

APRENDIZAGEM COLABORATIVA: DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS DE APRENDIZAGEM EM AMBIENTES DIGITAIS

Patrícia F. da Silva - UFRGS

Crediné S. de Menezes - UFRGS

Léa Fagundes - UFRGS



RELATO DE EXPERIÊNCIA

- Experiência de estágio de iniciação a docência realizado conforme determinado pela Capes para a formação de pós - graduando no nível de doutorado no curso de Pós Graduação em Informática na Educação.
- Local: Faculdade de educação - Faced.
- Disciplina Eletiva: Projetos de Aprendizagem em Ambientes Digitais
- Período: 1º Semestre 2015 A
- Professor supervisor: Dr. Crediné Silva de Menezes
- Número de alunos: 11

OBJETIVO DA DISCIPLINA

- Proporcionar a alunos de diferentes cursos de licenciatura contato com o contexto das tecnologias, trabalhos cooperativos e em ambientes digitais e da metodologia de Projetos de Aprendizagem.
- Oportunizar que os alunos possam desenvolver Projetos de Aprendizagem, apresentá-los, realizar uma visitação nos projetos realizados pelos colegas e posteriormente avaliar as aprendizagens e conhecimentos construídos durante o trabalho realizado.
- Construção de conhecimentos nas diferentes áreas do currículo, uso de recursos tecnológicos para atividades colaborativas, introdução de metodologias interdisciplinares e formas alternativas de avaliação da aprendizagem.

METODOLOGIA DE PROJETOS DE APRENDIZAGEM

- Professor mediador e não transmissor de conhecimento;
- Possibilidade de trabalho interdisciplinar;
- Construção de conhecimento a partir do interesse dos alunos em saber mais sobre um assunto de seu interesse;
- Dúvidas temporárias e certezas provisórias.

METODOLOGIA DA DISCIPLINA PROJETOS DE APRENDIZAGEM EM AMBIENTES DIGITAIS

- Exploração do ambiente PBworks onde os materiais foram disponibilizados;
- Criação de sites específicos para cada grupo de projetos, linkados ao site principal;
- Elaboração de perguntas interessantes e votação para a escolha de questões com que gostaria de se envolver com a busca de respostas;
- Organização de grupos com mesmo interesse.

METODOLOGIA DA DISCIPLINA PROJETOS DE APRENDIZAGEM EM AMBIENTES DIGITAIS

- Levantamento de dúvidas temporárias e certezas provisórias utilizando Mapas Conceituais;
- Socialização dos Projetos de Aprendizagem utilizando Power Point ou Prezi;
- Visitação aos Projetos de Aprendizagem dos colegas e avaliação;
- Avaliação de grupo e individual;

AS PERGUNTAS MAIS VOTADAS

- “Por que os homens pensam e raciocinam tantos com os intuitos sexuais?”;
- “Como se calcula a paridade cambal entre as moedas?”;
- “Você sabe o que é o senso comum?”;
- “Segundo o Antigo Testamento Moises liderou aproximadamente 600 mil judeus na fuga do Egito em busca da terra prometida. Será que este número estão certos? Quais eram os meios de comunicação daquela época? Será que podemos fazer uma relação com nossos tempos?”.

RELATOS DAS AVALIAÇÕES INDIVIDUAIS

- Metodologia eficaz;
- O trabalho coletivo mostrou a importância de trocar informações e obter um ritmo para o desenvolvimento do trabalho;
- Perceber a importância de trocar informações;
- Possibilidade de trocar conhecimentos;

RELATOS DAS AVALIAÇÕES INDIVIDUAIS

- Ferramentas utilizadas para a elaboração dos projetos serviram para dar sequência ao trabalho;
- Relevância de trabalhar com ferramentas que permitem desenvolver o trabalho a distância;
- Possibilidade de desenvolver as atividades sem a necessidade de estarem presentes em mesmo horário e local.

VISÃO DOS PROFESSORES MEDIADORES DA DISCIPLINA

- Ótimo momento para a construção de conhecimento entre alunos e professores mediadores;
- Identificar as dúvidas dos alunos em relação a metodologia de Projetos de Aprendizagem;
- Identificar maiores receios e dificuldades em trabalhar com as metodologias digitais no contexto escolar.

REFERÊNCIAS

COSTA, I. e MAGDALENA, B. Revisitando os Projetos de Aprendizagem, em tempos de web 2.0. http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_3/Projetos_SBIE.pdf , 2008. Acesso em maio de 2016.

DAYAN, S. A discussão como ferramenta para o processo de socialização e para a construção do pensamento. Educação em Revista nº 45, Belo Horizonte. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982007000100002 2007.

Acesso em maio de 2016.

FAGUNDES, Lea da Cruz. et al. **Aprendizes do futuro: as inovações começaram!**, Coleção Informática para a mudança na Educação.

http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=40249 , 1999. Acesso em maio de 2016.

REFERÊNCIAS

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa, Editora 34, São Paulo, 1999.

MACEDO, L. **Piaget e nossa inteligência**. Material Paradidático Pátio Revista Pedagógica, 1997. Disponível em:

<http://smeduquedecaxias.rj.gov.br/nead/Biblioteca/Forma%C3%A7%C3%A3o%20Continuada/Artigos%20Diversos/internet/P%C3%A1tio%20Revista%20Pedag%C3%B3gica%20-%20Intelig%C3%Aancia-%20dimens%C3%B5es%20e%20perspec.htm>. Acesso em maio de 2016.

PIAGET, J. **A equilibração das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento**. Zahar Editores, Rio de Janeiro, 1976.

PIAGET, J. **Psicologia e Epistemologia Genética**. In: *Ramozzi-Chiarottino, Zeldá*, São Paulo, 1988.

REFERÊNCIAS

PIAGET, J. **O trabalho por equipes na escola.** Tradução de Luiz G. Feiure. Revista de Educação - Diretoria do Ensino do Estado de São Paulo set/dez 1936. Adaptação para o português moderno: Andrea A. Botelho, 1993.

RESNICK, M. **Repensando o Aprendizado na Era Digital.** Workshop Scratch e Cricket: novos ambientes de aprendizagem e de criatividade, Bradesco Instituto de Tecnologia, 2006. Disponível em: <https://llk.media.mit.edu/papers/rethinkport.doc>. Acesso em abril de 2016.

Obrigada pela atenção!

patriciasilva@lec.ufrgs.br

credine@gmail.com

leafagundes@gmail.com