

Resumos de Teses



MENEGOTTO, Daniela Brun. Práticas **Didáticas em Ambiente Virtual de Aprendizagem**: modificações da ação docente. Orientador: Fernando Becker. Coorientadora: Tania Beatriz Iwaszko Marques. 2015. Tese (Doutorado em Informática na Educação) – Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015, Porto Alegre, BR-RS.

RESUMO: Esta tese tem como temática central as práticas didáticas em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Investiga as modificações que estão sendo produzidas na ação docente e evidenciadas nos registros *on line* das práticas didáticas em AVA. A investigação ocorre a partir dos marcos teórico e conceitual propostos pela Epistemologia Genética piagetiana. Parte de um estudo de caso das práticas didáticas *on line*, de um curso Técnico desenvolvido no AVA *MOODLE*. Elege como evidências de dados os registros escritos *on line* das organizações didáticas, desenvolvidas em diferentes semestres pelo mesmo docente, e as entrevistas semiestruturadas e inspiradas em alguns recursos do método clínico piagetiano. Todas as práticas *on line* selecionadas dos seis docentes foram analisadas por meio da análise de conteúdo. As entrevistas foram realizadas com os docentes e objetivaram conhecer: a trajetória acadêmica e profissional de cada um deles; confirmar o que fora analisado a partir dos registros escritos *on line* das suas práticas no ambiente virtual; compreender o que os leva a realizar mudanças na sua ação durante a organização das suas práticas didáticas *on line*. Chegou-se a três categorias de práticas didáticas *on line*: as que apresentam modificações dos formatos; as que apresentam modificações metodológicas; e aquelas que apresentam modificações dos formatos e modificações metodológicas. As modificações dos formatos compreendem as modificações de apresentação e de organização dos espaços, de apresentação e de elaboração do material didático, de comunicação das linguagens escrita, visual e audiovisual. As modificações metodológicas compreendem as modificações de comunicação e expressão e de proposta pedagógica de avaliação da aprendizagem.

Palavras-chave: Práticas didáticas. Ambiente Virtual de Aprendizagem. Modificações da ação docente.

MENEGAIS, Denice Aparecida Fontana Nisxota. **A Formação Continuada de Professores de Matemática:** uma inserção tecnológica da plataforma *Khan Academy* na prática docente. Orientadora: Léa da Cruz Fagundes. Coorientadora: Laurete Zanol Sauer. 2015. Tese (Doutorado em Informática na Educação) – Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015, Porto Alegre, BR-RS.

RESUMO: Com a inserção das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na sala de aula, em especial a inclusão dos *laptops* e da internet, a formação continuada de professores constituiu-se como uma das principais ações das políticas públicas em educação, conquistando espaço nas discussões acadêmicas, políticas e econômicas, com vistas à qualificação da educação brasileira. A presente pesquisa tem como objetivo analisar como os professores de Matemática do ensino básico, em processo de formação continuada, podem aprimorar sua prática docente, levando em consideração a realidade da nova cultura digital e o conhecimento do processo de desenvolvimento da inteligência e do raciocínio do estudante. Tendo como fundamentação teórica a Epistemologia Genética de Piaget, foi realizada, em um primeiro momento, uma análise da disciplina *Tecnologias Aplicadas ao Ensino de Matemática*, presente no Projeto Político-Pedagógico do Curso de Licenciatura em Matemática de uma universidade pública federal, com a intenção de, posteriormente, compreender a influência das tecnologias na prática pedagógica dos professores. Em um segundo momento, um grupo de profissionais da área da Matemática atuantes da rede pública estadual da região de Bagé participou da pesquisa, que consistiu em entrevistas, observação em sala aula e utilização da plataforma *Khan Academy*. A metodologia de pesquisa-ação foi implementada visando à participação da pesquisadora, com observação e ação, a fim de alcançar os objetivos propostos para chegar à teorização sobre os resultados. Observou-se, a partir dos resultados, a importância de cursos de formação continuada que sejam capazes de integrar as tecnologias digitais no contexto do ambiente escolar, em consonância com as mudanças que estão emergindo nas práticas pedagógicas e na aprendizagem dos conteúdos trabalhados na Matemática. Acrescenta-se que, com essas formações, os professores estarão mais bem preparados para usar os recursos disponíveis nas escolas, que muitas vezes não são utilizados de uma forma que possibilite melhorias na aprendizagem. O uso da plataforma *Khan Academy* promoveu essas melhorias, assim como aprimorou a prática pedagógica dos professores de Matemática por meio de uma quebra de paradigma do ensino tradicional transmissivo para um ensino no qual os conhecimentos prévios dos estudantes possam ser considerados e valorizados.

Palavras-chave: Formação continuada. Professores de Matemática. Inclusão digital. Tecnologias digitais. Khan Academy.

TELES, Fernando. **Um Jogo Educativo Para a Formação do Psicólogo Escolar**. Orientadora: Cleci Maraschin. Coorientador: Crediné Silva de Menezes. 2015. Tese (Doutorado em Informática na Educação) – Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015, Porto Alegre, BR-RS.

RESUMO: Nesta pesquisa, desenvolvemos e experimentamos um jogo educativo para a formação do psicólogo escolar no âmbito dos estudos da Informática na Educação. Seguindo as orientações teórico-metodológicas da Teoria Ator-Rede, sobretudo a partir dos escritos de Bruno Latour, procuramos passar ao largo de dicotomias tais como sujeito/objeto, artificial/natural, humano/não humano para operar nas fronteiras de diferentes áreas do conhecimento como a Psicologia e a tecnologia dos videogames; sem os constrangimentos disciplinares tradicionais. Durante esse percurso, acompanhamos o surgimento de um objeto sociotécnico como o resultado de associações que travamos na tentativa de traduzir a Psicologia Escolar em um jogo eletrônico. No intuito de desenvolver ocasiões de aprendizagem sobre o campo de problemas que interessa à referida disciplina acadêmica, refletimos sobre como deflagrar ações nas quais o conhecimento praticado fosse do tipo não prescritivo, não declarativo e baseado em explorações. Após experimentos realizados nos quais acadêmicos de Psicologia e de outros cursos participaram como jogadores, vimos o jogo oportunizar a performance de uma interessante versão da Psicologia Escolar. Nessas ocasiões, os estudantes forjaram um tipo de aprendizagem baseado no mapeamento de contradições encontradas, na identificação das demandas explícita e implícita e no planejamento de propostas de intervenção em uma escola fictícia.

Palavras-chave: Teoria Ator-Rede. Videogame. Psicologia escolar.