

A METODOLOGIA DA APRENDIZAGEM COLABORATIVA NO LABORATÓRIO DE TECNOLOGIAS DO GINÁSIO CARIOCA COELHO NETO

Autor: SUSAN ROCHA SILVA

Banca examinadora: Prof^ª Dr^ª Stella Maria Peixoto de Azevedo Pedrosa (Presidente e Orientadora), Prof. Dr. Márcio Silveira Lemgruber – UNESA, Prof^ª Dr^ª Ana Valéria de Figueiredo da Costa - UERJ

Data da defesa: 28/03/2017

RESUMO

O objetivo central desta pesquisa foi analisar como as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) são usadas no cotidiano escolar, com base na aprendizagem colaborativa, no espaço do laboratório tecnológico do Ginásio Carioca Coelho Neto, uma escola da rede pública do município do Rio de Janeiro. O objeto deste estudo foi o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa, buscando compreender como os desafios propostos pelas tarefas são realizados pelos alunos e como eles resolvem os conflitos gerados por essas propostas. A pesquisa foi realizada pela abordagem qualitativa por meio da análise, observação e registro dos dados. O texto é fundamentado a partir das discussões de Matthews et al. (1995); Panitz (1996) e Torres, Alcântara e Irala, (2004) que tecem um diálogo sobre aprendizagem colaborativa e traz as interpretações de Castells (1999); Lévy (1999); Coll e Monero (2010) sobre os impactos das Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC). Participaram do estudo cinco turmas do 7º ano, acompanhados por professores de História, Língua Portuguesa e Geografia. Os resultados das análises mostram três mudanças significativas, ocorridas ao longo de seis meses. A primeira mudança refere-se ao comportamento social ao realizar atividades em grupo. A segunda mudança diz respeito a forma colaborativa de aprendizagem e a terceira sobre o apoio dos recursos tecnológicos no processo de aprendizagem. Registraram-se também as dificuldades dos alunos em manusearem as ferramentas básicas do computador como por exemplo, o teclado, a barra de ferramentas bem como os *softwares* das atividades propostas. O maior contato dos discentes com a internet é restrito aos aplicativos das redes sociais, sendo necessário o desenvolvimento de projetos que utilizem ambientes digitais colaborativos que fomentem as habilidades cognitivas e sociais, não só dos discentes, mas também aos docentes.

Palavras-chave: Aprendizagem colaborativa. Tecnologia da informação e comunicação. Ambientes virtuais. Laboratório de informática.