

## Construindo Relações – Gerando Conhecimento: dinâmicas de trabalho em grupo em ambientes virtuais de ensino e de aprendizagem

Márcia de Borba Campos  
Milene Selbach Silveira

Faculdade de Informática  
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS)

**Abstract.** *The mini-course "Construindo Relações - Gerando Conhecimento: dinâmicas de trabalho em grupo em ambientes virtuais de ensino e de aprendizagem" is proposed to function as a laboratory for joint development of group dynamics that make use of ICT to: (re)define the roles that ICT can play in the teaching and learning process, considering the paradox of generations X, Y, Z; (re)define the student's role as protagonist in the learning process, considering the demand for new skills to the teamwork; (re) define the teacher's role facing the contemporary world, considering the challenge of the information mutability and the constant search for professional renovation facing the necessity of educating in the digital age.*

**Resumo.** *O mini-curso "Construindo Relações - Gerando Conhecimento: dinâmicas de trabalho em grupo em ambientes virtuais de ensino e de aprendizagem" se propõe a funcionar como um laboratório para elaboração conjunta de dinâmicas de trabalho em grupo que façam uso das TIC visando: (re)definir os papéis que as TIC podem desempenhar no processo de ensino e de aprendizagem, considerando o paradoxo das gerações X, Y, Z; (re)definir o papel do aluno como agente protagonista no processo de aprendizagem, considerando a exigência de novas competências para o trabalho em equipe; (re)definir o papel do professor frente ao mundo contemporâneo, considerando o desafio da mutabilidade das informações e de uma busca constante de renovação profissional frente à necessidade de educar na era digital.*

## 1. Introdução

Moran (2007) descreve que a escola é pouco atraente, que é desinteressante, e pauta sua justificativa na desarticulação dos currículos, na fragmentação das disciplinas, na desmotivação dos professores, no distanciamento entre a escola necessária e a real. Contribuem para essa discussão Veen & Vrakking (2009) que, apesar de destacarem que na educação tradicional a aprendizagem está fortemente relacionada ao conteúdo disciplinar, trazem para a discussão as necessidades e o modo operante de uma nova geração chamada *homo zappiens* ou geração Z. Para essa geração, também denominada de nativos digitais [Prensky 2001], que cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos, a tecnologia de rede tem um papel fundamental no processo de aprendizagem.

Mas, em contraponto ao perfil desta geração, os professores são mais hesitantes na adaptação de suas práticas de ensino às possibilidades tecnológicas [Alava 2002]. Neste paradoxo de gerações, a maioria dos professores ainda é oriunda de uma época na qual o papel esperado para os alunos era o de prestar atenção no professor e fazer anotações num processo de “*copy e paste*” manual das informações da lousa ou da fala do professor. Nesse contexto, incentivava-se a concentração dos alunos, a atenção, o livro texto, e as turmas mais quietas eram tidas como as mais comportadas e as mais fáceis de trabalhar.

A realidade mudou e a nova geração, apesar de digital, ainda passa por uma escola analógica que interpreta o aluno como hiperativo, superficial e impaciente, ao invés de reconhecer a necessária mudança de mentalidade em relação às características que o cenário contemporâneo espera do profissional do século XXI: relações interpessoais, integração, mutabilidade, inovação, colaboração, autonomia e trabalho em grupo, dentre outras.

Hoje os alunos estão conectados em rede, participam de comunidades sociais, fazem várias tarefas ao mesmo tempo, dominam a tecnologia e a utilizam como aliada em seu dia a dia de forma bastante natural. Nas comunidades sociais, participam de discussões, trabalham em grupo para a realização de atividades e para a resolução de desafios. Interagem com dinamismo e entusiasmo, compartilhando seus conhecimentos mesmo com quem somente conhecem virtualmente.

Apesar desse comportamento, a maioria dos alunos, quando está na escola, parece ter dificuldades para realizar os trabalhos propostos, para estudar e, não raro, o momento mais prazeroso torna-se o recreio entre as aulas, ao invés dessas, ou as feiras de ciências, por exemplo. No ensino superior não é diferente, os alunos reclamam quando há trabalhos, pois consideram que estão na Universidade para aprender, e nesse caso, para escutar os professores. Pode-se questionar, então, por que o perfil dos alunos enquanto participantes de uma rede social na Internet tanto se difere do papel assumido pelos mesmos em sala de aula.

Baseado em dinâmicas de trabalho em grupo, neste mini-curso serão propostas atividades nas quais o presencial se virtualiza e o a distância se presencializa, para que a educação possa incorporar tecnologias e formas de ensinar e de aprender menos individualistas, mantendo o equilíbrio entre a flexibilidade e a interação. Para exemplificar, serão trazidas para a discussão propostas de trabalhos em grupo que podem ser realizadas, em ambientes virtuais de ensino e de aprendizagem (AVEA), a partir da integração de fóruns de discussão, salas de bate-papo, textos colaborativos, diários, enquetes, escolhas e questionários, dentre outros.

Dentre os objetivos deste mini-curso, destacam-se:

*(re)definição dos papéis que as TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação) podem desempenhar no processo de ensino e de aprendizagem, considerando o paradoxo das gerações X, Y, Z;*

*(re)definição do papel do aluno como agente protagonista no processo de aprendizagem, considerando a exigência de novas competências para o trabalho em equipe;*

*(re)definição do papel do professor frente ao mundo contemporâneo, considerando o desafio da mutabilidade das informações e de uma busca constante de renovação profissional frente a necessidade de educar na era digital.*

Este artigo está organizado em cinco seções: na seção 2, são discutidas questões relacionadas ao paradoxo das gerações, da revolução comportamental, mais do que tecnológica, que vivenciamos nos dias atuais. Na seção 3, são apresentados alguns exemplos de dinâmicas de trabalho em grupo que fazem uso de recursos de

comunicação e interação. A seção 4 apresenta algumas considerações sobre este tema. E, ao final, são listadas as referências utilizadas ao longo do texto.

## 2. O Paradoxo das Gerações

A tecnologia está mudando os hábitos da nova geração, que nasceu e cresce cercada de diferentes recursos tecnológicos. Trata-se de uma revolução comportamental, mais do que de uma revolução tecnológica, que permite novos caminhos, novos participantes e, com isto, um novo aprender.

Vivemos tempos de mudanças e a escola deve se renovar para reduzir o descompasso já existente entre os modelos tradicionais de ensino e as formas como a sociedade aprende e se organiza informalmente. De acordo com Engers & Morosine (apud Vitória & Christofoli, 2010), o momento atual exige mudança de foco, tanto do professor quanto do aluno e, conseqüentemente, da escola. E não há como pensar na sala de aula como um espaço homogêneo, baseado em regras que os professores tinham quando eram alunos. É necessário considerar o cotidiano e a riqueza que a diversidade pode compor na organização de um grupo.

A geração de nativos digitais, *homo zappiens* ou geração Z, conforme se deseje nomear, representa desafios à escola ao apresentar comportamentos diferentes e ao requerer propostas pedagógicas diferentes. Para essa geração, as tecnologias são como extensões do cérebro e do corpo que permitem que as relações interpessoais e as informações assumam um caráter de onipresença podendo estar disponíveis em todos os lugares ao mesmo tempo. Os pertencentes a esta geração são capazes de ler muitas informações enquanto escutam música, assistem a filmes, conversam, jogam e, até, enquanto estudam. O fazem de forma hipertextual, não-linear, utilizando um comportamento diferente daqueles que são chamados de imigrantes digitais.

Venn & Vrakking (2009) destacam que não é ser superficial não se concentrar nos detalhes, mas, ao contrário, torna-se fundamental não focar os detalhes num primeiro momento, para se saber lidar com a sobrecarga de informação, para evitar se perder na riqueza das informações. Portanto, para esses autores, o *homo zappiens* parece pensar em estrutura de conceitos e na inter-relação entre esses para se ter a visão do todo.

Mas esse comportamento não é tão contraditório ao do imigrante digital quando esses últimos assistem à televisão e trocam continuamente os canais para acompanhar diferentes programas, assistem a um jogo de futebol ao mesmo tempo em que o escutam pelo rádio. A dificuldade está em compreender o processamento das informações quando se refere à educação, pois julgam que a geração atual deve aprender da mesma forma que as anteriores, se concentrando em uma ação por vez.

Moran (2007) cita que é preciso uma pedagogia mais flexível, integrada, inovadora, empreendedora e, até mesmo, experimental para lidar com situações de aprendizagem diferentes, pois não há mais espaço para aulas meramente informativas. Desta forma, os professores terão que saber lidar com demandas diferentes, educar de uma nova maneira, contextualizada com o novo mundo, de acordo com a nova geração de alunos.

Neste contexto, o trabalho em grupo é uma oportunidade para construir coletivamente o conhecimento, para trabalhar conflitos, para escutar e para argumentar. Buogo, Chiapinotto & Carbonara (2006) destacam que o trabalho coletivo deve ser construído por todos e não se resumir à colagem de tantos trabalhos quantos forem os integrantes do grupo. Vitória & Christofoli (2010) colaboram com essa discussão ao afirmar que o trabalho em grupo representa riqueza de partilha de conhecimentos e experiências entre os alunos, desde que desenvolvido num clima de organização, planejamento e sistematização do que é produzido pelos componentes do grupo. Portanto, o papel do professor torna-se essencial, pois é o planejamento da atividade que ditará o que é esperado de cada aluno e do grupo, bem como quais recursos poderão ser utilizados e quais são os resultados esperados.

O processo de aprendizagem pode ser pleno quando ocorrer de forma colaborativa. Portanto a autonomia e a interação com o outro se tornam fundamentais. Buogo, Chiapinotto & Carbonara (2006) destacam que, no processo de aprendizagem, a criatividade e a iniciativa são fundamentais para que o aluno assuma a autoria de seus saberes: *“quem só faz o que os outros dizem, do jeito que ordenam que faça, tende a não desenvolver autonomia no seu processo de aprendizagem e até mesmo na sua vida.”* (pág.18). Sobre o diálogo, destacam que pressupõe a compreensão de que o conhecimento deve ser construído por todos. Portanto, mas do que a disposição física dos alunos na sala de aula ou no laboratório, a interação deve ser propiciada pelo tipo de atividade que é proposta.

### 3. Exemplos de Dinâmicas de Trabalho em Grupo

Partindo do princípio de que a geração de nativos digitais requer uma escola diferente, mais aberta, flexível e tecnológica, como mobilizar o aluno para o aprender? É preciso atender as expectativas dos alunos, trabalhar de forma contextualizada, incentivar a expressão das ideias, desafiar a curiosidade, apoiar o desenvolvimento da autonomia do aluno e de seu protagonismo, elaborar dinâmicas diferenciadas para permitir a participação ativa de todos e, principalmente, não temer práticas inovadoras.

Para Vitória & Christofoli (2010), a sala de aula está repleta de diferenças de todas as naturezas e os desafios desta diversidade e complexidade se potencializam em grupos maiores de alunos, mesmo que estejam também presentes em grupos menores. Completam enfatizando a importância de se criar uma cultura de pesquisa e participação em sala de aula, enquanto os alunos ainda estão se familiarizando com o fato de serem protagonistas do seu próprio processo de aprendizagem.

Entretanto, muitos alunos, já nativos digitais, acostumados a trabalhar de forma coletiva em redes de conhecimento, em comunidades virtuais, quando em sala de aula, assumem uma posição mais passiva, contrária à realização de trabalhos em grupo, aguardando para copiarem as informações da lousa. E, quando é proposto algum trabalho, que permite uso de diferenciados recursos tecnológicos, por vezes esperam que o professor defina as regras de comunicação, o que é permitido e o que não deve ser utilizado na pesquisa. *Muda o contexto, muda o comportamento* porque parece ser mais fácil eles agirem como acham que a escola espera (“não pode isso, não pode aquilo”), baseados em crenças de uma escola do passado e, desta forma, o processo, ao invés de ser enriquecido pelo novo contexto, é truncado por um paradigma que muitos culpam.

Mas a escola pode ser diferente. A Internet e os variados recursos de comunicação e interação permitem a elaboração de diferentes dinâmicas de trabalho em grupo, que consideram as características hipertextuais e multimídiais dos nativos digitais.

A seguir são apresentadas algumas atividades que visam favorecer a construção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades a partir do trabalho em grupo, da relação interpessoal. Não se tratam de “receitas de bolo”, mas de sugestões que podem ser adaptadas ou recriadas de acordo com cada realidade. Quanto à forma de escrita, as

atividades serão apresentadas de maneira variada para expressar a flexibilidade no registro da dinâmica.

Dinâmicas do tipo “Quebrando o gelo” podem ser utilizadas para tirar as tensões do grupo, quando ainda estão se conhecendo. Permite que todos se movimentem e se descontraíam, quebrando a seriedade do grupo e aproximando as pessoas. Reinventando-a para usar TICs, pode-se convidar a todos para entrarem em uma sala de bate-papo e lançar uma pergunta qualquer. Uma pessoa “pega” a pergunta, a responde e lança uma próxima pergunta, relacionada à primeira, como se fosse seguir a dinâmica do “telefone sem fio”. Como em uma sala de bate-papo a comunicação pode acontecer de forma muito rápida, sugere-se o estabelecimento de símbolos para indicar que alguém “pegou” a pergunta e está formulando sua resposta e uma nova pergunta. Ao receber esse símbolo, por exemplo, @, os demais participantes não podem escrever no bate-papo e precisam aguardar a mensagem do colega. A duração dessa dinâmica depende do tamanho do grupo, mas sugere-se não ultrapassar 30 minutos para evitar a monotonia e a repetição que podem ocorrer quando todo o grupo executa a mesma tarefa.

A atividade do “Telefone sem fio” permite muitas releituras como a que segue na Tabela 1, que é para o contexto de aulas à distância.

**Tabela 1. Detalhamento da Dinâmica “Telefone sem fio”**

<b>TELEFONE SEM FIO</b>
<b>Objetivo</b>
A partir da interação, elaborar coletivamente um texto sobre um tema específico.
<b>Procedimentos</b>
Após a leitura de materiais de apoio, um primeiro aluno tem a liberdade de começar a interação no fórum da forma como lhe convier. Os demais colegas, para participar, devem ler a mensagem imediatamente anterior à sua e complementá-la, não havendo limite para o número de linhas da mensagem. A participação deve ser efetiva e mensagens de apoio, de somente concordar ou discordar sem agregar contribuições à discussão, não devem ser registradas no fórum. Todos os alunos devem participar.
<b>Recursos</b>
Materiais de apoio. Um fórum de discussão.
<b>Tempo de Duração</b>
Sugere-se o prazo de uma semana para que os colegas possam ler os materiais de apoio e enviar sua mensagem.
<b>Conclusão da Atividade</b>

Em grupos de até 4 alunos, cada grupo deve reorganizar as questões e respostas na forma de um texto, escolhendo aquelas que devem ser aprofundadas com outros referenciais teóricos.

Grillo e Freitas (2008) destacam que a utilização didática de texto na aula universitária é uma prática tão freqüente quanto necessária. Apesar disso, nem sempre o aluno aprecia a aula que é desenvolvida a partir da leitura de textos. Para evitar queixas contra os “polígrafos” que, segundo o aluno, dispensam o professor de “dar a aula”, as autoras citam diferentes atividades como:

*Atividades de reconhecimento de texto: identificar o que já é conhecido, identificar o que é novidade, identificar o que não ficou claro, esquematizar o texto, hierarquizar afirmações, identificar assertivas com as quais não concorda;*

*Atividades que solicitam habilidades cognitivas mais complexas: dar título aos parágrafos, expor o conteúdo do texto em outras palavras, ampliar ou resumir o texto sem alterar-lhe o sentido, estabelecer relação de causa e efeito entre partes do texto, responder um questionário, elaborar um questionário, identificar problemas que o texto não contempla diretamente, produzir um novo texto sobre o assunto, elaborar questões que gostaria de formular ao autor se ele estivesse presente, elaborar um mapa conceitual.*

Seguem sugestões de releitura destas atividades, com inclusão do uso das TICs, que podem ser elaboradas a partir da organização da turma em grupos menores:

*Texto coletivo:* a partir do título dos textos e antes da leitura dos mesmos, cada grupo formula perguntas que devem ser registradas na *wiki* de seu grupo. Uma pergunta deve levar a outra pergunta, sem respostas únicas.

*Texto coletivo:* a partir de um texto único, que é disponibilizado à turma, os grupos devem reescrever parágrafos com o objetivo de reduzir o tamanho do texto pela metade, mas sem perder o sentido original.

*Texto coletivo:* são disponibilizados resumos de artigos para os grupos, que devem escolher um e, a partir desse, devem escrever um texto de forma coletiva. Após, são disponibilizados os artigos na íntegra para que o grupo possa

compará-lo com o texto que produziram e, no fórum do seu grupo, discutir semelhanças e diferenças.

*Apresentação de slides:* cada grupo deve ler o texto e elaborar uma apresentação contendo um número máximo de slides. Após a publicação das apresentações, cada grupo escolhe um trabalho e deve complementar a apresentação incluindo, no máximo, um número determinado de slides. Os novos slides devem seguir as regras de planejamento visual do trabalho original.

*Apresentação de slides:* o professor disponibiliza uma apresentação na forma de slides e solicita que cada grupo a reorganize para que possa ser apresentada em um período determinado de tempo. Por exemplo, pode ter sido originalmente apresentada em 40 minutos e os grupos devem reelaborar para que seja apresentada em somente 10 minutos.

*Entrevista:* os grupos estudam um texto. Após, por meio de sorteio, uma pessoa de cada grupo assume o papel de entrevistado enquanto os demais serão os entrevistadores. Haverá tantos entrevistados quanto o número de grupos da turma. Os entrevistados se reunirão para compreender mais o texto enquanto os entrevistadores organizarão suas estratégias de entrevista. Após, cada entrevistado entra em uma sala de bate-papo e aguarda um grupo de entrevistadores, que não pode ser do seu grupo. Ao término, os grupos se reúnem para elaborar um texto sobre a reportagem realizada e postam seu material no ambiente virtual da turma.

*Palavras-problema e palavras-solução:* para cada grupo, são distribuídas palavras-problema relacionadas a um texto lido previamente, até que as palavras se esgotem. Após, da mesma forma, são distribuídas palavras-solução. Cada grupo deve dispor as palavras-problema em ordem de prioridade a serem solucionadas. Depois, terão que utilizar as palavras-solução. Os grupos podem, ainda, trocar palavras, seja do tipo problema ou solução, com outros grupos para melhor adequar e resolver seus problemas. Para a realização dessa tarefa, haverá uma sala de bate-papo por grupo, para discutirem e ordenarem sua lista, e uma sala para as trocas de palavras.

Outra atividade que merece destaque é a da Gincana Virtual, que tem sido utilizada em diferentes cursos de graduação e de pós-graduação da PUCRS, da área da

Saúde à área das Ciências Exatas, passando por disciplinas de cursos de Licenciatura. A cada turma, os professores fazem adaptações e inovações, que variam conforme a modalidade de oferta da disciplina, presencial ou semipresencial. No que se refere ao retorno dos alunos, as turmas aprendem enquanto se divertem e compreendem que as responsabilidades precisam ser discutidas e a estratégia de participação e resolução dos desafios precisam ser definidas pela equipe. Nestes dois anos de uso desta dinâmica, há depoimentos de alunos que informam que não imaginavam o uso de sala de bate-papo para discutir conteúdos acadêmicos, bem como ainda não haviam participado da elaboração de textos coletivos. A Tabela 2 apresenta uma síntese dessa dinâmica.

**Tabela 2. Detalhamento da Dinâmica GINCANA VIRTUAL**

<b>GINCANA VIRTUAL</b>
<b>Objetivo</b>
Incentivar a colaboração entre os alunos, propiciar a integração de alunos de diferentes grupos, discutir/revisar conteúdos da disciplina.
<b>Público-Alvo</b>
Esta atividade tem sido realizada atualmente na Universidade (em diferentes cursos e níveis), mas poderia ser utilizada no ensino fundamental e médio também.
<b>Tempo de Duração</b>
1h30min
<b>Configuração dos Grupos</b>
4 a 6 alunos
<b>Recursos Utilizados</b>
Arquivo texto (ou HTML) para descrição das regras; Arquivo texto (ou HTML) para descrição das tarefas; Salas de bate-papo para reunião (discussão) das equipes; Fórum para postagem das soluções das tarefas.
<b>Descrição da Atividade</b>

Antes da aula o professor deve elaborar um texto com as regras da Gincana (descrição do objetivo da atividade, pontuação para cada desafio respondido acertadamente e penalidades, local de postagem das soluções, função do relator, regra para comunicação entre o grupo) e um texto com a descrição dos desafios (por exemplo, perguntas relacionadas aos conteúdos previamente trabalhados em aula), criar as salas de bate-papo (uma para cada equipe discutir as soluções dos desafios) e o fórum para postagem das respostas. Com exceção das regras da Gincana, os demais itens só devem ser disponibilizados ao aluno no início do período de aula.

Ao iniciar a aula, a turma é dividida em equipes de 4 a 6 alunos (o professor pode dividir previamente, alfabeticamente, pela lista de alunos; pode haver a formação de grupos por interesse e conveniência; ou pode haver a distribuição de números aos alunos, a chegada de cada um deles na aula (no caso de 7 equipes: o primeiro aluno a chegar recebe o número 1, o segundo o 2, ..., o sétimo o 7, o oitavo o 1, e assim sucessivamente), por exemplo).

Cada equipe é convidada a ler as regras, acessar a lista de tarefas e entrar na sala de bate-papo correspondente a sua equipe. Nas salas de bate-papo, os alunos devem se organizar a fim de resolver as tarefas propostas. A organização e forma de proceder para a busca da solução às tarefas serão definidas, colaborativamente, por cada grupo. A cada resposta encontrada, o relator do grupo deverá postar a mesma no tópico respectivo no fórum de respostas. A Gincana termina quando as equipes tiverem terminado todas as tarefas ou quando acabar o tempo previsto para a atividade.

Durante a Gincana, o professor pode ser consultado.

#### Conclusão da Atividade

É papel do professor revisar as respostas das tarefas, comentá-las no fórum e contabilizar a pontuação de cada equipe. Na aula seguinte, os resultados da Gincana são apresentados e discutidos com a turma. São permitidas entradas de recursos, para questionar desafios e soluções.

As TICs também podem ser utilizadas para a realização de grupos de oposição, como o “Júri Simulado”. Nessa dinâmica, que tem por objetivo desenvolver a capacidade de argumentação, diálogo, confronto de ideias e de diferentes pontos de vista, os alunos devem analisar um determinado tema sob diferentes ângulos. Para tanto, no grande grupo, por meio de uma sala de bate-papo ou fórum geral, o professor e os alunos fazem um levantamento de temas controversos relacionados à disciplina e um deles é escolhido para ser debatido. Formam-se grupos favoráveis e contrários ao tema em questão, que devem se reunir – cada um em seu respectivo fórum - para encontrar argumentos para defender seu ponto de vista. Cada grupo deverá ter seu representante. Após, todos os alunos entram em uma sala de bate-papo única para que o representante de cada grupo apresente seus argumentos a favor ou contra. Os demais alunos permanecem observando a discussão, podendo enviar mensagens ao fórum de seu grupo para prover mais informações ao seu representante. Essa atividade requer o dinamismo e as ações paralelas, comuns aos nativos digitais. Uma variação dessa atividade permite

oportunizar aos alunos que apresentam rigidez de atitudes, uma nova visão do problema, ao terem que defender uma posição contrária ao seu ponto de vista.

No mini-curso descrito neste artigo, além da apresentação e discussão sobre as dinâmicas anteriormente comentadas, serão apresentadas outras técnicas e dinâmicas de grupo que, originalmente, não utilizam recursos de TICs. O desafio será, portanto, (re)criar dinâmicas para uso em sala de aula, em laboratórios de informática ou em um ambiente virtual de ensino e de aprendizagem, valendo-se de recursos tecnológicos.

#### **4. Considerações Finais**

Giraffa, Campos & Faria (2010) destacam que a Internet está trazendo mais do que uma revolução tecnológica, uma revolução comportamental, facilitando a comunicação entre as pessoas e criando uma nova percepção relacionada aos saberes, às competências e às habilidades. Devemos, portanto, considerar as novas possibilidades trazidas pelas tecnologias digitais como alavancas para as inovações pedagógicas atendendo aos desafios sociais e éticos da sociedade contemporânea. Há muitas formas de fazê-lo e, neste texto, sugerimos o trabalho em grupo com o uso de TICs.

O mini-curso "Construindo Relações - Gerando Conhecimento: dinâmicas de trabalho em grupo em ambientes virtuais de ensino e de aprendizagem" se propõe a funcionar como um laboratório para elaboração conjunta de dinâmicas de trabalho em grupo que façam uso das TIC visando propiciar aulas mais dinâmicas, mais colaborativas, mais participativas e contextualizadas com o tempo atual. Para tanto, serão discutidos os papéis que as TIC podem desempenhar no processo de ensino e de aprendizagem, considerando as diferenças entre as gerações de usuários; o papel do aluno como agente protagonista no processo de aprendizagem, tão presente nas relações extraclasse, quando interagem em comunidades sociais; e, o papel do professor frente às possibilidades de uso das tecnologias de comunicação e informação para atender os desafios de educar na era digital.

#### **Referências**

Alava, S. et al. (2002) Ciberespaço e formações abertas: rumo às novas práticas educacionais? Porto Alegre: Artmed.

- Buogo, A.L.; Chiapinotto, D.; Carbonara, V. (2006) O desafio de aprender: ultrapassando horizontes. Caxias do Sul, RS: EDUCS NEAD.
- Gessinger, R.M. (2008) Atividades em grupo. In: Grillo, M. C. et al. A gestão da aula universitária na PUCRS. Porto Alegre: EDIPUCRS.
- Giraffa, L.; Campos, M. de B.; Faria, E.T. (2010) Ambiente Moodle: potencialidades e experiências. In: Freitas, A. L. S. de et al. Capacitação docente: um movimento que se faz presente. Porto Alegre: EDIPUCRS.
- Grillo, M.C.; Freitas, A.L.S. de. (2008) Estudo de texto. In: Grillo, M.C. et al. A gestão da aula universitária na PUCRS. Porto Alegre: EDIPUCRS.
- Moran, J.M. (2007) A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas, SP: Papirus.
- Prensky, M. (2001) Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, MCB University Press, v.9, n. 5, out. 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.
- Veen, W.; Vrakking, B. (2009) Homo Zappiens: educando na era digital. Porto Alegre: Artmed.
- Vitória, M.I.C.; Christofoli, M.C.P. (2010) Estratégias Didáticas com Grandes Grupos. In: Freitas, A. L. S. de et al. Capacitação docente: um movimento que se faz presente. Porto Alegre: EDIPUCRS.