

## ***PADLET*: um novo modelo de organização de conteúdo hipertextual**

*PADLET*: a new model for organizing hypertext content

*PADLET*: un nuevo modelo de organización de contenido hipertextual

**Jean Carlos da Silva Monteiro**<sup>i</sup>

**Resumo:** Este artigo aborda o *Padlet*, ferramenta que permite a criação/organização de conteúdo *online* por meio de murais dinâmicos e criativos a partir da hiperligação de textos, imagens, vídeos, áudios e *links*. O objetivo deste estudo é apresentar (algumas) potencialidades do *Padlet* enquanto novo modelo de organização de conteúdo hipertextual. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, uma vez que explora o conceito, as características e as contribuições do hipertexto no processo de aprendizagem, e a pesquisa descritiva, visto que o artigo se propõe em analisar a ferramenta *Padlet*, descrevendo suas funcionalidades na educação. Enquanto novo modelo de organização de conteúdo hipertextual, o *Padlet* apresenta características particulares que podem atuar de forma significativa no processo de aprendizagem e manter uma relação associativa com o perfil de uma geração de alunos que são conectados. Percebeu-se que a construção dos murais dinâmicos e criativos, produzidos a partir das hiperligações, desenvolve cinco habilidades e competências educacionais do Século XXI: a conexão, a curiosidade, colaboração, comunicação e multimídia.

**Abstract:** This article approaches the use of Padlet, a tool that organizes online content through the creation of dynamic and creative murals by allowing attachment of texts, images, videos, audios, and links. The study aims to discuss the potential of Padlet as a new model for organizing hypertext content. The methodology is based on a theoretic-descriptive approach, in which the literature review explored the concept, characteristics, and contributions of hypertext in the learning process, while the case of Padlet is described in order to analyse its use and contributions to the educational context. Considered as a new model for organizing hypertext content, Padlet has some characteristics that can help the learning process, especially because it reaches a target of students from a hyperconnected generation. Furthermore, the use of Padlet and the creation of its dynamic and creative murals with hyperlinks holds the power to enhance five educational skills and competences of the 21st Century: networking, curiosity, collaboration, communication, and digital and multimedia literacy.

**Resumen:** Este artículo aborda el *Padlet*, herramienta que permite la creación / organización de contenido *online* por medio de murales dinámicos y creativos a partir del hipervínculo de textos, imágenes, videos, audios y *links*. El objetivo de este estudio es presentar (algunas) de las potencialidades del *Padlet* como nuevo modelo de organización de contenido hipertextual. La metodología utilizada fue la investigación bibliográfica, una vez que explora el conocimiento, las características y las contribuciones del hipertexto en el proceso de aprendizaje, y la investigación descriptiva, puesto que el artículo se propone a analizar la herramienta *Padlet*, describiendo sus funcionalidades en la educación. Como nuevo modelo de organización de contenido hipertextual, el *Padlet* presenta características particulares que pueden actuar de forma significativa en el proceso de aprendizaje y mantener una relación asociativa con el perfil de una generación de alumnos que están conectados. Se notó que la construcción de los murales dinámicos y creativos producidos a partir del hipervínculo, desarrolla cinco habilidades y competencias educacionales del Siglo XXI: la conexión, la curiosidad, la colaboración, la comunicación y la multimedia.

**Palavras-chave:** Padlet; Hipertextualidade; Organização de conteúdo online.

**Keywords:** Padlet, Hypertext, Online content organization.

**Palabras claves:** Padlet; Hipervínculo; Organización del contenido online.

## INTRODUÇÃO

As narrativas foram utilizadas, desde os seus primórdios, como ferramenta para transmissão de conhecimento e valores, bem como pinturas, imagens, escrituras, livros, etc. Hoje em dia, com as tecnologias de informação e comunicação, as narrativas se intensificaram, ganharam maiores proporções e oferecem um leque de potencialidades de multiletramento aos que se propõem utilizar essas ferramentas (MONTEIRO; RODRIGUES; MOREIRA, 2019).

Para entender esse novo contexto, em que o ato de contar uma história vai para além do uso da escrita e de imagens, é preciso entender o conceito de hipertextualidade, seus elementos e como ocorre a composição multimodal dessas narrativas, utilizando linkagem.

Para Monteiro (2019), a convergência entre linguagem escrita, oral, sonora e outras, unificada em uma única plataforma, facilita as formas de letramento mediado pelas tecnologias, disseminando suas múltiplas formas e configurando novas linguagens. Por meio de tais plataformas, onde a leitura torna-se fragmentada e partilhada por indivíduos conectados entre si, configuram-se a hipertextualidade, no qual imagens, vídeos, sons, animações, infográficos, músicas, etc., tenham também a capacidade de gerar, transmitir conhecimento e acrescentar novos significados.

Pela vertente pedagógica, Monteiro e Rodrigues (2019) enfatizam que a hipertextualidade pode atuar como uma ferramenta poderosa e com grande potencial quando utilizada como metodologia no processo de aprendizagem, uma vez que sua produção envolve diferentes mídias e dispõe da comunicação, colaboração, criatividade, inteligência coletiva, memória e pensamento crítico, competências necessárias para o aprendente do século XXI.

A implementação de recursos que permitem a criação de hiperdocumentos em sala de aula pode oportunizar a construção de uma aprendizagem mais significativa, uma vez que permite a análise crítica, o armazenamento e transmissão da informação; a hipertextualidade e multimídia, favorecendo com que as informações possam ser exibidas em diferentes formatos e de uma forma não-linear; a interatividade, que permite a manipulação da informação de forma participativa; e a conectividade, permitindo que os alunos fiquem a frente de novas possibilidades para o trabalho colaborativo (MONTEIRO; COSTA; BOTTENTUIT JUNIOR, 2018).

Diante de uma nova sociedade - baseada na criação, publicação e compartilhamento de informações em rede - os recursos tecnológicos da atualidade são essenciais para aprimorar o processo de aprendizagem. Dessa forma, o *Padlet* é destacado como uma ferramenta que permite a congregação de diferentes conteúdos por intermédio de *links*, consolidando-se como um novo modelo de organização de conteúdo hipertextual na *web*.

Neste cenário, este artigo aborda o *Padlet*, ferramenta que permite a criação/organização de conteúdo *online* por meio de murais dinâmicos e criativos a partir da hiperligação de textos, imagens, vídeos, áudios e *links*. O objetivo deste estudo é apresentar (algumas) potencialidades do *Padlet* enquanto novo modelo de organização de conteúdo hipertextual. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, uma vez que explora o conceito, as características e as contribuições do hipertexto no processo de aprendizagem, e a pesquisa descritiva, visto que o artigo se propõe em analisar a ferramenta *Padlet*, descrevendo suas funcionalidades na educação.

## **HIPERTEXTO, QUE TEXTO É ESSE?**

A origem do hipertexto não se deu somente com o surgimento da *internet*, tampouco após este. Embora os registros apontam que ele já se fazia presente em ambientes *web*, na Idade Média já era possível observar as primeiras manifestações da hipertextualidade (MONTEIRO; LOPES; RODRIGUES, 2017; MONTEIRO; FERREIRA JUNIOR; RODRIGUES, 2018).

Há séculos, dos escribas – que antes de Cristo dominavam a escrita – até os atuais pesquisadores, muitos especialistas investigam mecanismos que possam agilizar o processo de recuperação de informações por meio de um banco de dados hábil e operativo. “A invenção da página individual, dos capítulos, dos índices, enfim, de uma série de elementos gráficos e regras de composição permitiram que o processo de leitura fosse facilitado [...]” (MONTERICE, 2001, p. 10).

Conforme esclarece Lara (2001), embora inúmeros impactos tenham ocorrido ao longo da história da textualidade moderna, a partir da introdução de diferentes mecanismos de busca, os mesmos não se mostram capazes de buscar e recuperar informações de modo eficiente.

Isso se deve pelo fato de ainda serem anexados em sequências estritamente lineares, embora haja um largo armazenamento de dados oriundos de livros, impressos, documentos, dentre outras mídias. Fora a partir de tal limitação, que estudos foram desenvolvidos no sentido de pensarem-se estratégias capazes de que todas essas

informações fossem organizadas e memorizadas de modo dinâmico, mutável, multissequencialmente, originando assim o hipertexto (LÉVY, 2012).

O hipertexto permite a vivência de uma leitura mais ampla e conectada com um leque de outras possibilidades textuais (MONTEIRO; LOPES; RODRIGUES, 2017; MONTEIRO; RODRIGUES, 2019). E, assim, ele se mostra como linguagem paradigmática tanto no presente quanto para o futuro:

- Para Lemos (2002), o hipertexto trata-se de um processo de escrita e de leitura não-linear e multidimensional, que permite acesso a outros formatos de textualidade, de forma instantânea, por meio de *links*.
- Santaella (2003) enxerga o hipertexto é um mecanismo de comunicação que utiliza da *web* como canal, capaz de conectar conteúdos distintos por uma única rede.
- De acordo com Mielniczuk (2005), o hipertexto é uma narrativa capaz de transformar a mente em uma verdadeira rede de conexões e associações, funcionando como um programa para a organização de conhecimentos ou dados, a aquisição de informações.
- Lévy (2012) concebe a hipertextualidade como uma ferramenta que conecta palavras e termos de significados semelhantes, um conjunto de “nós” (qualquer mídia interligada em uma narrativa) ligados por conexões.

Neste contexto, com o avanço da globalização e das tecnologias de informação e comunicação, surge a *web 2.0* (segunda geração de serviços *online*), que se caracteriza, principalmente, por “[...] potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo.” (PRIMO, 2007, p. 1). Para Aquino (2009), os recursos sucedidos da *web 2.0* possibilitam o gerenciamento da informação na *internet* também por meio da hipertextualidade e da linkagem

A produção de hipertextos para esses novos formatos digitais dispõe da colaboração para se desenrolar. Essas narrativas demandam de ligações, chamadas de “nós”, que levam ao hibridismo hipertextual necessário para ter interatividade, multimidialidade e não-linearidade. De acordo com Lévy (2012, p. 33), o conceito de hipertexto multimídia se dá na conexão de “nós”:

Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa, portanto, desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicado quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira. Funcionalmente, um hipertexto é um tipo de programa para a organização de conhecimentos ou dados, a aquisição de informações e a comunicação [...].

Para Cavalcante (2010), o que torna uma narrativa hipertextual são os “nós”, os *links*. Considerado por Lévy (2012) como fundamental componente de construção do hipertexto, o *link* é o agente responsável pela ligação dos “nós”, pois ele assume um importante papel de elemento paratextual na narrativa, ou seja, informações adicionais para melhor compreensão do conteúdo publicado (MIELNICZUK, 2005). Os “nós”, conteúdos linkados na narrativa hipertextual, são capazes de realizar mudanças cognitivas, sensoriais e perceptivas, visto que necessitam de movimentos multidirecionais para serem acessados.

Uma dessas mudanças que o hipertexto é capaz de promover é a flexibilidade cognitiva (SPIRO; JEHNG, 2000). Ela pode ser definida como a “[...] capacidade que o sujeito desenvolve de, perante uma situação nova, reestruturar o conhecimento para a solucionar.” (CARVALHO; PINTO; MONTEIRO, 2002, p. 1). Com os hipertextos, o usuário terá inúmeras representações do conhecimento, permitindo melhor recepção das informações. A flexibilidade cognitiva permite ainda o desenvolvimento de um cérebro mais ativo, ágil e múltiplo, capaz de executar inúmeras ações, como ouvir, ler e ver (PEDRO; MOREIRA, 2002).

Para Corradi et.al. (2001) e Dias (2016), os hipertextos também apresentam características pedagógicas a partir da potencialidade do seu principal elemento, a linkagem:

- Consiste em uma nova forma de comunicação utilizando *links* e permite múltiplas interpretações, além de respeitar diferentes níveis, estilo e ritmo de produção do hipertexto.
- Permite a criação do conhecimento, favorecendo a autonomia, a criatividade, desenvolve raciocínio lógico e determina comprometimento na sua criação.
- Integra o conhecimento com ambientes de informática, com a realidade tecnológica a atual, diferentes disciplinas e conteúdos.
- Relaciona organização, observação, questionamento, reflexão e tomada de decisões.

Essas características não se encerram, pois, todos os dias nascem novas formas utilizar a hipertextualidade em ciberespaço. Monteiro, Rodrigues e Moreira (2019) acentuam que com o surgimento do uso de aplicativos na aprendizagem, os usuários da *web* são desafiados a lidar com incontáveis transformações texto-digitais, uma vez que o hipertexto se mostra apresentando características de simultaneidade de produção, circulação, ausência de limites, multilinearidade, fragmentação e interatividade.

## ***PADLET***

O *Padlet* (<https://padlet.com>) é um aplicativo da *internet* no qual pode-se criar hiperdocumentos a partir de blocos de conteúdo em conjunto com texto, arquivos de áudio, imagens, vídeos e outros conteúdos por meio de linkagem (MONTEIRO; COSTA; BOTTENTUIT JUNIOR, 2018). Gratuito e fácil de registrar, o *Padlet*, anteriormente denominado de *Wallwisher*, foi criado por Nitesh Goel e Pranav Piyush em 2012.

Em sua página inicial - mostrado na Figura 1 – o aplicativo convida seus utilizadores a linkar diferentes mídias em um único bloco de conteúdo. O *Padlet* é capaz de organizar conteúdos *online* em formato de murais interativos, com *links* para *sites*, além de publicar e promover um ambiente capaz de receber *feedback* paratextual (MONTEIRO; COSTA; BOTTENTUIT JUNIOR, 2018).

**Figura 1** – Página inicial do *Padlet*



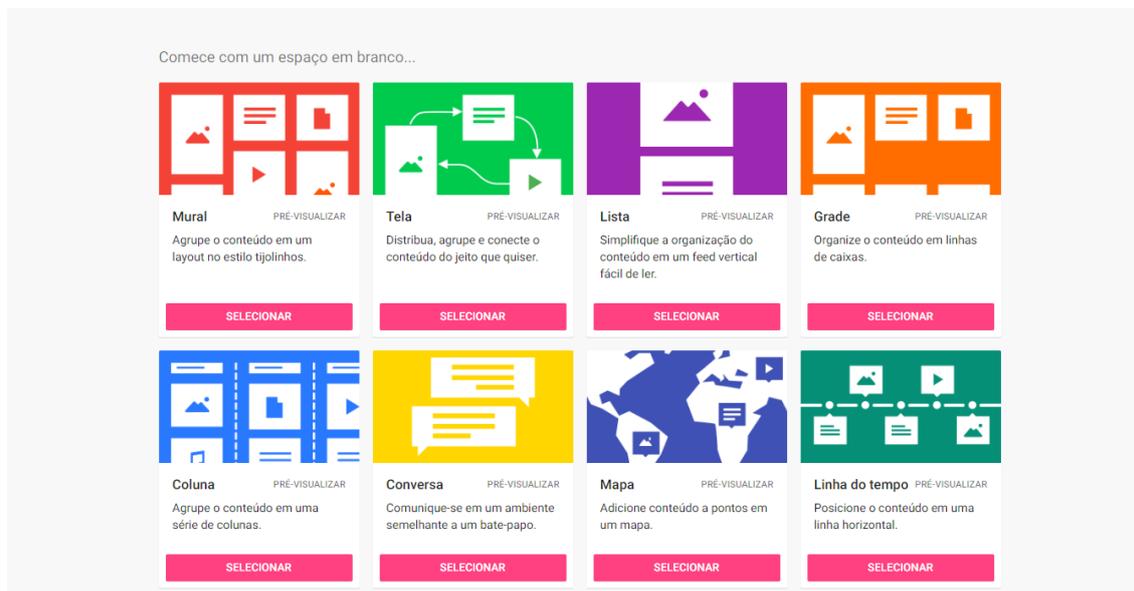
### **Tão simples quanto 1, 2, 3, 4**

Fonte: Padlet (2020)

Nesta aplicação, seus usuários podem criar, editar e adicionar *links* e organizar conteúdos em tempo real, desenvolvendo habilidades para lidar com multimídia e redes, conforme apresentado na Figura 2. O *Padlet* permite aos seus utilizadores gerenciar completamente os murais criados, oferecendo diferentes opções de personalização. Os usuários dessa ferramenta podem organizar livremente seus murais e controlar quais outros colaboradores podem participar como editores (MONTEIRO; COSTA; BOTTENTUIT JUNIOR, 2018).

**Figura 2** – Tipos de murais hipertextuais no *Padlet*

Criar um padlet



Fonte: Padlet (2020).

Segundo Monteiro, Costa e Bottentuit Junior (2018), o objetivo do aplicativo é usar a tecnologia para a aprendizagem, garantir a criação de novos conteúdos interativos e servir como ferramenta estratégica para que os alunos aprendam a filtrar informações na *internet*.

O *Padlet* permite, ainda, ao seu utilizador aprofundar o conhecimento sobre uma temática, reconstruir hipertextos já organizados, estimular a curiosidade e a criticidade (MONTEIRO; COSTA; BOTTENTUIT JUNIOR, 2018), além de habilidades e competências para que seus usuários possam desenvolver um cérebro mais ativo, ágil e múltiplo, capaz de executar inúmeras ações, como ouvir, ler e ver.

### POTENCIALIDADES DO *PADLET*

As contribuições do aplicativo *Padlet* são apresentadas em um contexto que não permite apenas a construção de imagens com *links* e vídeos, mas também serve como um recurso que permite a criação colaborativa e o compartilhamento de conhecimentos arquitetados de forma hipertextual na *internet*.

Além disso, a ferramenta vai ao encontro das teorias que fundamentam as metodologias ativas, principalmente aquelas que tecem sobre a importância de desenvolver atividades que tornam os alunos mais autônomos na aquisição e no processo de construção do conhecimento, aspectos levantados por Monteiro (2019) em seus estudos sobre hipertexto.

Como o *Padlet* é uma ferramenta de colaboração, uma de suas vantagens é que ele pode ser compartilhado. Uma das principais estratégias para o uso do *Padlet* em sala de aula é criar murais que contenham perguntas sobre determinado conteúdo e motivar os alunos a arquitetar seus painéis com diferentes recursos multimídias.

Dito isso, essa ferramenta traz consigo um grande potencial de amplificação. Sobre isto, Monteiro, Rodrigues e Moreira (2019) ressaltam que a convergência entre linguagem escrita, oral, sonora e outras, unificadas em um novo modelo de organização de conteúdo, facilita a recepção/compreensão das informações transmitidas, uma vez que ele proporciona inúmeras representações das informações por meio das linkagens.

Como enfatizado anteriormente, o *Padlet* permite uma compreensão mais profunda e diversificada do conteúdo, possibilitando a criação de murais interativos usando diferentes tipos de mídia. A hipertextualidade presente no aplicativo permite que o conhecimento seja adquirido de maneira não-linear e não-sequencial, na qual os alunos são livres durante o processo de construção da própria aprendizagem, sendo capazes de estabelecer conexões, aprimorar o modo de escrever e ler, bem como estabelecer novas aprendizagens práticas durante a criação dos murais (MONTEIRO; COSTA; BOTTENTUIT JUNIOR, 2018).

Com a ajuda de *Padlet*, pode-se criar resumos visuais, resenhas colaborativas de livros, mural de anotações, resumir conteúdo, realizar exercícios e compartilhar arquivos que podem ser usados para atividades em sala de aula. Nesse sentido, a ferramenta torna-se eficaz na construção de um novo modelo de organização de conteúdo hipertextual, principalmente devido às suas características, que permitem a criação de conteúdo linkado e fácil reconstrução das informações dispostas nos murais.

O *Padlet* pode não somente convergir os recursos multimidiáticos em um único bloco de conteúdo, mas também trazer à tona os aspectos pedagógicos do hipertexto na construção dos murais interativos. O aplicativo permite que alunos e professores estabeleçam diferentes maneiras de organizar o conhecimento e usar diferentes mídias, com foco na leitura não-linear (MONTEIRO; FERREIRA JUNIOR; RODRIGUES, 2018).

Portanto, além de melhorar a autonomia dos alunos, a hipertextualidade presente no *Padlet* permite que os “nós”, que são os *links*, as conexões e associações mentais, se tornem necessários em um contexto informacional em que a construção do conhecimento se estabelece a partir do saber lidar com a variedade e quantidade de informação, mídias e recursos tecnológicos produzidos pela sociedade atualmente.

## (ALGUMAS) CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enquanto novo modelo de organização de conteúdo hipertextual, o *Padlet* apresenta características particulares que podem atuar de forma significativa no processo de aprendizagem e manter uma relação associativa com o perfil de uma geração de alunos que são conectados. Percebeu-se, então, que a construção dos murais dinâmicos e criativos, produzidos a partir da hiperligações, envolve cinco habilidades e competências educacionais do Século XXI.

A primeira delas trata-se da conexão. Os murais do *Padlet*, arquitetados no formato hipertextual, atua como ferramenta de pesquisa, uma vez que conecta um leque de materiais de referência por meio das imagens, podcasts, músicas, infográficos, vídeos e outras mídias. Todavia, para que a linkagem mantenha um elo associativo, é necessário que os utilizadores da ferramenta estejam conectados e tenham conhecimento dos recursos multimídias oferecidos pela *internet*.

A segunda refere-se à curiosidade. O *Padlet* é entendido como uma ferramenta que oferece a entrada de novos recursos multimídias. Por promover a flexibilidade cognitiva - que é a capacidade que o sujeito desenvolve de, perante uma situação nova, reestruturar o conhecimento para solucionar questões-problemas - os murais interativos aguçam o lado curioso dos alunos que todos os dias navegam pelas redes, interagindo informações e diferentes tecnologias.

A terceira relaciona-se com a colaboração. A criação de murais no *Padlet* tem por natureza seu caráter colaborativo. Pedagogicamente, professor e aluno precisam participar ativamente durante o processo de planejamento, criação e reconstrução da hipertextualidade. Assim sendo, os dois colaboram e tornam-se parceiros na aquisição e intercâmbio de conhecimento.

A quarta tange a comunicação. Ao ter contato com a hipertextualidade dos murais do *Padlet*, o aluno vai interagir com uma rede de conhecimentos. É uma característica do hipertexto a não-linearidade, ou seja, livre caminho pelos níveis de conteúdo. Para que isso aconteça, é importante que os hipertextos sejam inseridos de forma didática, compreensiva e que se comunicam com clareza para que o usuário possa criar sua própria trajetória pela informação sem ruídos cognitivos.

Por fim, a quinta trata-se da multimidialidade. Isso porque a criação dos murais para organização de conteúdo hipertextual no *Padlet* significa procurar, analisar, selecionar, ler, interpretar e produzir conteúdo multimidiático. Nessa perspectiva, os usuários da ferramenta precisam adquirir conhecimentos sobre os recursos disponíveis em rede,

sobretudo no que diz respeito às diferentes linguagens que a *web* oferece, a nova gramática texto-audiovisual imagética que surge com o hipertexto.

## REFERÊNCIAS

- AQUINO, M. C. **Um mapeamento histórico do hipertexto:** surgimento, desenvolvimento e desvios da aplicação da escrita hipertextual, 2005. Disponível em: <<http://www.hipertexto.latec.ufrj.br/artigos/523-um-mapeamento-hist%C3%B3rico-hipertexto>>. Acesso em: 11 jul. 2020.
- CARVALHO, A. PINTO, C. S.; MONTEIRO, P. J. M. **Flexml:** Plataforma de Ensino a Distância para Promover Flexibilidade Cognitiva. Braga: Universidade do Minho, 2002.
- CAVALCANTE, M. C. B. Mapeamento e produção de sentido: os links no hipertexto. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos (Org.). **Hipertextos e Gêneros Digitais**. 3. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2010.
- CORRADI, F.M et al, **Nós, links e redes**. Revista de Biologia e Ciências da Terra: 2001. Disponível em: <<http://joaootavio.com.br/bioterra/workspace/uploads/artigos/nos-5155c7bde6bee.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2020.
- DIAS, A. M. P. **Hipertexto:** o labirinto eletrônico: uma experiência hipertextual. 2000. Tese (Doutorado) – Universidade de Campinas, Campinas, 2000. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/~hans/mh>>. Acesso em: 11 jul. 2020.
- LARA, I. **Hipertexto:** o universo em expansão. Brasília, DF: UnB, 2001. Disponível em: <[www.unb.br/fac/ncint/site/index.html](http://www.unb.br/fac/ncint/site/index.html)>. Acesso em: 11 jul. 2020
- LEMOS, A. **Cibercultura:** tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LÉVY, P. **As tecnologias da Inteligência:** o futuro do pensamento na era da informática. 14. ed. São Paulo: Editora 34, 2012.
- MIELNICZUK, L. O Link como recurso da narrativa jornalística hipertextual. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 28., 2005. Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos...** São Paulo: Intercom, 2005. CD-ROM.
- MONTEIRO, J. C. S. **Narrativas hipertextuais na educação superior:** uma proposta didática para o ensino de Jornalismo Multimídia. 2019. Dissertação (Mestrado em Cultura e Sociedade) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2019.
- MONTEIRO, J. C. S.; COSTA, M. J. M.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. **App-learning hipertextual: repositórios virtuais de aprendizagem no Padlet**. In: 4º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning, 2018, Coimbra. Atas do 4º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning. Coimbra: Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX da Universidade de Coimbra - Coimbra, 2018. p. 216-225.

MONTEIRO, J. C. S.; FERREIRA JUNIOR, J. R.; RODRIGUES, S. F. N. **Narrativa hipertextual jornalística: a cultura da linkagem no século XXI e a nova geração de leitores na web.** Temática - Revista eletrônica de publicação mensal, v. 14, p. 1-16, 2018

MONTEIRO, J. C. S.; LOPES, A. P. S.; RODRIGUES, S. F. N. **Mapeamento histórico do hipertexto: da origem à utilização no processo ensino-aprendizagem.** REVISTA TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, v. 20, p. 1-13, 2017.

MONTEIRO, J. C. S.; RODRIGUES, S. F. N. **Bibliotecas de narrativas hipertextuais jornalísticas no aplicativo ThingLink.** Revista Bibliomar, v. 18, p. 50-62, 2019.

MONTEIRO, J. C. S.; RODRIGUES, S. F. N.; MOREIRA, A. A. F. G. **O potencial das narrativas hipertextuais como metodologia pedagógica para o ensino de jornalismo.** Revista Interdisciplinar em Cultura e Sociedade, v. 4, p. 213-227, 2019.

MONTERICE, E. S. **Um estudo sobre o hipertexto eletrônico.** Juiz de Fora: UFJF, 2001. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/facom/files/2013/04/%C3%89ricaSimone3.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2020.

PADLET. **Criando murais.** [S.l.: s.n.], 2020. Disponível em: <<https://pt-br.padlet.com/>>. Acesso em: 11 jul. 2020.

PEDRO, L.; MOREIRA, A. **Os Hipertextos de Flexibilidade Cognitiva e a planificação de conteúdos didáticos: um estudo com (futuros) professores de Línguas.** Aveiro, 2000. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4794527.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2020.

PRIMO, A. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. **E- Compós**, Brasília, v. 9, p. 1-21, 2007.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003.

SPIRO, R; JEHNG, J. **Cognitive flexibility, random access instruction, and hypertext: theory and technology for the nonlinear and multi-dimensional traversal of complex subject matter.** In: NIX, D.; SPIRO, R. (ed.). The “Handy” Project: new directions in multimedia instruction. Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1990. p. 163-205.

---

<sup>i</sup> Mestre em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal do Maranhão. Especialista em Comunicação, Cultura e Tecnologia pela Faculdade Venda Nova do Imigrante. Graduado em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, pela Faculdade Estácio de São Luís. Líder do Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação, Cultura e Comunicação Multimídia. Secretário da Revista Interdisciplinar em Cultura e Sociedade. Desenvolve estudos interdisciplinares nas áreas de Comunicação, Educação e Tecnologia, pesquisando principalmente sobre Hipertexto e Hipertextualidade, Tecnologias Digitais na Educação, Ensino e formação do Jornalista, Aplicativos Móveis e Metodologias Ativas de Aprendizagem. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1339098378453005> Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8025-3670> E-mail: [falecomjeanmonteiro@gmail.com](mailto:falecomjeanmonteiro@gmail.com)