

PADLET COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM

Data de aceite: 01/02/2024

Rosemeri Cristiane Griep da Fonseca

Universidade do Estado de Mato Grosso,
Mestrado Profissional em Educação
Inclusiva
Sinop – Mato Grosso
<http://lattes.cnpq.br/4576372052458327>

Solange Amorim Ozório Melo

Universidade do Estado de Mato Grosso,
Mestrado Profissional em Educação
Inclusiva
Sinop – Mato Grosso
<http://lattes.cnpq.br/1756285759241754>

Elisangela Dias Brugnara

Universidade do Estado de Mato
Grosso, Faculdade de Ciências Exatas e
Tecnológicas
Sinop – Mato Grosso
<http://lattes.cnpq.br/0730600349059222>

Maria Angélica Dornelles Dias

Universidade do Estado de Mato Grosso,
Faculdade de Educação e Linguagem
Sinop – Mato Grosso
<http://lattes.cnpq.br/9773111188155719>

com deficiência, garantindo sua participação e aprendizagem. O *Padlet* é um exemplo de ferramenta que pode ser usada na sala de aula para promover a interação, colaboração e inclusão dos estudantes. Neste viés, o objetivo deste estudo foi avaliar como o uso dessa plataforma digital poderia melhorar a participação dos alunos e promover a realização das atividades propostas, nesse caso, a criação de cordéis. Pois por meio do uso do *Padlet*, os estudantes podem compartilhar ideias, textos, imagens e vídeos, estimulando a criatividade e a participação de todos. A partir da revisão teórica, contextualizou-se o papel das tecnologias digitais na sociedade contemporânea e na educação inclusiva, buscando discutir sobre a importância no processo da educação inclusiva. No que diz respeito aos procedimentos metodológicos a pesquisa se caracteriza por ser uma pesquisa qualitativa, sendo um estudo de caso, como ferramenta para a coleta dos dados utilizamos da observação, entrevista e anotações no diário de aula. Os dados da pesquisa indicam que é essencial considerar as necessidades e demandas dos estudantes, respeitando as diferenças e oferecendo estratégias de ensino compatíveis com as condições de

RESUMO: As tecnologias desempenham um papel importante, fornecendo recursos e ferramentas para a inclusão de estudantes

aprendizagem. E que o *Padlet*, pode ser um aliado ao processo educativo e promover a participação ativa dos estudantes.

PALAVRAS-CHAVE: *Padlet*. Tecnologia Digital. Aprendizagem. Inclusão. Educação.

PADLET AS A LEARNING RESOURCE

ABSTRACT: Technologies play an important role, providing resources and tools for the inclusion of students with disabilities, ensuring their participation and learning. Padlet is an example of a tool that can be used in the classroom to promote student interaction, collaboration and inclusion. In this sense, the objective of this study was to evaluate how the use of this digital platform could improve student participation and promote the completion of the proposed activities, in this case the creation of channels. Using Padlet, students can share ideas, texts, images and videos, thus stimulating everyone's creativity and participation. From the theoretical review, the role of digital technologies in contemporary society and inclusive education was contextualized, seeking to discuss the importance in the process of inclusive education. As for the methodological procedures, the research is characterized by being a qualitative research, being a case study, as a data collection instrument we used observation, interviews and notes in the class diary. The research data indicate that it is essential to consider the needs and demands of students, respecting differences and proposing teaching strategies compatible with learning conditions. And that Padlet can be an ally in the educational process and promote the active participation of students..

KEYWORDS: Digital Technology. Learning. Inclusion. Education.

INTRODUÇÃO

A cultura digital e a cibercultura estão presentes na sociedade contemporânea, trazendo novas possibilidades e desafios. Percebe-se que as tecnologias digitais estão presentes em todos os aspectos da vida das pessoas, desempenhando um papel fundamental nas interações sociais, na comunicação, no transporte, na formação e em outras áreas.

As tecnologias digitais estão cada vez mais presentes e imbricadas a educação moderna, pois permitem conectar os estudantes com os saberes e a cultura digital, agregando valor, oportunizando várias formas de aprendizagem e enriquecendo o processo de aprender.

Mas para que isso se efetive é necessário realizar um planejamento que envolva o conhecimento sobre a temática que será abordada com criatividade e conhecimento dos recursos tecnológicos adequados para a utilização destes na educação.

Conforme estudos realizados com referência em diversos autores como: Sboglio (2020), Lemos (2002), Lapa, Lacerda e Coelho (2020), entre outros, observamos a importância da fluência digital e a necessidade de desenvolver competências nesse âmbito, mesmo diante da falta de recursos.

Destacamos, a relevância das tecnologias assistivas na inclusão de pessoas com deficiência, e que o Padlet pode ser utilizado como uma tecnologia assistiva, pela gama de possibilidades de acesso e uso no desenvolvimento escolar dos estudantes com deficiência, que pode ser utilizado para desobstruir barreiras e garantir a participação e permanência dos mesmos na escola.

Nesse contexto a pesquisa traz como objetivo de avaliar como o uso dessa plataforma digital poderia melhorar a participação dos alunos e promover a realização das atividades propostas, nesse caso, a criação de cordéis, sendo caracterizada com uma pesquisa qualitativa e um estudo de caso, realizado uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental com a utilização do recurso digital *Padlet*. O *Padlet* é um recurso virtual de compartilhamento e organização de ideias, destacando sua capacidade de promover a inclusão educacional e a participação ativa dos alunos. Observamos com as atividades realizadas que a integração das práticas presenciais com as tecnologias digitais em rede, amplia os processos educativos para além da sala de aula, trazendo benefícios para o processo de ensino e aprendizagem.

O papel das tecnologias digitais na sociedade contemporânea e na educação inclusiva

Nota-se que as tecnologias digitais estão presentes no cotidiano das pessoas devido ao seu papel fundamental de possibilitar interações nas redes sociais, comunicações via aplicativos como *WhatsApp*, *Instagram* e *TikTok*. Também, essas tecnologias se tornam práticas no uso de meio de transporte via aplicativo Uber, nas plataformas de formações, nas interações professor aluno dentre outros usos da *web* como meio de comunicação e interação.

As tecnologias digitais estão integradas em smartphones, iphones, celulares, notebooks, tablets, computadores conectados à Internet. Elas podem ser usadas por gestores, professores, estudantes, membros da família dentre outros integrantes da comunidade escolar. Dentre as várias possibilidades de uso destacamos: para ter acesso às informações, construir e divulgar projetos, compartilhar conteúdos programáticos, dados, divulgar documentários, conversar, tirar dúvidas, fazer divulgações, participar de debates, e demais interações sociais. O uso contínuo contribui para que a escrita se aprimore, a leitura seja praticada, e nesta perspectiva o conhecimento seja desenvolvido nas diferentes práticas escolares ou em sociedade.

Segundo Lemos (2002), em seu texto “Cibercultura: Alguns pontos para compreender a nossa época”, a cibercultura é um fenômeno que transformou a maneira como nos relacionamos, nos comunicamos e até mesmo como construímos nossa identidade. Ele destaca que a cultura digital trouxe consigo uma série de novas possibilidades e desafios, como a conectividade global, a produção colaborativa de conteúdo e a necessidade de

repensar o conceito de privacidade. Lemos argumenta que entender a cibercultura é essencial para compreendermos a sociedade contemporânea e as transformações que estamos vivendo.

A tecnologia hoje usada como meio de efetivar formação dos sujeitos enquanto receptores e produtores de conhecimentos, tem tornado mais acessível a comunicação. Os sujeitos se capacitam e se desenvolvem com as interações efetuadas. Lapa, Lacerda e Coelho (2020) nos afirmam que essa é a base fundamental para estarem presentes na cultura digital como sujeitos ativos, em ação emancipadora e transformadora na sociedade. A educação tem um novo desafio de conectar os estudantes com os saberes e a cultura digital de forma que venha agregar valores, otimizar o tempo e fazer mediações nas interações com utilização de meios tecnológicos.

Com efeito, tanto a *web* pode adentrar na escola como a escola pode adentrar na *web* se houver recursos adequados de interação, mesmo que de maneira simplificada. Serão necessários planejamentos, criatividade e conhecimento para a escolha dos temas além das escolhas das ferramentas apropriadas para uso dos recursos na coletividade ou na individualidade. Martín-Barbero (2014), nos diz que o novo estatuto da mutação sociotécnica que hoje desafia o sistema educativo é o surgimento de “outra sociabilidade” e “outra sensibilidade” que as tecnologias ajudam a engendrar na sociedade contemporânea.

Essas tecnologias são transformadoras da sociedade que produz e consome, que se comunica, manifestam fluxo narrativo, produz cultura digital com apropriação, conexão e possível emancipação dos sujeitos que opinam, escolhem, refletem, fazem trocas, informam e são informados. Martín-Barbero, (2014) afirma que há um movimento na direção de um modelo mais participativo de cultura, onde o sujeito não é mais visto como mero consumidor de mensagem, mas como aquele que a molda e reconfigura enquanto consome. Os sujeitos modificam e reconfiguram as formas da cultura digital e apresentam linguagens para fazer conexões e interações.

Nota-se que os elementos da cultura digital, são das mais variadas formas, e se renovam com frequência, constituindo uma interação simbiótica. As experiências humanas são atravessadas pelas tecnologias e a nova cultura é posta. Os aplicativos, *websites*, chats, plataformas, aulas online, vídeos, são interações e mediações que otimizam tempo, lugar/espço e conhecimento e fazem parte dessa cultura. Não há como negar de que é cultura, é vivência. Silva e Lima (2018) consideram que mesmo diante da falta de recursos, é necessário o desenvolvimento de fluência digital que promova o surgimento e o aprimoramento de competências, onde exista um olhar para o entorno e a percepção de oportunidades educacionais e profissionais advindas com as tecnologias digitais.

Faria, Vieira e Martins (2021) trazem a reflexão de que a inclusão, que se deve dar por ações e também por meios, pode ser facilitada por tecnologias se estas se inter-relacionarem com a função social da escola, em favor dos estudantes. Os recursos tecnológicos constituem ferramentas importantes na mediação da aprendizagem de

estudantes com deficiência e podem ser usadas também para desobstruir barreiras, garantir a participação e consequentemente a permanência na escola. As condições de acesso são melhoradas quando são escolhidas as ferramentas apropriadas.

A educação torna-se significativa quando vai de encontro as necessidades e demandas dos estudantes. As diferenças devem ser levadas em contas no sentido de respeitar os limites, desobstruir barreira e oportunizar condições de aprendizagem para todos os estudantes a fim de que haja participação efetiva. A efetiva participação do estudante na escola inclusiva traz implícito a necessidade de propor estratégias de ensino compatíveis com as condições de aprendizagem desses estudantes.

Para Candau, (2014) se a escola está imersa em processos culturais globalizantes e de uso massivo de TDIC, esse fato a vincula à necessidade de tratar os artefatos tecnológicos digitais e seus usos como objetos de estudo e de suporte para ensinar/aprender. A tecnologias digitais são ferramentas inovadoras para educadores e gestores que se desafiam a ensinar e inspirar pessoas a transformar os processos de ensino em fazeres prazerosos.

Pensando na prática escolar inclusiva, integradora que possibilita a participação efetiva de todos envolvidos no processo de ensino aprendizagem, buscamos uma ferramenta para exemplificar a facilidade de promover inovações no contexto escolar envolvendo os estudantes, em práticas na e fora da escola, conforme corroboram: Santos, Ribeiro, e Carvalho (2021):

Novas práticas de aprender ensinar em rede potencializam a formação por meio do diálogo, a autoria coletiva e a partilha de sentidos em múltiplas linguagens e mídias. Essas formas de aprender e relacionar-se com os outros, nos inspiram a repensar a educação em tempos de cibercultura, e nos dão fundamentos e metodologias para uma Educação Online.

Conforme destacamos, existe um novo universo na sociedade e a educação é parte estrutural na formação dos indivíduos, neste contexto a importância dos artefatos culturais no contexto educacional, pois eles possibilitam aos professores a produção e cocriação de conhecimento em rede. Essa valorização dos potenciais comunicacionais e pedagógicos dos artefatos culturais é fundamental para a formação de professores e para a adaptação da educação na atualidade, sendo que uma ‘avalanche’ de novos desafios da sociedade digitalizada, são apresentados com frequência. Sendo necessário considerar a integração das práticas presenciais com as tecnologias digitais em rede, ampliando assim os processos educativos para além da sala de aula.

Nesse contexto, o professor precisa se atualizar e se preparar para o processo de ensino e aprendizagem em que a mediação pedagógica se faz necessária para a cibercultura. Segundo Moran (2013), para se adaptar a essa nova realidade, é fundamental que o professor se aproprie de métodos didáticos atualizados, que incluam o uso de tecnologias como ferramentas de aprendizagem. Através do uso dessas tecnologias, o

professor pode promover interações e potencializar os conhecimentos dos novos saberes junto aos estudantes.

As novas tecnologias, como dispositivos móveis, computadores e acesso à internet, oferecem inúmeras possibilidades de aprendizagem, como acesso a informações em tempo real, comunicação instantânea e colaboração em projetos online. Tardif (2014), ressalta da importância do papel do professor como mediador do conhecimento ainda é fundamental nesse contexto. O professor precisa ter domínio técnico das tecnologias, mas também precisa desenvolver habilidades pedagógicas para integrar o uso das tecnologias de forma significativa e eficiente em suas práticas de ensino. Envolve planejar e desenvolver atividades que promovam a participação ativa dos alunos, o trabalho colaborativo e a produção de conhecimento autônomo.

Além disso, o professor deve estar atento às questões éticas e de segurança no uso das tecnologias. É importante orientar aos estudantes sobre o uso responsável e crítico das informações encontradas na internet, a fim de desenvolver habilidades de pesquisa e seleção de fontes confiáveis. Os processos formativos com o uso de tecnologias podem não só proporcionar a autoaprendizagem, como também a interatividade e a aprendizagem colaborativa por meio das interfaces dos ambientes virtuais de aprendizagem, promovendo a troca de conhecimentos entre os participantes. Portanto, estas ferramentas, quando bem utilizadas e compreendidas por alunos e professores, se torna uma forma de educação completa e inovadora. Neste contexto, Mota, Machado e Crispim (2017), afirmam que o padlet é uma ferramenta, um mural interativo, no qual permite que os alunos postem textos, imagens, vídeos entre outros recursos que auxiliam e facilitam o processo de ensino-aprendizagem.

Um recurso e diversas possibilidades

O *Padlet* é uma ferramenta online, que pode ser utilizada como recurso de desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes nos diferentes conteúdos programáticos, assim como nas diferentes turmas e até mesmo na formação de professores. No contexto, exemplificaremos neste trabalho, com estudantes do 5º ano de uma escola estadual, na cidade de Sinop/MT, realizando a produção de cordéis, promovendo habilidades de leitura e escrita, além de favorecer a educação inclusiva.

Primeiramente, o *Padlet* permite que os estudantes compartilhem textos, imagens e vídeos de forma colaborativa em um mural virtual. Essa interação e colaboração entre os alunos proporciona um ambiente propício para o desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita e comunicação, já que eles podem compartilhar seus cordéis, comentar e trocar informações sobre os trabalhos produzidos no mural virtual.

Além disso, o recurso também pode ser utilizado para a produção dos cordéis de forma inclusiva. Ele oferece recursos de acessibilidade, como ajuste de tamanho de fonte,

tradução automática para diferentes idiomas, leitor de tela e opção de inserir legendas em vídeos, o que possibilita a participação de alunos com necessidades especiais que constituem o público alvo da educação especial inclusiva ou não.

Através do uso do mesmo, os estudantes podem explorar diversos temas para a produção de seus cordéis, como lendas regionais, fatos históricos, personagens populares, entre outros. Durante o processo de criação, os alunos podem pesquisar, ler diferentes fontes, organizar as informações, criar inclusive roteiros de histórias em cordéis e escrever de forma criativa, estimulando o pensamento crítico e criativo.

O uso do *Padlet* também permite que os estudantes recebam feedbacks, como curtidas e comentários dos colegas e do professor de forma rápida e eficiente, promovendo a melhoria contínua dos seus trabalhos. Além disso, é possível compartilhar os cordéis com familiares e comunidade, ampliando a divulgação e valorização da cultura regional.

Para utiliza-lo como recurso educacional, é importante que o professor faça uma introdução sobre a ferramenta, explicando como ela funciona e quais são os objetivos da atividade. O professor pode propor temas e oferecer sugestões de ideias para a criação dos cordéis, além de fornecer orientações sobre a estrutura e linguagem característica do gênero.

Durante a utilização do *Padlet*, o professor também pode fazer intervenções, fornece dicas e corrigir possíveis erros ortográficos, incentivando os alunos a ampliarem suas habilidades de leitura e escrita, bem como o uso do dicionário online, que possibilita a correção os textos e possibilidades de rima para produção de poemas.

Essa ferramenta está disponível na web de forma virtual, online e gratuito. Ela mostra as produções de forma atrativa, lúdica capaz de dinamiza a atuação tanto do estudante quanto do professor. É um recurso criativo que desperta interesse e estimula o pensamento, a curiosidade, a criação e efetiva a comunicação entre os pares.

Com o uso do *padlet* o professor trabalha com temas diversos e obtém a participação dos estudantes, proporcionando interação, socialização, comunicação e desenvolvimento da linguagem. É uma ferramenta colaborativa, contribui com a divulgação de ambientes virtual de aprendizagem, constituindo-se em recursos tecnológicos a serem usados na sala de aula e nas formações de professores, sendo uma ferramenta que pode ser considerada, multiplicadora de conhecimentos, pois facilita o compartilhamento de todos envolvidos.

As composições apresentadas de forma atrativa, num painel, organizado de maneira a permitir a participação dos sujeitos nas produções acrescidas no mural virtual. As interações são por meio de curtidas, comentários, avaliações e compartilhamento para visualização ou edição. Neste viés, o *Padlet* é uma ferramenta virtual de compartilhamento e organização de ideias, que pode ser utilizado para colaboração e interação entre usuários. No âmbito da tecnologia assistiva, o termo se refere a recursos e dispositivos utilizados por pessoas com deficiência para auxiliar em suas necessidades e atividades diárias.

Coll (2010), destaca o papel das tecnologias inclusivas, incluindo plataformas como o *Padlet*, na promoção da inclusão educacional, o que favorece a aprendizagem com utilização de recursos criativos. Ele menciona (p. 78) que:

“As tecnologias digitais, como o *Padlet*, podem ser aliadas no processo educativo, diversificando as estratégias de ensino, proporcionando recursos adaptados ao perfil de cada aluno, e estimulando a interação e a colaboração entre estudantes, permitindo assim maior independência e participação ativa”.

Desta forma, ao utilizar o *Padlet* como forma de tecnologia assistiva, acreditamos que essa ferramenta pode contribuir para a inclusão de pessoas com deficiência, permitindo-lhes ampliar suas habilidades e participar ativamente das atividades educacionais.

Vale ressaltar que cada vez mais faz-se necessário o uso da tecnologia em todos os espaços incluindo a sala de aula. Os estudantes em sua maioria estão conectados recebendo e absorvendo um volume enorme de informações. Há informações verdadeiras e as fakes news. Eles devem ser ensinados a reconhecer as informações reais e as informações que não representam a realidade consideradas. Esse treino do reconhecimento e avaliação precisa ser compartilhado e mediado, o que na maioria das vezes esse conhecimento é passado para os estudantes pelo professor. Há de se considerar a importância do treino destes aspectos de reconhecimento, diante do volume de informações disponíveis na web para o estudante e demais navegadores.

O uso do *Padlet* no contexto escolar: uma experiência com alunos do 5^a ano

Nossa experiência de ensino realizada em uma sala de aula de 5^o ano, utilizando o *Padlet* como ferramenta digital para engajar todos os estudantes, independentemente de suas dificuldades ou defasagens de aprendizado. O objetivo do estudo foi avaliar como o uso dessa plataforma digital poderia melhorar a participação dos alunos e promover a realização das atividades propostas, nesse caso, a criação de cordéis. Além disso, também foi explorada a integração da xilogravura, feita presencialmente pelos alunos.

Essa plataforma foi escolhida devido à sua facilidade de uso e capacidade de estimular a interação entre os estudantes. Foram postados vídeos explicativos e exemplos de cordéis para fornecer referências e incentivar a criatividade dos alunos. A xilogravura foi realizada presencialmente e adicionada como anexo ao texto de cada aluno no *Padlet*.

Os resultados demonstraram que o uso do *Padlet* como recurso digital foi eficiente em promover a participação de todos os estudantes, mesmo aqueles com defasagens de aprendizado, neste trabalho não haviam estudantes com deficiência, porém alguns estudantes com possíveis transtornos em avaliação psicológica. A plataforma permitiu que os alunos postassem suas atividades de forma individual, mostrando seus cordéis e anexando a xilogravura desenvolvida durante as aulas presenciais. A interação entre os estudantes também foi observada nas discussões e comentários na plataforma, demonstrando um envolvimento significativo nas atividades propostas.

A experiência demonstrou que o uso do *Padlet* proporcionou igualdade de participação dos alunos, ao permitir que cada um pudesse expor suas produções de forma individual. Além disso, a plataforma facilitou o acesso a materiais de apoio, como vídeos explicativos e exemplos de cordéis, que auxiliaram os estudantes em suas criações. A integração da xilogravura também acrescentou uma dimensão visual às produções dos alunos, enriquecendo suas experiências artísticas.

Desta maneira, consideramos que a utilização dessa ferramenta digital na sala de aula do 5º ano proporcionou um ambiente inclusivo, no qual todos os alunos puderam participar ativamente das atividades propostas. O acesso fácil a materiais explicativos e exemplos de cordéis contribuiu para a aprendizagem e estimulou a criatividade dos estudantes. A xilogravura agregou um componente visual às produções dos alunos, enriquecendo a experiência artística. Essa experiência evidencia a relevância do uso de ferramentas digitais no contexto educacional, como uma maneira de promover a participação de todos os alunos, superar dificuldades de aprendizado e fomentar a criatividade.

Caminhos metodológicos da pesquisa

Este estudo se caracteriza pela metodologia de abordagem qualitativa, tendo em vista que não haverá necessidade de quantificar os dados de forma estatística. Pretende-se identificar as práticas pedagógicas utilizando tecnologias digitais, o *Padlet*, e analisar as contribuições dessas práticas pedagógicas para com as aprendizagens dos estudantes e analisar a relação professor aluno e conhecimento. A pesquisa qualitativa se propõe a descrever o contexto em que será feita a investigação.

Esta é uma pesquisa qualitativa, que busca compreender e interpretar os fenômenos estudados de forma mais aprofundada, e Oliveira et al. (2020) nos diz que na pesquisa são utilizadas quando o pesquisador pretende identificar, analisar e interpretar, percepções e entendimentos diversos sobre questões relevantes, que necessitam para sua melhor compreensão, muito mais do que uma mera análise estatística, descritiva, dos dados coletados durante o processo de investigação. Sobre o estudo de caso Fonseca (2002) nos afirma que:

Um estudo de caso pode ser caracterizado como um estudo de uma entidade bem definida como um programa, uma instituição, um sistema educativo, uma pessoa, ou uma unidade social. Visa conhecer em profundidade o como e o porquê de uma determinada situação que se supõe ser única em muitos aspectos, procurando descobrir o que há nela de mais essencial e característico.

A pesquisa se caracteriza por ser um estudo de caso, pois aborda uma turma do 5º Ao do Ensino Fundamental, com 28 estudantes matriculados. Foram disponibilizadas atividades através de *Padlet*, em que o professor da turma orientou os estudantes para atuação e criação do mural virtual.

Segundo Stake (2010, p. 451), “o estudo de caso é uma pesquisa empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro do seu contexto real de vida, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos”.

Para realizarmos a coleta de dados utilizamos como recurso a observação participante que é amplamente utilizada em estudos de caso.

As atividades foram propostas com o uso da Apostila do Material estruturado oferecido pelo Governo do Estado de Mato Grosso. Após a introdução do gênero cordel, foi solicitado aos estudantes que criassem um cordel, conforme as orientações do material, muitos não conseguiram realizar a atividade. Após esta experiência, de um resultado insatisfatório de produções, mudamos a metodologia de ensino e oportunizamos a inserção das tecnologias digitais. Escolhemos o *Padlet*, devido ser um recurso digital que permite a criação de murais virtuais, nos quais professores e alunos, podem adicionar ou escrever notas, imagens, vídeos, links e outros tipos de arquivos. Uma ferramenta que estimula a colaboração, a criatividade e o pensamento crítico.

Além disso, a plataforma digital também ofereceu recursos adicionais, como sugestões de palavras e rimas, que auxiliaram os alunos na criação de seus cordéis. Isso contribuiu para um melhor aprendizado e compreensão dos elementos do gênero literário.

A coleta de dados também envolveu entrevistas semiestruturadas com os alunos, buscando compreender suas percepções e experiências em relação ao uso do *Padlet* na criação dos cordéis. Além disso, foram analisadas as atividades desenvolvidas pelos estudantes utilizando este recurso digital.

Para a análise dos dados e avaliação, evidenciamos as produções realizadas e a participação dos estudantes durante a realização das atividades, a observação, as anotações nos diários de aula e as entrevistas. Para registro das atividades desenvolvidas em sala de aula foi realizada uma avaliação conforme participação e por rubrica, referente ao desenvolvimento da atividade, também foi realizada uma autoavaliação com comentários e avaliações das atividades. Para finalizar nossa pesquisa, os resultados foram interpretados à luz dos referenciais teóricos sobre cultura digital, tecnologias digitais na educação e inclusão educacional. Foram feitas reflexões e discussões a partir dos dados coletados, buscando apontar contribuições e limitações do uso do *Padlet* como recurso virtual na educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos estudos e experiência realizados, podemos concluir que as tecnologias digitais desempenham um papel fundamental na sociedade contemporânea e na educação inclusiva. Elas estão presentes no cotidiano das pessoas, proporcionando interações sociais, acesso a informações, construção e divulgação de projetos, entre outros usos. A cibercultura transformou a maneira como nos relacionamos e nos comunicamos, ampliando as possibilidades e desafios da conectividade global.

No contexto educacional, as tecnologias digitais têm a capacidade de tornar a aprendizagem mais acessível e significativa. Elas permitem a conexão dos estudantes com os saberes e a cultura digital, contribuindo para o desenvolvimento do conhecimento. A integração adequada das tecnologias digitais na educação inclusiva possibilita desobstruir barreiras, promover a participação efetiva dos estudantes e garantir a igualdade de acesso.

Neste sentido, destacamos a importância do planejamento e da escolha adequada das ferramentas tecnológicas para aprimorar as práticas educativas. As tecnologias digitais, como o *Padlet*, podem ser aliadas ao processo educativo, diversificando as estratégias de ensino, estimulando a interação e a colaboração entre os estudantes, e promovendo a inclusão de pessoas com deficiência.

Neste estudo que objetivou avaliar como o uso dessa plataforma digital poderia melhorar a participação dos alunos e promover a realização das atividades propostas, nesse caso, a criação de cordéis. Analisamos e constatamos que a experiência com o uso do Padlet em uma sala de aula de 5º ano, evidenciou que essa ferramenta digital foi eficiente em promover a participação de todos os estudantes. Ela permitiu que cada aluno pudesse expor suas produções de forma individual, incentivando a criatividade e o engajamento nas atividades propostas. Além disso, o acesso facilitado a materiais de apoio e a integração da xilogravura enriqueceram a aprendizagem e tornaram a experiência mais significativa. Os resultados mostraram que o uso da plataforma digital aumentou significativamente a participação dos alunos, bem como a qualidade das criações. Os estudantes que utilizaram a plataforma demonstraram maior engajamento e entusiasmo na realização das atividades, além de uma maior facilidade em expressar sua criatividade.

Portanto, é fundamental reconhecer a importância das tecnologias digitais na sociedade contemporânea e na educação inclusiva. Elas oferecem oportunidades de interação, acesso ao conhecimento e desenvolvimento de competências, ampliando as possibilidades de desenvolvimentos de todos envolvidos no processo educacional. Consideramos que o uso de plataformas digitais pode ser apresentado como uma estratégia eficaz para melhorar a participação dos estudantes e promover a realização de atividades criativas, como a criação de cordéis. Essas plataformas oferecem recursos adicionais que facilitam o processo de aprendizado e incentivam a expressão da criatividade dos estudantes.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental>

CANDAU, V. M. F. **Ser professor/a hoje: novos confrontos entre saberes, culturas e práticas**. Educação, Porto Alegre, v. 37, n. 1, p. 33-41, jan./abr. 2014.

COLL, César. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**, Porto Alegre, Artmed, 2010.

FARIA, Arlete Vilela de. VIEIRA, Estela Aparecida Oliveira. MARTINS, Ronei Ximenes. **Educação Especial Inclusiva: uso de Recursos Educacionais Digitais nas Salas Multifuncionais**. Revista Educação Especial. v. 34. Santa Maria RGS. 2021 Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/>;

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

LEMOS, André, **Cibercultura – tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2002.

MARCON, Karina; MALAGGI, Vitor. **(Re)Pensar Os Processos Educativos Escolares Sob O Olhar Da Inclusão Digital**. Informática na Educação: Série de Livros da CEIE-SBC. Disponível em: <https://ieducacao.ceie-br.org/inclusao-digital/>. Acesso em: 26/06/2023.

MARTÍN-BARBERO, J. **A comunicação na educação**. São Paulo: Contexto, 2014.

MAXI/Ensino Fundamental/ Anos Iniciais/ 5 ano/ Caderno 4 /obra coletiva – 2 Edição; São Paulo: Somos sistemas de Ensino, 2023.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007. 174p.

MOTA, Karine Matos. MACHADO, Thallyanna Paiva Pessanha. CRISPIM, Rayane Paes dos Santos Crispim. **Padlet no contexto educacional: uma experiência de formação tecnológica de professores**. Revista Redin. v. 6 N° 1. Outubro, 2017.

OLIVEIRA, G. S.; CUNHA, A. M. O.; CORDEIRO, E. M.; SAAD, N. S. **Grupo Focal: uma técnica de coleta de dados numa investigação qualitativa?**. In: Cadernos da Fucamp, UNIFUCAMP, v.19, n.41, p.1-13, Monte Carmelo, MG, 2020.

PIMENTEL, Mariano (Org.). **Informática na Educação: fundamentos e práticas**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. (Série Informática na Educação CEIE-SBC, v.1) Disponível online: <<https://ieducacao.ceie-br.org/educacaoonline/>>. Acesso em: 26/10/2023.

SANTOS, Rosemary; RIBEIRO, Mayra R.F., CARVALHO, Felipe S.P. **Educação Online: aprender ensinar em rede**. In: SANTOS, Edméa O.; SAMPAIO, Fábio F.;

SBOGLIO, Renata de Oliveira. **Letramento digital é massa!**, São Paulo, Editora:Appris Editora, 2020.

SILVA, Patrícia Grasel da. LIMA, Dione Sousa de. **PADLET como ambiente virtual de aprendizagem na formação de profissionais da educação**. Renote. V. 16 N° 1, julho, 2018.

STAKE, R. **Estudos de caso em pesquisa e avaliação educacional**. Educação e seleção, n.7, p. 5-14, 2013.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2014.