

Produção Textual Colaborativa com Suporte Digital: explorando o gênero ficção científica

Maria Auricélia da Silva¹, José Aires de Castro Filho²

¹Unidade Universitária Federal de Educação Infantil Núcleo de Desenvolvimento da Criança – Universidade Federal do Ceará (UFC) - Campus do Pici – Bloco 859 – Fortaleza-CE

²Instituto UFC Virtual - Universidade Federal do Ceará (UFC) - Campus do Pici – Bloco 901 1º andar, Fortaleza-CE

{silvaauricelia@gmail.com, aires@virtual.ufc.br}

Abstract. *This paper describes a proposition for a collaborative work developed among teachers and fundamental eight grade students. The objective of the research was to propose to the students a collaborative production of science fiction stories with computational support. The methodology used was the participant research and the instruments of data collection were the observation of the pedagogical activities and interviews with students and teachers. All the activities were recorded in a field diary and taken photographs and videos. The results indicated that collaborative practices with computational support favored the textual production and increased the creativity and organization of the students toward the common goal.*

Resumo. *Este artigo descreve uma proposta de trabalho colaborativo desenvolvida com alunos do 8º ano do Ensino Fundamental. O objetivo da pesquisa consistiu em propor aos alunos a produção colaborativa de contos de ficção científica com suporte computacional. A metodologia utilizada foi a pesquisa participante, e os instrumentos de coleta de dados foram: observação das atividades pedagógicas e entrevista com alunos e professores. Todas as atividades foram registradas no diário de campo e por meio de fotografias e vídeos. Os resultados indicaram que o trabalho colaborativo com suporte computacional favoreceu a produção textual, a criatividade e a organização dos alunos em torno de objetivos comuns.*

1. Introdução

A comunicação mediada pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) está presente nos diversos grupos sociais e, naturalmente, a escola encontra-se inserida nesse processo. Assim, torna-se necessária a implementação de novas metodologias para a realização de experiências que utilizam o suporte de recursos tecnológicos e ferramentas *online*, muitas das quais colaborativas, para promover ensino e aprendizagem de conteúdos escolares.

Trata-se de integrar a tecnologia ao currículo, empreender esforços e criar diferentes formas de utilizar os recursos digitais, de modo a integrar diversos contextos, culturas, linguagens, formas de expressão, novas relações docentes e discentes, compartilhamento de ideias e ações, negociação e percepção de significados, elementos que caracterizam a aprendizagem colaborativa.

Essa compreensão sobre o uso de recursos digitais nas práticas pedagógicas potencializa o trabalho colaborativo que, por sua vez, favorece a aprendizagem colaborativa. Os processos didáticos que decorrem dessas formas de integrar ensino-aprendizagem e recursos digitais na perspectiva colaborativa podem promover a aprendizagem dos conteúdos curriculares, além de propiciar o resgate de valores e atitudes fundamentais para a convivência social, como escuta solidária, respeito ao outro, solidariedade, empatia, tolerância e administração de conflitos, dentre outros.

A implantação do Projeto Um Computador por Aluno (UCA), no período de 2010 a 2012, oportunizou o uso intensivo do computador e da Internet nas escolas brasileiras contempladas. O referido Projeto teve como referência a proposta de distribuição de *laptops* para crianças pela Organização *One Laptop per Children* (OLPC), organização dirigida por Nicholas Negroponte. A proposta brasileira, contudo, consistiu na inclusão digital dos alunos de escolas públicas do País a partir da inserção de *laptops* educacionais em sala de aula.

A partir desse Projeto, surgiram novos desafios e possibilidades para ensinar e aprender com o suporte da tecnologia. Escolas cearenses contempladas com o Projeto UCA trabalharam diversos projetos na perspectiva colaborativa com alunos de uma mesma turma, com turmas diferentes em uma mesma escola e com escolas diferentes, conectadas por meio da Internet.

Neste trabalho, a proposta consistiu em experimentar novas formas de produzir textos de forma lúdica, coletiva e colaborativa, de modo que os alunos do 8º ano do Ensino Fundamental utilizassem recursos digitais e a comunicação *online* para apoiar o trabalho presencial realizado na escola, tendo como foco o gênero textual ficção científica.

A parceria entre a professora e os alunos foi fundamental para o êxito do trabalho colaborativo, a comunicação presencial e *online* durante a utilização do ambiente colaborativo virtual Sócrates (Sistema *Online* para Criação de Projetos e Comunidades), a produção textual coletiva com a utilização da ferramenta de texto do *Google Drive* e o uso de programas instalados no *laptop*, como o editor de texto *Writer* e o *Tux Paint* para a produção de ilustrações para os contos de ficção científica.

Diante dessas ideias preliminares, cumpre ressaltar que este artigo discute a aprendizagem colaborativa com suporte computacional no âmbito do Projeto UCA, apresenta a metodologia desenvolvida durante a realização da pesquisa e os resultados obtidos, os quais revelaram boas perspectivas para o trabalho colaborativo com suporte do *laptop*. A seguir, serão discutidas a colaboração e a aprendizagem colaborativa com suporte computacional.

2. Aprendizagem Colaborativa com Suporte Computacional (CSCL): origem, evolução e pressupostos

A origem da Aprendizagem Colaborativa com Suporte Computacional (CSCL) repousa nas ciências que tratam da aprendizagem em grupo, notadamente quando o computador é utilizado como suporte. Stahl, Koschman e Suthers (2006) explicam que o estudo da aprendizagem começou antes dos anos 1960, quando ainda não existiam os computadores pessoais conectados em rede e uso intensivo de tecnologias móveis, como acontece atualmente.

Não se pode assegurar quando a CSCL surgiu como um campo próprio de estudo ou como um paradigma emergente de ensino e aprendizagem com uso de recursos tecnológicos. O'Malley e Scanlon já haviam usado o termo aprendizagem colaborativa apoiada por computador em 1989 [Lipponen, Hakkarainen e Paavola, 2004], antes mesmo da promoção do primeiro *workshop* e da primeira conferência internacional sobre esse tema, os quais ocorreram em 1990 e em 1995, respectivamente.

De fato, a ascensão da CSCL ocorreu nos anos 1990, contrapondo-se aos *softwares* que propunham a aprendizagem individual e isolada [Stahl, Koschman e Suthers, 2006]. Essa proposta sugere novas formas de ensinar e aprender, pois a aprendizagem do grupo e a de cada um de seus integrantes devem ser consideradas, pois ambas não se desvinculam. Esses autores (2006, p. 4) salientam que, “na CSCL, a aprendizagem é analisada como um processo do grupo, sem desconsiderar a análise da aprendizagem individual”.

Na CSCL, ocorre a aprendizagem em grupo, em colaboração com outros estudantes e com o(s) professor(es), numa relação horizontal, não-linear e heterárquica. A CSCL busca compreender como a aprendizagem colaborativa com suporte digital pode melhorar a interação e o compartilhamento de conhecimentos e experiências entre os membros de um grupo [Lipponen, 2002].

Práticas pedagógicas que optam por essas formas de pensar e agir requerem compreensão do processo e mudança de postura de docentes e discentes. Almeida e Prado (2003, p. 53) reconhecem o papel do professor nesse processo, visto que a mediação docente deve ser “uma ação incitadora do diálogo, da representação do pensamento e do trabalho compartilhado, comprometido e solidário sendo exercitada tanto por ele como pelos demais participantes do ambiente por meio da proposição de estratégias adequadas”.

Aspectos como distribuição do tempo, negociação das ideias, tomada de decisões, relações que se estabelecem entre os membros do grupo, que também são mediadas pelo professor, que trabalha em colaboração com os alunos. Ao docente cabe uma tarefa de fundamental importância no suporte e na orientação dos estudantes durante a realização das atividades, na mediação entre o conhecimento e os alunos, no acompanhamento dos caminhos que os estudantes percorrem para a busca de soluções, na construção coletiva do conhecimento e na produção dos resultados.

Ao analisar os saberes colaborativos em experiências educativas com suporte computacional, Lima (2008) reforça a ideia de que professores e alunos sejam sujeitos do ensino e da aprendizagem, vivenciem a autoria e a coautoria das atividades, posicionem-se criticamente sobre conteúdos, metodologias, avaliação e resultados.

Percebe-se a importância da ação docente, da concepção didática e da prática pedagógica desenvolvida, para que a colaboração seja vivenciada.

Abegg, Bastos e Müller (2010) salientam que o trabalho colaborativo em rede mediado pela tecnologia potencializa a formação social, favorece o crescimento do grupo, estimula o trabalho em conjunto e concorre para que os colaboradores desenvolvam uma compreensão mais profunda do conhecimento produzido coletivamente.

As plataformas colaborativas podem oportunizar a formação de coautores do conhecimento em lugar de formar, apenas, consumidores de informações produzidas por outrem. Para tanto, a mediação docente é um dos elementos indispensáveis. Aparici e Acedo (2010) corroboram o pensamento de Lima (2008) e Abegg, Bastos e Müller (2010) ao afirmarem que as tecnologias digitais favorecem a formação de redes de aprendizagem, nas quais se pode realizar um trabalho de colaboração. Para esses autores, dois pontos são imprescindíveis: coautoria coletiva e comunicação horizontal.

A colaboração dos diferentes atores do processo colaborativo caracteriza-se pela coautoria, uma vez que a participação dos integrantes do grupo agrega valor à produção coletiva sem a preponderância de um autor sobre o outro. Todas as produções são discutidas e valorizadas, sem prioridade de autor, tempo ou espaço. A mudança nos papéis do professor e dos alunos constitui o eixo central e o suporte para a coautoria e a produção colaborativa.

A distribuição dos grupos de trabalho, o agrupamento de alunos de diferentes níveis de conhecimento podem contribuir para a aprendizagem dos colegas que apresentam mais dificuldades. A heterogeneidade de conhecimentos concorre para que todos aprendam e desenvolvam atitudes colaborativas: tanto os alunos que já consolidaram determinadas aprendizagens quanto os que estão por consolidá-las. Para tanto, faz-se necessário aliar uma boa estrutura tecnológica a uma postura pedagógica consistente quanto ao trabalho colaborativo para que se obtenha êxito na CSCL.

3. Percorso metodológico

A pesquisa participante promove processos de produção e divulgação de conhecimentos construídos coletivamente a partir de alternativas de trabalho e elaboração de estratégias com os diversos segmentos populares. Le Boterf (1984, p. 52) afirma que “a pesquisa participante vai [...] procurar auxiliar a população envolvida a identificar por si mesma os seus problemas, a realizar a análise crítica destes e a buscar as soluções adequadas”.

A partir dessa tendência, “emergem novas estratégias metodológicas e novas denominações para práticas que compartilham um objetivo comum” [Gajardo, 1984, p. 40]. Nessa perspectiva, a participação é o fundamento primeiro desse tipo de investigação, pois as experiências surgem da realidade concreta de grupos que convivem, trabalham e buscam desenvolver maneiras de elaborar conhecimentos e práticas através de relações heterárquicas, antiautoritárias, horizontais e colaborativas.

A pesquisa participante foi eleita a metodologia desta investigação em razão dos seguintes pontos: a pesquisadora era formadora do grupo de professores da escola pesquisada, portanto já participava das atividades dos docentes e conhecia, em linhas gerais, o cotidiano da comunidade escolar; a proposta da pesquisadora foi acatada pelos gestores e professores; a escola esteve comprometida com a pesquisa desde o

lançamento da ideia pela pesquisadora, sentiu-se valorizada pela escolha do *locus* e desejava experimentar novas estratégias de ensino e aprendizagem com suporte computacional; todos os passos da pesquisa foram negociados com os gestores e os professores; a pesquisadora assumiu o compromisso de integrar-se à escola, propor novas estratégias de trabalho e acompanhar seu planejamento e execução sem, contudo, negar o fazer pedagógico já praticado cotidianamente; foram adotados o diálogo, a reflexão e a ação como elos mediadores em todo o processo de pesquisa.

3.1. Locus e sujeitos da investigação

Esta pesquisa foi desenvolvida em uma escola do interior cearense participante do Projeto UCA, neste trabalho denominada Escola PAS. Havia duas turmas de 8º ano existentes na escola no ano letivo de 2012 (uma do turno matutino e a outra, do vespertino), com vinte e cinco (25) alunos cada.

Os alunos das duas turmas não tiveram contato presencial, pois frequentavam a escola em turnos diferentes e se deslocavam de seus lares para a escola, e vice-versa, no transporte escolar oferecido pelo município. A escola em questão localiza-se em um distrito, portanto classificada como escola rural. Convém salientar que a produção textual constitui parte de um projeto colaborativo mais amplo, desenvolvido com as referidas turmas de 8º ano. Para o recorte das ações realizadas com vistas à produção textual de contos de ficção científica, o apoio da professora de Língua Portuguesa e Literatura em todas as etapas do processo foi fundamental.

A opção por uma instituição contemplada com o referido Projeto ocorreu em razão dos seguintes aspectos: utilização intensiva do *laptop* educacional nas atividades pedagógicas; acesso à Internet, fundamental para o trabalho em rede; crença nos aspectos relativos à conectividade, à mobilidade e ao modelo 1:1 como elementos que favorecem as práticas de aprendizagem colaborativa em rede; o acesso desta pesquisadora às escolas UCA, visto que era integrante da equipe de formação e acompanhamento dos professores das instituições contempladas com esse Projeto; necessidade e importância de fazer registros sobre o piloto do Projeto, com vistas à sua possível ampliação para as redes de ensino brasileiras; aquiescência da Escola e disponibilidade dos professores em colaborar com a pesquisa.

3.2. Coleta de dados

A coleta de dados aconteceu desde a proposta inicial até o final do trabalho, da seguinte forma: observação das ações desenvolvidas na sala de aula, no ambiente colaborativo virtual Sócrates e no *Google Drive*; registro fotográfico dos alunos e da professora em atividade; filmagem das atividades das duas turmas, nos dois turnos; sessões reflexivas para análise e replanejamento das ações.

Todas as observações, considerações e dúvidas foram registradas no Diário de Campo da pesquisadora, que participou do planejamento, da execução e da avaliação das atividades, juntamente com a professora e os alunos das duas turmas.

As sessões reflexivas constituíram oportunidade de troca de experiências, análise das práticas individuais e coletivas e a conseqüente mudança de postura acerca dos pontos que requeriam transformação. Ibiapina (2008, p. 56) assevera que, nos ciclos de reflexão crítica, “as ideias são co-partilhadas, contribuindo para a construção de pensamentos e práticas que priorizem a dimensão criativa da profissão e a possibilidade

de sua reconstrução dialética”. Em diversos momentos, a professora e os alunos analisaram o trabalho, repensaram o planejamento e modificaram os rumos da sua ação.

4. O desenvolvimento do projeto colaborativo

A ideia inicial para o projeto colaborativo Ficção Científica: mito ou realidade? foi lançada pela professora de Língua Portuguesa, que propôs o estudo do gênero textual ficção científica, conteúdo presente no plano de curso de Língua Portuguesa para a terceira etapa do ano letivo. A ideia foi acatada pelos alunos e, a partir de então, as atividades foram desenvolvidas com base nesse gênero textual e na obra *Viagem ao Centro da Terra*, do escritor francês Júlio Verne.

A execução do projeto colaborativo com as duas turmas de 8º ano foi feita concomitantemente com o planejamento. As atividades eram desenvolvidas e avaliadas pela professora e pelos alunos, com vistas à continuidade do planejamento e à realização de novas ações. Esse processo favoreceu a correção de rumos, uma vez que a sequência das atividades era discutida, avaliada e retomada, como convém a toda ação pedagógica.

Inicialmente, os alunos fizeram uma leitura compartilhada do livro *Viagem ao Centro da Terra*. Após a leitura, assistiram ao filme de mesmo nome, o que lhes deu outra visão sobre a obra. Posteriormente, os alunos e a professora discutiram como seriam produzidos os contos de ficção científica, quais recursos digitais poderiam ser utilizados e como divulgariam a produção.

Para tanto, optaram por utilizar o ambiente Sócrates (Sistema *Online* para Criação de Projetos e Comunidades), por meio da ferramenta Projetos, disponível no endereço www.virtual.ufc.br/socrates. Além disso, para favorecer a produção coletiva e colaborativa, foram utilizados recursos do *Google Drive* (documento, *slides*, formulário) e aplicativos do *laptop*, como *Writer* e *Tux Paint*.

Com o auxílio da pesquisadora, a professora criou o projeto no Sócrates. A intenção era ela aprendesse a usar os recursos, não ficasse dependente da pesquisadora e pudesse, em trabalhos futuros, utilizar os recursos que julgasse adequados e necessários à sua prática. Nessa ocasião, ela demonstrou surpresa ao saber que poderia criar um projeto no referido ambiente. Ela afirmou: “A partir de agora, usarei essa ferramenta para trabalhar com projetos. Aqui existe todo o suporte, tudo o que a gente precisa usar num projeto e num só lugar! Como eu perdi tempo... (risos)”.

Projeto > Ficção científica: mito ou realidade?

VOLTAR

Status no projeto: Coordenador(a)



- [Dados do Projeto](#)
- [Participantes \[60\]](#)
- [Apresentação](#)
- [Ferramentas Opcionais](#)
- [Áreas de Conhecimento](#)
- [Material de Referência](#)
- [Portfolio](#)
- [Produto Final \[0\]](#)
- [Cronograma \[10\]](#)
- [Comentários](#)
- [Coordenação](#)
- [Convidar](#)
- [Liberar Entrada](#)
- [Relacionamentos](#)
- [Atividades \[5\]](#)
- [Avaliações \[0\]](#)
- [Chat \[0\]](#)
- [Diário \[7\]](#)
- [Dicas \[0\]](#)
- [Forum \[8 tópicos\]](#)
- [Glossário \[0\]](#)
- [Mensagem](#)

Figura 1 – Tela de abertura do Projeto Ficção Científica: mito ou realidade?

A partir da criação do projeto no Sócrates, foi necessário cadastrar todos os alunos das turmas A e B. Esse processo consumiu quatro aulas em cada turma, pois era necessário que os alunos tivessem *email* para fazer o cadastro no Sócrates. Mesmo para os alunos que já tinham *email*, foi necessário verificar se era ou não do *Google*. Como seriam utilizadas as ferramentas do *Google Drive* para compartilhamento das atividades, era imprescindível que todos tivessem *Gmail*.

Para iniciar as atividades, foi lançado o fórum de apresentação, para que os alunos das duas turmas interagissem e se conhecessem, pois muitos não mantinham contato com os demais, já que estudavam em turnos diferentes. Foi uma oportunidade para conversarem sobre seus gostos, expectativas, dúvidas, receios e colocarem suas habilidades a serviço do grupo.

O segundo fórum teve como objetivo sondar os conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema ficção científica. Em suas contribuições, eles demonstraram que já conheciam esse gênero literário, que se interessavam por obras dessa natureza e até apresentaram sugestões de livros e filmes que tratavam dessa temática.

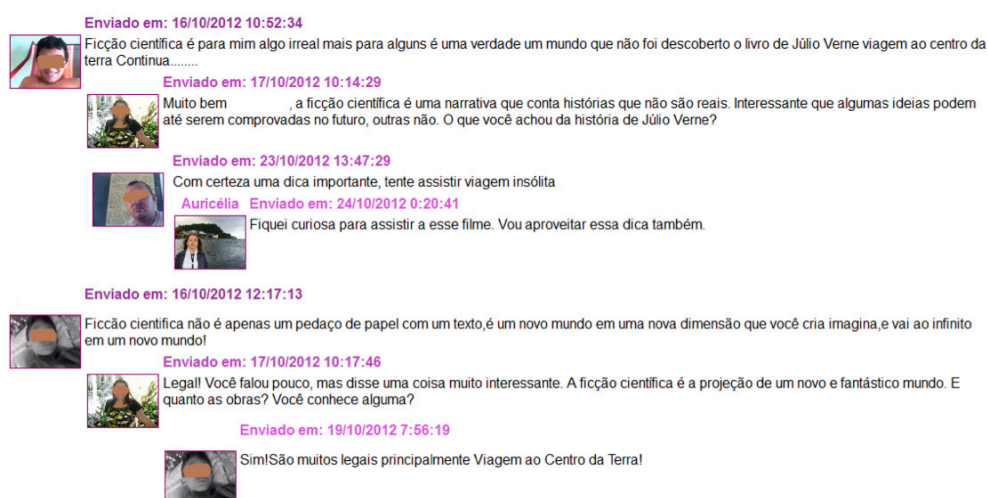


Figura 2 – Fórum 2: Conhecimentos prévios sobre o gênero ficção científica

O passo seguinte foi escolher um nome para o projeto. Para isso, os alunos sugeriram nomes para votação. Os nomes sugeridos foram colocados em um formulário do *Google Drive*, a fim de que os alunos votassem e, ao mesmo tempo, experimentassem o referido recurso. A partir de então, o que se chamava provisoriamente Projeto do 8º ano passou a ser denominado Projeto Ficção Científica: mito ou realidade?. Este foi o título escolhido, com 33% dos votos, dentre dez nomes criativos e interessantes.

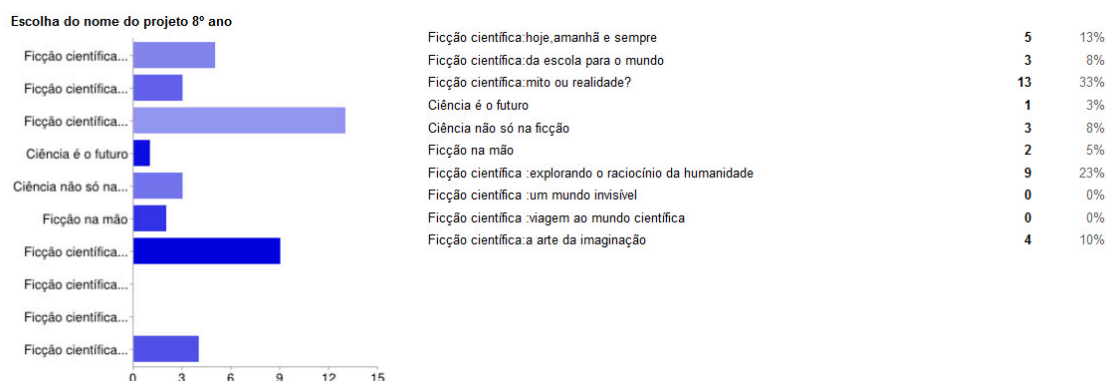


Figura 3 – Escolha do nome do projeto do 8º ano: formulário do *Google Drive*

A partir de então, os alunos passaram a produzir seus contos. Eles trabalharam em duplas ou trios, sempre procurando respeitar as habilidades e características individuais. Alguns alunos demonstraram mais habilidade para a produção textual, outros para as ilustrações, alguns para a digitação e a correção dos textos anteriormente à revisão final realizada pela professora e pela pesquisadora. Suas produções foram postadas no portfólio do ambiente Sócrates.

O produto final desse Projeto foi a publicação de uma coletânea de contos produzidos pelos alunos. Os desenhos feitos por eles, à mão ou usando aplicativos do *laptop*, foram inseridos no livro como ilustrações. Um deles foi escolhido pelos alunos

para compor a capa do livrinho de contos. A referida coletânea foi publicada no endereço eletrônico <http://pt.calameo.com/books/00152285454d3ee440fa9>.

Como os alunos residiam na zona rural, sentiram necessidade de receber um exemplar impresso para mostrarem aos familiares e aos amigos, pois nem sempre dispunham de acesso à internet. Como a escola não dispunha de recursos para financiar a impressão dos livros, os próprios alunos se organizaram, a fim de visitar o comércio local para arrecadar fundos, fizeram bingos entre os demais alunos da escola e conseguiram arrecadar boa parte do recurso financeiro, que foi complementada pela pesquisadora.

Os familiares dos alunos do 8º ano foram convidados a assistir à culminância do Projeto e o lançamento do livro de contos de ficção científica, que aconteceu em cada turno para a respectiva turma, devido à dificuldade de locomoção dos alunos à escola no contraturno, pois a maioria usava o transporte escolar disponibilizado pelo município.

A presença dos pais na escola foi pensada para que eles conhecessem o trabalho que havia sido realizado com seus filhos, os resultados positivos alcançados com o trabalho pedagógico, estreitassem a relação família-escola e compreendessem como o Projeto UCA estava sendo desenvolvido na escola. Essa iniciativa já estava em andamento na Escola PAS e também foi relatada por Prado, Borges e França (2011) na escola UCA de Palmas, durante o pré-piloto, que convidava periodicamente os pais para conhecer o trabalho que estava sendo desenvolvido com seus filhos, a partir da inserção do *laptop* educacional.

Também foi feita uma visita à X Bienal Internacional do Livro no dia 16/11/2012, no turno vespertino. Essa visita foi pensada para oportunizar aos alunos o contato com um evento literário de amplo alcance e, ao mesmo tempo, incentivar o gosto pela leitura, pelo contato com diversas obras e autores, já que o projeto desenvolvido teve como ponto de partida a leitura de uma obra literária.

Compreende-se que este trabalho pautou-se na prática colaborativa, em que houve colaboração entre a professora e os alunos de duas turmas desde a sua concepção até o produto final. Os recursos tecnológicos conectados à Internet ofereceram o suporte necessário à realização das atividades, pois aproximou os alunos das duas turmas e favoreceu a produção coletiva e colaborativa, a qual não seria possível sem o suporte digital e à comunicação virtual.

5. Considerações finais

A análise do trabalho acima relatado indica que houve trabalho colaborativo, pois os alunos e a professora discutiram e trabalharam juntos durante todas as etapas, desde a concepção até o produto final do projeto realizado.

As ferramentas do *Google Drive* favoreceram a produção coletiva e colaborativa. Houve trabalho colaborativo com uso de ferramentas propriamente colaborativas, como as do *Google Drive*, e ocasiões em que a professora e os alunos trabalharam colaborativamente, mesmo utilizando recursos que não tinham essa finalidade primordial, como o editor de texto *Writer*, o programa *Impress* para produção de *slides* e o *Tux Paint* para a produção de ilustrações, as quais foram inseridas na coletânea de contos de ficção científica.

A utilização intensiva dos *laptops* na Escola PAS potencializou a realização do Projeto Ficção Científica: mito ou realidade? de uma forma que não seria tão favorável com o uso do Laboratório de Informática. O fato de todos os alunos e professores disporem de um *laptop* conectado à Internet favoreceu a produção colaborativa, o uso intensivo do suporte computacional e a própria realização das atividades em grupo, na sala de aula, pois o laboratório não suportaria a quantidade de alunos das duas turmas em termos de espaço físico nem a quantidade de acessos.

A forma colaborativa como o trabalho foi realizado evidenciou diversos aspectos: a autoria e a coautoria foram vivenciadas continuamente; a professora e os alunos dialogavam constantemente e tomavam decisões coletivas e, quando havia divergências e conflitos, eram solucionados com o diálogo; o interesse dos alunos pela leitura e a produção textual com suporte digital foi acentuada, pois eles perceberam a forma lúdica e as contribuições dos colegas; o suporte do *laptop* e da Internet foi fundamental para a realização do projeto colaborativo.

Referências

- Abegg, I., Bastos, F. P. e Müller, F. M. (2010) “Ensino-aprendizagem colaborativo mediado pelo wiki do Moodle”, In: Educar em Revista, Curitiba, Brasil, n. 38, p. 205-218, set./dez. Disponível em: <http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs2/index.php/educar/article/viewFile/13129/13530>. Acesso em 10 jan. 2012.
- Almeida, M. E. B. e Prado, M. E. B. B. (2013) “Criando situações de aprendizagem colaborativa”. In: IX Workshop de Informática na Escola, pp. 53-60. Disponível em: <http://br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/774/760>. Acesso em 09 jan. 2012.
- Aparici, R. e Acedo, S. O. (2010) “Aprendizagem colaborativa e ensino virtual: uma experiência no dia-a-dia de uma universidade a distância”, In: Silva, Marco; Pesce, Lucila e Zuin, Antônio. Educação online: cenário, formação e questões didático-metodológicas. Rio de Janeiro: Wac Editora.
- Gajardo, M. (1984) “Pesquisa Participante: propostas e projeto”. In: Brandão, C. R. (Org.). Repensando a pesquisa participante. São Paulo: Ed. Brasiliense.
- Ibiapina, I. M. L. M. (2008) “Pesquisa colaborativa: investigação, formação e produção de conhecimentos”. Brasília: Liber Livro Editora.
- Le Boterf, G. (1984) “Pesquisa Participante: propostas e reflexões metodológicas”. In: Brandão, C. R. (Org.). Repensando a pesquisa participante. São Paulo: Ed. Brasiliense.
- Lima, T. C. B. (2008) “Ação educativa e tecnologias digitais: análise sobre os saberes colaborativos”. Tese de Doutorado. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará.

- Lipponen, L. (2002) “Exploring foundations for computer supported collaborative learning”. Department of Psychology, University of Helsinki, Finland. Proceedings of CSCL, page 72. Acesso em 18 nov. 2011.
- Lipponen, L., HAKKARAINEN, K. e PAAVOLA, S. (2004). “Practices and Orientations of Computer Supported Collaborative Learning”. In: J. Strijbos, P. Kirschner & R. Martens (eds.). What we know about CSCL, and implementing it in higher education (pp. 31-50). Boston, MA: Kluwer Academic Publishers. In: https://www.academia.edu/350359/Lipponen_L._Hakkarainen_K._and_Paavola_S._2004_Practices_and_orientations_of_CSCL Acesso em 28jul14.
- Prado, M. E. B. B., Borges, M. A. F. e França, G. (2011) “O uso do laptop na escola: algumas implicações na gestão e na prática pedagógica”. In: Almeida, M. E. B. e Prado, M. E. B. B. (Org.) O computador portátil na escola: mudanças e desafios nos processos de ensino e aprendizagem. São Paulo: Avercamp.
- Stahl, G., Koschmann, T. e Suthers, D. (2006). “Computer-supported collaborative learning: an historical perspective”. In: R. K. Sawyer (Ed.), Cambridge handbook of the learning sciences (pp. 409-426). Cambridge, UK: Cambridge University Press. Disponível em: http://gerrystahl.net/cscl/CSCL_Portuguese.pdf in Portuguese. Acesso em 12 dez. 2011.