

Uso do ambiente interativo *Padlet* no Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio: Um relato de experiência

Danilo Giacobbo¹, Odair Moreira de Souza²

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná (IFPR)
Quedas do Iguaçu, PR, Brasil.

² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná (IFPR)
Cascavel, PR, Brasil.

`danilo.giacobbo@ifpr.edu.br, odair.desouza@ifpr.edu.br`

Abstract. *This paper presents an experience report on the use of the Padlet tool in the courses Fundamentals of Informatics, Database Systems, and Mobile Application Development within a Technical High School program in Informatics at Federal Institute of Paraná (IFPR), Quedas do Iguaçu Campus, Brazil, involving 113 students. The tool was applied in activities using different formats (timeline, grid, and map), promoting collaborative content creation and sharing. The evaluation results indicated high student acceptance, with positive perceptions regarding content reinforcement and increased classroom interaction. The findings suggest that, when supported by appropriate pedagogical planning and minimum infrastructure conditions, Padlet can serve as an effective resource to foster active learning practices and make the teaching and learning process more dynamic and motivating.*

Resumo. *Este artigo apresenta um relato de experiência sobre o uso da ferramenta Padlet nos componentes curriculares de Fundamentos da Informática, Banco de Dados e Desenvolvimento para Dispositivos Móveis no curso Técnico em Informática integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal do Paraná (IFPR), Campus Quedas do Iguaçu, envolvendo 113 estudantes. A ferramenta foi utilizada em atividades com diferentes formatos (linha do tempo, grade e mapa), promovendo produção e compartilhamento colaborativo de conteúdos. A avaliação indicou alta aceitação pelos estudantes, com percepção positiva quanto ao reforço dos conteúdos e à ampliação da interação em sala de aula. Conclui-se que, quando acompanhada de planejamento pedagógico adequado e infraestrutura mínima, a ferramenta pode apoiar práticas ativas, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e motivador.*

1. Introdução

As Tecnologias Digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas e tornaram-se necessárias em todos os setores da vida [Carvalho et al. 2020]. No contexto educacional, elas desempenham um papel fundamental na transição do modelo de ensino tradicional para um modelo mais ativo e centrado no estudante [Rashid et al. 2019]. O aparato tecnológico pode e deve ser usado pelos professores como seu aliado em sala de aula, pois os recursos tecnológicos, quando inseridos com cunho pedagógico e associados às metodologias ativas, oferecem novas oportunidades e abordagens inovadoras para

a aprendizagem [Linck and Pereira 2024]. O uso de Tecnologias Digitais em práticas colaborativas promove processos de ensino e aprendizagem transformadores, permite o desenvolvimento de autonomia, organização e abre caminhos para avançar no conhecimento profundo e em novas práticas [Carvalho et al. 2020].

O ensino Técnico em Informática integrado ao Ensino Médio enfrenta desafios constantes em manter os estudantes engajados e, principalmente, para proporcionar uma aprendizagem significativa, devido à complexidade e à constante atualização tecnológica. Tradicionalmente, o ensino centrado em exposições teóricas, que faz do professor o protagonista do processo em práticas focadas na transmissão de conteúdo, muitas vezes exigindo a memorização para avaliações futuras, pode desmotivar estudantes acostumados ao dinamismo das Tecnologias Digitais [Brasil 2018].

Frente a esse desafio, torna-se fundamental integrar recursos digitais como aliados no processo educativo. Dessa maneira, a inclusão desses recursos é essencial para aumentar o envolvimento e favorecer a assimilação dos conteúdos ministrados. Ainda dentro desse cenário de transformação, é recomendável que as práticas estejam alinhadas às diretrizes nacionais. Nesse sentido, observa-se que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece, na etapa do Ensino Médio, a cultura digital e a utilização de ferramentas e aplicativos para compreender e produzir conteúdos [Brasil 2018].

Diante do contexto apresentado, cabe ao educador estudar a possibilidade e a viabilidade do uso de ferramentas digitais em sua prática docente, principalmente a integração de recursos colaborativos, como o Padlet¹, que é intuitivo e permite aos estudantes assumirem maior protagonismo em sua aprendizagem. O uso de ferramentas digitais como o Padlet pode contribuir significativamente para melhorar o ambiente educacional, promovendo maior colaboração e criatividade entre os estudantes. O Padlet reduz a ansiedade, promove maior interação e estimula o aprendizado colaborativo em diferentes contextos educacionais [Rashid et al. 2019].

O objetivo principal deste trabalho é relatar uma experiência de uso da ferramenta digital Padlet em sala de aula. A experiência foi desenvolvida nos componentes curriculares de Fundamentos da Informática (FI), Banco de Dados (BD) e Desenvolvimento para Dispositivos Móveis (DDM) do curso Técnico em Informática integrado ao Ensino Médio do IFPR - Campus Quedas do Iguaçu, utilizando o Padlet para criar um ambiente lúdico, cooperativo, criativo e engajador.

2. Trabalhos Relacionados

Nesta seção, é apresentado um conjunto de trabalhos que abordam o uso da ferramenta Padlet em diversas áreas e níveis da Educação. O uso do Padlet na aprendizagem tem se mostrado uma estratégia para promover a interação e a colaboração entre os estudantes em diversos contextos educacionais [Linck and Pereira 2024]. Uma busca realizada na Biblioteca Digital da Sociedade Brasileira de Computação (SBC OpenLib) pelo termo "Padlet" retornou 8 trabalhos, os quais são apresentados no Quadro 1.

A análise dos trabalhos listados no Quadro 1 indica a ausência de estudos que abordem o uso do Padlet no Ensino Médio Técnico especificamente na área de Educação em Informática. Observa-se ainda que dois dos três estudos vincula-

¹Padlet - Disponível em: <https://padlet.com> - Acesso em: 15 fev. 2025.

Referência	Área	Nível	Como foi usado
[Silva et al. 2020]	Engenharia de Software	Superior	Para a apresentação final e organização dos resultados produzidos pelos estudantes.
[Carvalho et al. 2020]	Língua Inglesa	Fundamental	Para promover a escrita em inglês de forma colaborativa entre os estudantes.
[Santos et al. 2021]	Ciências	Médio	Para construir uma abordagem investigativa que trabalha o conteúdo de reações orgânicas.
[Nascimento et al. 2021]	Climatologia	Médio	Para a mediação de atividades de Geografia e Língua Portuguesa.
[Fausto et al. 2023]	Robótica	Formação inicial e continuada	Para promover interação e construção coletiva do conhecimento em cursos à distância.
[Pereira and Menezes 2023]	Computação	Superior	Para apoiar a interação, reflexão e produção colaborativa dos licenciandos.
[Linck and Pereira 2024]	Filosofia	Médio Técnico	Para apoiar discussão e troca de opiniões sobre temas filosóficos.
[Arruda et al. 2024]	Pedagogia	Superior	Para desenvolver atividades práticas de planejamento de aula.

Quadro 1. Trabalhos que abordam o uso da ferramenta Padlet na SBC OpenLib

dos à área de Computação concentram-se na formação de professores e licenciandos [Fausto et al. 2023, Pereira and Menezes 2023]. Já no terceiro, a ferramenta é utilizada essencialmente como meio de apresentação e avaliação do conhecimento, e não como estratégia pedagógica integrada ao processo de ensino e aprendizagem [Silva et al. 2020]. Esses aspectos evidenciam uma lacuna que o presente trabalho busca explorar.

Diferentemente dos estudos identificados, a proposta foi desenvolvida de forma transversal em três disciplinas distintas da área, envolvendo um número expressivo de estudantes. A ferramenta foi integrada às atividades regulares de ensino e utilizada como instrumento pedagógico para avaliar o conhecimento dos estudantes sobre conteúdos específicos de cada disciplina.

3. Materiais e métodos

O público-alvo da experiência foi composto por 113 estudantes, com idades entre 14 e 17 anos, do curso Técnico em Informática integrado ao Ensino Médio do IFPR – Campus Quedas do Iguaçu. A aplicação ocorreu em 2024, envolvendo o primeiro ano em FI (38 estudantes), o segundo ano em BD (40 estudantes) e o terceiro ano em DDM (35 estudantes). As orientações sobre o uso da ferramenta e os objetivos da atividade foram previamente disponibilizadas na sala virtual de cada turma no Google Classroom. O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) foi apresentado aos estudantes, garantindo que todos compreendessem os objetivos, procedimentos e eventuais implicações da experiência. Todos os estudantes concordaram com os termos e assinaram o documento.

As atividades foram planejadas para desenvolver habilidades específicas em cada componente curricular. Conforme destacado por [Monteiro 2020], a construção de murais dinâmicos e criativos, produzidos a partir de hiperligações, envolve cinco habilidades

e competências educacionais. São elas: i) conexão; ii) curiosidade; iii) colaboração; iv) comunicação; e v) multimídia. No Quadro 2, apresentam-se as atividades relacionadas aos objetivos curriculares e às competências desenvolvidas durante a experiência.

Componente	Objetivo Curricular	Competências/Habilidades
FI	História da Internet / Introdução à Internet	Curadoria e Organização; Conexão (Hipertextualidade); Uso de recursos multissemióticos
BD	Modelagem Conceitual (Entidades, Atributos e Relacionamentos)	Colaboração e Construção Coletiva; Representação visual de conceitos abstratos
DDM	Participação de Mercado de Sistemas Operacionais Móveis	Curadoria de Informação; Multimídia (dados geográficos e percentuais); Análise e Tratamento de Dados
Todos os componentes	—	O uso do Padlet incentiva: conexão, curiosidade, colaboração, comunicação e multimídia

Quadro 2. Objetivos das atividades e competências desenvolvidas

No componente curricular de FI, foi criado um Padlet no formato “linha do tempo”, no qual os estudantes registraram momentos relevantes da História da Internet após aula introdutória sobre o tema. Cada estudante recebeu um tópico específico com orientações para a postagem, que deveria conter ano, evento, fonte de referência, título e breve descrição. A atividade foi avaliada por conceitos (A, B, C ou D), considerando a precisão das informações e a qualidade da publicação. A Figura 1 apresenta parte do material produzido.



Figura 1. Padlet - 1º Ano (A História da Internet)

No componente curricular de BD, foi criado um Padlet no formato “grade” para apoiar o estudo de modelagem conceitual, abordando entidades, atributos, relacionamentos e cardinalidade. Cada estudante recebeu uma entidade e deveria publicar seu nome, uma imagem representativa, cinco atributos com suas categorias e duas ou três possíveis relações com outras entidades. Como o segundo ano possui duas turmas, foram elaborados dois Padlets. A atividade integrou parte da avaliação bimestral. A Figura 2 apresenta parte do material produzido.

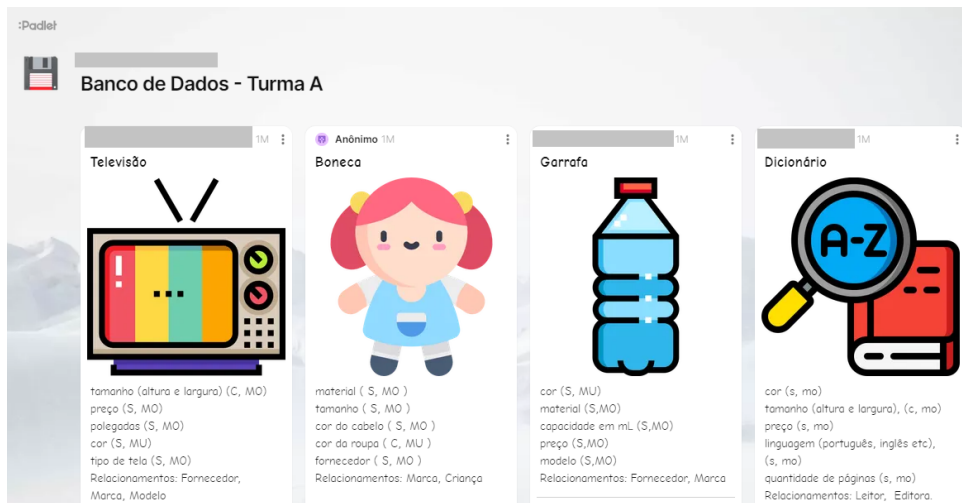


Figura 2. Padlet - 2º Ano (Entidades, Propriedades e Relacionamentos)

No componente curricular de DDM, foi desenvolvido um Padlet do modelo de “mapa”. Cada estudante recebeu um determinado país e teve como objetivo identificar a participação de mercado dos principais sistemas operacionais móveis nesse país, definido aleatoriamente pelo docente. Além de incluir a bandeira correspondente no mapa, o estudante deveria transcrever os dados coletados em percentual, seguindo o formato estabelecido. A atividade teve caráter avaliativo e integrou o conceito do bimestre. A fonte de pesquisa utilizada foi o site Statcounter GlobalStats². A Figura 3 apresenta parte do Padlet criado.

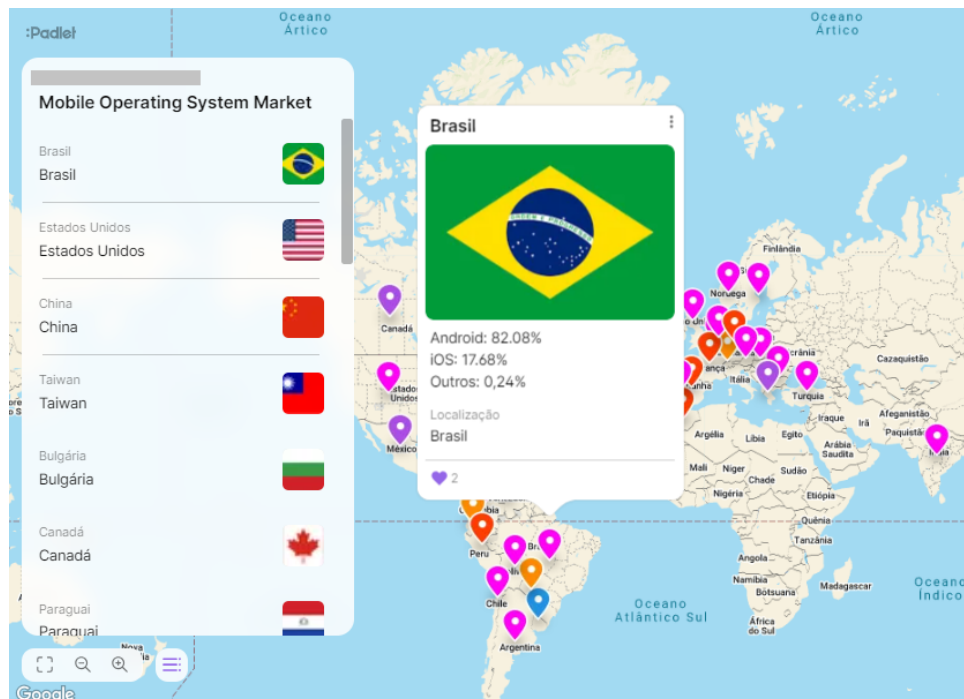


Figura 3. Padlet - 3º Ano (Fatia de Mercado dos Sistemas Operacionais Móveis)

²Statcounter - Disponível em: <https://gs.statcounter.com/> - Acesso em: 15 fev. 2025.

A avaliação da experiência dos estudantes com a utilização do Padlet foi realizada por meio de um questionário aplicado na ferramenta Google Forms, desenvolvido pelos próprios pesquisadores. O instrumento de coleta de dados foi estruturado com 8 (oito) perguntas fechadas, utilizando uma escala Likert [Likert 1932] de 5 (cinco) opções. As opções de resposta variavam de 1 (Discordo plenamente) a 5 (Concordo plenamente), com a opção 3 representando uma posição neutra. O questionário foi desenhado para analisar o *feedback* dos estudantes acerca de suas percepções sobre as atividades e sobre o próprio Padlet, avaliando seu impacto na aprendizagem, motivação e colaboração. As perguntas que orientaram a avaliação da experiência geral são apresentadas no Quadro 3.

Facilidade de Uso	P1. Padlet foi fácil de usar?
Compreensão do Conteúdo	P2. Usar o Padlet me ajudou a entender melhor o que estava aprendendo nas aulas?
Colaboração	P3. O Padlet me permitiu trabalhar com facilidade com meus colegas de classe?
Conforto ao Compartilhar	P4. Me senti confortável em compartilhar minhas respostas no Padlet?
Desempenho Acadêmico	P5. Depois de usar o Padlet, obtive um desempenho melhor em minhas avaliações diárias?
Engajamento	P6. Depois de usar o Padlet, fiquei mais engajado no meu aprendizado?
Satisfação	P7. Gostei de usar o Padlet?
Uso Futuro	P8. Gostaria de usar o Padlet no futuro?

Quadro 3. Perguntas utilizadas para avaliar a experiência

A consistência interna do instrumento foi avaliada pelo alfa de Cronbach [Cronbach 1951], com valores satisfatórios para FI ($\alpha = 0,823$ - muito boa), BD ($\alpha = 0,785$ - aceitável/boa), DDM ($\alpha = 0,888$ - muito boa) e para o conjunto geral de respostas ($\alpha = 0,855$ - alta confiabilidade do instrumento).

Com relação ao papel dos professores na condução das atividades, destacam-se as funções de mediação pedagógica, curadoria e avaliação do conteúdo produzido pelos estudantes. Ao longo da realização das tarefas, os professores acompanharam as postagens, analisaram as contribuições dos estudantes e forneceram *feedback* formativo, além de esclarecer dúvidas e estimular discussões sobre a experiência e os conteúdos trabalhados. Também foram realizadas intervenções pontuais sempre que surgiram dificuldades técnicas ou conceituais, com explicações adicionais e orientações para a continuidade das atividades. No caso específico da disciplina de DDM, cujas atividades ocorreram integralmente de forma on-line, as ocorrências e dúvidas foram tratadas principalmente por meio de interações e mensagens na sala virtual dos componentes curriculares.

4. Resultados e Discussões

Esta seção apresenta a análise dos resultados obtidos com o uso do Padlet, considerando tanto a visão consolidada dos estudantes quanto os dados por componente curricular. De modo geral, a experiência foi considerada positiva, pois os estudantes perceberam a ferramenta como fácil de usar e adequada para favorecer a colaboração, a troca de ideias, o *feedback* e o reforço dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

4.1. Avaliação da experiência utilizando o Padlet (Todos os estudantes)

Os resultados da avaliação da experiência de utilização do ambiente interativo Padlet, considerando todos os estudantes (113), são apresentados na Figura 4. A análise geral de-

monstrou que os estudantes, em sua maioria, consideraram a ferramenta fácil de usar (P1), sentiram-se confortáveis em colaborar com os colegas (P3) e em partilhar as respostas no ambiente (P4). Esses aspectos positivos, relacionados à facilidade de uso e colaboração, são consistentes com achados em estudos semelhantes [Linck and Pereira 2024]. A satisfação dos estudantes com a ferramenta foi elevada, pois a maioria dos respondentes gostou do Padlet (P7) e manifestou interesse em utilizá-lo novamente no futuro (P8), resultados alinhados com os obtidos por [Carvalho et al. 2020].

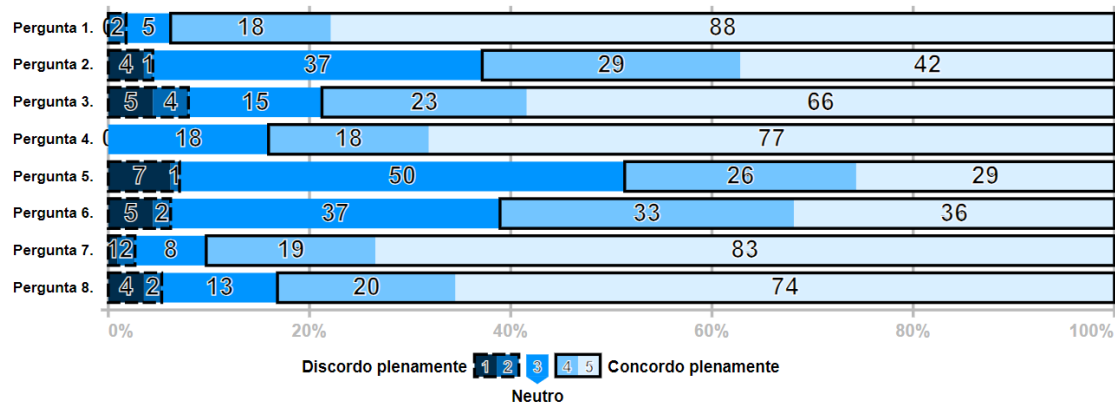


Figura 4. Avaliação da experiência utilizando o Padlet (Todos os estudantes)

Referente à aprendizagem e ao reforço de conteúdo, a percepção dos estudantes apresentou particularidades. Observa-se que a percepção sobre como o Padlet poderia contribuir para a melhor compreensão do conteúdo trabalhado em sala de aula (P2) e sobre sua contribuição para um melhor desempenho em avaliações (P5) foi classificada como neutra. Essa neutralidade pode ser atribuída ao fato de que a experiência foi aplicada no início do conteúdo ministrado. Ainda assim, a questão relacionada ao engajamento no aprendizado (P6) obteve aproximadamente 60% de respostas positivas. Portanto, a experiência mostrou-se positiva quanto à usabilidade (P1), à colaboração (P3) e à apreciação geral (P7 e P8), sendo essas as características mais reforçadas pelos resultados da pesquisa.

4.2. Avaliação da experiência utilizando o Padlet (FI)

Os resultados da avaliação da experiência por parte dos estudantes de FI são apresentados na Figura 5. Observa-se que a maioria dos participantes (28 estudantes) respondeu “Concordo totalmente” quanto à facilidade de usar o Padlet, sugerindo uma aceitação significativa. Além disso, os estudantes se sentiram confortáveis em colaborar com os colegas (P3) e em partilhar suas respostas no ambiente (P4). A maioria dos respondentes gostou da ferramenta (P7) e indicou que gostaria de utilizá-la novamente no futuro (P8).

Observa-se maior variação nas respostas às perguntas relacionadas à contribuição direta do Padlet para o aprendizado de conteúdos (P2), ao desempenho avaliativo (P5) e ao engajamento no aprendizado (P6). Nota-se, na compreensão do conteúdo (P2), a dispersão das respostas, com concentração em ‘Concordo totalmente’ (14) e ‘Neutro’ (13), indicando uma opinião mais dividida sobre se o Padlet ajudou a compreender melhor o que estava sendo aprendido nas aulas. A percepção sobre o desempenho em avaliações (P5) foi considerada neutra, o que pode estar relacionado ao fato de a experiência ter sido

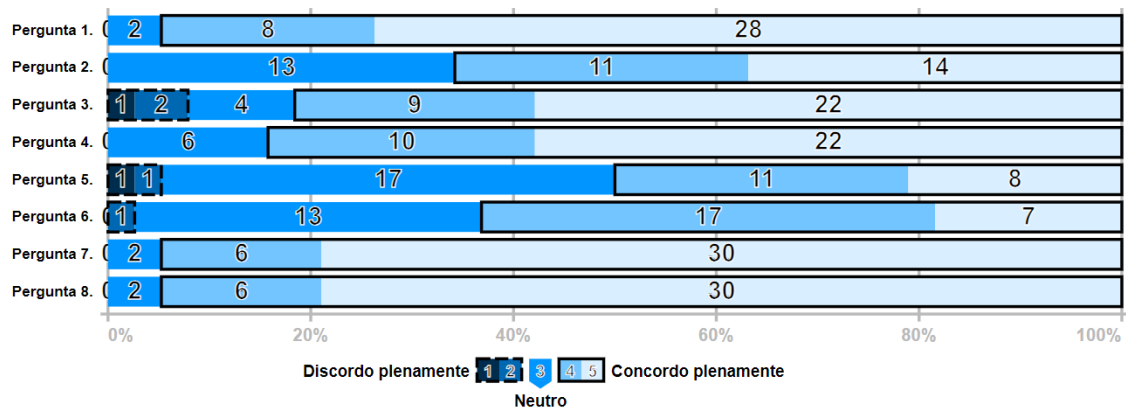


Figura 5. Avaliação da experiência utilizando o Padlet (FI)

aplicada no início do conteúdo ministrado. Outra particularidade refere-se ao engajamento no aprendizado (P6), que apresentou maior diversidade de respostas.

Essa neutralidade pode estar associada ao caráter pontual da experiência, o que corrobora a percepção de [Carvalho et al. 2020], segundo a qual o impacto das tecnologias digitais na aprendizagem pode ser mais evidente em longo prazo.

4.3. Avaliação da experiência utilizando o Padlet (BD)

Os resultados da avaliação realizada pelos 40 (quarenta) estudantes do componente curricular de BD que participaram da experiência são apresentados na Figura 6. As respostas mostram uma tendência predominantemente positiva, revelando uma percepção amplamente favorável ao uso do Padlet.

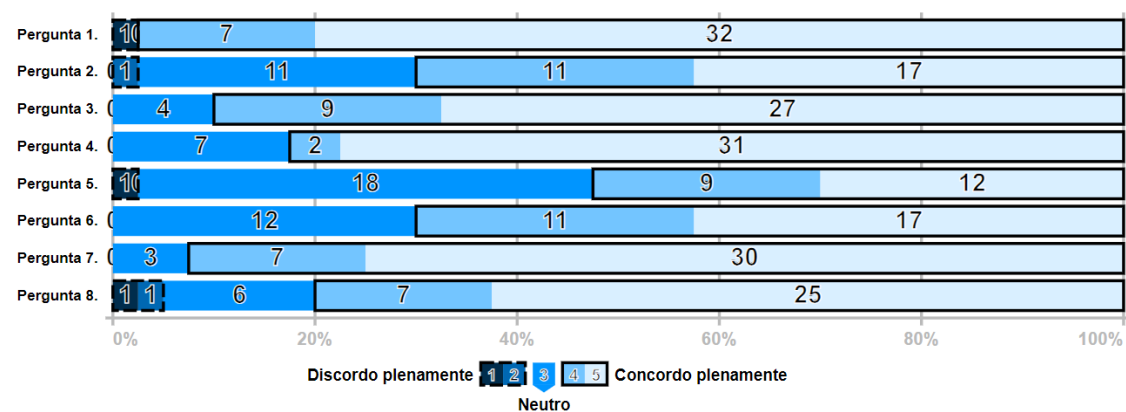


Figura 6. Avaliação da experiência utilizando o Padlet (BD)

A ferramenta foi considerada de fácil utilização e bem recebida pelos estudantes, destacando-se seu caráter colaborativo e a visualização estruturada das informações. No contexto específico da atividade, o modelo em “grade” permitiu que os estudantes visualizassem e comparassem lado a lado diferentes entidades e atributos criados pela turma, tornando conceitos abstratos de modelagem mais concretos, visuais e interativos.

A análise indica alguns aspectos que requerem investigação adicional, especialmente nas questões com respostas neutras. Observou-se maior variação nas percepções

sobre o impacto do Padlet na aprendizagem e no desempenho dos estudantes, principalmente nos itens relacionados à compreensão do conteúdo (P2), ao desempenho em avaliações (P5) e ao engajamento (P6), que registraram 11, 18 e 12 respostas neutras, respectivamente. Esses resultados sugerem a necessidade de examinar com mais profundidade quais elementos da atividade podem ser aprimorados e quais são as expectativas dos estudantes quanto ao uso de recursos digitais. Ainda assim, o Padlet mostrou-se um instrumento pedagógico válido, pois favorece o engajamento, a interação e a consolidação dos conteúdos, funcionando como estratégia complementar às práticas de ensino.

4.4. Avaliação da experiência utilizando o Padlet (DDM)

Os resultados da avaliação da experiência por parte dos 35 (trinta e cinco) estudantes de DDM que participaram da experiência são apresentados na Figura 7. Esta atividade foi realizada de forma online, em um sábado letivo. A aceitação dos estudantes do terceiro ano com relação à ferramenta foi positiva, principalmente no que tange à facilidade de uso, à realização da postagem e a possibilidade de utilizá-la novamente.

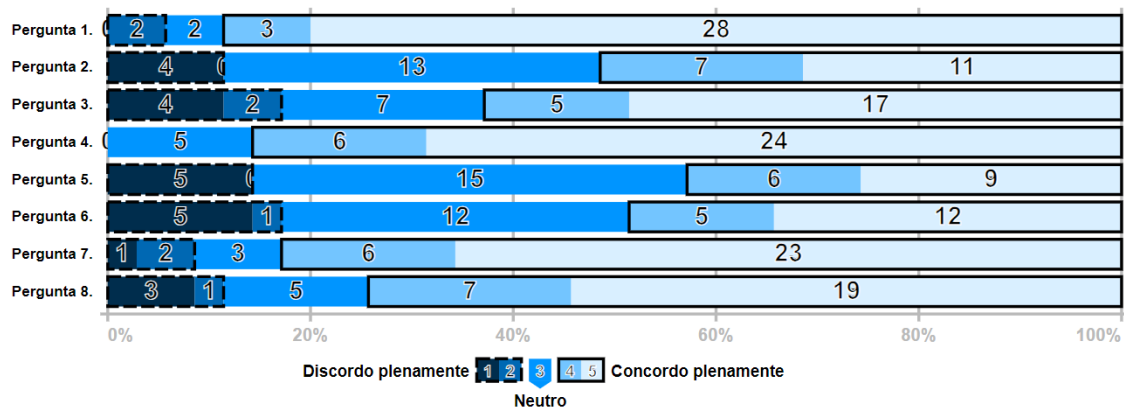


Figura 7. Avaliação da experiência utilizando o Padlet (DDM)

O uso do modelo “mapa” no Padlet em DDM permitiu que os estudantes realizassem curadoria de informações e se apropriassem dos dados coletados por meio de pesquisa. A atividade também proporcionou a criação e o compartilhamento de conhecimentos em formato hipertextual e multissemiótico, combinando textos, imagens e links, além de promover o protagonismo e a autoria na produção de conhecimentos e na expressão de soluções.

4.5. Contribuições e discussão comparativa da experiência

Os estudantes avaliaram positivamente o uso do Padlet quanto à facilidade de utilização, à colaboração e à organização visual dos conteúdos. Esses resultados são coerentes com os achados de [Linck and Pereira 2024], que destacam a facilidade de uso e o seu potencial colaborativo. De modo semelhante, [Carvalho et al. 2020] e [Rashid et al. 2019] apontam que o Padlet favorece a participação, a interação entre estudantes e o compartilhamento de conteúdos, aspectos também identificados na presente experiência.

Em relação ao desempenho nas atividades, observou-se que a qualidade das postagens, o entendimento das instruções e os produtos finais foram satisfatórios. Em FI, apenas um estudante não realizou a atividade; os demais, todos obtiveram conceito A,

com exceção de um estudante que recebeu conceito B. Em BD, três estudantes não realizaram a atividade, 33 alcançaram conceito A e sete obtiveram conceito B. Em DDM, dois estudantes não entregaram a atividade, enquanto todos os demais obtiveram conceito A.

Apesar dos resultados positivos, as respostas relacionadas à compreensão dos conteúdos, ao desempenho avaliativo e ao engajamento apresentaram maior neutralidade. Esse resultado pode estar associado ao caráter pontual da experiência, ao momento de aplicação das atividades e à complexidade distinta dos componentes curriculares envolvidos. Em FI, a atividade esteve relacionada à organização cronológica de informações históricas; em BD, à representação de conceitos abstratos de modelagem conceitual; e, em DDM, à curadoria e análise de dados de mercado em formato geográfico.

Comparado aos trabalhos listados na Seção 2, este estudo contribui por aplicar o Padlet no contexto do Ensino Médio Técnico em Informática, envolvendo três componentes curriculares distintos e um número expressivo de estudantes. Enquanto estudos anteriores utilizaram a ferramenta principalmente para escrita colaborativa, discussões temáticas, apresentação de resultados ou formação de professores, a presente experiência explorou o Padlet como recurso integrado às atividades regulares de ensino e avaliação em disciplinas técnicas. Assim, os resultados reforçam o potencial da ferramenta para práticas colaborativas, mas indicam que sua contribuição para a aprendizagem e para o desempenho depende do planejamento pedagógico, da continuidade de uso e da complexidade dos conteúdos trabalhados.

5. Considerações Finais

Este relato de experiência evidenciou que o Padlet pode apoiar práticas pedagógicas mais ativas e colaborativas no ensino técnico em Informática integrado ao Ensino Médio. A aplicação em Fundamentos da Informática, Banco de Dados e Desenvolvimento para Dispositivos Móveis mostrou que a ferramenta pode ser adaptada a atividades com diferentes níveis de complexidade, desde a organização de informações históricas até a representação de conceitos abstratos e a análise de dados em formato geográfico.

Os resultados indicaram boa aceitação da ferramenta, especialmente quanto à facilidade de uso, à colaboração e à organização visual dos conteúdos. Entretanto, a presença de respostas neutras em itens relacionados à aprendizagem, ao desempenho avaliativo e ao engajamento sugere que seu impacto pode variar conforme o objetivo da atividade, o momento de aplicação e a complexidade do conteúdo. Como lições aprendidas, destaca-se a importância de planejamento prévio, critérios claros de postagem, exemplos-modelo e momentos intermediários de verificação das produções dos estudantes.

Entre as limitações do estudo, destacam-se o curto período de aplicação, o uso exclusivo de uma escala Likert na avaliação e a ausência de comparação com outras estratégias ou ferramentas digitais. Pesquisas futuras podem investigar os efeitos do uso contínuo do Padlet em atividades de maior duração, bem como comparar sua aplicação em disciplinas com diferentes níveis de abstração e exigência cognitiva. Conclui-se que, quando integrado de forma planejada às atividades de ensino, o Padlet configura-se como um recurso promissor para favorecer a participação, a colaboração e a construção coletiva do conhecimento.

Uso de Inteligência Artificial

No presente trabalho, ferramentas de IA Generativa, especificamente o ChatGPT versão 5.1 da OpenAI, foram utilizadas exclusivamente para apoiar tarefas mecânicas e editoriais, bem como ajustes pontuais de redação. Todas as decisões conceituais, metodológicas e analíticas são de inteira responsabilidade dos autores.

Referências

- Arruda, O., Galvão, I., Mendes, G., and Maieski, A. (2024). Uso do padlet como recurso nas aulas de tecnologias educacionais no curso de licenciatura em pedagogia: um relato de experiência. In *Anais Estendidos do XXXII Seminário de Educação*, pages 334–339, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Brasil (2018). *Base Nacional Comum Curricular: educação é a base*. Ministério da Educação, Brasília, DF. Acesso em: 8 nov. 2025.
- Carvalho, L. A. D., Castro, A. P. D., Santos, S. F. D., Ferreira, A. L. D. N., and Ribeiro, J. (2020). O uso do padlet na aprendizagem da Língua Inglesa: um relato de experiências. In *Anais do XXVI Workshop de Informática na Escola (WIE 2020)*, pages 161–169, Brasil. Sociedade Brasileira de Computação - SBC.
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3):297–334.
- Fausto, I., Leta, F., Braz, R., Silva, L., and Almeida, E. (2023). The use of padlet in activities of the initial and continuing education course in computing, technologies, and educational robotics for basic education in the ead modality. In *Anais do XXIX Workshop de Informática na Escola*, pages 34–42, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 140:1–55.
- Linck, U. and Pereira, A. (2024). Padlet e filosofia: Uma nova perspectiva de aprendizagem. In *Anais do XXX Workshop de Informática na Escola (WIE 2024) — XIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2024)*, pages 45–56, Porto Alegre, RS, Brasil. Sociedade Brasileira de Computação (SBC).
- Monteiro, J. C. d. S. (2020). Padlet: um novo modelo de organização de conteúdo hipertextual. *Revista Encantar - Educação, Cultura e Sociedade*, 2:1–11.
- Nascimento, M., Lima, Z., and Junior, J. A. (2021). Saberes e prática: Novas possibilidades para o ensino da climatologia escolar. In *Anais do XXIX Seminário de Educação*, pages 210–223, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Pereira, A. and Menezes, C. (2023). Formação de professores para uso de tecnologias digitais na educação: um experimento com licenciandos em computação. In *Anais do XXIX Workshop de Informática na Escola*, pages 1318–1323, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Rashid, A. A., Yunus, M. M., and Wahi, W. (2019). Using padlet for collaborative writing among esl learners. *Creative Education*, 10(3):610–620.
- Santos, A., Silva, B., and Aquino, K. (2021). Uso de um mural virtual para práticas investigativas no ensino de ciências. In *Anais do VI Congresso sobre Tecnologias na Educação*, pages 138–147, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.

Silva, F., Lessa, M., Lopes, N., and Chavez, C. (2020). Teaching uml models with floss projects: A study carried out during the period of social isolation imposed by the covid-19 pandemic. In *Anais do XXXIV Simpósio Brasileiro de Engenharia de Software*, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.