

UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO PADLET COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Daisy de Araújo Vilela ¹;
Aladir Ferreira da Silva Júnior ²;
Marta João Francisco Silva Souza ³

¹ Universidade Federal de Jataí- Instituto Ciências da Saúde/ daisy_vilela@ufj.edu.br

² Instituto Federal de Goiás- Câmpus Jataí / aladir.junior@ifg.edu.br

³ Instituto Federal de Goiás- Câmpus Jataí /marta.souza@ifg.edu.br

Resumo:

A Taxonomia de Bloom ajuda a definir as etapas do aprendizado e favorece a elaboração de aulas claras e objetivas. A falta de clareza dos objetivos é uma causa comum de insucessos na sala de aula, o presente trabalho buscou descrever a utilização da taxonomia de Bloom revisada numa abordagem de Educação em Saúde; acrescentando da articulação do domínios cognitivos com as etapas dessa ferramenta de ensino e aprendizagem. Como recurso metodológico, utilizamos a plataforma *Padlet* para promover a efetividade da utilização de tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. Observamos que essa efetividade é alcançada quando empregamos plataformas de qualidade e há adesão dos membros envolvidos. **Palavras-chave:** Auxílio digital. Integração. *Padlet*.

Introdução

A educação é um processo fundamental para o desenvolvimento humano, no qual o ensino e a aprendizagem são essenciais para preparar as pessoas para o futuro (LIBÂNEO, 1994), fornecendo conhecimentos e habilidades que serão usadas ao longo da vida. O ensino é a transmissão de conhecimentos e habilidades que serão utilizados ao longo da vida, enquanto a aprendizagem é o processo de assimilar e internalizar essas informações. Ambos são fundamentais para o desenvolvimento pessoal, permitindo que as pessoas explorem seu potencial e alcancem o sucesso (ALTHAUS, 2004).

Dentre as formas de ensino e aprendizagem, encontramos na Educação em Saúde uma estratégia para ensinar e aprender sobre hábitos saudáveis e questões de saúde que afetam nosso bem-estar (REIS *et al.*, 2013). Programas educativos, em parceria com profissionais de saúde qualificados, promovem conhecimento, comportamentos saudáveis e responsabilidade individual para a saúde, reduzindo a incidência de doenças crônicas por meio da conscientização sobre medidas preventivas. Além disso, ajuda as pessoas a tomarem decisões mais informadas sobre sua saúde, promovendo um estilo de vida saudável e melhorando a qualidade de vida (ALVES; AERTS, 2011).

A Educação em Saúde é fundamental para o bem-estar das pessoas, pois proporciona

conhecimento sobre cuidados com a saúde, alerta sobre os riscos de doenças e promove hábitos saudáveis. Seguindo um modelo adaptado de Nascimento *et al* (2021) utilizamos a Taxonomia de Bloom (TB) revisada para desenvolver educação em saúde de acordo com os níveis da simulação.

A Taxonomia de Bloom, criada por Benjamin Bloom em 1956, é um modelo educacional que define os níveis de conhecimento que um estudante pode alcançar em relação a um tema específico. Esta taxonomia tem seis níveis que vão desde a compreensão básica até a criação e análise; este modelo é um marco teórico importante para a prática educacional, pois permite que os professores planejem e avaliem o progresso dos alunos de forma mais coerente (ADAMS, 2015).

Com o ensino remoto, os objetos hipermidiáticos se tornaram ferramentas essenciais na formação em saúde, pois combinam recursos audiovisuais e interativos para abordar conceitos complexos. A interatividade com o usuário é parte integrante do conteúdo e do meio utilizado (BARROS; CARVALHO, 2011). Das ferramentas disponíveis *on line* com acesso gratuito encontramos o *Padlet* (MAGALHÃES *et al.*, 2020).

A integração das tecnologias deve ser algo buscado pelas instituições de ensino e também pelos docentes, visto que grande parte dos alunos já as incorporaram em suas rotinas ininterruptamente (MORAIS COSTA; BOTTENTUIT JÚNIOR, 2020). Todavia, o uso de tais recursos não pode ser meramente mecânico ou refletir apenas a migração de conteúdos impressos para o meio virtual.

Este estudo surge no âmbito da disciplina de Recursos Didáticos Digitais na Educação, no 2º semestre do curso de Especialização em Informática na Educação no IFG - Câmpus Jataí, sob orientação de nossos professores. E traz como objetivo descrever a utilização da taxonomia de Bloom numa abordagem de Educação em Saúde - sobre a hipertensão- utilizando-se do domínio Cognitivo, para desenvolver estratégia de ensino e aprendizagem, para ações de prevenção da doença e promoção da saúde para a pessoa idosa.

Metodologia

Este trabalho partiu da compreensão e da aplicação da taxonomia de Bloom revisada numa atividade da disciplina do curso de especialização em informática na educação. A taxonomia proposta é uma forma de organizar os processos cognitivos em uma hierarquia

organizada, levando em consideração a complexidade e os objetivos do desenvolvimento cognitivo desejado e planejado. É como se estivéssemos construindo uma pirâmide do conhecimento, com cada nível representando um degrau a mais em nossa evolução intelectual (FERRAZ; BELHOT, 2010).

Ao distribuímos as seis categoria do domínio cognitivo da TB revisada, na atividade, intencionamos padronizar a linguagem sobre os objetivos de aprendizagem para facilitar a comunicação entre pessoas (ministrantes, público de idosos), conteúdos, competências e grau de instrução desejado seguindo o modelo de Krathwohl (2002), Bloom *et al.* (1956).

Para desenvolver o material didático com o uso de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), utilizamos a taxonomia de Bloom, que divide os objetivos pedagógicos em seis categorias: lembrar, entender, aplicar, analisar, avaliar e criar. Essa classificação ajuda a projetar e organizar planos de ensino, preparando os alunos para o sucesso acadêmico e profissional (LOMENA, 2006).

Escolhemos fazer o uso da plataforma *Padlet* devido à facilidade de trabalho e manejo e por esta permitir o compartilhamento de vários tipos de texto, sejam eles verbais ou multimodais, além de outras possibilidades de mídia, como áudios, por exemplo. Descrevemos o mesmo, como um “mural virtual” interativo e dinâmico que tornou-se uma grande ferramenta educacional que aprimora a construção de atividades *on-line* (BARRETO *et al.*, 2020). A plataforma permite anexar os conteúdos teóricos, as dúvidas e as atividades extras, além dos *podcasts* e das webconferências; incluindo a isto a permissão do acesso irrestrito aos alunos, admitindo a autonomia do estudante ante os estudos (GOUDOURIS; GIANNELLA; STRUCHINER, 2013).

Com esta TDIC, é possível fazer uma intervenção síncrona, junto ao autor do texto, proporcionando uma atividade colaborativa e a troca significativa entre os sujeitos que estão inseridos nesse processo. A utilização do *Padlet*, inspirada no estudo de Magalhães *et al* (2020), proporcionou uma melhoria na construção da atividade.

Para melhor descrever a experiência consideramos 4 etapas: (1) apresentação do aplicativo ¹ para os alunos organizarem as atividades; (2) gênero textual escolhido –revisão dos tema da aula desenvolvida de forma a encaixar o domínio cognitivo da TB revisada

¹ <https://pt-br.padlet.com>

composto de seis categorias (conhecimento, compreensão, aplicação, análise, síntese e avaliação) como estratégia de execução; (3) organização do material no *Padlet*, uma vez que, por ser um “mural virtual” interativo e dinâmico, tornou-se uma grande ferramenta educacional que aprimorou a “ construção da atividade”. De forma a realizar a correção coletiva em ambientes hipermidiáticos a última etapa (4) foi a versão final do texto, apresentada aos colegas e professores do curso.

Ferraz e Belhot (2010), descrevem que nas estratégias educacionais o planejamento é essencial e precisa ser estruturado de forma coerente pensado nos mínimos detalhes para obter resultados satisfatórios. Para garantir um processo educacional eficiente e envolvente, é necessário estabelecer objetivos claros, tanto gerais quanto específicos, que nortearão as ações. Além disso, a delimitação cuidadosa dos conteúdos a serem ensinados torna a jornada de aprendizagem mais interessante, despertando a curiosidade e o interesse dos alunos. A avaliação desempenha um papel essencial, não apenas medindo o conhecimento, mas também direcionando o processo e tornando-o criativo e envolvente.

Resultados e Discussões

Os alunos planejaram uma atividade em Educação em Saúde sobre hipertensão arterial sistêmica (HAS) para um grupo de idosos, destacando o letramento digital, modelos hipermidiáticos e a troca de experiências entre os participantes.

A ferramenta interativa foi extremamente útil para os alunos do curso de especialização em informática na educação, que planejaram aplicar uma atividade de educação em saúde para idosos, auxiliando-os a compreender as informações e a adquirir um conhecimento mais profundo sobre a HAS. A utilização da ferramenta *-padlet-* otimiza os métodos de ensino e auxilia na atividade, aumentando a possibilidade de replicar a metodologia e subsidiar a avaliação da aprendizagem dos participantes.

Nas quatro etapas ilustradas na metodologia, tivemos a apresentação e descrição do Padlet pelos professores, escolhemos a hipertensão arterial sistêmica como tema, organizamos a distribuição do tema na ferramenta e realizamos a apresentação da aula planejada. Apesar de não termos recebido sugestões para melhoria da aplicabilidade, optamos por não realizar essa etapa, uma vez que não fazia parte do objetivo da disciplina.

Concordam-se com a descrição de Ferraz e Belhot (2010) sobre a importância do

planejamento nas estratégias educacionais. Um planejamento estruturado, com objetivos claros e conteúdos bem selecionados, torna a jornada de aprendizagem mais interessante e envolvente. Além disso, incluem-se a escolha de estratégias e instrumentos de avaliação, que direcionam o processo educacional e contribuem para uma educação de qualidade. O planejamento é como um fio condutor que guia cada passo, tornando o processo educacional criativo e repleto de descobertas.

Considerações Finais

O uso das plataformas digitais é de grande importância, pois prepara os alunos para o mercado de trabalho e para a vida adulta, além de fazer parte da cultura tecnológica da sociedade que deve ser assimilada por todos os estudantes. Isso facilita para que discentes e docentes possam aprender a utilizar, de forma crítica e consciente, as TDIC como ferramenta de ensino. Sua utilização também enriqueceu o cenário escolar, por permitir que novos tipos de letramentos fossem implementados; e mudou a forma como os sujeitos se envolvem no processo de ensino e aprendizagem, proporcionando-lhes novas formas de interação, aprendizado e compartilhamento de conhecimento. A evolução do discente como protagonista do seu próprio conhecimento, e o professor como mediador, faz com que os ambientes virtuais sejam mais um dos meios de troca de experiências entre eles.

Referências

- ADAMS, N.E. *Bloom's taxonomy of cognitive learning objectives*. **J Med Lib Assoc.**;103 (3):152-3. 2015.
- ALTHAUS, M.T.M. Ação didática no ensino superior: a docência em discussão. **Rev. Teoria e Prática da Educação**, v.7, n.1, abr. 2004.
- ALVE, S. G.G.; AERTS, D. As práticas educativas em saúde e a Estratégia Saúde da Família. **Cien Saude Colet**; 6 (1):319-325, 2011.
- BARRETO, M.L.; BARROS, A.J.D.; CARVALHO, M.S.; CODEÇO, C.T.; HALLAL, P.R.C.; MEDRONHO, R.A.; *et al.* O que é urgente e necessário para subsidiar as políticas de enfrentamento da pandemia de COVID-19 no Brasil? **Rev Bras Epidemiol**;23:01-04. 2020.
- BARROS; CARVALHO. As concepções de interatividade nos ambientes virtuais de aprendizagem *in* SOUSA, R.P., MIOTA, F.M.C.S.C., and CARVALHO, A.B.G., orgs. **Tecnologias digitais na educação** [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2011. 276 p. ISBN 978-85-7879-065-3. Available from SciELO Books .
- BLOOM, B. S. *et al.* *Taxonomy of educational objectives*. New York: David McKay, 262 p. (v. 1).1956.
- FERRAZ, A.P. do C.M.; BELHOT, R.V. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. **Gestão & Produção**, v. 2, pág. 421–431, 2010.

GOUDOURIS, E.S.; GIANNELLA, T.R.; STRUCHINER, M. Tecnologias de informação e comunicação e ensino semipresencial na educação médica. **Rev Bras Educ Med.** ;37 (3):396-407.2013.

KRATHWOHL, D. R. *A revision of Bloom's taxonomy: an overview.* **Theory in Practice**, v. 41, n. 4, p. 212-218, 2002.

LIBÂNEO, J. C. Didática. São Paulo: Cortez, 1994.

LOMENA, M. Benjamin Bloom. Disponível em: <http://www.everything2.com/index.pl?node_id=143987>. Acesso em: 09 set.2023.

MAGALHÃES, A.J.de A. *et al.*. O Ensino da Anamnese Assistido por Tecnologias Digitais durante a Pandemia da Covid-19 no Brasil. **Revista Brasileira de Educação Médica** , v. 44, p. e163, 2020.

MORAIS COSTA, M. J.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. Formação Docente, *App Learning* e Letramento Digital: um estudo da percepção dos professores sobre o aplicativo *Padlet*.

Revista Faz Ciência, [S. l.], v. 22, n. 35, p. 98, 2020.

NASCIMENTO, J. da S. G. *et al.* *Development of clinical competence in nursing in simulation: the perspective of Bloom's taxonomy.* **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 74, n. 1, p. e20200135, 2021.

PEREIRA, T.A.; ARECO, K.C.N.; TARCIA, R.M.L.; SIGULEM, D. Uso das tecnologias de informação e comunicação por professores da área da saúde da Universidade Federal de São Paulo. **Rev Bras Educ Med.** ;40(1):59-66.2016.

REIS, T.C.R.; FIGUEIREDO, M.F.S.; SOUZA L.P.S.; SILVA, J.R.; AMARAL, A.K.M.; MESSIAS, R.B.; *et al.* Educação em saúde: aspectos históricos no Brasil. **J Health Sci Inst.**31(2):219-23. 2013.