

## **Uso de mural virtual dinâmico e interativo no design *Sprint* na execução do Projeto Metamorfose Digital: uma experiência com o *Padlet***

Lucas de Almeida Stuart<sup>1</sup>

Maria Gabriela de Souza Pereira<sup>2</sup>

Marcia de Borba Campos<sup>3</sup>

**Resumo:** O Projeto “Metamorfose Digital” tem como foco a arrecadação de aparelhos eletrônicos (computadores, *tablets* e *smartphones*), que estejam em bom estado de uso ou que precisem de alguma manutenção. Os aparelhos arrecadados, após terem os dados apagados e estarem em condições de uso, são doados para a comunidade carente de Cachoeirinha, RS. É um projeto de responsabilidade social, pois promove a inclusão social e acesso à tecnologia por pessoas que não teriam condições de adquirir esses equipamentos. Também é de educação ambiental porque é necessário conhecer os males que podem ser acarretados pelo lixo eletrônico. O Projeto tem sido organizado e executado por alunos do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas do CESUCA, por meio do Design *Sprint*. Esse é um método usado no Google para testar e aplicar novas ideias de produtos, métodos etc., que tem etapas similares a de outros métodos de discussão ou de elaboração de projetos como *brainstorming*, *design thinking* ou processos ágeis. Originalmente, esse processo ocorre em cinco dias, mas, no escopo do Projeto “Metamorfose Digital”, está ocorrendo em um período maior, e cada dia está sendo denominado de etapa. Basicamente, na etapa 1 se mapeia o problema e se escolhe um ponto importante para se iniciar. Na etapa 2, são esboçadas soluções concorrentes. Na etapa 3, as ideias são vistas como hipóteses. Na etapa 4 se constrói um protótipo realista, que é testado na etapa 5. Este resumo descreve o uso do *Padlet* como ferramenta de mural virtual dinâmico e interativo, utilizado na etapa 1. O *Padlet* foi utilizado em aula remota, em um período de 2 horas, para apoiar a discussão de como utilizar as redes sociais para a divulgar o projeto. As discussões não se restringiram somente a plataforma a escolher, mas o que postar, com que frequência, como alcançar engajamento, como trazer confiabilidade ao projeto, quais os princípios de planejamento visual para as postagens, qual a logomarca do projeto, e o que é postado por outros projetos similares. Essa atividade foi elaborada e conduzida por um grupo de alunos, autores deste trabalho, que apresentou a ferramenta, suas funcionalidades e disponibilizou um quadro com algumas questões, que serviram de para discutir o projeto a longo prazo, no que se refere ao uso de redes

---

<sup>1</sup> Centro Universitário Cesuca. Graduando do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas. E-mail: lucasalmeidastuart@gmail.com.

<sup>2</sup> Centro Universitário Cesuca. Graduanda do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas. E-mail: mariagabipereira16@gmail.com.

<sup>3</sup> Centro Universitário Cesuca. Doutora em Informática na Educação. Docente do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas. E-mail: marcia.campos@cesuca.edu.br.

sociais. As questões foram respondidas pelos alunos do projeto e pela coordenadora, sem que houvesse respostas certas ou erradas. A execução da atividade surpreendeu os autores porque não foram na proporção uma pergunta para uma resposta, mas, ao invés, foi construída uma rede de conhecimento, com as participações sendo conectadas uma à outra. Assim, o uso do *Padlet* permitiu criar um ambiente democrático para expor posições e para tomada de decisões a respeito do projeto. O link para o acesso do *Padlet* é: <https://padlet.com/lucasalmeidastuart/2yf3iv5v06uefe3d>.

**Palavras-chave:** Quadro virtual interativo; *Design Sprint*; Metodologia ativa de aprendizagem.