

## GOOGLE CLASSROOM COMO INTERFACE PARA AULA INVERTIDA NO ENSINO SUPERIOR

Noemi da Silva Guimarães<sup>1</sup>  
Adrielly Tayná da Silva França<sup>2</sup>  
Edna Luísa Bezerra<sup>3</sup>  
Renata Diniz Benevenuto<sup>4</sup>  
Maria Lúcia Serafim<sup>5</sup>

### RESUMO

O presente artigo faz uma abordagem sobre o Google *Classroom* como interface para aula invertida no ensino superior. Dentro do contexto atual é importante que os professores saibam inovar suas práticas pedagógicas para algo que impulse o interesse dos alunos, e diante da geração atual, nada melhor que conciliar o ensino ao uso das tecnologias. Por meio da tecnologia, é possível intervir no processo de ensino e aprendizagem de modo bem mais interativo, participativo e conseqüentemente mais produtivo. Neste sentido, os autores que deram sustentação ao estudo foram Vani Kenski (2012), Elieser Schmit (2014), Agemiro Neto; Elba Leandro Pereira; Jorge Miguel Oliveira (2018), Marize Conceição Lima; Gabrielle Lisbôa; Jael Maria de Aquino; Mônica Alice da Silva; Danielle Christine dos Santos (2018). O estudo de abordagem qualitativa do tipo bibliográfico seguido de um relato de experiência vivenciado no componente curricular Educação e Tecnologias e no grupo de estudo online Internet como ferramenta didática, ambos orientados pela professora mestra Maria Lúcia Serafim na Universidade Estadual da Paraíba-UEPB, campus I, cidade de Campina Grande, no período de fevereiro a junho de 2019. Objetiva-se, com o relato, evidenciar a análise sobre a importante valia da utilização da tecnologia no ambiente escolar, e como esta pode se tornar uma interface no método de sala de aula invertida, no âmbito de uma orientação didática ativa com uso destas possibilidades no contexto de ensino e aprendizagem no ensino superior, como no caso em estudo, a sala de aula virtual Google *Classroom*.

**Palavras-chave:** Tecnologia, Método de Ensino, Sala de Aula Invertida, Google *Classroom*.

### INTRODUÇÃO

A inserção das tecnologias atuais em ambiente escolar, se torna uma implantação relevante para que possa alcançar as novas gerações que vivem, aprendem e atuam em uma sociedade conectada. Muitos são contra esta utilização, argumentando que este tipo de

---

<sup>1</sup> Graduada em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pelo Centro de Educação Superior Reinaldo Ramos - CESREI/PB. Especialista em Mídias Digitais, Comunicação e Mercado pelo Centro de Educação Superior Reinaldo Ramos - CESREI/PB. Graduada do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB/PB, [noemisilvaguimaraes@gmail.com](mailto:noemisilvaguimaraes@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduada pelo Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB/PB, [afsfranca@gmail.com](mailto:afsfranca@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduada do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB/PB, [luisa.ht.elb@gmail.com](mailto:luisa.ht.elb@gmail.com);

<sup>4</sup> Graduada pelo Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB/PB, [renat4diniz@gmail.com](mailto:renat4diniz@gmail.com);

<sup>5</sup> Professora orientadora: Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Estadual do Ceará/CE. Mestre em Ciências da Sociedade pela Universidade Estadual da Paraíba - UEPB/PB, Depto. de Educação, Centro de Educação, [maluserafim@gmail.com](mailto:maluserafim@gmail.com).

imersão só vem a prejudicar o aprendizado e evolução, tanto da criança quanto do adulto. Alguns autores já defendem a utilização deste meio como aliado a prática pedagógica, demonstrando que o aluno aprende melhor quando a prática aproxima o aprendiz de sua realidade. Pensando assim, o que se deseja com este relato de experiência, como discentes, diante desta confluência, tecnologia, sala invertida e prática pedagógica; é respaldar uma prática exitosa para o ensino superior no curso de licenciatura em pedagogia, obtendo assim, aulas mais produtivas, participativas e críticas.

Nessa perspectiva, credibiliza-se que o uso didático da tecnologia pode ser tratado pedagogicamente como interfaces que podem ser agregadas às novas metodologias de ensino e aprendizagem, possibilitando uma interação mais prazerosa dos educandos com o conteúdo.

Nesse ponto de vista o professor não pode olhar esse caminho para reforçar uma metodologia tradicional de ensino, isso seria retroceder didaticamente aos avanços da modernidade, e sim buscar um exercício docente com práticas ativas e interativas para um mundo em transformação. Portanto, as tecnologias e seus desdobramentos na atual sociedade, podem ser significativas para novos modos de ensinar e novos modos de aprender.

Com a constante capacitação de docentes, quanto à tecnologia, esta vem ganhando espaço no ambiente escolar. Alguns ainda veem com repulsa, mas em outros casos já se encontram muitas experiências positivas com a presença crítica da tecnologia no trabalho docente e na aprendizagem dos discentes. Há uma discussão e análise mais aceitável em torno, não mais de sua implantação e sim dos seus possíveis usufrutos.

Neste aspecto, o professor é peça fundamental para a inserção, bem como a excelência nesta utilização. O docente primeiramente tem que dominar o tipo de tecnologia que irá utilizar, depois planejar a melhor forma de utilizá-lo em sua sala, orientar os alunos quanto a utilização da interface, mediar debates, e no final ter um *feedback*<sup>6</sup> desta prática, assim sendo, e pelo grande e veloz avanço tecnológico, este professor deve estar em constante capacitação, para que ele traga para sua sala de aula o que há de mais novo e moderno, para proporcionar aos seu alunos não só uma experiência nova, como atrelá-la à aprendizagem, tornando este momento algo inovador, criativo, motivacional, colaborativo e benéfico para todos.

Observando algumas aulas, pode-se ver que a má utilização das tecnologias pode ocasionar a dispersão dos alunos, por isso, nosso relato vem demonstrar uma das utilizações

---

<sup>6</sup> Feedback é uma palavra inglesa que significa realimentar ou dar resposta a uma determinado pedido ou acontecimento. Disponível em <<https://www.significados.com.br/feedback/>>. Acesso em 22 de julho de 2019.

da tecnologia, neste caso o *Google Classroom*, como prática exitosa para sala de aula invertida, mostrando um exemplo de como a tecnologia pode ser usada a favor da educação e conhecimento. A sala de aula invertida é uma prática ainda pouco utilizada, por ser um método ainda recente, há uma apreensão do professor e do aluno quanto sua utilização, por isso a busca da mudança de mentalidade, que até então está atrelada ao método tradicional. A sala de aula invertida consiste no professor propor aos alunos um conhecimento prévio no assunto em suas casas, seja por apostilas ou vídeos, e na aula seguinte fazer uma atividade, exposição do tema ou até mesmo debate, desta forma, este método proporciona ao aluno uma autonomia de estudar em sala a hora que achar melhor, bem como lhe dá uma responsabilidade, já que este será avaliado posteriormente, e ao mesmo tempo o aluno em sala de aula terá o domínio do assunto, visto que terá estudado anteriormente.

Para auxiliar o aprendizado, bem como proporcionar uma troca de informações e discussões, pode-se utilizar o *Google Classroom*, que é uma plataforma educacional, criada pelo Google em meados de 2014, que junta algumas ideias simples para facilitar a comunicação entre educador e educando. A *interface*<sup>7</sup> *Google Classroom*, pode ser utilizada como ensino à distância, bem como associada dentro de sala de aula, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico, inovador e eficiente.

O professor também será ponto principal quanto à utilização do *Google Classroom*, já que este deverá orientar os alunos quanto à sua utilização, bem como a atividade proposta com esta *interface*. Na plataforma, serão disponibilizados pelo professor, materiais como textos, slides e vídeos para que todos possam se preparar, estudar e até mesmo discutir e tirar dúvidas na própria plataforma, desta forma, o aluno não só estará respaldado em conteúdo, como também na interação proporcionada pela ferramenta. Com toda a orientação passada para os alunos, em sala de aula o domínio do assunto já estará certo, o professor vem para trazer mais alguns detalhes, bem como esclarecer outros, ou até tirar mais alguma dúvida existente.

O relato de experiência aqui destacado, refere-se às vivências ocorridas no componente curricular obrigatório “Educação e tecnologias”, de 60 horas aulas, do curso de

---

<sup>7</sup> Interface é o nome dado para o modo como ocorre a “comunicação” entre duas partes distintas e que não podem se conectar diretamente. Um software ou sistema operacional, por exemplo, pode ser controlado através de uma pessoa usando um computador. A interface entre o software e o usuário é a tela de comandos apresentada por este programa, ou seja, a interface gráfica do software. Disponível em <<https://www.significados.com.br/interface/>>. Acesso em 22 de julho de 2019.

Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba-UEPB e no grupo de estudos online “Internet como ferramenta didática”, uma das ações de projeto de extensão Letramento Digital, com 20 horas aulas. Em síntese, ressalta-se que, a utilização das tecnologias, do Google *Classroom*, com orientação e mediação de um professor capacitado, agente de letramento digital, pode ser uma prática pedagógica com excelentes resultados, visto a participação ativa dos alunos serem organizadas no contexto de uma estrutura didática onde ocorre fundamentação teórica, incentivo aos diversos tipos de leituras em variadas fontes, análise de fontes, produção com uso de ferramentas digitais e colaboração em rede. Ou seja, o discente se torna autor na rede, ampliando o seu domínio sobre os conteúdos abordados e usufruindo da colaboração em rede, inclusive com o professor.

## **METODOLOGIA**

No tocante à metodologia, o presente estudo se apoia no contexto de uma abordagem qualitativa de cunho exploratório, e o procedimento técnico adotado foi fruto de uma pesquisa bibliográfica, como também o relato de experiência.

Para tal, se utilizou da literatura de autores que abordam temas como tecnologia, educação, sala de aula invertida e Google *Classroom*. Também foi utilizado o relato de experiência, vivenciado pelas autoras no componente curricular “Educação e Tecnologias”, bem como no grupo de estudo “Internet como ferramenta didática”.

## **DESENVOLVIMENTO**

### **Tecnologia e sua inserção no dia-dia**

É notório o avanço tecnológico no contexto atual, no qual, querendo ou não, encontram-se inseridos. Ainda assim, quando se utiliza o termo “tecnologia” é possível que se pense apenas em equipamentos tecnológicos como, por exemplo, celular, computador, tablets e vários outros. No entanto, tecnologia é tudo o que o homem utiliza para se desenvolver e sobreviver dentro de cada contexto histórico, desde um celular na sociedade atual, quanto uma pedra no tempo das cavernas. Segundo Kenski (2012, p. 22) “[...] a expressão ‘tecnologia’ diz respeito a muitas outras coisas além das máquinas. O conceito tecnologia engloba a totalidade de coisas que a engenhosidade do cérebro humano conseguiu criar em todas as épocas, suas formas de uso, suas aplicações.”. O uso do conhecimento e do raciocínio humano lhe permite criar várias engenhosidades que resultam em equipamentos, produtos, instrumentos, ferramentas, recursos etc.

Nos tempos passados, o homem contava apenas com a capacidade do seu corpo para sobreviver. Pode-se considerar o corpo humano uma tecnologia e principalmente o cérebro por sua capacidade de guardar informações, de raciocínio e que permite também o uso de conhecimento de acordo com a sua necessidade em cada momento histórico, capaz de transformar a si mesmo e o mundo a sua volta. Sendo assim, os demais instrumentos como números, linguagem, a escrita e o pensamento, utilizados para comunicação entre os homens, podem ser considerados também como tecnologia. Kenski (2012, p. 24) define tecnologia como o conjunto de:

[...] conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade, chamamos de “tecnologia”. Para construir qualquer equipamento - uma caneta esferográfica ou um computador, os homens precisam pesquisar, planejar e criar o produto, o serviço, o processo. Ao conjunto de tudo isso, chamamos de tecnologias.

Como consequência desse avanço tecnológico é possível a interatividade e a propagação da informação em todas as partes do mundo em tempo real. É por meio da tecnologia que o homem direciona-se culturalmente. O homem é influenciado pela tecnologia na sua maneira de pensar, falar, agir, sentir e etc.

Na atualidade a tecnologia é vista como um dos maiores desafios da espécie humana. É necessário adaptar-se a complexidade imposta pelo avanço tecnológico para conseguir acompanhar tudo que acontece no mundo. Esse desafio também está inserido na educação. É preciso que os professores procurem meios que sejam possíveis relacionar a tecnologia com os conhecimentos a serem ensinados em sala de aula.

### **Tecnologia e Educação: uma realidade**

No mundo contemporâneo, ensinar é selecionar e organizar informações para transformá-la em conhecimento, dentro de um contexto rico de comunicação, por sua vez, a tecnologia vem para facilitar a pesquisa, o ensino individual e grupal, bem como a interação entre alunos e professores. A tecnologia, utilizada para o ensino, se torna uma ferramenta que auxilia o professor a melhorar suas aulas e a selecionar os conteúdos que serão passados para os alunos. No contexto atual faz-se necessário uma reflexão acerca dos modelos pedagógicos que temos, saindo de um modelo mais centrado no professor para um modelo mais participativo.

Começa a haver uma aproximação entre tecnologia/programas/metodologias, o que torna desafiador pensar no processo ensino/aprendizagem na atualidade. Não é modismo! A era da comunicação cada dia está mais avançada. A forma mais eficiente a se aplicar é

estimular esse educando envolvendo o ensino aplicado em sala de aula através das tecnologias, assim como também é necessário uma capacitação contínua dos professores para as mudanças de aplicação e interação dos alunos, como ressalta Anjos (*et al*, 2013 *apud* Neto, 2018)<sup>8</sup> quando diz que:

A tecnologia deve ser inserida no contexto educacional para proporcionar dinamicidade, interação, aguçar a dificuldade e o senso crítico dos alunos, despertando neles a busca pelo conhecimento e o espírito investigativo. As novas tecnologias devem também contribuir para ampliar as possibilidades de práticas pedagógicas diversificadas, de acesso dos alunos a informação, bem como a ajudá-los a compreender como utilizá-las na busca de novos saberes tornando-os cidadãos capazes de utilizar esses recursos e refletir sobre a sua utilização e as consequentes contribuições para sua formação.

Um fator importante é que os professores fiquem também atualizados no quesito educação/escola para poder abordar o assunto de maneira geral e prática, levando em consideração que a tecnologia ocupe seu espaço dentro da sala de aula. Com a tecnologia no ambiente escolar, o professor passa a se ver diante de inúmeras possibilidades de aulas, saindo então das atividades repetitivas e entrando no mundo tecnológico onde o ensino tem várias possibilidades e diferentes maneiras de serem obtidas em sala de aula.

Não adianta a escola adquirir recursos tecnológicos e materiais sofisticados se os professores se limitarem apenas ao treinamento para o uso destes. É necessário, na educação, os professores assumirem uma nova visão perante essa nova modalidade de aula, abordar novos métodos e construir novas concepções pedagógicas. Desta maneira, esses recursos tecnológicos podem contribuir no processo de ensino, promovendo uma aprendizagem prazerosa e estimulante para os alunos.

O professor pode então, pesquisar o que a nova tecnologia oferece, para facilitar as formas de interação dos alunos com essa ferramenta. A escola com que os alunos almejam é aquela que inclui a tecnologia, onde sua realidade está inserida, que assegura a todos a formação cultural e científica para a vida pessoal. Atualmente, tudo gira em torno da tecnologia, seja Televisão, Internet, Jornais, Revistas e até músicas de sucesso. A escola bem como a sala de aula, precisam se inserir nesta realidade, e perceber o potencial que a tecnologia e a comunicação podem trazer para os métodos pedagógicos, influenciando diretamente no ensino e aprendizagem dos alunos. Um destes métodos será explicitado logo a seguir.

---

<sup>8</sup> Disponível em

<[http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV117\\_MD1\\_SA19\\_ID9489\\_06092\\_018102958.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV117_MD1_SA19_ID9489_06092_018102958.pdf)>. Acesso em 10 de julho de 2019.

## Sala de Aula invertida no ensino superior

A Sala de Aula Invertida ou *flipped Classroom* faz parte de novos métodos que o aluno pode conhecer e experimentar ao longo de sua trajetória escolar, desde a educação infantil até o ensino superior. É um modelo que consiste no ensino híbrido, possibilitando ao aluno, mediante a orientação do professor, experimentar novas metodologias de estudo, fazer novas buscas, que se desprendem da sala de aula física e passa para o ambiente virtual. É a partir desse novo redimensionamento da sala de aula que o aluno encontra novos métodos e novas ferramentas que auxiliarão no entendimento sobre determinados assuntos, pois o ambiente de estudo criado pelo professor se estende, transformando qualquer lugar em um ambiente de aprendizado, colocando o professor no papel fundamental de mediador, que apresenta essa metodologia invertida e busca transmitir o conhecimento de forma prazerosa. O professor conduz e orienta a maneira de utilização da tecnologia, para que os alunos sejam participantes no processo de aprendizagem, não apenas como ouvintes, mas como autores de seu desenvolvimento, pois é utilizando a tecnologia, para dar o suporte necessário, que o aluno pode fazer uso de várias ferramentas, para enriquecer seu conhecimento, como textos, vídeo aulas, questionários, jogos educativos, entre outros; trazendo posteriormente para a sala de aula, a discussão do que foi previamente visto fora dela.

Para que atinja o objetivo desejado, é necessário que os conteúdos sejam pensados previamente pelo professor, e que haja um planejamento em torno do material direcionado para pesquisa. A sala de aula invertida no ensino superior é importante, pois oferece aos alunos materiais diferenciados de estudo; por sua vez, o professor que se envolve, aprende, inova, e traz novos recursos para seus alunos, é um profissional que está atento às mudanças que a tecnologia proporciona. O modelo de sala de aula invertida traz a possibilidade de despertar o prazer pelos conteúdos trabalhados fora da realidade educacional, aplicada na educação tradicional. Alguns autores defendem o modelo de sala de aula invertida na educação mostrando a importância desse modelo invertido como algo indispensável na atualidade, Moran (2014 *apud* Schmitz)<sup>9</sup> diz que:

Considera a sala de aula invertida um dos modelos mais interessantes da atualidade para mesclar tecnologia com metodologia de ensino, pois concentra no virtual o que é informação básica e, na sala de aula, atividades

---

<sup>9</sup> Disponível em

<[https://nte.ufsm.br/images/PDF\\_Capacitacao/2016/RECURSO\\_EDUCACIONAL/Ebook\\_FC.pdf](https://nte.ufsm.br/images/PDF_Capacitacao/2016/RECURSO_EDUCACIONAL/Ebook_FC.pdf)>. Acesso em 14 de julho de 2019.

criativas e supervisionadas, uma combinação de aprendizagem por desafios, projetos, problemas reais e jogos.

### **Google Classroom como interface**

O *Google Classroom (GC)*, também conhecida no Brasil como Google Sala de Aula, consiste em uma ferramenta desenvolvida pela divisão *Google For Education*<sup>10</sup>, de forma gratuita na rede (*web*) em qualquer navegador como, por exemplo, Google Chrome, Firefox, Internet Explorer ou Safari, e também disponibilizada em forma de aplicativo para dispositivos móveis Android e IOS, apenas possuindo o pré-requisito de ter uma conta do Google, dessa forma, o usuário poderá se utilizar de todas as plataformas Google, bem como o Google Sala de Aula.

De acordo com Silva (2016 *apud* LIMA *et al*, 2018)<sup>11</sup> a ferramenta tem poucos anos de criação sendo “lançado em meados de 2014, acabou se tornando uma plataforma online que reúne uma série de funcionalidades e se relaciona com diversos aplicativos Google para auxiliar e promover exclusivamente atividades educacionais (...).”, desta forma, a ferramenta vem com o intuito de ajudar professores e alunos no ensino e aprendizagem, de forma prática e interativa.

O *Google Classroom* incita leitura de textos, visualização de vídeos, participação ativa em fóruns e bate-papos, trazendo consigo a possibilidade de troca de experiências e argumentos sobre um referido assunto, com o conforto de o aluno fazer seu horário de acesso e estudo, bem como ter a facilidade de interação com professores, extensionistas e alunos, como o próprio Google<sup>12</sup> afirma quando diz que “O Google Sala de Aula torna o ensino mais produtivo e significativo simplificando o processo das tarefas, melhorando a colaboração e promovendo a comunicação. Os professores podem criar turmas, distribuir tarefas, enviar *feedback* e ver tudo em um único lugar (...).”, desta forma, a ferramenta só funciona em sua plenitude quando há essa interação, que presencialmente teria, mas que virtualmente também se torna necessária, para que o aprendizado seja absorvido pela totalidade.

A ferramenta se torna completa por ser do Google, pois ela tem acesso direto a outros serviços ofertados pelo grupo como, por exemplo, o Gmail, Drive, Google Documentos, entre

<sup>10</sup> Disponível em <[https://edu.google.com/intl/pt-BR/products/classroom/?modal\\_active=none](https://edu.google.com/intl/pt-BR/products/classroom/?modal_active=none)>. Acesso em 05 de julho de 2019

<sup>11</sup> Disponível em <[http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV117\\_MD1\\_SA2\\_ID8059\\_17092018170643.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV117_MD1_SA2_ID8059_17092018170643.pdf)>. Acesso em 05 de julho de 2019.

<sup>12</sup> Disponível em <<https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=pt-BR>>. Acesso em 05 de julho de 2019.

diversos outros, tornando o ambiente mais completo e organizado, tanto para professor que tem seus materiais arquivados para futuras outras salas, bem como para o aluno que tem a oportunidade de não só aprender sobre outras plataformas, como também utiliza-las. Segundo o Google (2014 *apud* LIMA *et al*, 2018) “o GC está disponível em mais de 42 idiomas, incluindo o português do Brasil (...)”, e foi criado por professores, desta forma, a ferramenta vem atender necessidades e anseios que os professores têm com relação a nova sala de aula, cada vez mais conectada, mas reforçando a importância de uma colaboração e interação (GOOGLE, 2019)<sup>13</sup>. Esta aprendizagem funciona, pois não só tem o estudo individual de vídeos, apresentações e textos, como também há troca entre indivíduos, visto que:

A aprendizagem colaborativa ocorre quando dois ou mais indivíduos aprendem ou tentam aprender algo juntos, colaborando com o aprendizado entre o grupo, nesse contexto, é importante observar que os alunos devem participar ativamente do processo de ensino e aprendizagem, mediados por professores para que ocorra a construção coletiva do conhecimento. (YOKAICHIYA *ET AL*, 2004 *APUD* LIMA *ET AL*, 2018).

Desta forma, a ferramenta figura como uma importante interface para o ensino e a aprendizagem do alunado, inserindo-os em um meio cada vez mais tecnológico e rápido, bem como proporcionando novas atividades em sala de aula, fazendo com que o próprio estudante, venha a ter maior interesse pelo aprendizado, visto que a prática tecnológica está tão próxima de sua realidade.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em muito, as propostas advindas por uma docente conectada, agente de letramento digital e ciente de uma prática pedagógica aliada a uma sociedade que se transforma pela presença das tecnologias atuais, corrobora para um processo de ensino e aprendizagem mais interativo, colaborativo e significativo. Daí dar sentido a uma metodologia invertida e uma sala de aula invertida, onde o professor continua sendo uma referência essencial para os estudantes.

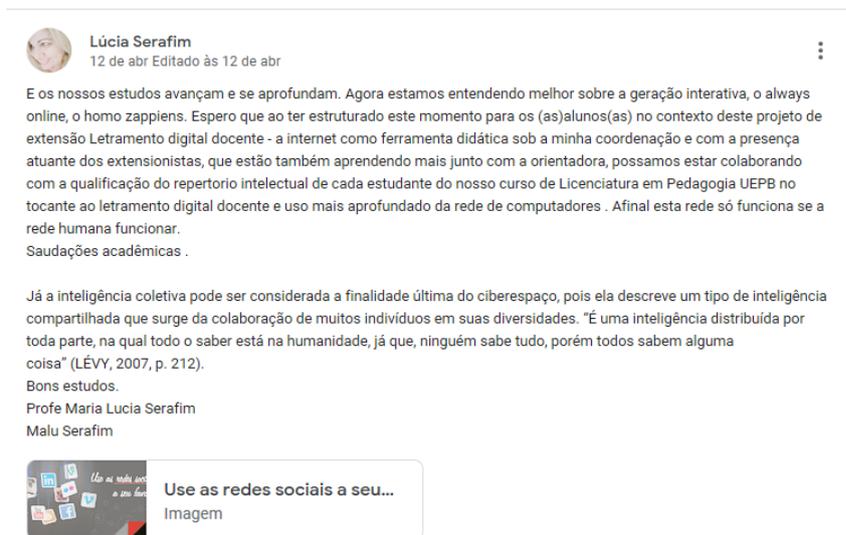
No primeiro dia de encontro da docente conosco no componente Tecnologia e Educação, foi mencionado o Grupo de Estudos e como este funcionaria. As atividades eram propostas semanalmente no Google *Classroom* para todos os insritos, tendo como base teórica apostilas (textos disponíveis em formato PDF) bem como vídeos disponíveis na plataforma. A partir deste material disponibilizado, eram propostas atividades avaliativas, como fórum de discussão e questionários com diferentes modos de analisar, refletir e coletar aprendizagem

---

<sup>13</sup> Disponível em <[https://edu.google.com/intl/pt-BR/products/classroom/?modal\\_active=none](https://edu.google.com/intl/pt-BR/products/classroom/?modal_active=none)>. Acesso em 05 de julho de 2019.

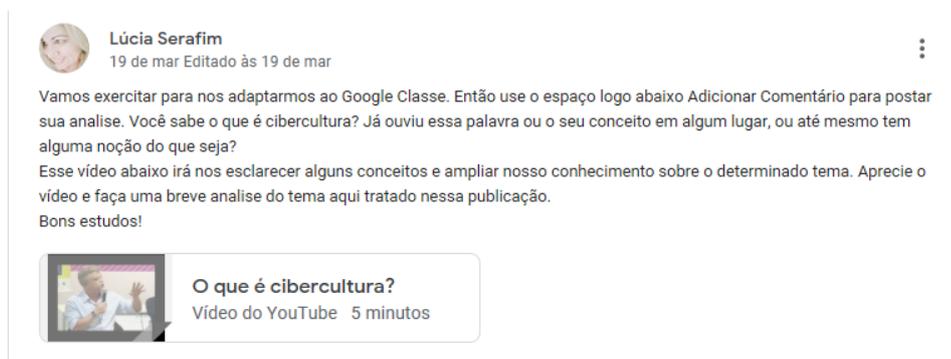
sobre o material proposto, com uma semana para o aluno responder ao que se propunha. Este material avaliativo retornava ao aluno em forma de *feedback*, com sua nota e o que ele acertou ou errou, bem como uma mensagem incentivadora, como observa-se nas figuras 1 e 2.

**Figura 1 – Mensagem de estudo porposto pela docente**



Fonte: Google *Classroom* - Grupo de Estudo “Internet como ferramenta didática”

**Figura 2 - Adaptação ao Google Classroom-uso de videos**



Fonte: Google *Classroom* - Grupo de Estudo “Internet como ferramenta didática”

O material de apoio proposto no Google *Classroom*, com a proposta de grupo de estudos, era conectados ao letramento digital do aluno no tocante a internet e as tarefas propostas, exigiam estudos semanais e isso nos dava aprofundamento teórico e prático para melhor aprendizagem inclusive no componente de aprofundamento. Salienta-se que a participação neste grupo é de livre escolha do aluno, como estudos adicionais.

Já o componente curricular Tecnologia e Educação, de cunho obrigatório, possui uma ementa mais rigorosa, com 60 horas aulas e uma proposta de estudo voltada para o que são,

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

para que servem e como se usufruir da tecnologia na educação, portanto com maior embasamento ocorrida no grupo de estudo, que muito contribuiu para nosso prazer em aprender e aumento da qualidade do aprendido. Desta forma, a aula não consistia em um ciclo, apresentação temática, aprofundamento em leitura, discussão, debate e criação com uso da computação em nuvem, ou seja, outras tecnologias agregadas como pesquisa na internet, uso de smarthone e fones de ouvidos, vídeos e ebooks. A cada aula a metodologia era diferenciada, por vezes era solicitado criação de slides de toda a turma, fazendo na hora com auxílio do laboratório de informática e a ferramenta Google Docs, bem como apresentação de mini-seminários, de forma que todos estudassem antes, se empenhassem para algo diferenciado. Alguns alunos que se encontravam matriculados no componente curricular Tecnologia e Educação não se encontravam concomitantemente no Grupo de estudos, o que foi observado quanto à abordagem de alguns temas, e que os estudantes que estavam no grupo de estudo e nas aulas concomitantemente, possuíam maior e melhor fluência quanto ao assunto proposto ou em debate.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos, com este relato realizado acerca da tecnologia e suas aplicações na educação, que ela vem sendo cada vez mais importante na atualidade e nas maneiras de utilização dos conteúdos, direcionando para novas formas de ensino e aprendizagem. Permite identificar que o elo entre a díade educação e tecnologia, no processo de aprendizagem, não se detém apenas a modelos e formas, ou espaços específicos onde o aluno tem hora e dia marcados para estar presente, e sim a algo mais amplo, onde todos podem participar da construção consciente da educação com o auxílio das TICs<sup>14</sup>.

Buscou-se neste trajeto, evidenciar o Google Classroom como *interface* facilitadora e atual dentro da educação como um todo, e particularmente seu emprego no ensino superior, e assim ressaltar a importância de novos métodos de ensino que surgem para fortalecer e reinventar a maneira de atrelar o novo com a educação. Utilizar a tecnologia como interface ao pedagógico necessita também a atualização constante do professor, para que este aplique, de forma apropriada e com sentido, as diversas tecnologias dentro de cada realidade. Pode-se afirmar, com propriedade, as melhorias sentidas durante todo o período em que fizemos uso

---

<sup>14</sup> Tecnologia da informação e comunicação (TIC) pode ser definida como um conjunto de recursos tecnológicos, utilizados de forma integrada, com um objetivo comum. Disponível em < <https://www.infoescola.com/informatica/tecnologia-da-informacao-e-comunicacao/>>. Acesso em 22 de julho de 2019.

dessa metodologia, que foi orientada com muita clareza por nossa professora, buscando sempre atualizações, para incentivar cada vez mais, seus alunos ao uso crítico e social dessa nova realidade ligada ao aprendizado e desenvolvimento dos alunos. Fazer parte da sala de aula invertida e da utilização das ferramentas gratuitas que o Google disponibiliza para estudos direcionados foram experiências muito positivas. O incentivo e o manuseio destas ferramentas proporcionou uma forma diferente de aprender, desta maneira, nos trouxe a reflexão que a educação precisa se aliar às novas metodologias de ensino, e que o conhecimento sobre os recursos tecnológicos disponíveis devem ser incentivados para que os professores também se apropriem desse conhecimento e que possam fazer uso positivo das várias ferramentas existentes, transformando a sala de aula em um mundo de conhecimento sem barreiras físicas, onde o aluno tenha condições de aprender prazerosamente, e que o espaço entre professor e aluno possa ser diminuído, pois ambos estarão ensinando e aprendendo juntos, em um novo modelo de ensino e aprendizagem num novo tempo.

## REFERÊNCIAS

GOOGLE. **Sobre o Google Sala de Aula** - Ajuda do Sala de Aula. Disponível em: <<https://support.google.com/edu/Classroom/answer/6020279?hl=pt-BR>>. Acesso em: 05 jul. 2019.

GOOGLE FOR EDUCATION. **Sala de aula:** gerencie o ensino e a aprendizagem. Disponível em: <[https://edu.google.com/intl/pt-BR/products/Classroom/?modal\\_active=none%3E](https://edu.google.com/intl/pt-BR/products/Classroom/?modal_active=none%3E)>. Acesso em: 05 jul. 2019.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias:** Um novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012. p. 15-25.

LIMA, Marize Conceição Ventin; LISBÔA, Gabrielle Leite Pacheco; AQUINO, Jael Maria de; SILVA, Mônica Alice Santos da; SANTOS, Danielle Christine Moura dos. **Uso do aplicativo google Classroom em disciplina de pós-graduação em enfermagem.** In: Congresso Nacional de Educação, 5., 2018. Olinda. Disponível em: <[http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV117\\_MD1\\_SA2\\_ID8059\\_17092018170643.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV117_MD1_SA2_ID8059_17092018170643.pdf)>. Acesso em: 5 jul. 2019.

NETO, Agemiro Remígio; PEREIRA, Elba Leandro Nobrega e; OLIVEIRA, Jorge Miguel Lima. **O google Classroom como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem.** In: Congresso Nacional de Educação, 5., 2018. Olinda. Disponível em: <[http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV117\\_MD1\\_SA19\\_ID9489\\_06092018102958.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV117_MD1_SA19_ID9489_06092018102958.pdf)>. Acesso em: 10 jul. 2019.

SCHMIT, Elieser Xisto da Silva. **Sala de aula invertida:** uma abordagem para combinar metodologias ativas e engajar alunos no processo de ensino-aprendizagem. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede-CE/UFSM. Disponível em: <[https://nte.ufsm.br/images/PDF\\_Capacitacao/2016/RECURSO\\_EDUCACIONAL/Ebook\\_FC.pdf](https://nte.ufsm.br/images/PDF_Capacitacao/2016/RECURSO_EDUCACIONAL/Ebook_FC.pdf)>. Acesso em: 14 jul. 2019.