

Fernanda Ribeiro da Silva¹ Fernanda Britto da Silva²

1 Bolsista PIBIC – CNPq – (UFRGS)

2 Departamento de Ciências Exatas e da Natureza, Colégio de Aplicação (UFRGS)

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) fazem parte do cotidiano dos jovens e a escola deve se apropriar destas para fazer propostas que as aproximem do dia-a-dia dos alunos. Baseado nisso, o Brasil aderiu a um programa internacional de inclusão digital, que, adaptado ao país, é chamado de Projeto UCA - Um Computador por Aluno, do qual o Colégio de Aplicação (CAp) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul faz parte.

O presente trabalho avaliou a influência do uso dos computadores do UCA e dos computadores do laboratório de informática, no desenvolvimento de uma aprendizagem colaborativa.

A pesquisa foi realizada no CAp onde cada estudante recebeu um computador portátil de uso individual com acesso à *internet* e com diversos aplicativos educacionais instalados. No laboratório de informática, cada aluno trabalhou individualmente no computador de mesa.

Foram propostas duas atividades:

1^o atividade: para testar a eficiência das TICs e dos computadores portáteis.

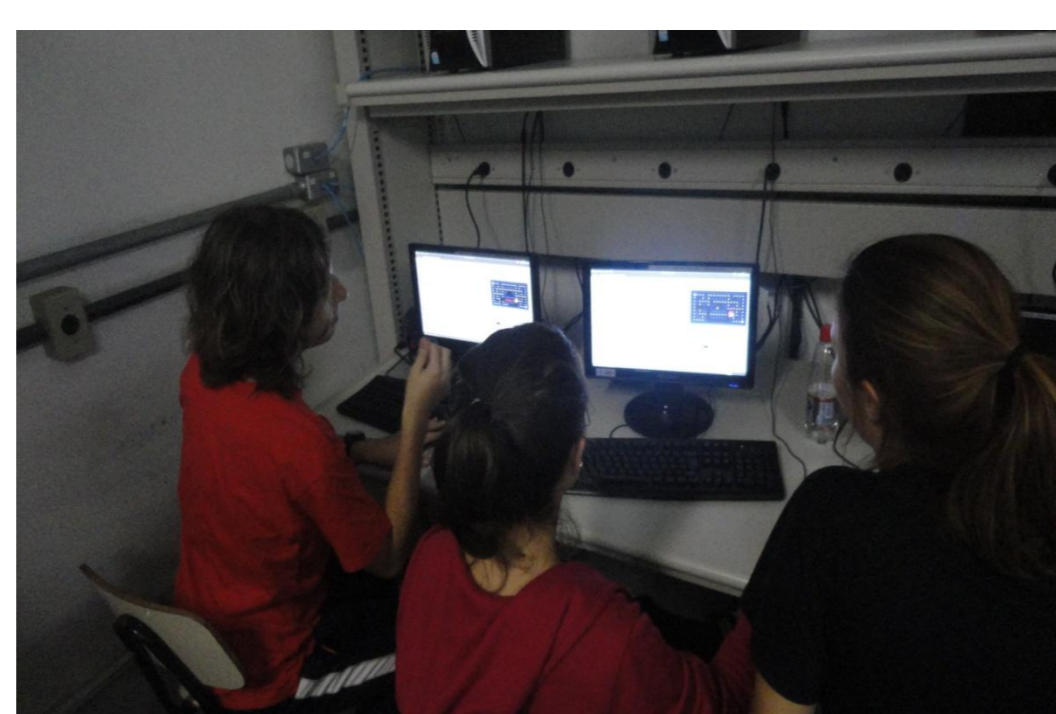
2^o atividade: para testar o uso das TICs na motivação dos alunos.



Computador do Projeto UCA



Alunos utilizando os computadores do Projeto UCA



Alunos utilizando os computadores do laboratório de informática

Primeira atividade: duração de 1h30min com 10 alunos; utilizamos os computadores; trabalhamos com alunos do 3^o ano do Ensino Médio; os alunos tinham dificuldades quanto à conceitos do conteúdo Genética; os sujeitos foram separados em dois grupos: no primeiro, os alunos resolveram exercícios escritos e utilizaram o *Etoys*, programa de criação e visualização de animações; no segundo foi realizado um trabalho similar, porém utilizando apenas exercícios e figuras; o assunto foi *tipagem sanguínea*.

Resultados: observando os sujeitos, verificamos que eles questionavam bastante, participando das discussões. Ao projetarmos a animação, os alunos mostravam surpresa e entusiasmo, já que a atividade aproximou o cotidiano de um laboratório ao mostrar a tipagem sanguínea sobre a forma de uma animação.

Segunda atividade: duração de 10 semanas e encontros de 1h30 por semana com 9 alunos; atividade foi desenvolvida no laboratório de informática, na disciplina eletiva "Quadrinhos em Artes e Ciências"; a proposta era a de produzir material de divulgação científica através da criação e publicação de Histórias em Quadrinhos (HQs).

Resultados: essa atividade era para ter sido realizada nos computadores portáteis, mas devido à limitações no sistema operacional e no layout dos computadores, optamos por fazer no laboratório; notamos que os alunos no início não interagiam entre si e ao longo da disciplina criaram grupos de discussões e de ajuda. A pesquisa sobre um assunto do interesse dos alunos e a possibilidade de divulgação mostrou-se como motivadora na busca do conhecimento. Quando questionados sobre o porquê de terem gostado da realização da atividade, alguns, como o aluno B, comentaram: *Porque sai um pouco da rotina de só escrever no caderno*; aluno D: *Pois são trabalhos mais interativos, fazendo nos relacionarmos melhor com colegas e professores e aprendendo de outras formas o conteúdo*. Outros alunos também relataram que tiveram dificuldades, o que pode ser observado na fala do aluno B: *A dificuldade foi adaptar o assunto para os quadrinhos*.

Os resultados parciais aqui apresentados mostram que o Projeto UCA ainda necessita de diferentes mudanças, dentre elas o aumento da tela e do teclado, e da velocidade do processador como também na infraestrutura das escolas e na formação de professores.

Quanto ao processo motivacional, a proposta do uso das TICs, demonstrou que é possível fazer uma atividade em que os alunos participem ativamente do seu processo de busca de conhecimento.