

Padlet e Filosofia: Uma Nova Perspectiva de Aprendizagem

Uilson Linck¹, Andréa Pereira^{2,3}

¹ Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Farroupilha - campus Panambi – RS – Brasil

² Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Farroupilha - campus Santo Ângelo – RS - Brasil

³ Programa de Pós- Graduação em Informática na Educação - UFRGS - Porto Alegre – RS Brasil.

{uilson.linck, andrea.pereira}@iffarroupilha.edu.br

Abstract. *We present an experience report with high school students from an integrated technical course at a public institution in the state of Rio Grande do Sul. The article describes the use of the Padlet collaborative environment as an innovative educational tool in Philosophy classes. Through a detailed analysis, the benefits and challenges encountered when integrating this technology into pedagogical practice are presented. Padlet allowed for greater student engagement, promoting collaboration and interactivity, essential elements for the development of critical thinking. It is concluded that, with proper implementation, Padlet can significantly transform the learning experience in philosophy.*

Resumo. *Apresentamos um relato de experiência realizado com estudantes do ensino médio, de um curso técnico integrado, de uma instituição pública do Rio Grande do Sul. O artigo descreve a utilização do ambiente colaborativo Padlet como uma ferramenta educacional inovadora nas aulas de Filosofia. Através de uma análise detalhada, são apresentados os benefícios e desafios encontrados ao integrar essa tecnologia na prática pedagógica. O Padlet permitiu um maior engajamento dos estudantes, promovendo a colaboração e a interatividade, elementos essenciais para o desenvolvimento do pensamento crítico. Conclui-se que, com uma implementação adequada, o Padlet pode transformar significativamente a experiência de aprendizagem em filosofia.*

1. Introdução

As tecnologias têm desempenhado um papel fundamental na transformação do cenário educacional, proporcionando novas oportunidades e abordagens inovadoras para a aprendizagem.

As tecnologias, conforme Coll e Monereo (2010, p. 76), podem mediar as relações entre os participantes - especialmente os estudantes, mas também os professores – e os conteúdos de aprendizagem. No entanto, o potencial mediador das tecnologias só se concretiza quando alunos e professores as utilizam para planejar, regular e orientar suas atividades e as dos outros. Isso introduz mudanças significativas nos processos intra e interpessoais que envolvem a educação e o aprendizado.

Segundo Nerling e Darroz (2021), a tecnologia está intrinsecamente ligada à vida das pessoas e, conseqüentemente, ao mundo da educação. Os diversos instrumentos

utilizados no cotidiano escolar são resultados de construções de conhecimento científico e representam avanços tecnológicos significativos. Entre esses avanços, destacam-se os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), que desempenham um papel importante ao oferecer plataformas interativas e colaborativas para o ensino e a aprendizagem.

Nos últimos anos, os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) estão sendo cada vez mais utilizados no âmbito acadêmico e corporativo como uma opção tecnológica para atender demandas educacionais (Pereira, Schmidt e Dias, 2007). Têm ganhado destaque como ferramentas que potencializam a experiência educacional, permitindo a interação, colaboração e personalização do ensino. Neste contexto, explorar como as tecnologias impactam a aprendizagem e como os AVAs podem ser utilizados de forma eficaz torna-se essencial para compreendermos o futuro da educação.

Para Nakashima e Piconez (2011), explorar as potencialidades pedagógicas de um AVA é imprescindível uma sólida articulação dialética entre teoria e prática. Por esse pressuposto, a oferta, planejamento, desenvolvimento e avaliação das competências e habilidades viabilizada pelas atividades realizadas em um ambiente virtual tem como paradigma novo, a potencialidade de serem etapas que podem ser traçadas coletivamente entre professor e estudantes. A flexibilidade dos AVAs também atende às diversas necessidades dos alunos, oferecendo suporte contínuo e adaptado ao ritmo individual de cada um.

Este artigo buscou analisar a importância dos ambientes virtuais como facilitadores do processo educacional, nas aulas de Filosofia.

2. Fundamentação Teórica

Esta seção, abordará conceitos para a discussão da experiência relatada nesse artigo. Destacamos os seguintes temas: Tecnologia Educacional e a Filosofia, o Padlet como Ambiente Virtual de Aprendizagem e as Arquiteturas Pedagógicas como abordagem metodológica.

2.1. Tecnologia Educacional e a Filosofia

A utilização de tecnologias nas aulas de filosofia, abrem possibilidades para práticas pedagógicas inovadoras. Ferramentas digitais permitem a criação de espaços de aprendizagem colaborativa, onde os estudantes podem interagir, compartilhar ideias e construir conhecimento de maneira dinâmica. A interatividade proporcionada por essas plataformas incentiva o pensamento crítico e a análise reflexiva, essenciais para o estudo da filosofia.

Para Mendes, Gabriel e Araújo (2020), o uso de tecnologias facilita o diálogo com os alunos, a pesquisa de informações necessárias ao desenvolvimento do conhecimento filosófico e valoriza atividades interativas. Segundo os autores, os recursos tecnológicos, quando bem utilizados e conscientemente acessados, permitem ao discente realizar pesquisas, conhecer novos conceitos, viajar pelo espaço virtual sem sair do ambiente escolar. Exemplos disso, incluem conhecer museus, visitar bibliotecas online, visitar lugares históricos importantes para a História da Filosofia.

O objetivo do ensino de filosofia não deve ser apenas aprimorar o comportamento técnico voltado para o uso dessas novas tecnologias, mas sim desenvolver o amadurecimento da capacidade reflexiva e crítica do aluno (Sapienza e Pandolfi, 2019).

Portanto, para que a utilização de tecnologias nas aulas de filosofia seja eficaz, é necessário um planejamento cuidadoso por parte do professor, alinhado com os objetivos e conteúdo da disciplina. As tecnologias necessárias são usadas como ferramentas para facilitar a aprendizagem e a reflexão filosófica, e não como um fim em si mesmas.

De acordo com Moraes e Tomazetti (2014), não se trata de abandonar as formas mais tradicionais de ensinar e aprender filosofia, como a utilização do livro, da escrita no papel, do pensar, do memorizar e do estudo da história da filosofia. Trata-se de fomentar nos professores a disposição de considerar novas proposições para estabelecer outras formas de mediação entre a tradição e a realidade do aluno, sem deixar de lado a cultura da leitura e da escrita. A proposta é tornar as tecnologias de informação e comunicação uma ferramenta para dinamizar o exercício do pensar filosófico.

2.2. O Padlet como Ambiente Virtual de Aprendizagem

Em termos conceituais, Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) são mídias que utilizam o ciberespaço para veicular conteúdos e facilitar a interação entre os participantes do processo educativo (Pereira, Schmidt e Dias, 2007). São plataformas online que permitem a criação e o compartilhamento de conteúdo educacional.

Para os mesmos autores, a qualidade do processo educativo depende do envolvimento do aprendiz, da proposta pedagógica, dos materiais veiculados, da estrutura e qualidade de professores, tutores, monitores equipe técnica, assim como das ferramentas e recursos tecnológicos utilizados no ambiente.

Nesse contexto, o Padlet (<https://padlet.com>) se destaca como um ambiente virtual colaborativo que facilita a interação e a troca de ideias entre alunos e educadores. É uma ferramenta digital para a construção de murais virtuais colaborativos, acessíveis através do navegador de internet ou aplicativo de celular. Se destaca como um exemplo de Ambiente Virtual de Aprendizagem, oferecendo uma abordagem inovadora e interativa para a cooperação e compartilhamento de conteúdo educacional. O recurso possibilita aos usuários adicionar notas, imagens, vídeos, áudios e documentos e avaliar as postagens de materiais publicados no mural. Oferece diversas opções de personalização, permitindo que os usuários adaptem o mural de acordo com suas necessidades. Além disso, é possível compartilhar o mural com outras pessoas e colaborar em tempo real, tornando a comunicação mais eficiente e dinâmica.

Segundo Silva e Lima (2018), ferramentas como o Padlet, que apresentam características colaborativas, viabilizam a interação entre os participantes por meio do compartilhamento de ideias e cultura, democratizando as informações e possibilitando a aprendizagem em um contexto diferente do presencial, ou seja, da tradicional sala de aula. O uso do Padlet como um AVA demonstra que há outros recursos colaborativos capazes de potencializar os processos formativos no ciberespaço, dependendo do desenho metodológico do curso.

Monteiro, Costa e Bottentuit Junior (2018) destacam que o Padlet permite aos seus usuários aprofundar o conhecimento sobre uma temática, reconstruir hipertextos organizados, estimular a curiosidade e a criticidade, além de desenvolver outras habilidades e competências. A ferramenta registra opiniões e discussões temáticas sobre qualquer conteúdo em murais, incorpora links da web, publica avisos e coleta feedback.

2.3. Arquiteturas Pedagógicas

Com o advento das tecnologias, os espaços escolares têm passado por transformações significativas, o que criou a necessidade de modernizar tanto as salas de aula quanto as práticas pedagógicas dos professores para aproveitar ao máximo essa cultura digital. Uma dessas novas abordagens de uso das tecnologias são as Arquiteturas Pedagógicas (APs), que visam desenvolver propostas pedagógicas alinhadas com as possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais (Carvalho, Nevado e Menezes, 2005).

As APs são descritas como abordagens pedagógicas que servem como "suportes estruturantes" para a aprendizagem, combinando epistemologia genética e concepção pedagógica com recursos tecnológicos, dentro de uma visão ecossistêmica (Menezes, Aragón e Castro Junior 2020; Menezes, Aragón e Ziede, 2013). O uso de APs na formação docente, e na educação em geral, busca criar e facilitar inovações pedagógicas na sala de aula, permitindo a construção do conhecimento por meio de desafios e experiências vivenciadas no contexto escolar (Aragón, Michels e Araújo, 2018).

Segundo Carvalho, Nevado e Menezes (2007), as APs podem apoiar a aprendizagem dos indivíduos através da integração de diversos componentes, como: abordagem pedagógica, software educacional, internet, inteligência artificial, educação a distância e novas concepções de tempo e espaço.

Conforme Menezes, Aragón e Castro Junior (2020), as arquiteturas pedagógicas não seguem as formas tradicionais de ensino – aulas expositivas, exercícios repetitivos, conteúdos fechados e factuais. Elas requerem uma postura ativa, envolvendo pesquisa, atividades interativas e autorais, apoiadas por ferramentas informáticas e abordagens problematizadoras por parte do professor. O papel do professor é fundamental na criação e proposição dessas arquiteturas, assim como na orientação dos estudantes, que, por sua vez, contribuem para a construção de uma rede de aprendizagem.

3. Trabalhos Relacionados

O uso do Padlet na aprendizagem tem se mostrado uma estratégia eficaz para promover a interação e a colaboração entre os estudantes. Sendo assim, buscamos na literatura trabalhos que explorem suas aplicações em diferentes contextos de ensino e aprendizagem.

Souza *et al.* (2023) utilizaram o ambiente colaborativo Padlet em uma atividade interativa, de língua portuguesa, com alunos do 1º ano do ensino médio. Os alunos acessaram o link do Padlet pelo celular, leram as notícias disponibilizadas e comentaram sobre uma delas. Como aspectos positivos da atividade, os alunos participaram ativamente, expressaram suas opiniões sobre o tema, visualizaram o feedback do professor e leram os comentários dos colegas. Essa interação ajudou-os a fixar melhor o conteúdo, pois puderam tirar dúvidas e seguir as orientações dadas. Através dessa experiência com o Padlet, perceberam que a tecnologia pode agregar muito à prática pedagógica do professor e contribuir significativamente para a aprendizagem dos alunos.

O estudo realizado por Carvalho *et al.* (2020) investigou como a habilidade escrita em língua inglesa pode ser aprimorada através da colaboração entre alunos utilizando a ferramenta online interativa Padlet. A metodologia adotada foi qualitativa, com coleta de dados realizada por meio de observações, questionários e respostas das atividades. A análise dos dados revelou que as atividades de língua inglesa no Padlet, apoiadas pelas

Tecnologias de Informação e Comunicação, tornaram as propostas mais interessantes. Os alunos demonstraram aprendizado ao observar as contribuições dos colegas, considerando-as úteis para o desenvolvimento da criatividade, da escrita e do vocabulário.

A pesquisa de Fausto *et al.* (2023) investigou os impactos do uso do Padlet no processo de ensino e aprendizagem, explorando suas potencialidades como ferramenta colaborativa. A coleta de dados foi realizada por meio de bibliometria e análise de conteúdo, abrangendo artigos científicos, teses e outros materiais relacionados. Os resultados evidenciaram que o uso do Padlet como ferramenta colaborativa proporciona um ambiente propício para o compartilhamento de conteúdo, discussões e construção coletiva do conhecimento. Essa abordagem estimula a interação entre educadores e alunos, contribuindo para o desenvolvimento de atividades colaborativas e construtivas.

Para ilustrar as funcionalidades desse ambiente colaborativo, este artigo apresenta um exemplo prático da utilização da ferramenta Padlet, em um ambiente de cooperação, na disciplina de Filosofia. Este relato de experiência foi realizado com estudantes do 3º ano do ensino médio do curso Técnico Integrado em Química, no Instituto Federal Farroupilha – Campus Panambi, Rio Grande do Sul.

4. Metodologia e Proposta de Arquitetura Pedagógica

Para explorar a temática da mudança de valores na sociedade por meio da história da Filosofia, foi adotada uma abordagem prática e interativa, utilizando a plataforma Padlet. A metodologia utilizada baseou-se nas Arquiteturas Pedagógicas, conforme detalhado a seguir

1. **História da Filosofia:** inicialmente, em sala de aula, os alunos foram apresentados à história da filosofia utilizando o livro didático "Fundamentos da Filosofia" de Cotrin e Fernandes (2016) . Esse material foi empregado para apresentar a ideia de que uma sociedade só muda quando os valores predominantes são transformados. A transição dos valores medievais para os valores modernos foi destacada como exemplo.
2. **Proposta de Debate Dialético:** ainda em sala de aula, propusemos um debate dialético para discutir se os valores devem ou não mudar. Esse debate visou estimular o pensamento crítico e a reflexão sobre a evolução dos valores sociais ao longo do tempo.
3. **Ida ao Laboratório de Informática:** os alunos foram ao laboratório de informática, onde foram incentivados a acessar o Padlet e explorar a plataforma. O objetivo foi familiarizá-los com a ferramenta que seria utilizada para a atividade. No Padlet, estavam inseridos os murais com os seguintes materiais: (i) um artigo sobre a Filosofia moderna, (ii) um vídeo sobre “Renascimento em 5 minutos” e, (iii) um vídeo sobre “Troca de valores na sociedade atual”. Os estudantes tiveram, inicialmente, uma explicação das funcionalidades do ambiente virtual e foram orientados a acessar os materiais que estavam inseridos nos murais. A Figura 1 exibe a tela inicial do ambiente.

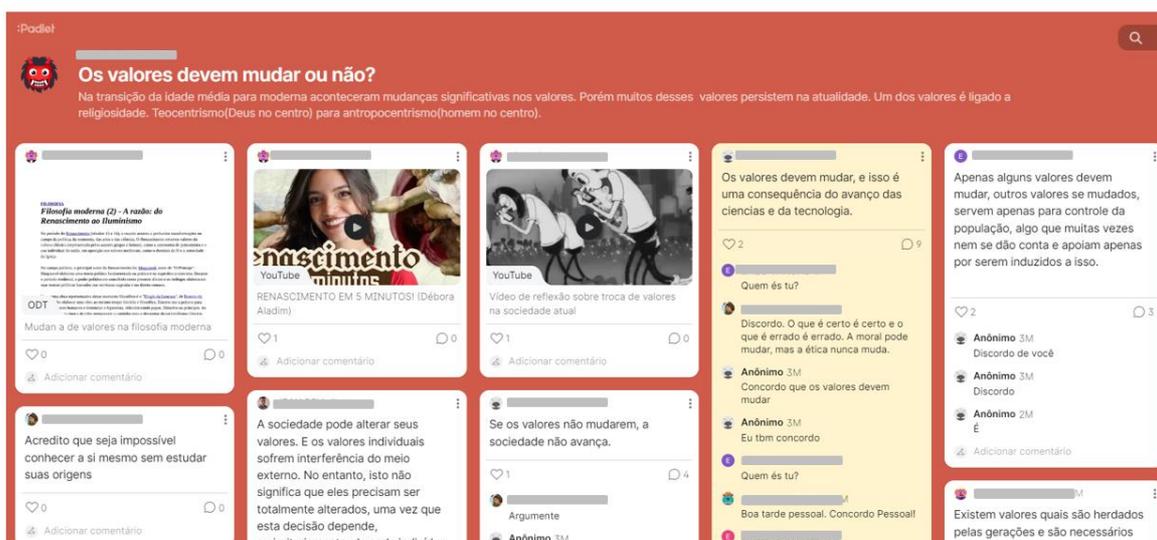


Figura 1. Tela inicial do mural

4. **Expressão de Opiniões no Padlet:** como atividade, cada estudante teve que postar, no mural digital, suas opiniões sobre a questão debatida. Essa atividade começou no laboratório de informática e os participantes tiveram um prazo determinado para a sua finalização, de forma assíncrona. Como etapa dois dessa atividade, eles tiveram que fazer comentários na postagem de, no mínimo, outros dois participantes. A Figura 2 ilustra a organização da postagem.



Figura 2. Organização da postagem de cada estudante

5. **Interação e Argumentação:** o ambiente colaborativo Padlet permitiu que os alunos argumentassem e comentassem nas postagens dos colegas. Na Figura 3, ilustramos um recorte da tela do mural, com as contribuições dos estudantes. Essa interação foi fundamental para fomentar um ambiente de cooperação, discussão e troca de ideias.
6. **Moderação do Professor:** durante a atividade, foi necessária a moderação do professor para assegurar que as postagens permanecessem dentro do tema proposto. O professor interveio em algumas postagens que desviaram do assunto.
7. **Discussão e Fechamento em Sala de Aula:** após a finalização da atividade os estudantes, em sala de aula, realizaram uma discussão final sobre o tema. Esse momento foi utilizado para sintetizar as ideias debatidas e fechar o assunto de maneira cooperativa.

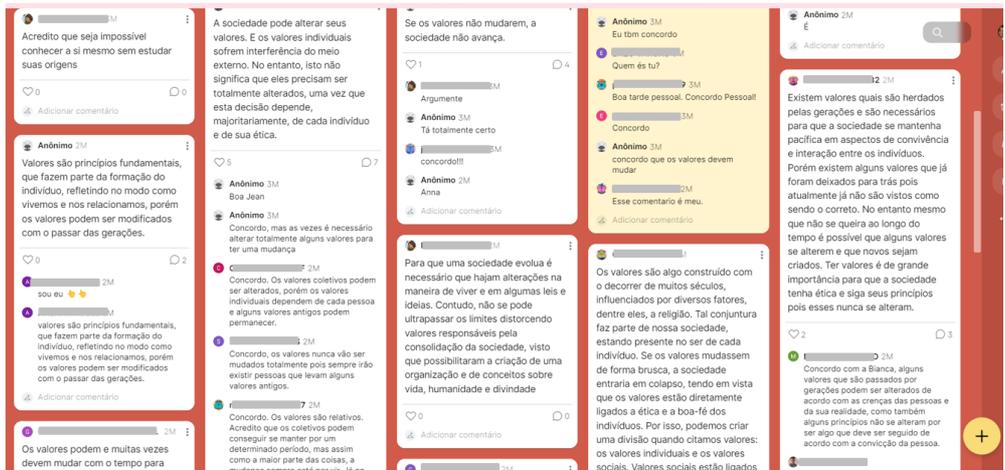


Figura 3. Tela com as contribuições dos estudantes

8. **Avaliação da Atividade:** a avaliação do uso do Padlet foi realizada através de um formulário do *Google Forms*. Os alunos foram convidados a fornecer feedback sobre a experiência, permitindo uma reflexão sobre a eficácia e os desafios da metodologia empregada.

A Figura 4, ilustra as etapas da arquitetura proposta, destacando cada fase do processo de ensino e aprendizagem.

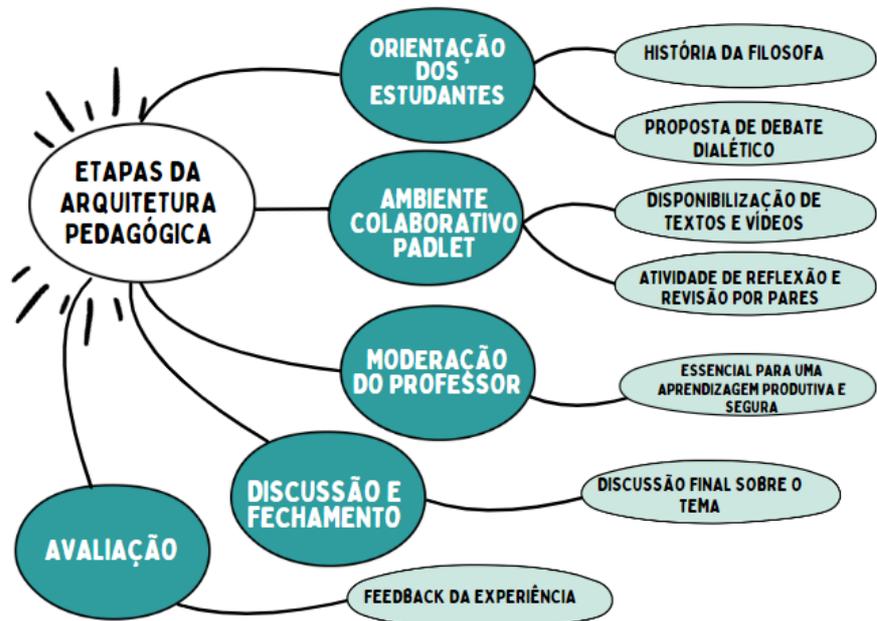


Figura 4. Etapas da Arquitetura Pedagógica
Fonte: os autores, 2024.

Essa abordagem metodológica combinou ensino teórico, debate dialético, uso de tecnologia educacional e feedback dos alunos, proporcionando uma experiência de aprendizagem dinâmica e engajadora. A integração do Padlet permitiu que os alunos aplicassem conceitos filosóficos de forma prática, desenvolvendo suas habilidades de argumentação e análise crítica.

5. Reflexões dos Estudantes

Para avaliar as percepções dos alunos sobre a atividade realizada utilizando o Padlet, foi aplicado um questionário ao final da experiência. O objetivo foi compreender como os estudantes receberam essa ferramenta digital, identificar os pontos positivos e negativos apontados por eles, e analisar o impacto do uso do Padlet no engajamento e na aprendizagem durante as aulas de Filosofia.

Como aspectos positivos, os estudantes destacaram a aprendizagem ativa, compartilhamento de conhecimentos, facilidade de uso e compartilhamento de recursos. A Figura 5 representa o gráfico que exhibe as respostas dos participantes quando questionados sobre os aspectos positivos da sua experiência.



Figura 5. Aspectos positivos utilizando o Padlet

A ferramenta não apenas facilitou uma aprendizagem mais ativa e colaborativa, mas também provou ser fácil de usar e eficaz no compartilhamento de recursos. Esses aspectos positivos indicam que o Padlet pode ser uma adição valiosa às metodologias pedagógicas, promovendo um ambiente de aprendizado mais interativo e enriquecedor nas aulas de Filosofia. Os resultados do questionário também destacaram alguns aspectos negativos da experiência dos estudantes com o Padlet, conforme ilustra a Figura 6.

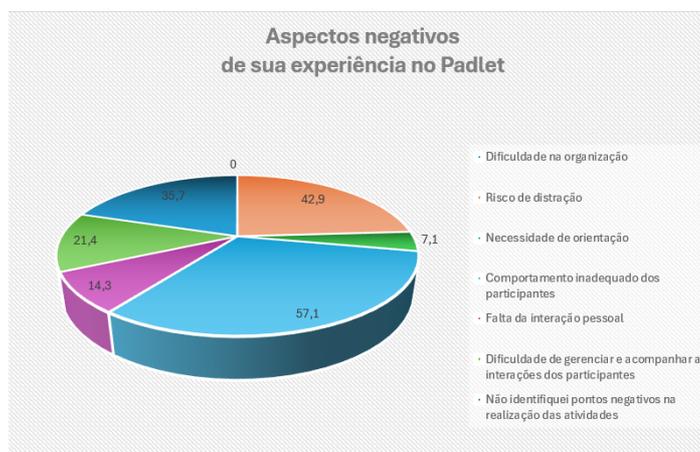


Figura 6. Aspectos negativos utilizando o Padlet

O problema mais frequentemente apontado foi o comportamento inadequado de alguns participantes. Isso sugere que, apesar das vantagens da plataforma, a moderação

constante é essencial para manter o foco e a qualidade das interações. Mencionaram que o Padlet pode ser uma fonte de distração. A facilidade de adicionar diversos tipos de conteúdo pode levar os alunos a se desviarem do tema central. A dificuldade de acompanhar e gerenciar as interações pode indicar que o volume de postagens e comentários pode ser difícil de monitorar, especialmente em turmas grandes. A ausência de interação pessoal sugere que, embora o Padlet facilite a comunicação online, ele não substitui a conexão humana presente nas interações presenciais. A necessidade de orientação foi mencionada, indicando que alguns estudantes.

Os aspectos negativos apontados pelos estudantes destacam áreas importantes para melhorias no uso do Padlet. A necessidade de moderação, estratégias para minimizar distrações, apoio contínuo, e a combinação de interações digitais com pessoais são aspectos importantes para refinar a metodologia e garantir que o Padlet seja usado de forma a maximizar seus benefícios enquanto minimiza suas desvantagens. No Quadro 1, compartilhamos algumas percepções dos estudantes, referentes às experiências com a proposta desenvolvida, e que foram extraídas do questionário.

Quadro 1. Percepção dos estudantes sobre o uso do Padlet

| Descreva como foi a sua experiência ao utilizar o Padlet nessa atividade? | |
|---|---|
|  | <i>A minha experiência foi boa, onde foi possível refletir, compreender e debater o assunto com outros participantes e diferentes pontos de vista.</i> |
|  | <i>Minha experiência foi bacana pois, com ela, foi possível dizer minha opinião individual e ver o ponto de vista de outras pessoas sobre o assunto.</i> |
|  | <i>Foi uma experiência muito enriquecedora, uma vez que conseguimos expressar nosso ponto de vista individual e compreender diversas opiniões presentes na turma.</i> |
|  | <i>Em geral foi boa, o site tem o uso muito facilitado.</i> |
|  | <i>Uma ótima experiência.</i> |
|  | <i>O Padlet é uma ferramenta útil para algumas pessoas expressarem suas visões de mundo, já que nem todos gostam de falar o que pensam. Mas deveria ser mais rígido em relação ao comportamento inadequado de alguns, já que atrapalha o bom decorrer dos comentários úteis a aula.</i> |
|  | <i>Foi positiva, onde foi possível compreender todos as perspectivas ali presentes, e o compartilhamento de conhecimentos através de opiniões expostas pelo participante.</i> |

As respostas dos estudantes revelam uma percepção positiva do uso do Padlet em sala de aula, destacando a plataforma como uma ferramenta eficaz para promover reflexão, debate e compreensão de diferentes pontos de vista. A facilidade de uso e a oportunidade de expressão individual são pontos fortes, enquanto a moderação de comportamento inadequado são pontos que devem ser aprimorados.

6. Avaliação das Habilidades Vivenciadas

Essa atividade teve como objetivo estimular o pensamento crítico e a reflexão sobre a evolução dos valores sociais ao longo do tempo. Utilizando o ambiente colaborativo Padlet, foi possível promover a interação e a troca de ideias entre os estudantes, além de demonstrar a habilidade deles em escutar e considerar diferentes pontos de vista.

Ao comentar nas postagens de outros estudantes, eles foram desafiados a refletir criticamente sobre o conteúdo apresentado. E receber comentários permitiu aos alunos

identificar melhorias em suas próprias contribuições, enriquecendo ainda mais o processo de aprendizado colaborativo. Esse compartilhamento de opiniões e o debate entre os participantes mostram habilidades de interação social e cooperação. A interação social permite a troca de ideias e perspectivas, enriquecendo o processo de aprendizagem e fomentando um ambiente mais inclusivo e participativo.

Participando ativamente da atividade, pode-se evidenciar que os alunos se engajaram em fornecer e receber feedback construtivo. Interagindo com diferentes participantes, os alunos tiveram a oportunidade de expor suas ideias a uma variedade de perspectivas e abordagens, enriquecendo seu aprendizado. A atividade desenvolvida no ambiente do Padlet contribuiu para a construção do conhecimento dos participantes. De acordo com Piaget (1973; 1998), a cooperação é um método baseado na reciprocidade entre indivíduos, ocorrendo pela descentração intelectual, o que permite a construção de normas morais e racionais, com a razão como produto coletivo. As experiências de aprendizagem cooperativa, em comparação com as de aprendizagem competitiva e individualista, favorecem o estabelecimento de relações mais positivas entre os alunos, caracterizadas por simpatia, atenção, cortesia e respeito mútuo, além de sentimentos recíprocos de obrigação e ajuda (Coll e Colomina, 1996, p. 303). Por fim, estas habilidades refletem um conjunto de competências essenciais para a aprendizagem colaborativa, cooperativa e crítica, enriquecendo o desenvolvimento acadêmico e pessoal dos estudantes.

7. Considerações Finais

O uso do Padlet nas aulas de filosofia demonstrou ser uma ferramenta eficaz para fomentar a interação e a colaboração entre os estudantes. A plataforma proporcionou um ambiente onde os alunos puderam expressar suas opiniões, refletir criticamente sobre os temas abordados e considerar diferentes pontos de vista. Esta dinâmica colaborativa é essencial para a disciplina de filosofia, que valoriza o debate e a construção coletiva do conhecimento.

Os resultados observados evidenciam que o Padlet promove uma aprendizagem ativa, permitindo que os estudantes se envolvam de maneira mais profunda com os conteúdos discutidos. A capacidade de fornecer e receber feedback construtivo também foi um aspecto destacado, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades críticas e reflexivas. Além disso, a facilidade de uso da plataforma permitiu que os alunos se concentrassem nas interações e no aprendizado, sem enfrentar barreiras tecnológicas significativas. Entretanto, alguns desafios foram identificados, como a necessidade de moderação para manter o foco e a pertinência das discussões. Portanto, futuras implementações do Padlet devem considerar estratégias claras de moderação e regras de participação para maximizar os benefícios da ferramenta.

A possibilidade de refletir sobre os valores e discutir suas transformações ao longo da história estimulou um pensamento mais profundo e contextualizado. Além disso, o ambiente digital facilitou a participação de todos os estudantes, inclusive daqueles que são mais reticentes em se expressar verbalmente, promovendo uma inclusão mais ampla e uma diversificação das vozes no debate. Assim, a utilização do Padlet, nas aulas de Filosofia, não apenas complementou o conteúdo teórico, mas também transformou a sala de aula em um espaço de aprendizagem mais interativo e cooperativo.

Agradecimentos: Agradecimento ao CNPq pelo apoio fornecido.

8. Referências

- Aragón, R.; Michels, A. B.; Araújo, A. (2018). Arquiteturas Pedagógicas na formação de professores a distância. *Revista Intersaberes*, v. 13, n. 29, p. 251-264.
- Carvalho, L.; Castro, A.; Santos, S.; Ferreira, A.; 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*, (pp. 161-169). Porto Alegre: SBC.
- Carvalho, M. J. S.; de Nevado, R. A.; Menezes, C. S. (2005). Arquiteturas pedagógicas para educação à distância: concepções e suporte telemático. In *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)*, volume 1, pages 351—360.
- Coll, C.; Monereo, C. A. (2010). Incorporação das Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação.. Em: *Psicologia da Educação Virtual: Aprender e Ensinar com as Tecnologias da Informação e da Comunicação*. 1. ed. Porto Alegre: Artmed Editora, p. 66 – 93.
- Coll, C.; Colomina, R. (1996). Interação entre alunos e aprendizagem escolar. In: Coll, C., Palácios, J., & Marchesi, Á. *Desenvolvimento psicológico e educação: psicologia da educação*, v. 2, p. 298- 314. Porto Alegre, Artes Médicas.
- Cotrin, G.; Fernandes, M. (2016). *Fundamentos da Filosofia*. 4ª. São Paulo Saraiva.
- Fausto, I.; Leta, F.; Braz, R.; Silva, L.; 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*, (pp. 34-42). Porto Alegre: SBC.
- Mendes, A. A. P.; Gabriel, F. A.; Araújo, A. S. (2020). O ensino de filosofia no nível médio: tecnologias digitais e práticas pedagógicas inovadoras. *Revista Digital de Ensino de Filosofia-REFilo*, 6, 1-15.
- Menezes, C. S. d.; Aragón, R.; Ziede, M. K. L. (2013). Arquiteturas pedagógicas para a aprendizagem em rede no contexto do seminário integrador. *RENTE: revista novas tecnologias na educação*. Vol. 11, n. 2 (jul. 2013), 16 f., 2013. Disponível em <http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/43645>. Acesso: 13 abr. 2024.
- Menezes, C. S d; Castro Junior, A. D.; Aragón, R. (2020). *Arquiteturas pedagógicas para aprendizagem em rede*. Série de livros-texto da CEIE-SBC. 1ed. Editora da SBC. Porto Alegre, p. 1-27, 2020. Disponível em: <https://ieducacao.ceie-br.org/arquiteturas-pedagogicas/>. Acesso em: 20 abr. 2024.
- Monteiro, J. C. S.; Costa, M. J. M.; Bottentuit Junior, J. B. (2018). 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.
- Moraes, S. B. . A.; Tomazetti, E. M. (2014). Ensino de filosofia e TIC: experiências do PIBID. *REVISTA INTERSABERES*, 9(18), 345–360.
- Nakashima, R. H.; Piconez, S. C. (2011). Desenvolvimento cognitivo em atividades realizadas em ambiente virtual de aprendizagem (AVA): a perspectiva do estudante.

In Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE) (Vol. 1, No. 1).

- Nerling, M. A. M.; Darroz, L. M. (2021). Tecnologias e aprendizagem significativa. *Cenas Educacionais*, v. 4.
- Pereira, A. T. C.; Schmitt, V.; Dias, M. R. A. C. (2007). Ambientes virtuais de aprendizagem. *AVA-Ambientes Virtuais de Aprendizagem em Diferentes Contextos*. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda, 4-22.
- Piaget, J. (1973). *Estudos Sociológicos*. Rio de Janeiro: Forense, 1973.
- Piaget, J. (1998). *Sobre a pedagogia*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.
- Silva, P. G.; Lima, D. S. (2018). Padlet Como Ambiente Virtual De Aprendizagem Na Formação De Profissionais Da Educação. *RENOTE*, 16(1).
- Sousa, A. C. B.; Pioner, C. F.; Filho, G. L. da S.; Pena, R. C. D.; Silva, T. P. A. da. (2023). O uso do Padlet como ferramenta educacional no ensino de Língua Portuguesa na educação básica: um relato de experiência. *Revista Ilustração*, 4(6), 199–206.
- Sapienza, R.; Pandolfi, M. A. C. (2019). O desafio do ensino de filosofia na era da tecnologia da informação. *Revista Interface Tecnológica*, 16(1), 337-348.