

As experiências de professores e alunos com o uso do laptop em escolas públicas do sul do Brasil: inovações curriculares e aprendizagem colaborativa

Geovana Mendonça Lunardi Mendes*
Alaim Souza Neto**
Valdeci Reis***

Resumo

A incorporação de tecnologias digitais nos processos educativos é uma demanda atual nas políticas públicas. O presente estudo problematiza as experiências vivenciadas por alunos e professores de escolas contempladas com o Programa UCA – Um Computador por Aluno no Estado de Santa Catarina a partir dos resultados da pesquisa: *Aulas Conectadas? Mudanças Curriculares e Aprendizagem Colaborativa entre as escolas do Programa Um Computador por Aluno (Prouca) em Santa Catarina*, mais especificamente na Escola Estadual de Educação Básica São Tarcísio, localizada na cidade de São Bonifácio. O objetivo é discutir quais são os fatores que proporcionam inovações tecnológicas e mudanças significativas no currículo a partir da entrada do *laptop* na escola. As observações foram feitas a partir da criação de uma rádio escolar, hospedada no *blog* da escola, tendo como princípio a pesquisa colaborativa e participativa de aprendizagem. A análise dos dados permite afirmar que a entrada desse novo artefato na escola provocou novas discussões e a necessidade de (re)articular algumas práticas consagradas pela tradição escolar. Palavras-chave: UCA. Inovações Curriculares. *Laptop*. Políticas Públicas. Ensino-Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

A incorporação de tecnologias digitais nos processos educativos é uma demanda presente nas políticas públicas na área da educação. Nesse sentido, uma necessidade é a capacidade de avaliar e saber como, com quem e quando utilizar esses artefatos nas práticas pedagógicas do cotidiano escolar. Dito de outra forma, é preciso avançar na questão qualitativa em relação ao acesso que envolve

* Doutora em Educação; Professora Associada do quadro permanente da Universidade do Estado de Santa Catarina; atuando no Centro de Ciências da Educação, no curso de Pedagogia e no curso de Mestrado e Doutorado do Programa de Pós-graduação em Educação, na linha de pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologia; atualmente é Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado de Santa Catarina, tem experiência na área de currículo e práticas escolares, em especial, as questões relativas às mudanças, novas tecnologias e inovações curriculares no espaço escolar; atua também nas práticas curriculares voltadas à inclusão de sujeitos com deficiência; geolunardi@gmail.com;

** Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Educação na Universidade do Estado de Santa Catarina; Técnico em Assuntos Educacionais na Universidade Federal de Santa Catarina com pesquisa na área de Educação, Comunicação e Tecnologia; alaimsatc@yahoo.com.br

*** Bolsista em Produtividade Tecnológica Industrial – Nível “C”/CNPq; valdeci_recursohumanos@hotmail.com

as possibilidades das redes sociais, questionando, por exemplo, como o uso das tecnologias pode contribuir com o atual processo de ensino-aprendizagem, especificamente em relação à forma como os estudantes têm se apropriado dos processos de aprender na escola. A partir disso, pensar em propostas inovadoras para o uso desses artefatos a fim de que permitam a instauração de outros processos de aprendizagem e que atendam às novas demandas de tempo e espaço que se estabelecem na contemporaneidade.

Nesse cenário, O Programa Um Computador por Aluno – Prouca, que se encontra em sua fase piloto, em implantação em 300 escolas públicas brasileiras, surge no cenário educacional brasileiro com a ideia de se distribuir *laptops* educacionais a fim de que sejam utilizados nas práticas pedagógicas desenvolvidas pela escola pública. Entre os vários objetivos propostos pelo Ministério de Educação e Cultura (MEC) encontra-se a preocupação em liberar o aluno do espaço fixo do laboratório, seja na sala de aula, nos espaços de convivência escolar, na biblioteca ou até mesmo em casa. Assim, os alunos passam a ter a possibilidade de acessar a internet e a manusear diversos ambientes virtuais por meio do uso de seus *laptops* portáteis e móveis.

Recentemente, em estudo traduzido para o idioma português, Prensky (2010), especialista americano em educação e tecnologia, analisou os desafios da escola contemporânea diante das transformações que a era digital disponibiliza. O autor enfatiza em suas pesquisas atuais que não é possível a escola continuar ensinando na perspectiva analógica, uma vez que os estudantes do século XXI, desde a infância, passam a maior parte do tempo circundados por *tablets*, *apps*, MUVs, MMPORGs, *iPods*, *Games*, *DVD players*. É enfim, um universo digital e social em que novas tecnologias e novos termos se inserem ao cotidiano dos estudantes de forma muito natural, e às vezes, de forma ingênua, acarretando em consequências e necessidades de mudanças no contexto escolar.

Em sua pesquisa, Prensky (2010, p. 61) afirma que “[...] os estudantes de hoje não são mais as pessoas para as quais nosso sistema educacional foi desenvolvido,” e, por isso, a importância do debate entre professores, pais e comunidade acadêmica sobre as transformações radicais e inevitáveis que estão ocorrendo na sociedade, impulsionadas pelo contexto tecnológico digital da atualidade. Essa compreensão implica aquisição e desenvolvimento de outras competências e atitudes ao processo de ensino-aprendizagem, as quais requerem alterações nos cenários e espaços de aprendizagens. Além disso, inclui mudanças significativas nos processos de formação de professores e na própria gestão da inovação e do conhecimento na escola.

Tomando essa perspectiva como referência, a incorporação das tecnologias no currículo da educação básica pode ser compreendida como uma das condições necessárias para o exercício da cidadania, pois a inclusão digital precisa ser assimilada também como parte do processo de inclusão social, cultural, tecnológica e intelectual, favorecendo, assim, a efetiva participação dos sujeitos na cultura, como

bem destacam Fantin e Girardello (2008). Alertam as autoras, que nos espaços educativos, a articulação entre as diferentes linguagens e conteúdos deve envolver trabalho colaborativo e experiências de descoberta e criação.

É nesse contexto sociocultural que se insere este artigo. A intenção é compartilhar com interessados pelas questões que envolvem educação, comunicação e tecnologia, mais um dos resultados da pesquisa: *Aulas Conectadas? Mudanças Curriculares e Aprendizagem Colaborativa entre as escolas do Prouca em Santa Catarina*¹. Em São Bonifácio presenciamos algumas práticas de ensino, tendo como foco as mídias, como em a criação de uma rádio escolar, hospedada no *blog* da escola.

Essa investigação tem como princípio pedagógico a pesquisa colaborativa, a qual incorpora um processo ao mesmo tempo focado no sujeito observador – pesquisadores e bolsistas da universidade – e no sujeito observado – professores e alunos das escolas investigadas. Como sujeitos ativos, pesquisadores e pesquisados, interagem com o processo investigativo da pesquisa.

Metodologicamente, a pesquisa foi dividida em duas fases. No estágio inicial, analisamos as práticas curriculares das escolas catarinenses que tiveram a implantação do uso de *laptops*, na situação “um para um”, visando identificar possíveis mudanças curriculares operadas nesse processo. Como instrumentos desse estágio, foram utilizadas as entrevistas e as observações. No segundo estágio, com base nos dados levantados, procuramos estimular a constituição de processos de inovação curricular a partir da formação de uma rede de apoio e colaboração, entre quatro escolas selecionadas. Dentro das escolas foram desenvolvidos processos formativos e pesquisas aplicadas, cujo objetivo foi proporcionar alternativas metodológicas e possibilidades inovadoras para se vislumbrar o currículo.

2 O PROUCA EM SANTA CATARINA: DESAFIOS E ESTRATÉGIAS À CONSOLIDAÇÃO DE UMA POLÍTICA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA

Para compreender os resultados de desenvolvimento do Prouca em Santa Catarina, delimitamos descrever somente as observações feitas na Escola Estadual de Educação Básica São Tarcísio. Ela está localizada no município de São Bonifácio, região da Grande Florianópolis, e recebeu os *laptops* no início de 2010, após um período de ajustes da infraestrutura e realização de processos de formação dos seus professores. Os equipamentos passaram a ser utilizados nas salas de aula com os alunos do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Na época, a escola contava com 89 alunos nos anos iniciais da educação básica, 150 alunos nos anos finais e 96 alunos no ensino médio, totalizando 335 alunos.

Passado o período de implementação, os *laptops* passaram a fazer parte da vivência escolar de professores e alunos. Na Escola São Tarcísio foram perceptíveis as várias mudanças na organização do processo pedagógico: construção de textos colaborativos por meio do *googleDocs*; criação de uma rádio escolar online e interação de alunos de diferentes escolas participantes do Prouca por meio dos

mundos virtuais 3D. Grosso modo, esses últimos podem ser considerados como metáforas do mundo real, as quais por meio de computação gráfica caracterizam situações reais, possibilitando aos alunos de diferentes escolas uma experiência pedagógica interativa e colaborativa, mesmo estando em locais diferentes.

Em poucas palavras, pois esse não é o mote da discussão neste artigo, o conceito de mundos virtuais 3D tem sua referência conceitual no Projeto RexLab da UFSC, o qual compreende os mundos virtuais como uma metáfora de computação do próprio mundo real e esse contendo as pessoas, os lugares e os objetos os quais poderão ser articulados como objetos de interação (SILVA, 2006; MARCELINO 2010). Para fazer parte do entendimento que temos dos mundos virtuais 3D, acrescentamos a concepção apresentada por Klastруп (2003) em que eles são concebidos como

[...] uma representação persistente on-line que contém a possibilidade de comunicação síncrona entre usuários, e entre usuário e mundo dentro de uma estrutura espacial desenhada como um universo navegável. 'Mundo virtual' são mundos nos quais se pode navegar através de representações persistentes do usuário, ao contrário de mundos imaginados de ficções não-digitais, os quais são apresentados como habitados, mas não são realmente habitáveis. Mundos virtuais são diferentes de outros ambientes virtuais porque não podem ser imaginados em toda sua totalidade espacial. (KLASTRUP, 2003, p. 26).

Em síntese, o importante sobre estas concepções dos mundos virtuais 3D descritas anteriormente, é destacar que todas elas contemplam, em sua concepção, características que são comuns entre si. Entre elas: imersão, interação e navegação. Desse modo, é importante destacar que em meio a essas características estão dois segmentos, os nativos digitais e os docentes digitais, tentando se articular em relação ao processo pedagógico em um novo e emergente contexto sociocultural (PRENSKY, 2010). Adverte, ainda que nesse início de século, a escola vive um conflito entre esses segmentos. Nas palavras do autor:

Os Nativos digitais estão acostumados a receber informações com muito mais rapidez do que aquela com que os Imigrantes digitais sabem passá-las. Imigrantes estão acostumados a fazer uma coisa de cada vez; Nativos gostam de ser multitarefa. Imigrantes pensam no texto como sua forma de comunicação primária e nas imagens como auxiliares; Nativos preferem as imagens aos textos. Os Imigrantes preferem as coisas em ordem nítida – capítulo 1, 2, 3 etc.; Nativos estão mais acostumados a reunir informações que eles colheram à sua própria, aparentemente aleatória maneira. (PRENSKY, 2010, p. 60).

Diante dessa perspectiva, seria importante reconhecer que o desafio contemporâneo da escola não se coloca somente ao processo de ensino-aprendizagem em

si, mas também na formação de professores. Esta se caracteriza pela ideia de que o professor precisa buscar compreender o universo da geração nativa digital. Nessa intenção, os ambientes *online* que a internet proporciona podem facilitar e criar mais oportunidades de interação e aprendizagem colaborativa. Talvez, essa possa ser uma possibilidade de se compreender em que sentido as tecnologias podem colaborar com a superação das perspectivas tradicionais de educação da atualidade.

Na perspectiva Freireana, ainda em relação à postura do professor, talvez caiba a ideia de que

[...] não nasci marcado para ser um professor assim (como sou). Vim me tornado desta forma no corpo das tramas, na reflexão da ação, na observação atenta a outras práticas, na leitura persistente e crítica. Ninguém nasce feito, nos fazemos aos poucos, na prática social que tomamos parte." (FREIRE, 2009, p. 100).

Além da importância do trabalho do professor para os processos de ensino-aprendizagem é preciso debater criticamente o papel das mídias na sociedade pós-moderna, problematizá-las nos ambientes escolares e debater seus ganhos e perdas na sociedade da informação. Essa concepção é corroborada por Fantin (2006), que entende a educação para as mídias como:

[...] uma condição de educação para a cidadania, um instrumento para a democratização de oportunidades educacionais e de acesso ao saber, o que contribui para a redução das desigualdades sociais. Educar para as mídias na perspectiva deste trabalho implica a adoção de uma postura "crítica e criadora" de capacidades comunicativas, expressivas e relacionais para avaliar ética e esteticamente o que está sendo oferecido pelas mídias, para interagir significativamente com suas produções e para produzir mídias também.

Ainda em relação às mídias, durante as observações em São Bonifácio, presenciemos algumas práticas de ensino, tendo como foco as mídias, como a criação de uma rádio escolar, hospedada no *blog* da escola. Criada por alunos do 2º ano do ensino fundamental, a partir das experiências vivenciadas, com a sua professora na visita ao Parque Estadual da Serra do Tabuleiro, os 17 alunos que tinham entre 7 e 8 anos resolveram compartilhar com os moradores do seu bairro o que eles tinham aprendido no referido projeto, e a forma mais promissora que eles encontraram foi gravar programas de 10 a 20 minutos e disponibilizar na rede.

Ao visitar o Parque Serra do Tabuleiro, os alunos tiveram contato com a diversidade da fauna e flora existente na unidade de conservação ambiental, bem como refletiram sobre a importância de se preservar a área, considerando que o parque protege cinco dos seis ecossistemas existente no Estado de Santa Catarina. Para a professora, no processo de elaboração da Rádio na Escola, o fato de os alunos terem os *laptops* em sala de aula contribuiu significativamente para o aprendi-

zado, pois foi possível pesquisar na internet, por exemplo, quais animais podem ser encontrados no parque. Nas palavras dos alunos:

Pesquisamos na internet sobre os animais existentes e descobrimos que no parque vivem os seguintes animais: Puma (*Puma concolor*), Anta (*Tapirus terrestris*), Tamanduá-mirim (*Tamandua tetradactyla*), Gato-do-mato-pequeno (*Leopardus tigrinus*), Macaco-prego (*Cebus apella*), Bugio (Alouatta guariba), Sagui-de-tufos-brancos (*Callithrix jacchus*), Sagui-de-tufos-pretos (*Callithrix penicillata*), Cateto (*Tayassu tajacu*), Paca (*Cuniculus paca*), Capivara (*Hydrochoerus hydrochaeris*), Jacaré-de-papo-amarelo (*Caiman latirostris*) e muitos outros. (Adriana-aluna)² (informação verbal).

Com o laptop descobrimos que o parque possui cinco ecossistemas: Restinga, Manguezal, Floresta Pluvial da Encosta Atlântica, Floresta de Araucária e Campos de Altitude. (Pedro-aluno) (informação verbal).

Foi criado pelo botânico Padre Raulino Reitz, um homem que gostava muito da natureza, para preservar plantas, animais, a floresta e a água. Lá os animais podem viver livres, fazer seus ninhos e criar seus filhotes. (Claudio-aluno) (informação verbal).

No que diz respeito à relação dos alunos com os seus *laptops*, foi constatado um grande avanço a cada etapa concluída. Inicialmente eles escreviam no caderno e depois digitavam no *netbook*. Na elaboração de um roteiro para o programa de Rádio, constatava-se que alguns alunos digitavam diretamente no *laptop*. A elaboração da Rádio foi dividida em várias etapas: pesquisa, elaboração de painéis, elaboração de textos colaborativos, gravação do programa e disponibilização do áudio na internet.

Cervera (2012, p. 211), afirma que um Programa de Rádio na Escola é benéfico também para trabalhar o tratamento da expressão oral. “Com o rádio, abrimos uma janela ao mundo com o qual interagimos.” Além de ser uma atividade em que as crianças demonstram muita motivação para realizá-la, a autora destaca a necessidade de a escola introduzir nas séries iniciais o trabalho em equipe e o respeito pelos companheiros. Nas palavras da autora:

Com a rádio, a tarefa a ser realizada encontra uma ocasião propícia e resulta em um exercício privilegiado para que a competência linguística de nossos meninos e nossas meninas sejam exercitadas. E isto não é somente pelos conteúdos que os programas trabalham, mas também devido ao fato de que, ao se tratar de um meio de comunicação, a maneira pela qual as coisas são ditas é tão importante como as próprias coisas que são ditas: se não são respeitadas as formas, tanto os termos de correção gramatical como dicção, entonação e uma boa pronúncia, a mensagem não poderá ser transmitida com eficácia. Aqui, por efeito, os tons, os modos de nos expressarmos, a articulação precisa dos sons ou a musicalidade ade-

quada para cada mensagem são aspectos que adquirem uma importância capital e exigem dos alunos uma compreensão exata daquilo que está sendo dito por eles com todos seus matizes. Além disso, como educar a voz para dar uma intenção determinada ao que foi dito somente pode ser feito escutando aos outros e a si mesmo, esta ocasião também é propícia para o trabalho em equipe, o respeito aos companheiros e o gosto pelo trabalho bem feito. (CERVERA, 2012, p. 212).

Algo muito impactante ao final de uma das etapas dessa atividade foi o relato da professora da classe à equipe da pesquisa: Acredito que o UCA contribuiu muito para o trabalho colaborativo entre os alunos, com o *laptop* um aluno ajuda o outro, não é apenas o professor ensinando, pelo contrário, o professor também aprende com os alunos. (Professora) (informação verbal). Esse depoimento nos remete à pedagogia freireana:

Educar, não é transmitir conhecimento, nem tampouco acomodar o educando na reprodução de técnicas ou no depósito de palavras aleatórias. O grande papel do educador está em instigar o educando a dúvida, a indagação. Quem educa, aprende ao ensinar e quem aprende, ensina ao aprender [...]. No debate da educação, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática. É refletindo criticamente sobre a prática de hoje ou de ontem é que se pode melhorar a próxima prática. (FREIRE, 2010 p. 48, 56).

Como se observa, a epistemologia de Freire (2010) é o subsídio teórico que pode nos auxiliar a compreender o processo de construção de conhecimento de forma colaborativa, garantindo reflexão crítica sobre os processos de ensinar e aprender e relacionando teoria e prática.

3 REDE COLABORATIVA DE APRENDIZAGEM: PRIMEIRAS ANÁLISES

Com o objetivo de proporcionar interação, cooperação e colaboração entre professores, estudantes, e gestores de quatro escolas contempladas com Prouca, foi implementada uma Rede Colaborativa de Aprendizagem entre essas instituições. São elas: Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina, localizado em Florianópolis; Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Theodoro Becker, localizada em Brusque (98 km de Florianópolis); Centro Municipal de Educação Adolfo Hedel, no município de Agrolândia (270 km de Florianópolis) e Escola Estadual de Educação Básica São Tarcísio, localizada no município de São Bonifácio (79 km de Florianópolis).

Os instrumentos de coleta de dados utilizados nessa análise foram questionários, reuniões com grupos de professores e gestores; entrevistas, análise de documentos e observação participativa. Algumas das contribuições científicas e de inovações curriculares que buscamos alcançar foram: criação de uma rede cientí-

fica de apoio à implantação e monitoramento do Prouca em Santa Catarina, bem como a criação de novas iniciativas voltadas à inovação curricular por meio de tecnologias; desenvolvimento e aplicação de um ambiente virtual voltado ao fortalecimento de aprendizagens colaborativas entre as escolas; análise, aplicação e desenvolvimento de metodologias de inovação curricular vinculadas ao Prouca; análise da situação do Prouca em Santa Catarina no que diz respeito às mudanças curriculares, apontando problemas, possibilidades e desafios; formação continuada dos professores, alunos e pesquisadores envolvidos na investigação; aproximação das escolas da rede estadual de ensino e das redes municipais com as universidades parceiras na investigação; dinamização e potencialização da capacidade criativa dos professores e alunos envolvidos no Prouca, por meio de experiências formativas que impulsionem a inovação curricular; subsídios para redefinição e/ou ampliação dos programas e projetos de inserção das tecnologias na educação, assim como contribuição para as ações pertinentes à construção e desenvolvimento de políticas públicas em que as três esferas de Governo (estadual, municipal e federal) dialoguem entre si, no sentido de conjugarem esforços para a oferta de uma educação pública e de qualidade.

Em um recente estudo traduzido para o português, os pesquisadores espanhóis Carme Barba e Sebastià Capella (2012, p. 18) debatem a importância da escola de educação básica promover inovações curriculares por meio do uso de tecnologias e a utilizarem à aprendizagem colaborativa como uma possibilidade de reflexão e problematização de um determinado tema a ser explorado em sala de aula. Para os autores, essa mudança deve ser sustentada por três importantes pilares: “[...] os conteúdos, as metodologias e as ferramentas.” Esta nova postura da escola permite que os discentes deixem de ser apenas receptores e passem a se tornar autores, expondo o seu ponto de vista, as especificidades da sua comunidade e a sua forma de ver o mundo, fato que contribui para a consolidação do processo de ensino e aprendizagem.

Esse movimento da escola exige uma nova postura do docente: o professor em movimento. Essa perspectiva é corroborada por Pozo (2012, p. 140):

O Professor já não é aquele que tem todas as respostas, e sim aquele que sempre atua como guia, um tutor do aprendizado. O professor é quem motiva, sugere, acompanha e torna possível que os objetos da prática pedagógica sejam alcançados, isto é: que cada aluno seja autônomo e responsável pelo seu aprendizado; que saiba avaliar de forma crítica tudo que aprendeu; que mantenha o interesse em continuar aprendendo.

O que nos torna um professor em movimento é o fato de reconhecermos que jamais chegaremos ao um ponto de culminância – um ponto de harmonia, paz, liberdade e felicidade permanente – o fato de não existir esta tranquilidade não imobiliza nossa capacidade de reação e criação. Para Veiga-Neto (1995), uma vez que jamais chegaremos a esse ponto de repouso, a mudança no cotidiano escolar

é constante e para sempre. É essa capacidade de pensar, criticar e mudar que nos coloca na condição de docentes em movimento.

A educação em movimento está sempre ancorada na humildade intelectual, competência que nos obriga a voltar sempre na crítica de si próprio, repensar aquilo que julgamos como verdade. Isso significa pensar em uma constante insatisfação e desconfiança naquilo que é ensinado aos nossos discentes. Para Veiga-Neto (1995), isso não pode ser confundido com inferioridade intelectual.

4 CONCLUSÃO

O uso dos *laptops* na educação básica tem a intenção de ir além de um simples contato do estudante com a tecnologia. É mais que a simples democratização do acesso à informação e comunicação. É sim, um convite a refletir sobre o que fazer com essa possibilidade de acesso. Muir (2006) aposta na incorporação dos *laptops* nas escolas como um artefato cognitivo para as crianças. Essa perspectiva implica a necessidade de realizar referência à autoria de Papert (1980) e o seu ponto de vista educacional a respeito da teoria construtivista de aprendizagem.

Dentro do seu quadro teórico, o autor sugere que a mente do sujeito, quando envolvida em um processo de aprendizagem, necessita construir objetos e dispositivos para gerar ideias. Nesse caso, é necessário o uso de materiais adequados para que pudesse desenvolver o procedimento do “ensaio e erro”. O autor considera, então, que o *laptop* pode ser esse material de aprendizagem ao atuar como “objeto para pensar com” e, nesse sentido, denomina os *laptops* de “artefatos cognitivos” (PAPERT, 1980, p. 72).

A análise dos dados permite afirmar que o objetivo central de disseminar o uso dos *laptops* entre estudantes e professores com o intuito de motivar os discentes e proporcionar espaços de gestão de novas práticas em sala de aula foi alcançado. Constatamos que a plataforma digital proporcionada pelos mundos virtuais 3D, utilizada para promover uma rede colaborativa entre alunos e professores de quatro escolas, proporcionou a convivência entre situações reais, possibilitando aos alunos de diferentes escolas uma experiência sociocultural a distância por meio da construção de seus avatares.

Abstract

The inclusion of digital technologies in educational processes is a current demand in public policies. This study discusses the experiences of students and teachers from schools contemplated with the UCA Program - One Laptop per Student in the State of Santa Catarina based on results of the research: Connected Classes? Curricular Changes and Collaborative Learning among schools of Prouca in Santa Catarina, more specifically in the São Tarcísio State School of Basic Education, located in the city of São Bonifácio. The aim is to discuss the factors that provide technological innovations and significant changes in curricula raised from the time when the educational laptop

was introduced into school. The observations were obtained from the creation of a school radio, hosted on the school blog, having as principle collaborative and participatory research of learning. The data analysis allows to affirm that the input of this new artifact in the school caused new discussions as well as it became necessary to (re)articulate some practices consecrated by school tradition.

Keywords: UCA. Curricular innovations. Laptop. Public policies. Teaching-learning.

Notas explicativas:

¹ Trata-se de um projeto de pesquisa com o auxílio à pesquisa do CNPq Edital CNPq/Capes/SEED-MEC nº76/2010, sob coordenação da Profa. Dra. Geovana Mendonça Lunardi Mendes.

² Nome fictício para preservar a identidade dos sujeitos observados.

REFERÊNCIAS

BARBA, Carme; CAPELLA, Sebastià. **Computadores em sala de aula: métodos e usos**. Porto Alegre: Penso, 2012. 272 p.

CERVERA, Núria. Fazer um programa de rádio na escola. In: BARBA, Carmem; CAPELLA, Sebastià (Org.). **Computadores em sala de aula: métodos e usos**. Porto Alegre: Penso Editora, 2012.

FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka. "Digital Literacy and Cultural Mediations to the Digital Divide." In: RIVOLTELLA, P. C **Digital literacy: tools and Methodologies for Information Society**. Hershey, New Cork: IGI Publishing, 2008.

FANTIN, Monica. **Mídia-Educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália**. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à pratica educativa**. 35. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

_____. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. 16. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

KLASTRUP, L. **Towards a poetics of virtual worlds. multi-user textuality and the emergence of story**. Copenhagen, University of Copenhagen, 2003.

MARCELINO, Roderval. **Ambiente Virtual de Aprendizagem Integrado a Mundo Virtual 3d e a Experimento Remoto Aplicados ao Tema Resistência dos Materiais**. 2010. 125 f. Tese (Doutorado em Engenharia de Minas, Metalúrgica e de Materiais)—Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

MUIR, Mike. **A Model for Successful 1-to-1 Learning with Laptop Initiatives**. New York: Supervision, 2006.

PAPERT, Seymour. **Mindstorms: Children, Computers and Powerful Ideas**. New York, NY: Basic Book, 1980.

POZO, Montserrat Del. Como trabalhar com notebooks em sala de aula: o aprendizado baseado em problemas e projetos de compreensão In: BARBA, Carmem; CAPELLA, Sebastià (Org.). **Computadores em sala de aula: métodos e usos**. Porto Alegre: Penso Editora, 2012.

PRENSKY, Marc. **“Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo!”**: como videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI – e como você pode ajudar!. São Paulo: Phorte Editora, 2010.

SILVA, Juarez Bento da. **A utilização da experimentação remota como suporte a ambientes colaborativos de aprendizagem**. 2006. 196 f. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do conhecimento)–Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006.

VEIGA-NETO, Alfredo. A didática e as experiências de sala de aula: uma visão pós estruturalista. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 21, n. 2, p. 161-175, jul./dez. 1995.

