

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA
INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO**

Carina Câmara Sebben

***GOOGLE CLASSROOM* COMO FERRAMENTA DE ENSINO E
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA**

**Tapejara, RS
2018**

Carina Câmara Sebben

**GOOGLE CLASSROOM COMO FERRAMENTA DE ENSINO E
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Artigo de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação.**

Aprovado em 31 de novembro de 2018:

**Solange de Lurdes Pertile, Doutora (UFRGS)
(Presidente/orientador)**

Adriana Soares Pereira, Doutora (UFSM)

Maria Cristina Rigão Iop, Mestre (PMSM)

**Tapejara, RS
2018**

GOOGLE CLASSROOM COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA

Google Classroom as a teaching and learning tool for Portuguese Language

Carina Câmara Sebben¹, Solange de Lurdes Pertile²

RESUMO

O presente artigo busca analisar o uso de recursos tecnológicos digitais em sala de aula e tem como foco alunos dos anos finais do ensino fundamental. À medida que as inovações tecnológicas abrangem mais o cotidiano das pessoas, nota-se a urgência em avançar no processo virtual de aprendizagem. Nesse sentido, este trabalho tem como objetivo utilizar o aplicativo *Google Classroom* como ambiente virtual de aprendizagem buscando uma nova forma de instrução na educação proporcionando aos discentes uma melhor compreensão e desenvolvimento de capacidade pedagógica. Porém várias dificuldades no meio educacional são encontradas diariamente, principalmente no que diz respeito ao acesso a internet e computadores nas escolas, para se trabalhar de forma articulada com o mundo tecnológico e a língua portuguesa, entende-se que essa ferramenta é de suma importância para a capacitação e integração dos mesmos. Na análise da aplicação, observou-se grande interesse dos integrantes do projeto, o anseio em buscar novos conhecimentos e apresentação de novas práticas de ensino aprendizagem permitiu que eles compreendessem a relevância dos meios digitais para o aperfeiçoamento de seus conhecimentos.

Palavras-chave: Língua Portuguesa; Ambiente Virtual de Aprendizagem; *Google Classroom*.

ABSTRACT

This article seeks to analyse the use of digital technology in the classroom and focuses on students of the final years of primary school. As the technological innovations include more the daily lives of people, noted the urgency of progress in virtual learning process. In this sense, this work aims to use the application *Google Classroom* as virtual learning environment seeking a new form of instruction in education giving students a better understanding and ability development pedagogically. However various difficulties in the middle are found daily educational, especially with regard to access to internet and computers in schools, to work in conjunction with the technological world and the Portuguese language, it is understood that this tool is of paramount importance to capacity building and integration of same. Analysis of the application, there was great interest of the members of the project, the desire to seek new knowledge and presentation of new teaching practices learning allowed them to understand the relevance of digital media for the improvement of their knowledge.

Keywords for this page: Portuguese Language; Virtual learning environment; *Google Classroom*.

^[1] Graduada em Letras (UNITINS), Aluna do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (UFSM).

^[2] Doutora em Ciência da Computação (UFRGS) e Orientadora do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (UFSM).

1. INTRODUÇÃO

O constante aumento no acesso a meios tecnológicos nos traz a um momento de intenso avanço na maneira de nos comunicarmos. Notamos assim, a importância das relações de ensino aprendizagem no contexto virtual e suas inúmeras possibilidades.

As tecnologias estão cada vez mais presentes no dia a dia, elas trazem diversas ferramentas que auxiliam nos processos de ensino e aprendizagem. No ambiente escolar não é diferente, a cada dia os recursos tecnológicos ganham mais espaço dentro da sala de aula, tornando-se ferramentas essenciais para o desenvolvimento de uma aula (KENSKI, 2007).

Tendo em vista que essa tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte de alunos e professores, percebe-se então a necessidade de trabalhar o ensino da língua portuguesa de forma articulada com o mundo tecnológico (MORAN; MASETTO, 2000). Dessa forma, considera-se importante ampliar o raciocínio e aprendizagem dos alunos, tornando-os cidadãos mais críticos e que se sintam instigados a reflexão.

Assim, o considerável avanço da tecnologia faz com que nós professores estejamos sempre nos aperfeiçoando nas pesquisas de desenvolvimento de materiais didáticos para utilizarmos com competência e conhecimento técnico e profissional. No entanto, essa afirmação nos remete a um questionamento: como elaborar materiais didáticos em redes sociais educacionais? Verificaremos quais as reais possibilidades de aplicação do recurso tecnológico *Google Classroom* no ambiente escolar.

Neste contexto, o presente trabalho busca analisar o uso de recursos tecnológicos digitais em sala de aula e foi desenvolvido na disciplina de Língua Portuguesa e teve como foco alunos dos anos finais do Ensino Fundamental.

Com isso, este artigo tem como objetivo geral utilizar o aplicativo *Google Classroom* como ambiente virtual de aprendizagem, por se tratar de uma ferramenta de fácil entendimento e interatividade, buscando uma nova forma de ensino aprendizagem e proporcionando aos alunos uma melhor compreensão e desenvolvimento da capacidade pedagógica.

Além dos seguintes objetivos específicos:

- a) Empregar o ambiente virtual de aprendizagem *Google Classroom*, a fim de conhecer as possibilidades e limitações de uso da plataforma;
- b) Utilizar recursos tecnológicos para aplicação de conteúdos em sala de aula com o propósito de aprimorar habilidades linguísticas da língua materna;
- c) Desenvolver o material didático para compor a atividade no *Google Classroom*;
- d) Aplicar e analisar a atividade junto aos participantes.

Diante desses propósitos esta pesquisa justifica-se tendo ciência que as tecnologias digitais são ferramentas importantes para a educação, elas abrem uma nova janela no processo de aprendizagem, permitindo que diferentes métodos educacionais sejam aplicados de forma satisfatória na prática pedagógica.

As novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagens ricas, complexas, diversificadas. (PERRENOUD, 2000, p.139)

Pretende-se com este, utilizar recursos tecnológicos a fim de desenvolver habilidades linguísticas e demais relacionadas à língua portuguesa, como leitura e interpretação. Dessa forma, ampliar o raciocínio e aprendizagem dos alunos, tornando-os cidadãos mais críticos e que se sintam estimulados à reflexão.

Além disso, a utilização de recursos digitais torna o ensino mais dinâmico, possibilitando assim mais qualidade no processo de ensino aprendizagem, permitindo que diferentes métodos educacionais sejam aplicados de forma satisfatória no que tange o ensino de qualidade (PERRENOUD, 2000).

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA/REVISÃO DA LITERATURA

Vivemos por muito tempo como espectadores separados dos emissores. Nós atuais professores passamos pelo período de meros espectadores enquanto

alunos, porém agora com o uso das tecnologias temos a possibilidade de interagir com os discentes tornando o ato da docência cooperativo e cocriativo potencializando a comunicação entre os agentes.

A comunicação encontra-se num momento muito dinâmico e as pessoas estão conectadas através de diversos aplicativos da internet. Pierre Lévy (2000, p. 208) afirma ainda que “a comunicação interativa e coletiva é a principal atração do ciberespaço”. Isso ocorre porque a Internet é um instrumento de desenvolvimento social. Ela possibilita a partilha da memória, da percepção, da imaginação, resultando na aprendizagem coletiva e na troca de conhecimentos entre os grupos.

Assim, nas escolas cada vez mais sente-se a necessidade de salas de aulas e ambientes virtualizados e com projetos pedagógicos e didáticos que aproveitem este cenário virtual para um maior desenvolvimento e qualidade na educação.

Para isto, é preciso formar o leitor para que saiba selecionar as informações, diante das grandes possibilidades disponíveis neste meio. Assim, aproveitar os ambientes interativos como fóruns, salas de bate papo para trabalhar com os alunos, habilidades de comunicação e expressão. Com isso, consegue-se um resultado de aprendizagem construtiva, tendo o envolvimento conjunto entre professor e aluno, e o conteúdo que é entendido como resultado de uma relação interativa (COLL; MONEREO, 2010, p.125).

Interatividade é a capacidade de comunicação compartilhada entre pessoas através de um equipamento. Isto possibilita articular a emissão e a recepção de informações ampliando o espaço da discussão. Inúmeros recursos de interação/interatividade estão disponíveis na web onde todos podem criar (BELLONI, 2008).

Os ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs) permitem essa interação e contribuem para uma prática educativa dinâmica e atualizada.

Os AVAs são softwares que admitem a disponibilização de conteúdos, permitindo a colaboração e a comunicação entre o corpo docente e discente, que incluem ferramentas para atuação autônoma e automonitorada, oferecendo recursos para aprendizagem coletiva e individual. O foco desse ambiente é a aprendizagem e a interação (ALMEIDA, 2003 citado por HADDAD, 2013, p. 53).

Além disso, existem quatro eixos principais de um Ambiente Virtual de Aprendizagem, que segundo Pereira 2007 (citado por HADDAD, 2013, p. 54) são:

- informes e documentos (informações gerais das aulas, conteúdos, materiais didáticos, suporte e arquivos);
- comunicados (podem ser respondidos instantaneamente ou quando cada participante tiver disponibilidade de tempo);
- gestão educacional (acesso em avaliações e seus desempenhos) e,
- produto (desenvolver as atividades e receber o feedback para possíveis alterações).

É necessário, portanto, desenvolver o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação com uma abrangência de estudo cada vez mais ampla, levando em conta seu potencial transformador e sua relevância criativa, cultural e social, bem como o reflexo dessas transformações na formação do professor e do aluno (KENSKI, 2007).

O uso de recursos tecnológicos digitais cria um novo modelo de ensino aprendizagem, que vem para contribuir com as demandas educacionais trazendo novas formas de ensinar e aprender. Do professor espera-se que estes tenham competências em usar ferramentas educacionais por meio das TICS e que possam transmitir conhecimento de forma adequada a seus alunos (KENSKI, 2007).

Haddad (2013) afirma que o uso de TICS na Educação ou Informática na Educação precisa estar em harmonia com os conhecimentos do professor no âmbito tecnológico.

Para Valente (2012),

[...] significa a inserção do computador no processo de aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades de educação. Para tanto, o professor da disciplina curricular deve ter conhecimento sobre os potenciais educacionais do computador e ser capaz de alternar adequadamente atividades tradicionais de ensino-aprendizagem e atividades que usam o computador (online). (VALENTE, 2012 citado por HADDAD, 2013, p. 41).

O *Google Classroom* é uma plataforma digital em que o professor pode criar uma sala aula de sua matéria e disponibilizar materiais para ser compartilhado com os alunos através de convite enviado no *email* de cada um. Nele poderão ser publicados materiais didáticos, *links*, atividades avaliativas, avisos.

Para Schiehl e Gasparini (2016), nesta sala de aula virtual, os trabalhos são direcionados e organizados em turmas pelo professor, o acompanhamento e

feedback das atividades são comentadas sempre que necessário e o responsável pelo estudante poderá acompanhar também seu desempenho.

“O *Google* Sala de Aula é uma sala virtual, onde o professor organiza as turmas e direciona os trabalhos, usando ou não as demais ferramentas do *Google Apps*”. O professor acompanha o estudante no desenvolvimento das atividades e, se necessário, atribui comentários e notas nas produções realizadas. A cada nova atividade inserida, os estudantes recebem uma mensagem no e-mail, independente se o estudante compareceu nas aulas presenciais e há a possibilidade do estudante participar ativamente das atividades complementares ou de pesquisa. Além disso, o professor pode convidar os responsáveis dos estudantes, cadastrando seus e-mails, para acompanhar o desenvolvimento de seus filhos nas atividades, agendas e avisos pertinentes - um vínculo que aproxima família e escola. (SCHIEHL; GASPARINI, 2016, p. 6).

As ferramentas cognitivas são ferramentas adaptadas ou desenvolvidas para funcionarem como parceiros intelectuais do aluno, de modo a estimular e facilitar o pensamento crítico e a aprendizagem de ordem superior representam uma abordagem construtivista da utilização os computadores, ou de qualquer outra tecnologia, ambiente ou atividade, que estimule os alunos na reflexão, manipulação e representação sobre o que sabem, ao invés de reproduzirem o que alguém lhes diz. Ao utilizar uma ferramenta cognitiva, o conhecimento é construído pelo aluno, não transmitido pelo professor (JONASSEN, 2007).

O planejamento é imprescindível para que a aplicação seja alcançada de forma satisfatória. Segundo Vasconcellos (2009), planejar é antecipar ações para atingir certos objetivos, que vêm de necessidades criadas por uma determinada realidade, e, sobretudo, agir de acordo com essas ideias antecipadas.

As práticas educacionais em língua portuguesa estão diretamente ligadas à linguagem visual, a todo instante por meio da percepção de imagens ou fotos faz-se a interpretação da mesma, o que reflete ao estudo da língua através da visualização. E de novos recursos tecnológicos permitindo que o olhar seja captado e memorizado a partir de infinitas possibilidades (PUZZO; BERTI-SANTOS, 2015).

Assim, o cenário digital permite grandes possibilidades ao professor e uma reflexão em sala sobre sua definição e os novos caminhos da sociedade, transformando a linguagem não verbal em linguagem verbal (PUZZO; BERTI-SANTOS, 2015).

Ensinar língua implica levar o aluno a estabelecer sentidos a partir da materialidade dos discursos, compreender e apreender os sentidos das palavras,

das imagens que constituem os enunciados. Cabe ao professor levar o aluno a compreender que a escolha dos recursos linguísticos e do gênero discursivo se dá em função da ideia do autor, de sua intencionalidade, com foco no sentido e em sua necessidade comunicativa (PUZZO; BERTI-SANTOS, 2015).

Salgueiro (2013) afirma que:

A linguagem é por excelência um meio de desenvolvimento pessoal e social e esta realidade escolar exige que a comunidade docente, a vontade política, enfim, a sociedade em geral, reflita e diligencie estratégias que se possam traduzir no sucesso dos alunos, uma vez que a língua portuguesa «serve o cotidiano dos indivíduos e contribui para a sua realização como membros de uma sociedade» (Mateus, 2009, p.3, citado por Salgueiro, 2013). A mesma autora adianta ainda que “o domínio do uso da língua é considerado como uma referência fundamental para a avaliação do desenvolvimento psicológico e social dos indivíduos”. (SALGUEIRO, 2013, p. 21).

Portanto, foram desenvolvidas aulas interativas de gramática onde os alunos puderam estudar sobre o assunto recebendo dicas e aprimorando seus conhecimentos linguísticos. Além disso, buscou-se aprimorar sua forma de comunicação, através do *email*, desenvolvendo a escrita e interpretação. Conforme Salgueiro (2013), tais tecnologias viabilizam a produção textual, articulando a escrita e a oralidade transformando a forma de interpretarmos o que vemos e lemos, podendo assim ampliar a forma de comunicação e aprendizagem.

Conforme Garcia e Pertile (2017), os recursos tecnológicos encontram-se disponíveis nas escolas para incrementar o processo de ensino aprendizagem e todos os envolvidos precisam estar aptos a essa prática.

A tecnologia está presente na escola para melhorar o processo de aprendizagem dos alunos, por isso é importante que tanto a escola quanto os professores estejam aptos a essa prática. De acordo com Rezende, 2002, citado por Garcia e Pertile, 2017, o uso das TICs pode contribuir para novas práticas pedagógicas, desde que seja baseado em novas concepções de conhecimento, de aluno, de professor e transformando vários elementos que compõem o processo de ensino-aprendizagem. (GARCIA; PERTILE, 2017, p. 6)

A tecnologia aliada à educação nos mostra que o caminho para aulas mais dinâmicas está atrelada a recursos como o *Google Classroom*. Através dele os professores podem se conectar com os alunos e os pais tornando assim a interatividade presente nas aulas que antes eram extremamente tradicionais.

González (2002) considera que a incorporação das TICs nas escolas deve promover um nível significativo na aprendizagem e autonomia dos alunos e que o

professor neste sentido deve estar preparado para auxiliar o aluno neste processo de aquisição de novos saberes, que vai além dos livros.

A verdadeira substância da língua não é constituída por um sistema abstrato de formas linguísticas nem pela enunciação monológica isolada, nem pelo ato fisiológico de sua produção, mas pelo fenômeno social da interação verbal, realizada através da enunciação ou das enunciações. A interação verbal constitui assim a realidade fundamental da língua (BAKHTIN, 2006, p. 123).

A língua portuguesa traz muitas peculiaridades que muitas vezes são deixadas de lado por falta de receptividade dos educandos, sendo assim o uso de aplicativos fará com que esses sejam melhor explorados. Aliado às tecnologias o ensino do português será de forma interativa, aulas pilotos serão disponibilizadas e atividades sobre gramática estarão a disposição dos educandos.

3. METODOLOGIA

O estudo foi realizado através da aplicação do *Google Classroom*, no laboratório de informática da escola. Os alunos foram cadastrados no aplicativo, através do *email*. Como apenas 1 aluno tinha *email* ativo, foi necessário criar uma conta para o restante da turma para que pudessem receber o convite da sala de aula de língua portuguesa e acessar o material. Nesse primeiro momento notou-se um grande envolvimento por parte dos educandos, pois perceberam a importância de se comunicarem via *email*. Todos participaram de maneira efetiva desenvolvendo o trabalho com curiosidade. Na sequência foi feito o *login* dos alunos na plataforma da sala de aula virtual de Língua Portuguesa, onde estavam disponíveis vídeos, materiais didáticos e um jogo gramatical com atividades práticas do uso da escrita.

O conteúdo disponibilizado se relaciona com as classes gramaticais, com explicações de todas elas em material pdf e vídeos relacionados, incorporando assim, o que estava sendo trabalhado em sala de aula com o meio digital.

Como metodologia, este projeto adotou um estudo de caso com abordagem qualitativa e quantitativa dos dados. Para tanto, foi identificado através de questionário os recursos tecnológicos que estavam disponíveis para os alunos na escola (computadores, *internet*).

O projeto foi realizado com alunos das séries finais do Ensino Fundamental na disciplina de Língua Portuguesa, a turma do 9º ano, matutino. A turma é composta por 13 alunos, sendo 6 meninas e 7 meninos, com idade entre 14 a 18 anos, estes moradores do interior do Rio do Grande do Sul.

Em um primeiro momento foi aplicado um questionário diagnóstico (Apêndice I), a fim de entender quais são as necessidades e interesses dos alunos.

Para realização do projeto em sala de aula sobre a utilização dos recursos tecnológicos digitais, foi utilizado o aplicativo *Classroom* que foi previamente estudado e a execução das atividades pelos alunos foram considerados dados para análise.

Anotações e registros por *print screen* realizados durante a prática das atividades pela professora/pesquisadora e o questionário aplicado junto aos alunos consistem nos demais instrumentos de coletas de dados.

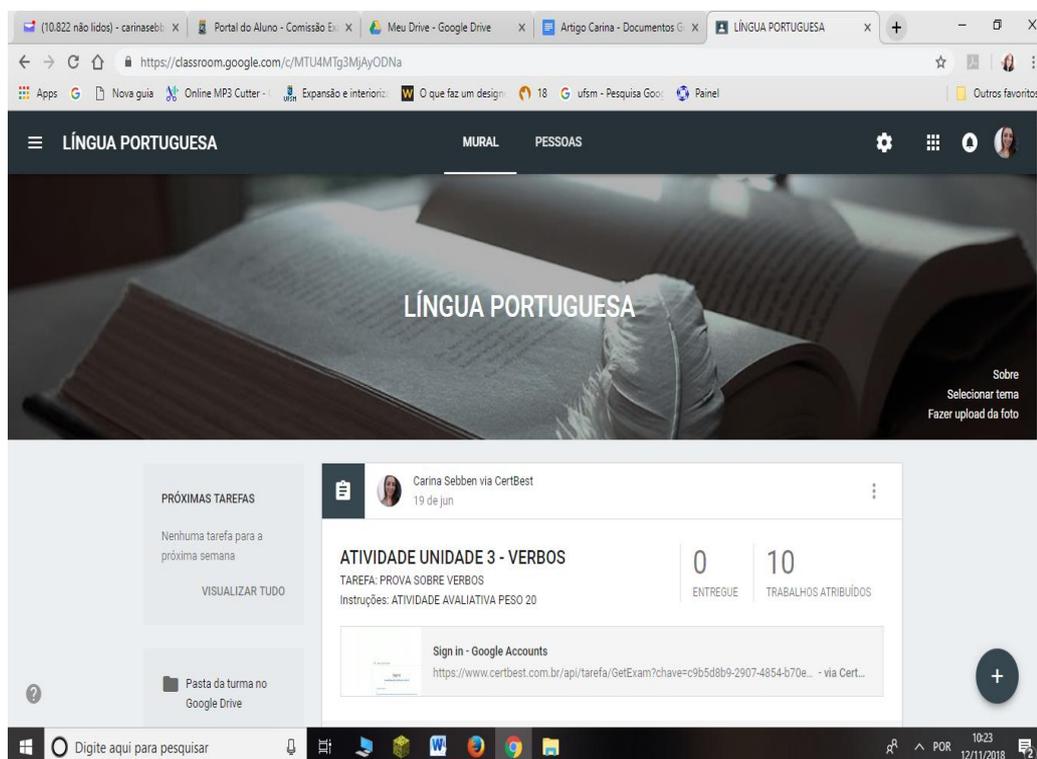
O questionário para diagnóstico dos recursos tecnológicos utilizados foi dirigido aos alunos. Neste, eles responderam sobre dados pessoais, faixa etária, área residencial, acesso à internet e se já possuíam *email*. Pôde-se verificar que os alunos tinham pouco acesso a informática, pois a sala de computadores era utilizada por alunos de várias turmas e o acesso a mesma foi restrito a um determinado período devido a realização de outros projetos no mesmo espaço. Apesar da pouca proximidade com recursos tecnológicos e o acesso à *internet*, os participantes demonstraram interesse em aumentar o domínio da informática e ampliar os estudos da gramática. Alguns alunos também relataram que possuem computador com acesso a *internet* em casa.

Verificou-se que na sala de informática havia a disponibilidade de 10 computadores, todos com acesso a *internet*, mas em alguns momentos o sinal oscilava, fazendo com que o trabalho ficasse mais demorado.

A melhor maneira encontrada para ter acesso à ferramenta foi na sala de informática da escola, durante o período de quatro aulas de língua portuguesa. Na primeira aula foi realizada a criação do *email* pessoal de cada um com auxílio da professora, pois muitos deles não sabiam como proceder. Após essa primeira etapa, os alunos receberam então os *emails* necessários para fazer o *login* na plataforma.

A Figura 1 apresenta a tela inicial da sala de aula de Língua Portuguesa disponibilizada no *Google Classroom*, com alguns materiais para os alunos fazerem a leitura em casa.

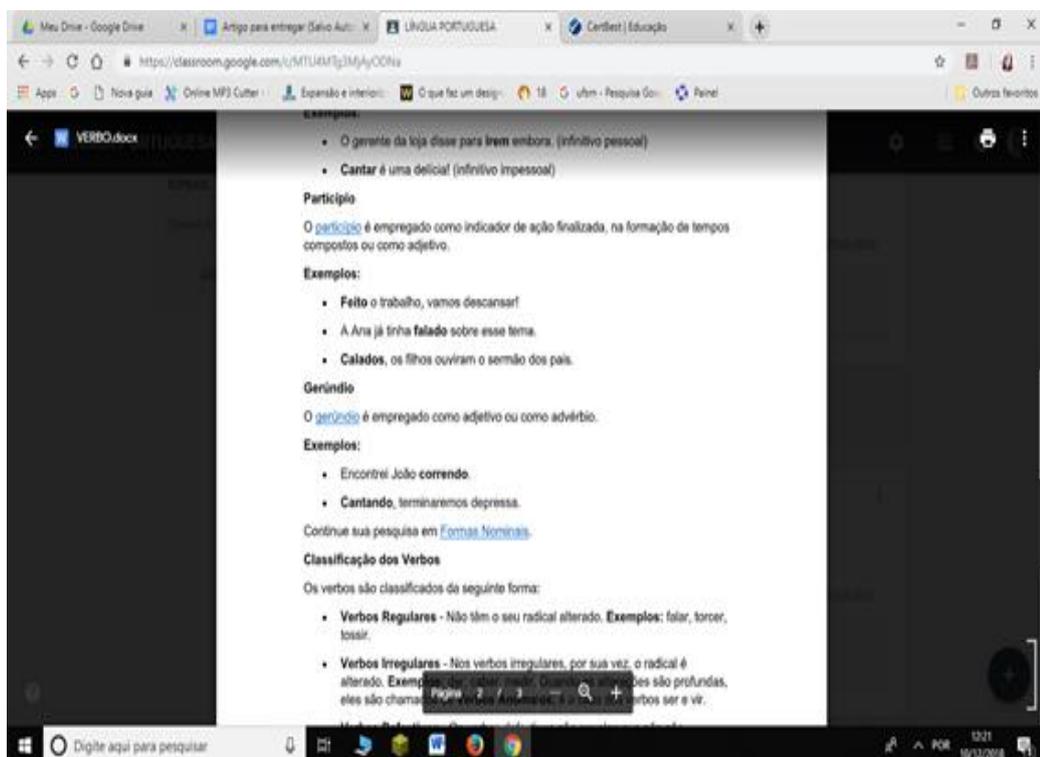
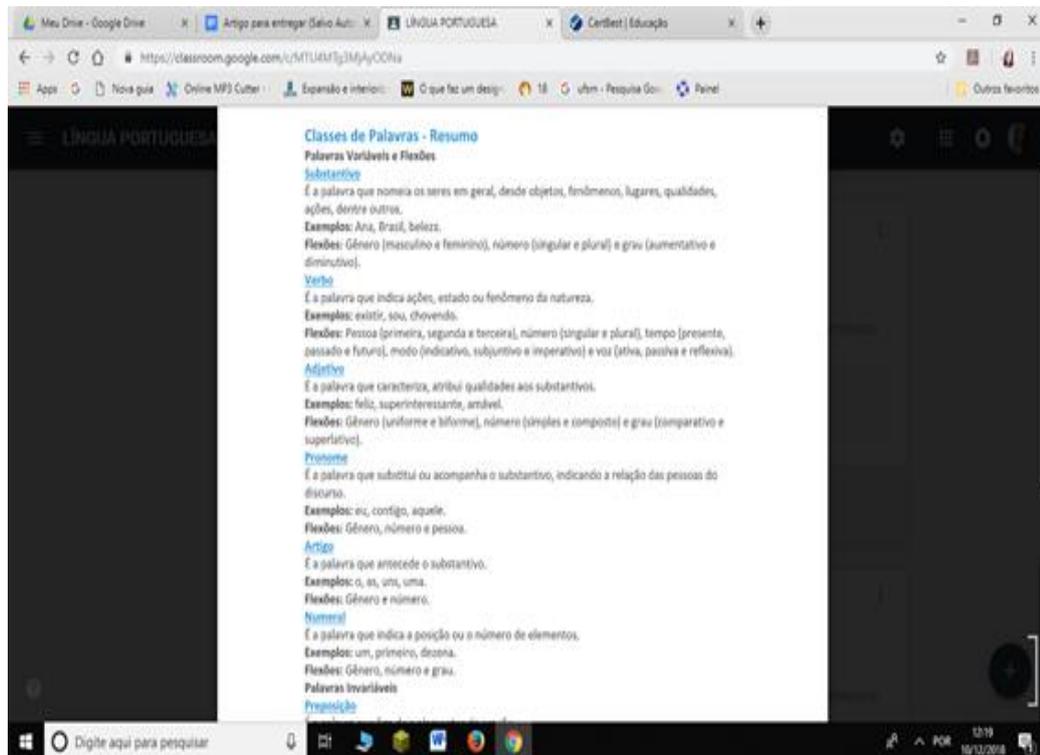
Figura 1: Disciplina de Língua Portuguesa no *Google Classroom*



Fonte: do autor (2018)

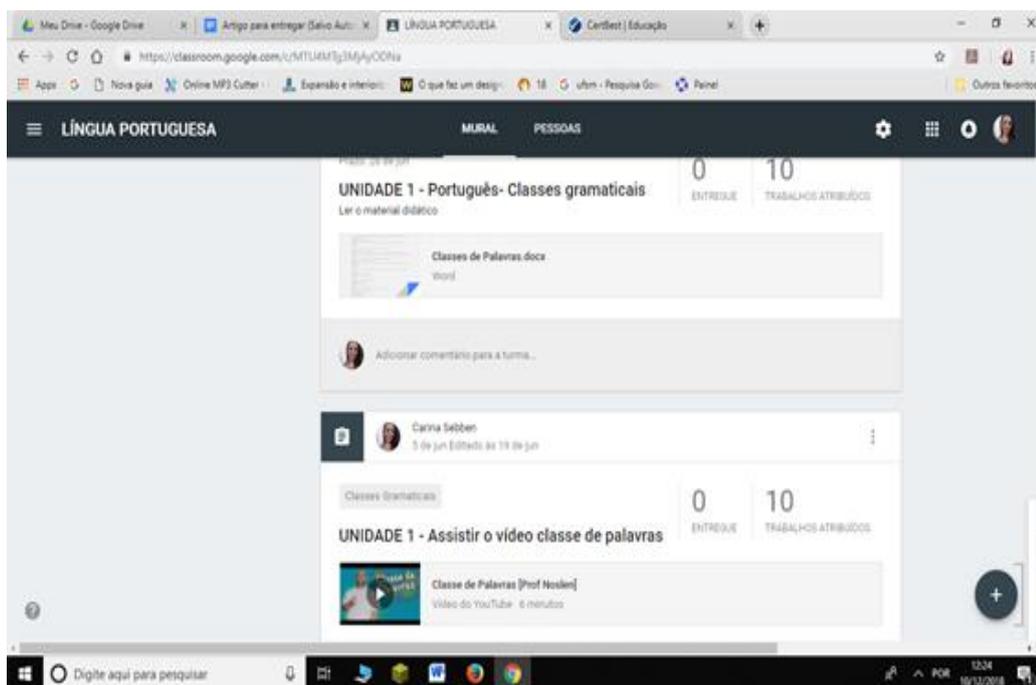
Através da utilização do *Google Classroom* os alunos iniciaram os estudos com materiais didáticos sobre gramática, nas figuras 2 e 3 encontram-se os conteúdos dispostos por mim em formato word para leitura, na aula seguinte assistiram vídeos do *Youtube* que estavam inseridos na plataforma através de *links* para acesso. Conforme demonstrado na figura 4, a tela representa a imagem da sala de aula de língua portuguesa.

Figura 2 e 3: Material para leitura



Fonte: do autor (2018)

Figura 4: Vídeos disponíveis para acesso através do youtube



Fonte: do autor (2018)

Além do material didático foi utilizada a plataforma *Kahoot*¹, que é usada como ferramenta de aprendizagem através de jogos educacionais. Nela foram aplicadas questões sobre gramática e os alunos disputaram suas habilidades respondendo questões de múltipla escolha de língua portuguesa para testar seus conhecimentos. A Figura 5 mostra uma das questões feitas através da ferramenta *Kahoot* e as respostas dos alunos. Pode-se observar que 5 alunos acertaram a questão.

Figura 5: Questão 1 do Kahoot



Fonte: do autor (2018)

¹ <https://kahoot.com/>

Os dados coletados em relação ao acesso a *internet* e a participação dos envolvidos foram analisados através do acesso no *Google Classroom* e da realização das atividades propostas. Tais informações foram de fundamental importância para a conclusão dos resultados.

Os elementos foram considerados mediante reconhecimento de marcas linguísticas que comprovem a aceitabilidade, facilidades ou dificuldades encontradas na disciplina de língua portuguesa e ainda possibilidades e limitações do recurso tecnológico *Google Classroom*.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Os dados obtidos através da aplicação do projeto nos levam a considerar a necessidade da educação virtual, esta é de suma importância para o desenvolvimento no processo ensino aprendizagem por se tratar de uma comunicação interativa e atrativa nos tempos atuais.

No que diz respeito a análise dos alunos em terem acesso aos recursos tecnológicos percebeu-se a dificuldade dos mesmos, pois muitos deles não tem computador em casa e na escola o tempo tornou-se limitado.

Os alunos também encontraram algumas dificuldades no acesso do *email* e do aplicativo, o que ainda tornou o processo de aplicação um pouco mais lento.

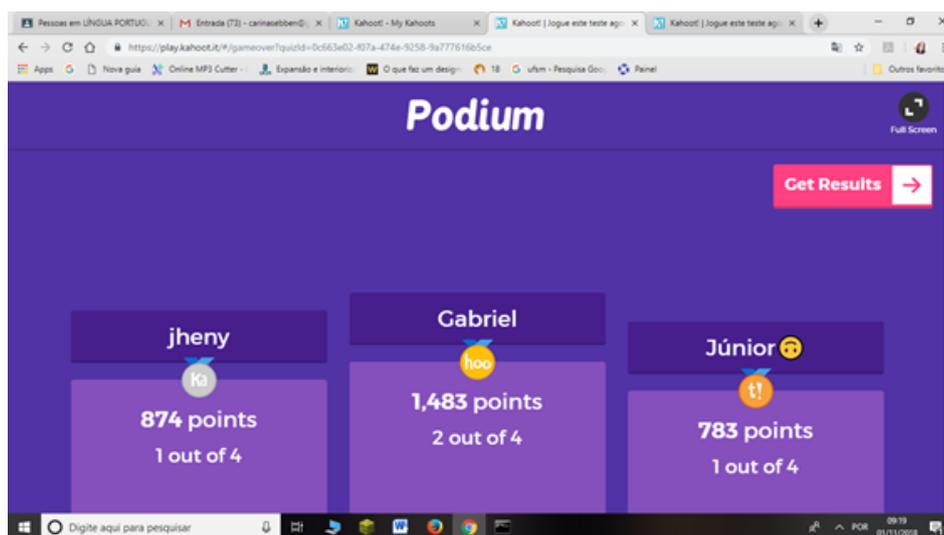
O acesso ao recurso educacional *Classroom* foi simples, pois a sala de aula de língua portuguesa tem formato de fácil entendimento. Durante o processo de leitura todos se concentraram e puderam ampliar seu conhecimento em relação ao português, e a visualização dos vídeos também ocorreu de forma satisfatória onde tiveram boa assimilação do conteúdo.

Dessa forma, vê-se uma necessidade imediata dessa interação com os conteúdos disponibilizados de forma presencial e os ofertados através das plataformas de ensino virtual. Além disso, deve-se pensar na ampliação do acesso à recursos tecnológicos nas escolas e assim desenvolver o domínio da gramática por meio das tecnologias da informação e comunicação.

Para avaliação do aprendizado e interação dos alunos através do uso do *ClassRoom* na disciplina de Língua Portuguesa utilizou-se o recurso tecnológico *Kahoot* para aplicação dos questionários. Esta ferramenta é gratuita e permite

construir e aplicar questionários com competição entre os alunos. Além disso, permitiu também uma interação por parte do professor, sendo que os alunos visualizavam as questões no projetor a partir do computador do professor e respondiam em seu próprio computador. A Figura 6 mostra o *ranking* dos participantes ao final de todas as questões serem respondidas.

Figura 6: *Ranking* dos participantes



Fonte: do autor (2018)

A agilidade no raciocínio e nas respostas, além da resposta correta, determinava a colocação de cada um no *ranking*. Eles competiram e acharam a atividade proposta inovadora e divertida, justamente por ter sido utilizado recursos tecnológicos aliados à aprendizagem da língua portuguesa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste projeto pudemos avaliar de forma significativa a interação tecnológica no meio escolar e as contribuições oferecidas nestes materiais digitais. O *Google Classroom* nos permitiu criar uma sala de aula de língua portuguesa, ofertando aos alunos assuntos pedagógicos para maior desenvolvimento do ensino aprendizagem.

Na era da tecnologia, é notório e até mesmo inevitável estarmos o tempo todo conectados, nos tornamos cada vez mais dependentes e maleáveis as

inovações que esse mundo sofre constantemente. Nossos jovens, em especial, alunos, se postos em observação, por um curto período de tempo, involuntariamente vão nos mostrar com um exemplo real, essa dependência. De modo geral a tecnologia foi criada para auxiliar o homem, uma espécie de “ajudante” na educação, esse conceito se aplica também aos computadores, jamais substituirão um professor, mas sim, o ajudará de uma maneira inovadora e jovial, a aplicar um novo modo de ensino em nossas escolas.

Nós professores, muitas vezes não conhecemos as inúmeras ferramentas existentes, o que em parte faz com que haja falhas no nosso modo de ensino. A partir dessa oportunidade, pude ampliar meu conhecimento e agora tenho a chance de repassar aos educandos.

Os alunos nos deram um *feedback* positivo sobre a atividade envolvendo o *Classroom*, creio que cabe a nós professores nos adaptarmos aos avanços, para assim aperfeiçoarmos nossa prática pedagógica, nos conectando aos nossos aprendizes, os trazendo de forma inteira para dentro da sala de aula, conquistando dessa forma a atenção e disposição dos mesmos.

Diante do exposto percebe-se a importância de se trabalhar em sala de aula com recursos tecnológicos, eles instigam os alunos à reflexão. Tudo isso é indispensável, pois apenas assim conseguiremos manter e elevar nossos níveis educacionais.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2006.

BELLONI, M. L. **Educação à distância**. 5 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2008.

COOL, C. ; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual, aprender e ensinar com as tecnologias da informação e comunicação**, 2010.

GARCIA, T. G. R. ; PERTILE, S. L. **O uso das TICs na prática do atendimento educacional especializado (AEE)**. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2017.

GONZÁLEZ, J. A. T . **Educação e diversidade: bases didáticas e organizativas**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

HADDAD, M. **Ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs) no ensino presencial e semipresencial de graduação da UFSJ**. São João del-Rei, 2013

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 2 ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

LEVY, P. A revolução contemporânea em matéria de comunicação. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 9, dez. 2000. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/famecos/levyfinal.html>>. Acesso em: 12 maio 2002.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, I. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6 ed. Campinas: Papirus, 2000.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PUZZO, M. B.; BERTI-SANTOS, S. S. **Gênero discursivo e as novas linguagens no ensino de língua portuguesa**. Linha D'Água (Online), São Paulo, v. 28, n. 2, p. 26-43, 2015.

SALGUEIRO, M. G. G. **Um olhar sobre as TIC no ensino do Português: concepções e práticas docentes no Concelho de Almada**. Lisboa, 2013.

SARAIVA, D. **Psicologia da educação virtual**. 2010. Disponível em: <<https://psicoeducauff.files.wordpress.com/2012/03/psicologia-da-educac3a7c3a3o-virtual-2.pdf>>. Acesso em: 04 jun. 2018.

SCHEHL, E. P. ; GASPARINI, I. **Contribuições do Google Sala de Aula para o Ensino Híbrido**. Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2016.

VASCONCELLOS, C. S. **Currículo**: A Atividade Humana como Princípio Educativo. São Paulo: Libertad, 2009.

APÊNDICE I - Questionário Aplicado aos alunos

QUESTIONÁRIO DE ANÁLISE DE DADOS

1) Nome do aluno: _____

2) Idade: _____

3) Ano: _____ Turma: _____ Turno: _____

4) Sexo: () Feminino () Masculino

5) Tem acesso a sala de informática da escola?

() sim () não

6) Tem acesso a internet da escola?

() sim () não

7) Com que frequência utiliza esses recursos na escola?

() 1 vez por semana () 1 vez por mês () 1 vez por ano

8) Residência:

() Área urbana () Área rural

9) Possui computador?

() Sim () Não

10) Possui internet em casa?

() Sim () Não

11) Marque abaixo as opções que representem motivos pelos quais você utiliza a internet:

() Estudar e pesquisar () Usar redes sociais

() Ver vídeos () Assistir filmes

() Ler notícias

ASSINATURA DO ALUNO

ASSINATURA DO RESPONSÁVEL