XXI, das competências digitais.

Essa mesma BNCC (2022, p. 75) apresenta entre as tantas habilidades, como exemplo: “Dialogar em ambientes virtuais com segurança e respeito às diferenças culturais e pessoais, reconhecendo e denunciando atitudes abusivas”. Lembrando que para o alcance de tal habilidade, o estudante necessita desenvolver a competência emocional. Pois que, essa se trata do reconhecimento, compreensão, expressão, controle e gerenciamento das próprias emoções em diferentes contextos (Sampaio, Oliveira e Araújo, 2020).

Outro documento de aporte é a Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017, o qual estabelece as prerrogativas para a implementação da BNCC e ratifica a importância do uso das tecnologias digitais na educação básica e superior. Por fim,

surgem o parecer CNE/CP nº 5/2020 e a Resolução CNE/CP nº 2/2020, levados a público durante a pandemia de Covid-19, os quais determinam o uso de tecnologias digitais em substituição ao modelo presencial, temporariamente, naquela ocasião para dar prosseguimento ao ensino formal.

Por sua vez, a aprendizagem colaborativa constitui a dimensão essencial na Educação 5.0, pois que propõe a realização dos trabalhos em equipe e o conhecimento construído conjuntamente. Daí que as tecnologias digitais possibilitam a montagem de redes de colaboração, em que os aprendizes interagem com estudantes de diferentes regiões e culturas, além da tradicional interação com os colegas de classe. Sob essa perspectiva, Jenkins (2015, p. 338), comenta que “... a cultura da convergência está possibilitando novas formas de participação e colaboração”. Nessa prática, ferramentas como as plataformas de debates online, os aplicativos de videoconferência e os softwares de trabalho colaborativo propiciam a transcrição e troca de ideias, além da parceria na elaboração de projetos.

Por conseguinte, as comunidades virtuais e redes sociais de aprendizagem ampliam o campo de colaboração, fazendo com que os aprendentes troquem feedbacks, compartilhem experiências e trabalhem em soluções coletivas de problemas complexos. Este modelo auxilia no alcance de habilidades como a empatia, a comunicação eficaz e a capacidade de negociação, preparando os estudantes para desafios acadêmicos e, conseqüentemente, profissionais, sendo, como expõe Martino (2014, p. 7) “... quase um exercício de imaginação pensar o cotidiano sem a presença das mídias sociais”.

3. Padlet e aprendizagem colaborativa no Ensino Superior

O Padlet é uma plataforma digital online de comunicação e colaboração que funciona como quadro virtual. Ou seja, um mural interativo onde os usuários – em tempo real – organizam, coletam e compartilham conteúdos multimídia, a exemplo de

vídeos, links de textos, imagens e documentos. É largamente usada como ferramenta educacional e colaborativa, visto que permite grupos de pessoas (professores, estudantes, equipes de trabalho) criarem, comentarem e interagirem com informações de maneira dinâmica, visual e acessível de qualquer dispositivo conectado à internet (Silva, 2020; Monteiro, 2020; Oliveira, Galvão e Souza, 2024).

Quando da pandemia de Covid-19, a necessidade de adequação ao formato do ensino remoto impulsionou a aplicação de tecnologias digitais, fazendo com que o Padlet surgisse como uma das soluções viáveis para manter o processo formal de educação. A partir de então, a plataforma se destacou como ferramenta eficaz no ensino superior, com promoção da interação entre professores e estudantes e a possibilidade do exercício didático-pedagógico inovador.

Desde então, muitas foram as experiências em sala de aula ou remotamente (ensino remoto). Uma delas constitui um estudo de Marques (2022, p. 16), realizado em aulas de língua estrangeira no ensino superior, quando se criou no Padlet um mercado online para os acadêmicos postarem chamadas fictícias de compra e venda de materiais diversos. “O Padlet foi utilizado por permitir que os alunos [postassem] diferentes textos de forma anônima e [lessem] as produções dos colegas em um mesmo mural, sem que os estudantes se [sentissem] envergonhados por possíveis erros”.

Um exemplo representativo focado nessa ferramenta é o trabalho de (Monteiro, 2020, p. 3), cujo objetivo foi apontar “potencialidades do *Padlet* enquanto novo modelo de organização de conteúdo hipertextual”. Este autor afirma que o Padlet permite a organização e criação de conteúdo online a partir de murais criativos e dinâmicos com o uso de imagens, vídeos, hiperligação de textos, áudios e *links*, considerando-o como uma potencialidade enquanto modelo de organização.

Outro exemplo significativo foi apresentado por Oliveira *et al.* (2020). Neste trabalho, o Padlet surgiu como mural virtual para a postagem de conteúdos voltados ao curso de Medicina, admitindo que os acadêmicos acessassem materiais de maneira interativa e organizada. Os autores destacam que “A plataforma permite anexar os

conteúdos teóricos, as dúvidas e as atividades extras, além dos *podcasts* e das webconferências” (Oliveira *et al.*, 2020, p. 2). Dessa forma, mesmo diante das limitações impostas pelo isolamento social, durante a Covid-19, a plataforma contribuiu para a continuidade da aprendizagem sobre anamnese (entrevista estruturada entre o profissional de saúde e o paciente) como tema de estudo, promovendo a interação e o engajamento entre os participantes.

A flexibilidade do Padlet permite sua aplicação em diversas áreas do conhecimento, adaptando-se às especificidades de cada componente curricular, seja no ensino superior ou em outras modalidades. No ensino de línguas, como no exemplo dado, a plataforma pode ser utilizada para promover a escrita colaborativa, avaliações formativas e discussões em grupo. No ensino de ciências da saúde, outro exemplo aqui observado, facilita a organização de casos clínicos e materiais de estudo, ou ainda permite a congregação de diferentes conteúdos como modelo de organização de conteúdo hipertextual, na área do jornalismo acadêmico.

Neste trabalho, apresento, em forma de relato de experiência, o uso desse recurso como instrumento didático-pedagógico para o curso de Pedagogia.

4. Aprendizagem colaborativa: um relato de experiência

No contexto brasileiro, muitas pesquisas têm explorado como o Padlet pode ser integrado às práticas educacionais para a promoção das metodologias ativas de aprendizagem, sob o argumento de que “...o conhecimento é construído socialmente, na interação entre pessoas e não pela transferência do professor para o aluno”, “podendo haver dinâmicas e resultados de aprendizagem diferentes para cada contexto...” (Torres; Irala, 2008, p. 61-65).

4.1. Relato de Experiência

Sob as mesmas argumentações, a atividade acadêmica a qual mediei com o uso do Padlet teve como objetivo contribuir para a formação de estudantes do curso de

Pedagogia de uma instituição privada de ensino superior, localizada na região metropolitana de Belém, Estado do Pará. O estudo, de natureza qualitativa, envolveu vinte estudantes de graduação e os resultados demonstraram efetiva colaboração no uso desse recurso digital e na mediação do conhecimento. Tais acessos evidenciaram as possibilidades de interação proporcionada pelo Padlet ao permitir aos acadêmicos a apresentação de respostas críticas e reflexivas, demonstrando que a ferramenta contribui para a aprendizagem de forma eficaz.

De início, houve alguma resistência por parte dos acadêmicos em relação às postagens, pois julgavam que a plataforma era pouco intuitiva. Todavia, conforme surgiram as colaborações e comentários acerca destas, as narrativas se mostraram naturalmente inclinadas a determinados temas, mais que a outros. Exemplo disso, foi em relação aos comentários em torno do conceito de afetividade de Henry Wallon³, quando ocorreram discordâncias em relação ao estágio de vida em que uma criança da escola pública, em relação a outra de escola privada, amadurece, do ponto de vista cognitivo. De tal modo, demonstrando suas contradições e resistências acerca de determinado assunto, campo aberto à ressignificação.

Essa experiência também ilustra o uso dessa ferramenta para promover a aprendizagem colaborativa, visto que os acadêmicos a utilizaram para debater e refletir sobre aspectos relacionados aos vários conteúdos expostos na plataforma, sendo este o maior desafio, dada a ausência de procedimentos semelhantes nas modalidades de ensino anteriores. Essa prática envolveu a postagem de comentários, imagens e vídeos relacionados a esses conteúdos, fomentando a interação e a construção coletiva do conhecimento.

O Padlet como recurso visual alternativo com suporte do *PowerPoint* na organização de seminários avaliativos também foi uma das atividades praticadas na plataforma. Nessa ocasião, o Padlet potencializou a educação 5.0 por meio da aplicação

³ Para Henri Wallon, a afetividade é uma dimensão central e constitutiva do desenvolvimento humano, indissociável da cognição e da motricidade (Wallon, 2017).

de metodologias ativas, por se tratar de uma ferramenta colaborativa, online e gratuita, visto que promoveu a autonomia e a interação dos acadêmicos para a criação e organização simultânea de conteúdos por meio de murais dinâmicos e criativos. Ademais, sua compatibilidade com diversos formatos de arquivos e a disponibilidade de diferentes *layouts* permitiu que os estudantes organizassem ideias e interagissem com as informações de maneira mais eficaz.

A figura de número 1, a seguir, é o registro do panorama geral das postagens iniciais da disciplina Psicologia da Educação e do Desenvolvimento.

Figura 1: Mural digital do Padlet para disciplina do curso de Pedagogia



Fonte: Acervo pessoal (2024)

O uso do Padlet obteve destaque na aplicação da disciplina como recurso didático-pedagógico, visto que se trata de uma ferramenta dinâmica e versátil, a qual promoveu a interação e a colaboração entre os acadêmicos e a professora. Por meio de murais digitais personalizáveis, ele possibilitou a organização de conteúdos, atividades e ideias visualmente atrativas e intuitivas. Isso porque o Padlet pode ser

usado para desenvolver atividades interativas, como mapas conceituais, linhas do tempo e galerias de trabalhos, com incentivo à criatividade e ao protagonismo acadêmicos. A plataforma também foi útil como espaço de debates, compartilhamento de referências bibliográficas, construção coletiva de projetos e desenvolvimento de estratégias colaborativas de aprendizado, como destacam Torres e Irala (2008).

5. Metodologia

A análise do discurso, aplicada como eixo metodológico para este estudo, possibilitou a investigação da construção de sentidos nas práticas discursivas. Esta análise pôde ser usada para compreender as formas como os sujeitos envolvidos (estudantes do curso de Pedagogia) produzem, reproduzem e transformam sentidos relacionados às suas experiências, desafios e demandas acadêmicas a partir de suas postagens no mural virtual do Padlet.

Baseada em Bakhtin (2008), a análise permitiu desvelar os processos ideológicos e as formações discursivas que sustentaram as narrativas no contexto das postagens, assim como explorar de que modo as narrativas sociais e institucionais moldaram as percepções e as práticas relacionadas ao ensino-aprendizagem dos acadêmicos, a partir do que foi possível identificar os discursos predominantes que configuravam as identidades e os papéis firmados por eles como sujeitos da própria aprendizagem. Pôde-se também analisar as contradições e resistências refletidas nos discursos desses estudantes em relação às práticas de regência da disciplina, assim como investigar como suas experiências acadêmicas foram representadas e ressignificadas.

Essa abordagem metodológica também iluminou possibilidades de transformação e empoderamento para os sujeitos pesquisados, o que facilitou a avaliação da aplicação do Padlet como recurso didático para a disciplina. Em consequência disso, os achados podem contribuir para o desenvolvimento de práticas

pedagógicas mais eficazes e inclusivas às reais necessidades de acadêmicos dos cursos de Pedagogia.

O relato de experiência, outra ação metodológica componente deste estudo, trata-se da modalidade de produção científica que se caracterizou pela descrição reflexiva e crítica de minhas vivências em sala de aula, com vistas a compartilhar aprendizados, desafios e soluções encontrados em situações de aprendizagem. A construção do relato se deu segundo os procedimentos metodológicos que garantem coerência, clareza e validade da narrativa (Severino, 2016).

Como orienta esse mesmo autor, o propósito do relato se iniciou com a proposta de utilização do Padlet como recurso pedagógico para exposição da disciplina Psicologia da Educação e do Desenvolvimento, sob o ponto de vista da Educação 5.0 e da aprendizagem colaborativa. Por conseguinte, contextualizei os elementos da pesquisa a partir de revisão bibliográfica para melhor compreensão e embasamento teórico da experiência. Isso foi feito para tornar evidente a práxis teórica, como define Demo (2011), com destaque para a importância do rigor metodológico diante da subjetividade que envolveu esse recurso metodológico.

Consequentemente, foi dada atenção à organização textual, com apresentação da introdução, desenvolvimento e conclusão. Na introdução, apresentei o objetivo do relato e a relevância para a área em questão, destacando o contexto em que a experiência foi vivenciada. No desenvolvimento, conforme Lakatos e Marconi (2003), descrevi de maneira sistemática os procedimentos adotados, com detalhe das ações realizadas, os recursos utilizados e os desafios enfrentados.

Para validação da experiência, busquei a articulação entre o relato e a literatura existente, posto que, conforme Triviños (2011), essa articulação fundamenta o relato, assim como permite que ele seja compreendido e aplicado em outros contextos. Na conclusão do texto, procurei evidenciar as contribuições para a prática acadêmica, os aprendizados adquiridos e os resultados obtidos. Por conseguinte, destaco que, apesar do caráter subjetivo, este relato de experiência foi construído sob o rigor científico,

destacando-se a clareza na descrição, o uso de referências adequadas e a reflexão crítica, temas indispensáveis para que o faça reconhecido como contribuição relevante à produção de conhecimento, segundo Severino (2016).

6. Revisão da literatura

A integração de tecnologias digitais ao ensino superior tem sido foco de diversas pesquisas, sobretudo com o surgimento da Educação 5.0, que apresenta um modelo educacional mais humano e centrado nas necessidades contemporâneas. Nesse cenário, a plataforma Padlet se destaca como ferramenta inovadora, haja vista facilitar a aprendizagem colaborativa e promover a organização hipertextual do conhecimento.

Dentro dessa ordem, Monteiro (2020), com o artigo “PADLET: um novo modelo de organização de conteúdo hipertextual”, contribuiu para a elaboração deste estudo a partir da discussão sobre como o Padlet oferece um modelo de organização de conteúdo hipertextual que transforma a maneira como professores e estudantes interagem com as informações. Assinala este autor que essa ferramenta possibilita a criação de murais virtuais dinâmicos onde vídeos, textos e imagens, entre outros formatos multimodais, podem ser compartilhados e organizados de forma intuitiva.

Torres e Irala (2008) enfatizam que a aprendizagem colaborativa não é apenas uma metodologia, mas um processo que espelha a complexidade das redes sociais e cognitivas nas quais os sujeitos estão inseridos. Logo, a Plataforma Padlet, ao facilitar a construção coletiva de saberes, exemplifica a teoria apresentada pelos autores, criando espaços de interação onde os estudantes são coautores do conhecimento.

A Educação 5.0, focalizada neste artigo, surge como um paradigma que associa humanismo, tecnologia e sustentabilidade, com promoção do aprendizado que transcende as fronteiras da sala de aula tradicional (Araújo Filho *et al.*, 2022). E, no contexto da Educação 5.0, o humanismo se configura como a centralidade da pessoa em processos educativos integrados à tecnologia. Algo que Domingues (2003)

denomina “humanização das tecnologias”, ao se referir às artes no século XXI, ao observar que a produção artística em harmonia com os recursos tecnológicos, revela os aspectos humanos das tecnologias.

Essa abordagem defende que inteligência artificial, inovações digitais e ambientes imersivos só apresentam sentido quando orientados para a criatividade, a ética, a colaboração, o bem-estar e a formação integral dos estudantes. Assim, a Educação 5.0 articula tecnologia e sensibilidade humana para promover aprendizagem significativa e desenvolvimento socioemocional, enfatizando sustentabilidade – sobretudo quando da coautoria – empatia e protagonismo como pilares para a construção de futuros mais inclusivos (Monteiro, 2020; Araújo Filho *et al.*, 2022).

A convergência de mídias, escrita por Jenkins (2015), outra obra que contribui ao aporte teórico deste trabalho, reforça a ideia de que ferramentas como o Padlet são mais que simples suportes tecnológicos. Elas compreendem espaços culturais que promovem o engajamento ativo e a produção colaborativa, visto que a capacidade da plataforma de integrar vários formatos de conteúdo reflete a dinâmica de convergência cultural, em que os usuários consomem, criam e compartilham informações.

A Educação 5.0, ao ser associada ao Padlet, como escrito neste artigo, representa evolução significativa no processo de ensino-aprendizagem no ensino superior. Essa plataforma promove a interatividade e a colaboração, alinhando-se às demandas da sociedade em rede definida por Castells (2002) e ao conceito de convergência cultural apontado por Jenkins (2015).

7. Resultados e discussão

Um dos resultados aqui apurados dá conta de que o propósito de compreender como o Padlet contribui para a potencialização das práticas educativas – sobretudo à aprendizagem colaborativa – alinhando-se aos princípios da Educação 5.0, oferece subsídios para que pesquisadores e educadores possam ampliar o repertório de

estratégias pedagógicas digitais, ampliando a integração entre currículo, tecnologia e prática docente no ensino superior.

Outro aspecto apontado, infere que o Padlet potencializa experiências educativas quando associado à Educação 5.0, posto que sua interface acessível e a possibilidade de integração com diversas mídias a torna poderosa aliada na construção de práticas pedagógicas inovadoras e inclusivas, especialmente para o curso de Pedagogia, segundo os dados aqui levantados.

8. Considerações finais

A Educação 5.0, com seu foco em um desenvolvimento holístico, ao associar competências técnicas e humanas encontra nas tecnologias digitais uma parceria fundamental. Por meio da aplicação de metodologias ativas, currículos flexíveis e integrados, e o incentivo à aprendizagem colaborativa é possível promover uma educação que prepare os acadêmicos para o mercado de trabalho, da mesma maneira que para a vida em sociedade. Dessa forma, as tecnologias digitais tornam-se não somente ferramentas, mas pilares para a construção de uma educação mais criativa, inclusiva e consequentemente, mais humana.

O estudo bibliográfico aliado aos exemplos práticos de uso do Padlet, como recurso didático-pedagógico, aqui desenvolvido, corrobora o relato da experiência sobre a aplicação dessa plataforma integrada ao ensino superior. Tal aplicação tem se mostrado uma estratégia eficaz para o enriquecimento das práticas pedagógicas no curso de Pedagogia, ministrado pela autora deste artigo, promovendo o engajamento, a colaboração e a interatividade dos acadêmicos. A intuitividade no uso e a versatilidade da plataforma permitem que os professores a incorporem em diferentes contextos educacionais, contribuindo para a construção de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo.

No relato de experiência, a prática de uso do Padlet evidenciou que a atuação desta ferramenta, como facilitadora da aprendizagem colaborativa, proporciona um espaço virtual em que é possível construir o conhecimento de forma conjunta, interagir e compartilhar informações. Sua interface intuitiva e a possibilidade de uso de diversos formatos de mídia tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico e engajador. Além disso, o uso do Padlet está alinhado às diretrizes educacionais brasileiras que recomendam a integração de tecnologias digitais ao processo de aprendizagem, com a promoção de práticas pedagógicas inovadoras que atendem às demandas contemporâneas da educação formal de todos os níveis.

Referências

ACOSTA, Alberto. **O BEM VIVER**: uma oportunidade para imaginar outros mundos, Trad. Tadeu Bretas. 6ª reimpressão. São Paulo: Editora Elefante, 2021.

ARAÚJO FILHO, P. M. de; ALMEIDA, Will R. M.; MARTINS, Ernane R.; NERES, Raimundo L.; BASTOS FILHO, Othon C. **Educação 5.0**: Volume 1. São Luís: Editora Pascal, 2022.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR – BNCC, 2022 – **Computação**: complementação a BNCC. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/anexo_parecer_cneceb_n_2_2022_bncc_computacao.pdf. Acesso: 12.12.2025.

BOZA, Danúbia de Medeiros Bezerra; ARAUJO, Humberto Xavier de; TAVARES, Fabiano Medeiros. Internet das coisas (IOT) aplicada à educação – um estudo experimental com protótipo e estudantes autistas. **Humanidade & Inovação**. Tocantins, 2023. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/8805>. Acesso: 20.11.2024.

BRASIL. **Lei nº 9.394/1996**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso: 18.01.2025.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**: abril de 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso: 18.01.2025.

BRASIL. **Decreto nº 9.057/2017**. Regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/decreto/d9057.htm. Acesso: 18.01.2025.

BRASIL. **Parecer CNE/CP nº 5/2020**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/content/article/33371-cne-conselho-nacional-de-educacao/85201-parecer-cp-2020>. Acesso: 18.01.2025.

BRASIL. **Resolução CNE/CP nº 2/2020**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/pec-g/33371-cne-conselho-nacional-de-educacao/90831-resolucoes-cp-2021>. Acesso: 18.01.2025.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em redes**. Vol. I. Trad. Roneide Venâncio Majer. 6ª edição revisada e ampliada. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

DEMO, Pedro. **Metodologia científica em ciências sociais**. São Paulo: Atlas, 2011.

DOMINGUES, Diana. A Humanização das Tecnologias pela Arte. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2015.

JESUS, Everaldo Antônio; AMARAL; Fábio Formiga; FORIGA, Marai Vanderlene Feitos de Souza; SOUZA, Jussara Feitosa. Realidade virtual e aumenta no processo educacional. **Revista Amor Mundi, Santo Ângelo**. V.5, n5, p. 23-25, 2024. Disponível em: <https://journal.editorametrics.com.br/index.php/amormundi/article/view/468>. Acesso: 20.11.2024.

LEMOS, André Luiz Martins. O Futuro da Sociedade de Plataformas no Brasil. **Intercom, Rev. Bras. Ciênc. Comum**. São Paulo, v. 46, e2023115, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/interc/a/DFmdM36cqQYBTBJL4Q77gNR/>. Acesso: 10.11.2024.

MARQUES, L. S. A sala de aula invertida no Ensino Superior: uma experiência nas aulas de língua alemã. *Pandaemonium*, São Paulo, v. 25, n. 47, set.-dez. 2022, p. 13-36. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pg/a/FxNpxqfWbnmn5YGNybyBk4n/>. Acesso: 18.01.2025.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes, redes**. Petrópolis-RJ: Vozes, 2014.

MONTEIRO. *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. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/encantar/article/view/9077>. Acesso: 18.01.2025.

OLIVEIRA, C. A. *et al.* O Ensino da Anamnese Assistido por Tecnologias Digitais durante a Pandemia de Covid-19. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 44, n. 1, e044, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbem/a/9VCdCPpP3NR4SznYkrh9qCD/>. Acesso: 18.01.2025

OLIVEIRA, Ercilene do N. S. de; GALVÃO, Lawrence M.; SOUZA, Ana Cláudia R. de. O uso do aplicativo padlet como recurso pedagógico digital para mediar a aprendizagem no ensino tecnológico. **Revista Contexto & Educação**. Editora Unijuí. ISSN 2179-1309. Ano 39. nº 121, 2024. Disponível em: <https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/view/13754>. Acesso: 10.11.2024.

PRETTO, Nelson De Luca; RICCIO, Nícia Cristina Rocha. A formação continuada de professores universitários e os ambientes virtuais de aprendizagem. **Educ. Rev.** [online]. 2010, n. 37, pp. 153-169. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0104-40602010000200010&script=sci_abstract. Acesso: 10.11.2024.

SAMPAIO, Joana; OLIVEIRA, Íris M.; ARAÚJO, Alexandra M. Competência emocional como recurso para o envolvimento de adolescentes na escola. **Centro de Estudos Filosóficos e Humanísticos** – Universidade Católica Portuguesa. Disponível em: <https://repositorio.ucp.pt/bitstreams/9f9c4a13-235e-4fed-92bd-db25e0da4272/download>. Acesso: 13.12.2025.

SILVA, Jean Carlos da. *PADLET: um novo modelo de organização de conteúdo hipertextual*. v. 2 (2020): jan./dez. 2020 Publicação contínua. **Revista Encantar**. Universidade do Estado da Bahia. Disponível em:

https://www.revistas.uneb.br/index.php/encantar/article/view/9077?utm_source=chatgpt.com. Acesso: 12.12.2025.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 24ª ed. São Paulo: Cortez, 2016.

TORRES, Patrícia Lupion; IRALA, Esrom Adriano F. Aprendizagem Colaborativa: Teoria e Prática. In: **Complexidade: Redes e Conexões na Produção do Conhecimento**. SENAR-PR, 2008. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4514719/mod_folder/content/0/Aprendizagem-colaborativa.pdf. Acesso: 18.01.2025.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 2011.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. Tradução: Ana Maria Bessa. São Paulo: Martins Fontes, 2017.

Submetido: 26/1/2025

Aceito: 17/12/2025