

Aprendizagem centrada no estudante com Padlet e Kahoot

Ensaio na U.C. de Direito e Ética na Cibersegurança

Gonçalo N. C. S. de Melo Bandeira

Escolas Superiores de Gestão e de Tecnologia, IPCA – Politécnico do Cávado e do Ave
gsopademe.lbandeira@ipca.pt | Percurso EPIC: + Digital | Nível intermédio EPIC

Resumo

Este e-poster apresenta uma experiência exploratória de aprendizagem centrada no estudante, desenvolvida no âmbito do Projeto EPIC, na U.C. Direito e Ética na Cibersegurança. A prática integrou Padlet, Kahoot e Forms para apoiar reflexão, organização de evidências, revisão de conteúdos e recolha de percepções dos estudantes.

A intervenção foi implementada com estudantes do Mestrado em Cibersegurança Aplicada e da Pós-Graduação em Cibersegurança e Informática Forense. Os dados recolhidos sugerem maior participação, iniciativa e autonomia, bem como uma articulação mais visível entre conteúdos teóricos, aplicação prática e competências digitais.

Palavras-chave

ePortafólios; cibersegurança; ensino superior; cocriação; aprendizagem ativa.

1. Contextualização

Os ePortafólios podem funcionar como coleções digitais organizadas pelos estudantes, reunindo trabalhos, reflexões e evidências de aprendizagem. Em contextos de ensino superior centrados no estudante, podem favorecer autorreflexão, pensamento crítico, acompanhamento do progresso e maior responsabilidade na construção do conhecimento.

Fig. 1 Desafio semanal no Padlet



Na U.C. Direito e Ética na Cibersegurança, esta abordagem procurou complementar a avaliação convencional com tarefas digitais simples, acessíveis e orientadas para a participação. O docente assumiu um papel de orientação, apoiando o uso das plataformas e promovendo momentos de reflexão crítica quando necessário.

2. Metodologia

O estudo, de natureza exploratória, envolveu 13 estudantes da Escola Superior de Tecnologia do PCA, com idades entre os 20 e os 63 anos. Participaram 2 mulheres e 11 homens. As tarefas foram individuais, embora o Padlet permitisse que os estudantes observassem e comentassem contributos dos colegas.

Foram utilizadas três plataformas: Padlet, para desafios semanais e partilha de recursos; Kahoot, para revisão gamificada com feedback imediato; e Forms, para recolha final de percepções. A análise baseou-se na observação das dinâmicas de participação, nos contributos publicados nos ePortafólios e nas respostas ao questionário final.

Estratégia pedagógica

A proposta articulou aprendizagem ativa, cocriação e literacia digital. Os estudantes registaram o progresso, estruturaram ideias, mobilizaram recursos e produziram respostas relacionadas com problemas de Direito e Ética na Cibersegurança.

Fig. 2 Quiz final no Kahoot

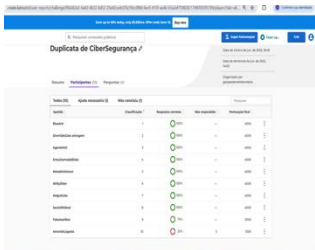
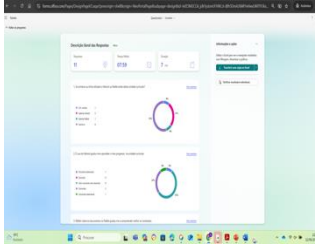


Fig. 3 Síntese do inquérito no Forms



3. Resultados e discussão

A participação observada aponta para uma recepção positiva da prática. Os estudantes envolveram-se na pesquisa e execução dos desafios, recorrendo às plataformas para recolher, organizar e partilhar informação pertinente. Os resultados sugerem ganhos ao nível da criatividade, comunicação, literacia digital e domínio dos conteúdos da unidade curricular. O Padlet parece ter favorecido a visibilidade do trabalho dos pares e a comunicação interpares, enquanto o Kahoot apoiou a consolidação lúdica dos conteúdos. Estas evidências devem ser interpretadas com prudência, dado o carácter exploratório da intervenção e a dimensão reduzida do grupo. Ainda assim, a experiência indica potencial para promover envolvimento, autonomia e ligação entre teoria e prática.

Contributo para a inovação pedagógica

A prática demonstra como ferramentas digitais de utilização simples podem apoiar processos de aprendizagem mais participativos, sem deslocar o foco pedagógico para a tecnologia. O valor central reside no desenho da atividade, na orientação docente e na participação informada dos estudantes.

Conclusões

A integração de Padlet, Kahoot e Forms mostrou-se promissora para estimular interesse, participação e entusiasmo em contexto universitário. A estratégia apoiou a organização do estudo, a partilha de recursos e o desenvolvimento de competências digitais e comunicacionais.

O modelo poderá ser adaptado a outras unidades curriculares com objetivos semelhantes, desde que ajustado ao perfil dos estudantes, aos resultados de aprendizagem e às condições institucionais. Futuros ciclos de implementação deverão incluir instrumentos de avaliação mais robustos e triangulação de dados.

Referência

Cruz, S., & Torres, A. (2024). Training teachers to design portfolio-based learning activities using Trello and ChatGPT: Exploratory study. PRÁTICA, 7(1), 59–71. <https://doi.org/10.34630/prp.v1i1.5745>