

FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA UNIVERSITÁRIA

KEYLA LOPES
KÉLVIA LOPES
HIGOR FELICIANO CAMARGO SILVA

SALA DE AULA VIRTUAL DO GOOGLE COMO FERRAMENTA DE
COMPLEMENTAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM

ANÁPOLIS – GO
2019

KEYLA LOPES
KÉLVIA LOPES
HIGOR FELICIANO CAMARGO SILVA

SALA DE AULA VIRTUAL DO GOOGLE COMO FERRAMENTA DE
COMPLEMENTAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade Católica de Anápolis, como requisito essencial para obtenção do título de Especialização em Docência Universitária, sob a orientação da Profa. Ma. Luana Lopes Xavier.

ANÁPOLIS – GO
2019

KEYLA LOPES
KÉLVIA LOPES
HIGOR FELICIANO CAMARGO SILVA

SALA DE AULA VIRTUAL DO GOOGLE COMO FERRAMENTA DE
COMPLEMENTAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade Católica de Anápolis, como requisito essencial para obtenção do título de Especialização em Docência Universitária, sob a orientação da Profa. Ma. Luana Lopes Xavier.

Data de aprovação: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Ma. Luana Lopes Xavier
ORIENTADORA

Prof. Me. Rafael de Almeida Mota

Profa. Esp. Aracelly Rodrigues Loures Rangel

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo analisar a ferramenta Sala de Aula Virtual do *Google* como complementação na construção do processo de ensino-aprendizagem. De forma ubíqua, essa ferramenta pode ser utilizada em qualquer local e a qualquer momento. É de fácil acesso e possui recursos que permitem que os estudantes sejam os agentes de seu aprendizado. O professor é o mediador das informações e quem auxilia na organização das ideias e do conjunto de informações disponíveis. Foram coletados dados em uma turma da disciplina de Educação de Jovens e Adultos - EJA, do curso de Pedagogia de uma Instituição de Ensino Superior privada. No início do projeto foi aplicado um questionário para levantamento de informações sobre os hábitos dos acadêmicos participantes, após dois meses de uso do ambiente virtual, foram aplicados novos questionários para identificar a experiência dos participantes, acadêmicos e professor responsável pela disciplina. O ambiente permite troca de mensagens entre os acadêmicos e dos acadêmicos com os professores responsáveis. Após análise dos dados coletados, concluiu-se as facilidades de uso do ambiente virtual, de sua contribuição com uma aprendizagem mais significativa, a partir das experiências vivenciadas pelos participantes e que a ferramenta pode ser usada em outras disciplinas.

Palavras-chave: Ensino.Virtual.Google.EJA.

ABSTRACT

This research aims to analyze the Google Virtual Classroom tool as a complement in the construction of the teaching-learning process. Ubiquitously, this tool can be used anywhere and anytime. It is easily accessible and has features that allow students to be the agents of their learning. The teacher is the mediator of information and who assists in organizing the ideas and information available. Data were collected in a class of the discipline of Youth and Adult Education - EJA, Pedagogy course of a private Higher Education Institution. At the beginning of the project, a questionnaire was applied to gather information about the habits of the participating academics. After two months of using the virtual environment, new questionnaires were applied to identify the experience of the participants, academics and teacher responsible for the subject. The environment allows message exchange between academics and academics with the responsible teachers. After analyzing the collected data, it was concluded the ease of use of the virtual environment, its contribution to a more meaningful learning, from the experiences lived by the participants and that the tool can be used in other disciplines.

Keywords: Education.Pedagogy.Google.Classroom.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
1.1 PROBLEMA	9
1.2 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA	9
1.3 JUSTIFICATIVA	10
1.4 OBJETIVOS	13
1.4.1 OBJETIVOS GERAIS	13
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
1.5 HIPÓTESES	13
1.6 METODOLOGIA	14
1.6.1 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA	15
1.6.2 PESQUISA DE CAMPO	15
1.6.3 PESQUISA EM AMBIENTE VIRTUAL	15
2 REFERENCIAL TEÓRICO	16
2.1 EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA	17
2.2 FERRAMENTAS NA EDUCAÇÃO	20
2.3 METODOLOGIAS ATIVAS	21
2.4.1 FACILIDADE DE USO	26
2.4.2 GANHAR TEMPO	26
2.4.3. BASEADO NA NUVEM	26
2.4.4 FLEXIBILIDADE	26
2.4.5 RESPONSIVO	31
3 APRESENTAÇÃO DOS DADOS	33
3.1 QUESTIONÁRIO DE HÁBITOS DE USO DA <i>INTERNET</i>	33
3.1.1 IDADE	33
3.1.2 SEXO	33
3.1.3 POSSUI OCUPAÇÃO	34
3.1.4 ACESSA A <i>INTERNET</i>	34
3.1.5 DISPOSITIVO USADO PARA ACESSAR A <i>INTERNET</i>	35
3.1.6 REDES SOCIAIS	35
3.1.7 FREQUÊNCIA DE USO DA <i>INTERNET</i>	36
3.1.8 HÁBITO DE USO DA <i>INTERNET</i>	36

3.1.9 SITES MAIS ACESSADOS POR CONTEÚDO	37
3.2 ATIVIDADES NA SALA DE AULA VIRTUAL	38
3.2.1 TEÓRICOS DA APRENDIZAGEM	38
3.2.2 CRIAÇÃO DE PLANO DE AULA DA DISCIPLINA EJA	38
3.3 EXPERIÊNCIA COM A FERRAMENTA <i>GOOGLE CLASSROOM</i> DISCENTES ...	39
3.3.1 ACESSO AO <i>GOOGLE CLASSROOM</i>	39
3.3.2 FACILIDADE DE USO DA FERRAMENTA	39
3.3.3 DISPOSITIVOS USADOS PARA ACESSAR A FERRAMENTA	40
3.3.4 TEMPO MÉDIA DE USO DA FERRAMENTA.....	40
3.3.5 FACILIDADE DE USO COMO COMPLEMENTO PARA A DISCIPLINA EJA	41
3.3.6 ACESSO A MATERIAIS COMPLEMENTARES DA DISCIPLINA	41
3.3.7 TROCA DE MENSAGENS ENTRE OS COLEGAS DENTRO DA FERRAMENTA	42
3.3.8 COMPARTILHAMENTO DE MATERIAIS NA FERRAMENTA	42
3.3.9 DÚVIDAS SOBRE A FERRAMENTA.....	42
3.3.10 USO DA FERRAMENTA EM OUTRAS DISCIPLINAS DE PEDAGOGIA.....	43
3.4 EXPERIÊNCIA COM A FERRAMENTA <i>GOOGLE CLASSROOM</i> DOCENTE	43
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	45
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	48
REFERÊNCIAS	49
APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO HÁBITOS DE USO DA <i>INTERNET</i>	51
APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO DISCENTE EXPERIÊNCIA COM A FERRAMENTA <i>GOOGLE CLASSROOM</i>	54
APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO DOCENTE EXPERIÊNCIA COM A FERRAMENTA <i>GOOGLE CLASSROOM</i>	56
ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	57
ANEXO B – CONSENTIMENTO DE PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO	58

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tela inicial do <i>google</i> sala de aula.....	27
Figura 2 – Criar turma	27
Figura 3 – Mural da turma virtual, visão do professor	28
Figura 4 – Aba de atividades.....	29
Figura 5 – Aba pessoas.....	29
Figura 6 – Aba notas	30
Figura 7 – Participar por código	30
Figura 8 – Mural da turma virtual, visão do estudante	31
Figura 9 – Idade dos entrevistados.....	33
Figura 10 – Sexo dos entrevistados	34
Figura 11 – Ocupação profissional.....	34
Figura 12 – Acesso <i>internet</i>	35
Figura 13 – Dispositivos mais usados para acesso	35
Figura 14 - Redes sociais.....	36
Figura 15 – Frequência de uso da <i>internet</i>	36
Figura 16 – Hábitos de acesso	37
Figura 17 – Tipos de conteúdo mais acessados	38
Figura 18 – Acesso ferramenta	39
Figura 19 – Facilidade de uso.....	39
Figura 20 – Dispositivos mais usados para acessar a ferramenta	40
Figura 21 – Tempo médio de uso.....	40
Figura 22 - Facilidade de uso como complemento	41
Figura 23 – Facilidade de acesso aos materiais complementares.....	41
Figura 24 – Troca de mensagens pela ferramenta	42
Figura 25 – Compartilhar materiais pela ferramenta.....	42
Figura 26 – Dúvidas.....	43
Figura 27 - Uso em outras disciplinas.....	43

1 INTRODUÇÃO

1.1 PROBLEMA

Como a ferramenta *Google Classroom* pode ser usada como metodologia ativa de forma a propiciar um acompanhamento contínuo e facilitado aos acadêmicos do curso de Pedagogia?

1.2 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA

Tradicionalmente os docentes sempre se colocaram no papel de transmissores de conteúdo para que os acadêmicos pudessem aprender através da exposição desse conteúdo. Utilizam-se técnicas de reprodução de conhecimento, através de aulas expositivas, leituras realizadas pelo docente, perguntas direcionadas individualmente com foco em resolução de exercícios e na memorização de conceitos, entre outras.

Mizukami (1986 p.11) afirma:

Ao indivíduo que está “adquirindo” conhecimento compete memorizar definições, enunciados de leis, sínteses e resumos que lhe são oferecidos no processo de educação formal a partir de um esquema atomístico.

O acadêmico possui papel de passividade no processo de aprendizagem além de ser considerado sujeito irrelevante na elaboração e aquisição de conhecimento. A principal problemática deste modelo é que ele não desenvolve o indivíduo socialmente, visto que é preferível a realização de testes padronizados, forçando o acúmulo de conhecimento externo. Conseqüentemente, a educação perde em si sua aplicação para o acadêmico, que em geral busca apenas a preparação para o vestibular.

Outro ponto que identificado é que o modelo tradicional não estimula a criatividade ou o pensamento crítico. Ele molda uma juventude desinteressada em aprender por aprender, por adquirir conhecimento e sim, tem como objetivo apenas instruir para passar em uma prova. Esse modelo nem sempre está em consonância com as necessidades e exigências do mercado de trabalho. É interessante apontar

que o corpo docente é capacitado, mas muitas vezes não possui competência na área pedagógica.

1.3 JUSTIFICATIVA

Esta pesquisa propôs a mudança de ênfase do docente para o acadêmico, dessa forma deve-se pensar no desenvolvimento deste acadêmico como pessoa: indivíduo – capacidades intelectuais, de pensar, senso crítico, capacidade de dar significado às informações adquiridas, de pesquisar e produzir conhecimento e de desenvolver o lado profissional – trabalhar em equipe, comunicar-se em pequenos e grandes grupos, buscar novas informações, conhecer fontes e pesquisas, etc.

O acadêmico passará então a ser o sujeito que exerce as ações necessárias para o seu aprendizado: buscar informações, trabalhá-las, produzir conhecimento, adquirir habilidades, mudar atitudes, adquirir valores e então o docente passará a ser um mediador pedagógico ou orientador do processo de aprendizagem do acadêmico. Segundo Masetto (2003, p.3): “essa metodologia busca a redefinição dos objetivos da aula e seu espaço, uso de técnicas participativas e a implantação de um processo de avaliação como *feedback* motivador da aprendizagem”, tem-se um processo contínuo de fazer e refazer, uma construção a partir dos *feedbacks* e das experiências. Essas construções dependem das relações que os discentes estabelecem com o ambiente em determinadas circunstâncias, pode-se usar o termo construtivismo como sinônimo do interacionismo no sentido de que, ao interagir com o conhecimento é possível que o estudante construa sua própria inteligência, conforme Piaget (apud COLL, 1992, p. 169-170):

A construção do conhecimento é considerada a verdadeira aprendizagem – o processo pelo qual o indivíduo desenvolve sua própria inteligência adaptativa e seu próprio conhecimento, interagindo com o meio.

Ao unir essa metodologia com uma das características do perfil do egresso do curso de Pedagogia, instituído na Resolução Nº 1, de 15 de maio de 2006, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Pedagogia em seu Art. 5º, inciso VII, “relacionar as linguagens dos meios de comunicação à educação, nos processos

didático-pedagógicos, demonstrando domínio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) adequadas ao desenvolvimento de aprendizagens significativas”, é importante definir aqui o que são as TIC, de acordo com Miranda (2007, p. 43),

TIC refere-se à conjugação da tecnologia computacional ou informática com a tecnologia das telecomunicações e tem na internet e mais particularmente na *World Wide Web* (www) a sua mais forte expressão.

Essa conectividade designada pela revolução nas comunicações assente a superação de barreiras alusivas com o tempo e a distância.

Tem-se assim, um ambiente propício para analisar o uso de uma aprendizagem ubíqua, ou seja, que possibilita capacitar-se em qualquer momento e local através do uso de celulares, *tablets*, *notebooks*, entre outros. De acordo com Santaella (2010, p.19):

[...] é para essa direção que aponta a evolução dos dispositivos móveis, atestada pelos celulares multifuncionais de última geração, a saber: tornar absolutamente ubíquos e pervasivos o acesso à informação, a comunicação e a aquisição de conhecimento.

Propôs-se então que o acadêmico seja o agente de seu aprendizado usando os meios tecnológicos disponíveis e que o docente seja o mediador dessa aprendizagem, consoante Tébar (2011, p. 75):

[...] o educador, e toda pessoa que promove um desenvolvimento, é um intermediário entre o aluno e o saber, entre o aluno e o meio e entre o aluno e seus colegas de sala de aula. O educador mediador regula as aprendizagens, favorece o progresso e o avalia, proporciona uma relação de ajuda facilitadora de aprendizagem e, o que é sua tarefa essencial, ajuda a organizar o contexto em que o sujeito se desenvolverá. O próprio mediador é o primeiro modificado, o que mais necessita de auto modificação para poder chegar ao educando. A ausência de mediação cria privação cultural e subdesenvolvimento das capacidades do indivíduo.

A prática pedagógica utilizada para verificar essa mudança de paradigma de ensino-aprendizagem é a Sala de Aula Virtual do *Google*. Um ambiente virtual que representa uma nova relação espaço-tempo, rompendo a barreira imposta pelo concreto de uma sala de aula, a partir da possibilidade de utilização em qualquer local e momento, de maneira ubíqua. É um sistema de gerenciamento de conteúdo para escolas que procuram simplificar a criação, a distribuição e a avaliação de trabalhos. É um recurso do *Google Apps* para a área de educação e foi lançado para o público em agosto de 2014.

O uso desse ambiente pode ser enquadrado dentro das metodologias ativas que são práticas pedagógicas que despertam e envolvem os aprendizes. As metodologias ativas estão relacionadas com a postura do educador, da forma de avaliar e de como são avaliadas as experiências prévias dos participantes para que eles façam parte do processo de ensino-aprendizagem. Como essa ferramenta – Sala de Aula Virtual do *Google*, pode ser usada como metodologia ativa de forma a propiciar um acompanhamento contínuo para a construção do processo de ensino-aprendizagem dos acadêmicos do curso de Pedagogia?

A Sala de Aula Virtual do *Google* é uma ferramenta simples e fácil de usar. Com ela os docentes podem criar turmas, distribuir tarefas, dar notas, enviar *feedbacks* e ver tudo em um único lugar. Neste ambiente os docentes e acadêmicos podem fazer *login* de qualquer computador ou dispositivo móvel para acessar as tarefas da turma, os materiais do curso e os *feedbacks*.

Os docentes podem monitorar o andamento dos acadêmicos para saber quando e onde dar mais *feedbacks*. Com fluxos de trabalhos simplificados, é possível direcionar mais energia para oferecer, aos acadêmicos, recomendações construtivistas e personalizadas, a ferramenta otimiza as tarefas, repetitivas, e facilita manter o foco no que os docentes fazem melhor: ensinar. Dessa maneira tanto os docentes quanto os acadêmicos podem aumentar a colaboração e melhorar a comunicação, construindo o processo de ensino aprendizagem e da ressignificação da sala de aula em si, de seus conteúdos e de como perceber o conhecimento.

Essa pesquisa foi desenvolvido em uma Instituição de Ensino Superior privada, em uma turma do curso de Pedagogia, na disciplina Educação de Jovens e Adultos com o objetivo de identificar se a ferramenta pode auxiliar no desenvolvimento dos acadêmicos propiciando um melhor aprendizado e facilitando o acesso aos conteúdos

ministrados, mensurar a aceitação da ferramenta pelos usuários, verificar a facilidade de criar atividades, identificar a facilidade de avaliação nessa ferramenta e identificar quais os meios mais usados para utilizar a ferramenta. Os resultados da pesquisa foram verificados por meio da aplicação de questionários, avaliações e da observação do mediador responsável pelo desenvolvimento da pesquisa.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivos Gerais

Identificar se a ferramenta pode ser usada como complementação no processo de construção do ensino-aprendizagem.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar a facilidade de acesso aos materiais complementares;
- Verificar se a ferramenta foi utilizada durante a pesquisa;
- Verificar se a ferramenta é de fácil acesso pelos usuários.

1.5 HIPÓTESES

a) possibilidade de acesso em qualquer dispositivo e em qualquer lugar sugere que a ferramenta tenha grande consideração por parte dos envolvidos, essa característica de ubiquidade favorece tanto docentes quanto acadêmicos que podem usar de seu tempo entre outras atividades para acessar, criar, responder ou verificar novas postagens.

b) a ferramenta oferece meios para criar atividades específicas, podendo conter vídeos ou imagens, se tornando mais atrativa e uma série de questões (abertas, fechadas, múltiplas escolhas) que após escolhidas já ficarão disponíveis para todos os acadêmicos da turma.

1.6 METODOLOGIA

Foi realizada uma pesquisa científica de natureza básica, com o objetivo de identificar se a ferramenta pesquisada pode de fato ser usada como complemento na construção do processo de ensino-aprendizagem. Utilizou-se uma abordagem qualitativa e quantitativa. Fez-se necessário o uso de questões abertas para que houvesse uma melhor leitura da experiência vivida pelo professor da turma, segundo Chizzotti (1995, p.79):

A abordagem qualitativa parte do fundamento de que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito. O conhecimento não se reduz a um rol de dados isolados, conectados por uma teoria explicativa; o sujeito-observador é parte integrante do processo de conhecimento e interpreta fenômenos, atribuindo-lhes um significado e relações que sujeitos concretos criam em suas ações.

Quanto aos objetivos, foi uma pesquisa exploratória usada para estabelecer melhor familiaridade com o tema, de acordo com Gil (1999, p.43):

[...] as pesquisas exploratórias têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores.

E descritiva, com procedimentos mistos – pesquisa experimental (pesquisa em ambiente virtual) e estudo de caso. Segundo Gonsalves (2001, p.21):

A pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...]

A definição dos sujeitos da pesquisa foi realizada mediante critérios determinados pelos pesquisadores e são os seguintes: discentes de uma turma da disciplina de Educação de Jovens e Adultos do curso de Pedagogia de uma Instituição de Ensino Superior privada e o docente responsável por essa turma.

A pesquisa foi desenvolvida a partir de:

1.6.1 Pesquisa Bibliográfica

Os principais autores que contribuíram com o trabalho foram: Cohen (2017), Kenski (2014), Lévy (2007), Masetto (2003), Miranda (2007), Moran (2013), Tébar (2011).

1.6.2 Pesquisa De Campo

Inicialmente deu-se o contato com a Coordenação do Curso de Pedagogia da IES escolhida para desenvolver a pesquisa. Após a autorização da coordenação ocorreu o contato com o professor responsável pela disciplina EJA para que ele fosse informado da pesquisa e ajudasse com a turma na aplicação e uso da ferramenta.

O primeiro encontro foi presencial com a turma, onde foi aplicado um questionário para medir e compreender qual o hábito de uso da internet dos discentes envolvidos. Neste momento foram assinados os termos de consentimento livre e esclarecido – TCLE.

Os discentes receberam um guia de como acessar o ambiente virtual e qual o código da turma. Esse primeiro questionário foi composto por 9 perguntas divididas em resposta única, dicotômicas e de ranking.

1.6.3 Pesquisa Em Ambiente Virtual

Na sala de aula virtual do *Google* foram inseridas atividades sem nota e com nota e após um prazo de dois meses, foi aplicado um questionário *on-line* para analisar o que os discentes acharam da experiência de uso da ferramenta. O questionário foi composto por 10 perguntas divididas em resposta única, dicotômicas e de múltipla escolha.

Para verificar a experiência do docente responsável pela turma foi aplicado um questionário *on-line* composto por duas questões abertas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Há um processo de universalização da cibercultura, conforme a sociedade está mais imersa nas novas relações de comunicação e produção de conhecimento. Segundo Lévy (1999, p.15), “a cibercultura expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas que vieram antes dele no sentido de que ele se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer”. O ciberespaço amplifica, exterioriza e modifica funções cognitivas humanas como o raciocínio, a memória e a imaginação.

O que é preciso aprender não pode mais ser planejado nem precisamente definido com antecedência. [...] Devemos construir novos modelos do espaço dos conhecimentos. No lugar de representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em ‘níveis’, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes ‘superiores’, a partir de agora devemos preferir a imagem em espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa posição singular e evolutiva (LÉVY, 1999, p. 158).

Dessa forma, Lévy (1999) coloca em voga a organização do sistema educacional e o papel do professor. Ambos devem levar em consideração a expansão do ciberespaço e a evolução da cibercultura. O professor deve abandonar o papel construído historicamente de centralizador do conhecimento para se tornar um incentivador da inteligência coletiva, que é definida por Lévy (2007, p.212) como “uma inteligência distribuída por toda parte, na qual todo o saber está na humanidade, já que, ninguém sabe tudo, porém todos sabem alguma coisa”.

Assim como Masetto (2003), Lévy (1999) nos propõe essa mudança de paradigma, a redefinição dos objetivos da aula e seu espaço.

Masetto (2003) nos propôs rever o paradigma que sustenta o esquema atual do ensino superior, onde o sujeito do processo é o professor, fazendo-se necessário substituir a ênfase no ensino pela ênfase na aprendizagem. Masetto (2003, p. 2) define a ênfase na aprendizagem como: “o desenvolvimento de uma pessoa, e no nosso caso, de um universitário nos diversos aspectos de sua personalidade”. Vale ressaltar que para o professor ele aponta:

O professor terá substituído seu papel exclusivo de transmissor de informações para o de mediador pedagógico ou de orientador do processo

de aprendizagem de seu aluno. Donde sua pergunta agora será: o que meu aluno precisa aprender de todo o conhecimento que tenho e de toda a experiência que tenho vivido para que ele possa desenvolver sua formação profissional? O ângulo é outro. A variação foi de 180 graus. (MASETTO 2003, p.3).

Um dos pilares voltados para essa nova aprendizagem apontado por Masetto (2003, p. 3) é a redefinição dos objetivos da aula e de seu espaço, a utilização de técnicas participativas e variadas e a implantação de um processo de avaliação que será o feedback que motivará a aprendizagem.

2.1 EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA

É necessário observar alguns pontos em relação à mediação pedagógica e o uso da tecnologia. Primeiro, o surgimento da informática propiciou aos seus usuários a possibilidade de acessar várias informações recentes, pesquisas e produções científicas em todo o mundo e de todo o mundo; a oportunidade de autoaprendizagem e do ensino a distância, a partir dos computadores e dos dispositivos que se encontram em casa, no trabalho, nas escolas, instituições; propiciando o surgimento de novos conhecimentos, permitindo assim,

[...] a integração de luz, som, imagem, filme, vídeo em novas apresentações de resultados de pesquisa e assuntos e temas para as aulas; possibilitando a orientação dos alunos em suas atividades não apenas nos momentos de aula, mas nos períodos “entre aulas” também; tornando possível, ainda, o desenvolvimento da criatividade para se situar diante de tudo o que se vivencia por meio do computador, da curiosidade para buscar coisas novas, da criatividade para se expressar e refletir, da ética para discutir os valores contemporâneos e os emergentes em nossa sociedade e em nossa profissão. (MASETTO, 2013, p137).

Como segundo ponto, tem-se a formação das competências pedagógicas dos docentes universitários que buscam em disciplinas optativas a formação que necessitam. Esses profissionais, concomitantemente a encontrar novas metodologias de aula, buscam também a contestação de seus papéis como professores e do modo como se relacionam com seus acadêmicos em aula, como motivá-los, etc.

Uma das maiores dificuldades enfrentadas pelos educadores atualmente, é como motivar os alunos a aprender, visto que, estão inseridos na cultura social da ultravelocidade de informações dispostas em celulares e computadores. É preciso

primeiro, que se tenha a noção de que nem todos os indivíduos estão dispostos a aprender novos conhecimentos, mas pode-se propor a utilização de aplicativos e ferramentas que estão em suas mãos para tentar colocá-los nessa busca pelo saber. Aqui o docente como mediador desses saberes, é aquele que orientará/ajudará os acadêmicos a interpretarem esse grande quantitativo de dados, a relacioná-los, a contextualizá-los e indicar caminhos para gerar busca, reflexão, análise e curiosidade para mais informações. O docente deve ser humilde em saber suas limitações em frente a esses acadêmicos transbordantes de conteúdo, porém deve estar sempre atento ao que não sabe: ao novo. O docente deve mostrar ao acadêmico a complexidade de aprender, as dificuldades, mostrar que aprende ao relativizar, a valorização da diferença, a aceitar o provisório. É relevante ter educadores com amadurecimento intelectual, emocional, comunicacional e ético, que facilite o processo de organizar a aprendizagem.

Quanto mais avançadas as tecnologias, mais a educação precisa de pessoas humanas, evoluídas, competentes, éticas. São muitas informações, visões, novidades. A sociedade torna-se cada vez mais complexa, pluralista e exige pessoas abertas, criativas, inovadoras, confiáveis. (MORAN, 2012, p.167).

Como meio de execução dessa mediação e métodos de construção no processo de ensino-aprendizagem dos acadêmicos, utilizou-se a ferramenta do Google que nada mais é que uma sala de aula virtual com as vantagens dos usos de vários elementos tecnológicos para auxiliar a mediação entre o docente e os acadêmicos e entre os próprios acadêmicos. Como elementos tecnológicos tem-se as ferramentas de *search* (pesquisa), vídeos locais ou disponíveis na internet que podem ser inseridos nas atividades, imagens ou animações significativas para o contexto apresentado pelo docente, formulários de fácil criação através da aplicação do Formulários do Google, listas de discussões onde os acadêmicos podem alterar o conteúdo ou realizar postagens argumentativas que podem ser visualizadas por todos na turma, entre outros.

Ambientes digitais de aprendizagem são sistemas computacionais disponíveis na internet, destinados ao suporte de atividades mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação. Permitem integrar múltiplas mídias, linguagens e recursos, apresentar informações de maneira organizada, desenvolver interações entre pessoas e objetos de conhecimento, elaborar e socializar produções, tendo em vista atingir

determinados objetivos. As atividades se desenvolvem no tempo, ritmo de trabalho e espaço em que cada participante se localiza, de acordo com uma intencionalidade explícita e um planejamento prévio denominado design educacional, o qual constitui a espinha dorsal das atividades a realizar, sendo revisto e reelaborado continuamente no andamento da atividade. (ALMEIDA, 2003, p.331).

É fundamental que o docente se atenha a três aspectos: planejamento, foco na pesquisa e no desenvolvimento de projetos/atividades que gerem no acadêmico a necessidade de busca, a curiosidade, a autonomia; e uso das tecnologias. Conforme Thomas (1997, p. 136 apud FERREIRA, 1998, p. 786), para que seja efetivamente utilizado como ferramenta de ensino, é preciso que a quantidade de material existente na internet esteja bem estruturada no ambiente virtual, pois senão essas informações serão inúteis tanto para o docente como para o acadêmico.

Em sua origem, o docente deve ser um explorador capaz de distinguir o que pode ser de seu interesse, e de capacitar-se ou junto aos colegas mais próximos, aproveitar-se das peculiares habilidades encontradas. De maneira semelhante ao acadêmico, o docente estará sempre a desenvolver/aprender. Assim sendo, aproxima-se de seus acadêmicos. Abandona o papel de instância inquestionável do saber para ser, em muitos casos, o que menos sabe (o que está longe de constituir uma alteração diminuta de seu papel profissional). (PONTE, 2000).

A problemática atual não é o simples controle instrumental da técnica para continuarmos a fazer coisas semelhantes, com propósitos e objetivos semelhantes, apenas de uma maneira um pouco diferente. Não é ocasionar uma escola mais eficaz para alcançar as diretrizes do passado. A problemática real é conduzir a escola a favorecer uma nova forma de humanidade, onde a tecnologia está vigorosamente presente e faz parte da rotina, sem estar submetido a ela.

[...] isso não acontecerá por ensinar novos conteúdos de literacia informática, muito menos ainda como instrutor de Microsoft Word ou Netscape. Acontecerá porque ele se envolve na aprendizagem com o aluno, com os colegas e com outras pessoas da sociedade em geral, deixando de ser aquele que apenas ensina, para ser, sobretudo, aquele que (co)aprende e promove a aprendizagem. (PONTE, 2000).

Para Kenski (2014, p.24), as tecnologias estão tão próximas e presentes que não notamos mais que são artificiais. O avanço tecnológico garantiu novas maneiras de usar as TIC para a produção e propagação de informações, a interação e a

comunicação em tempo real contribuindo assim para o surgimento das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTICS), que propiciam de modo crítico a mudança do ensino e seu papel na sociedade. A escola passa a ser um lugar de pesquisa/exploração de culturas, execução de projetos, investigação e debate.

2.2 FERRAMENTAS NA EDUCAÇÃO

A sala de aula sempre foi um ambiente propício ao uso de novas tecnologias, embora muitos as relacionem ao uso de computadores, equipamentos sofisticados e aparelhos robotizados, no entanto a tecnologia é mais abrangente. Exemplo simples e sempre presente no ambiente escolar é a utilização do caderno, lápis grafite, giz, lousa, as próprias cadeiras da sala de aula, sendo assim se faz necessário compreender que a tecnologia está nos processos, ferramentas, métodos e técnicas que possam melhorar a qualidade de vida da sociedade, não sendo limitada apenas às áreas da ciência, mas a qualquer área que necessite e haja uma evolução.

A fim de usufruir de todas as tecnologias presentes no dia a dia é essencial aprender a como utilizá-las, segundo a Educação e Tecnologias de Vani Moreira Kenski (2014, p24), “as maneiras, jeitos ou habilidades especiais de lidar com cada tipo de tecnologia, para executar ou fazer algo, chamamos de técnicas”. É possível compreender que muitas dessas técnicas fazem parte do cotidiano social, da cultura de determinado grupo, como a forma de pescar ou de plantar, de produzir artigos manuais entre outras atividades.

Nas primeiras civilizações a principal forma de aprendizagem era através da linguagem oral. O conhecimento era passado pelas histórias, contos, poesias faladas, entre outros, usando da repetição para haver memorização. Ao deixarem de ser nômades essas civilizações passaram a desenvolver a linguagem escrita por códigos gráficos usando paredes de cavernas, pedras, mais à frente o papiro e pergaminho. O papel, propriamente dito, foi criado há mais de dois mil anos pelos chineses. A partir da metade do sec. XIII a produção de livros e impressos foi estimulada na Europa e novas tecnologias foram criadas, produção em série, revistas, jornais.

A leitura e escrita tornaram-se a base da educação e novas tecnologias. Suas utilizações foram criadas para se adequar ao desenvolvimento sociocultural. Uso de projetores, computadores, smartphones e aplicativos acadêmicos são algumas

ferramentas que hoje são comuns em ambiente escolar. Utilizando uma linguagem digital, de forma simples, articulando tecnologias de informação e comunicação que poderão proporcionar interação e aprendizagem, segundo Vani Moreira Kenski (2014, p.31):

É uma linguagem de síntese, que engloba aspectos da oralidade e da escrita em novos contextos. A tecnologia digital rompe com as formas narrativas circulares e repetidas da oralidade e com o encaminhamento contínuo e sequencial da escrita e se apresenta como um fenômeno descontínuo, fragmentado e, ao mesmo tempo, dinâmico, aberto e veloz.

A partir de todas as novas ferramentas e tecnologias que vão sendo criadas ocorrem mudanças frequentes no ambiente educativo. Novas possibilidades surgem paralelas aos ambientes físicos da escola tradicional: ambientes virtuais agora fazem parte das instituições. A integração de vários tipos de mídias e linguagens oferece ao aluno interação entre a informação de forma rápida permitindo uma flexibilização da aprendizagem e a tornando mais personalizada.

2.3 METODOLOGIAS ATIVAS

O grande avanço tecnológico também provocou mudanças significativas na educação e conseqüentemente, o crescimento e evolução das Instituições de Ensino Superior.

O mundo vem se reinventando constantemente e conseqüentemente a área educacional clama por mudanças, haja vista que, trata-se do caminho fundamental para a transformação de uma sociedade.

Durante muito tempo, o modelo tradicional de ensino foi utilizado em todo o mundo. O processo ensino-aprendizagem era vertical, onde o docente figurava como protagonista, as aulas eram totalmente expositivas, com muito conteúdo, e o acadêmico atuava como mero receptor ou sujeito passivo da relação.

Em sua obra, *Pedagogia do Oprimido*, o autor Paulo Freire disserta acerca da importância de uma pedagogia que liberta o ser oprimido, transformando-o de um ser meramente passivo para um ser reflexivo.

Fazendo uma analogia, o autor aborda o conceito de educação como um instrumento opressor, trazendo nuances do sistema educacional tradicional, onde o

professor é o único detentor do conhecimento, cuja obrigação é transmiti-lo de forma expositiva.

Dessa forma, surge o que o autor denomina de “educação bancária”, termo por ele utilizado para caracterizar o aluno como uma espécie de arquivo de informações, que só as armazena sem qualquer hesitação, ou prequestionamentos.

Em suas reflexões, Freire (1987, p.68) esclarece que:

[...] a educação libertadora, problematizadora, já não pode ser o ato de depositar, ou de narrar, ou de transferir “conhecimentos” e valores aos educandos, meros pacientes, à maneira da educação “bancária”, mas um ato cognoscente. [...]

Defensor de uma educação libertadora, dialógica, Freire traz que o educador não deve ser aquele que apenas educa, e sim aquele que também deve ser educado, objetivando, portanto, a troca de conhecimentos, experiências, tendo o diálogo como instrumento fundamental desse processo.

A tecnologia apresenta-se com um valor relativo, longe de ser a solução dos problemas educacionais, contudo, usada de forma adequada, vem para colaborar de forma exponencial para o processo de aprendizagem.

Masetto (2013, p.143) assim se expressa:

As técnicas precisam ser escolhidas de acordo com o que se pretende que os alunos aprendam. Como o processo de aprendizagem abrange o desenvolvimento intelectual, afetivo, o desenvolvimento de competências e atitudes, pode-se deduzir que a tecnologia a ser usada deverá ser variada e adequada a esses objetivos. Não podemos ter esperança de que uma ou duas técnicas, repetidas à exaustão, deem conta de incentivar e encaminhar toda a aprendizagem esperada.

No processo formativo, na era digital, o foco não se dá apenas no conteúdo, mas sim, na escolha da possibilidade mais relevante, onde a figura do docente e do acadêmico deve ser vista num espectro horizontal. Se o acadêmico percebe que tudo que aprende, tem uma correlação direta com a sua própria vida, tudo se torna mais fácil e agradável de ser ministrado.

A figura do docente universitário é imprescindível, no que se diz respeito à mediação pedagógica, voltada para o desenvolvimento de um processo de aprendizagem. Faz-se necessário que aquele que planeja e organiza esteja capacitado para executar as diferentes atividades que a tecnologia oferece.

Com efeito, Masetto (2013, p.171) esclarece que:

Ao adentrarmos nesses aspectos, vimos com clareza meridiana que as técnicas apenas poderão colaborar para esse desenvolvimento das pessoas quando empregadas numa perspectiva de aprendizagem, em que o aprendiz é o centro do processo, que também estão imbuídos de uma mesma proposta de aprendizagem cooperativa e vivenciando a avaliação como um elemento motivador e incentivador desse processo.

Nesse contexto, quando se fala em metodologias ativas, logo se faz um comparativo ao campo da didática e as formas de inovar em educação, contudo, as metodologias ativas se diferem pelo fato de a centralidade do processo ensino-aprendizagem estar voltada para o acadêmico, facilitando e fomentando sua autonomia.

Os acadêmicos e os docentes devem sempre buscar uma educação colaborativa, onde o acadêmico com o auxílio do docente busque por conta própria, aproveitando todo o potencial das tecnologias que podem ser utilizadas como apoio, tornando-se, portanto, protagonistas do próprio conhecimento.

O momento presencial em sala de aula, deve ser um momento de ampliação, debate e aprofundamento. Em que pese todo o exposto, apesar das metodologias ativas serem algo de imenso potencial no processo ensino-aprendizagem, ainda pode-se perceber a relutância de algumas IES, que não permitem que o docente utilize dessas ferramentas.

O planejamento ainda é institucionalizado, contudo, a tendência é que se torne cada vez mais aberto e flexível.

Existem muitas críticas em relação a esse método, principalmente daqueles que não o conhecem a fundo, alegando que com o avanço da tecnologia combinado com a utilização dessas metodologias ativas, o docente perderá seu espaço, haja vista que, o acadêmico terá independência e autonomia no processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Moran (2012, p.21), a utilização de novas tecnologias midiáticas, favorecem uma assimilação imediata, contudo:

Quanto mais mergulhamos na sociedade da informação, mais rápidas são as demandas por respostas instantâneas. As pessoas, principalmente as crianças e os jovens, não apreciam a demora, querem resultados imediatos. Adoram as pesquisas síncronas, as que acontecem em tempo real e que

oferecem respostas quase instantâneas. Os meios de comunicação, principalmente a televisão, vêm nos acostumando a receber tudo mastigado, em curtas sínteses e com respostas fáceis. O acesso às redes eletrônicas também estimula a busca on-line da informação desejada. É uma situação nova no aprendizado. Todavia, a avidez por respostas rápidas, muitas vezes, leva-nos a conclusões previsíveis, a não aprofundar a significação dos resultados obtidos, a acumular mais quantidade do que qualidade de informação, que não chega a transformar-se em conhecimento efetivo.

O docente universitário sempre será uma peça fundamental no processo, mudando apenas sua posição, passando a exercer uma função de mediador do conhecimento, dominando as tecnologias e fomentando a busca pelo conhecimento por parte dos acadêmicos.

Imprescindível é destacar que, as metodologias ativas são totalmente funcionais e com resultados comprovados, desde que o docente tenha o conhecimento e principalmente apoio institucional para sua aplicação em sala de aula.

É notório que se a educação não avançar no sentido de se levar cada vez mais inovações para sala de aula, com o intuito de prender a atenção do acadêmico despertando seu interesse e conseqüentemente sua participação, o docente irá perder cada vez mais acadêmicos para os smartphones.

As IES, como dito anteriormente, são peças chaves nesse imbróglio, pois muitas ainda aderem ao modelo tradicional de ensino, que em um futuro não tão distante, estará fadado ao fracasso, pois o modelo está obsoleto.

Conforme expressa Kenski (2010, p.70):

Assumir o uso das tecnologias digitais no ensino pelas escolas requer que ela esteja preparada para realizar investimentos consideráveis em equipamentos e, sobretudo, na viabilização das condições de acesso e de uso dessas máquinas. No atual momento tecnológico, não basta às escolas a posse de computadores e softwares para o uso em atividade de ensino. É preciso também que esses computadores estejam interligados e em condições de acessar a Internet e todos os demais sistemas e serviços disponíveis nas redes.

Nota-se que, por mais que seja um problema básico, qual seja a falta de uma estrutura adequada por parte da IES, essa questão se desdobra, conseqüentemente, para outras atividades de ensino, de forma que muitas Instituições ainda aderem ao sistema tradicional de ensino.

Frisam-se as metodologias ativas com a utilização das novas tecnologias, que simultaneamente, têm o poder de revolucionar o processo de ensino e aprendizagem,

deixando de lado o modelo convencional e arcaico do ensino, que infelizmente permanece na grande maioria das IES em nosso país.

Por fim, mediante todos os problemas levantados, ainda que seja um desafio para os docentes, se faz necessário compreender que as metodologias ativas já são uma realidade, e cada vez mais estão sendo aplicadas, potencializando ainda mais o processo ensino-aprendizagem, necessitando, portanto, de maior capacitação para os docentes universitários e apoio pedagógico por partes das instituições de ensino.

2.4 SALA DE AULA VIRTUAL DO GOOGLE

No decorrer das últimas décadas, muitas mudanças ocorreram na educação que promoveram e influenciaram os professores a utilizarem os muitos dispositivos, ferramentas e meios tecnológicos voltados para o ensino. Vários cursos on-line são ofertados, propiciando corte de custos e tempo para os estudantes e para as instituições.

A Sala de Aula Virtual do Google foi oficialmente introduzida aos Aplicativos do Google para Educação em agosto de 2014. Ela é um sistema de ensino-aprendizagem que propõe simplificar a criação, distribuição e avaliação de atividades. É considerada uma das melhores plataformas para aprimorar o fluxo de trabalho dos professores além de melhorar a comunicação com os estudantes.

A ferramenta foi idealizada para ajudar os professores a gerenciarem as atividades dos estudantes sem o uso de papel, usando aplicativos do Google como o Documentos, o Drive, Formulários e outros.

Para os estudantes a ferramenta tem o potencial de simplificar a comunicação, provendo um simples ponto de acesso às discussões e atividades. Os arquivos ficam mais organizados pois os trabalhos podem ser criados ou mantidos em um mesmo sistema.

Alguns benefícios são:

2.4.1 Facilidade De Uso

Com interface de instruções e opções simplificadas para criar e gerir atividades; comunicação com toda a turma ou individualmente também é simplificada por notificações, e-mail e avisos.

2.4.2 Ganhar Tempo

Integra e automatiza o uso das outras aplicações do Google, incluindo Documentos, Apresentações, Planilhas, “o processo de administrar a distribuições de documentos, dar notas, avaliações formativas, e as experiências – feedbacks, são simplificados e reduzidos.” (Janzen, M. 2015)

2.4.3. Baseado Na Nuvem

Significante número de ferramentas empresariais/educacionais baseadas em computação nas nuvens, os aplicativos do Google podem ser misturados ao ambiente.

2.4.4 Flexibilidade

Fácil acesso e uso por professores e estudantes tanto na sala de aula tradicional como no ambiente totalmente virtual. Isso permite aos professores explorar e influenciar “métodos instrucionais invertidos mais facilmente tanto quanto automatizar e organizar a distribuição e criação de atividades e comunicação em vários meios instrucionais.” (Janzen, M. 2015)

Segue imagens demonstrativas de como criar ou participar de uma turma, é importante ressaltar que as imagens foram capturadas no layout mobile, ou seja, a plataforma está responsiva, no formato para celular:

1 – Digite em seu navegador o endereço classroom.google.com ou baixe o aplicativo na play store ou na apple store de seu celular;

2 – Logue com seu e-mail do Gmail, no caso de professores, deve ser usado o e-mail institucional;

3 – Clique no ícone + no canto superior direito da tela e escolha se quer Participar da turma ou Criar turma, conforme Figura 1:

Figura 1 – Tela inicial do *google sala de aula*



Fonte: Autores deste artigo, 2019.

4 – Para professores:

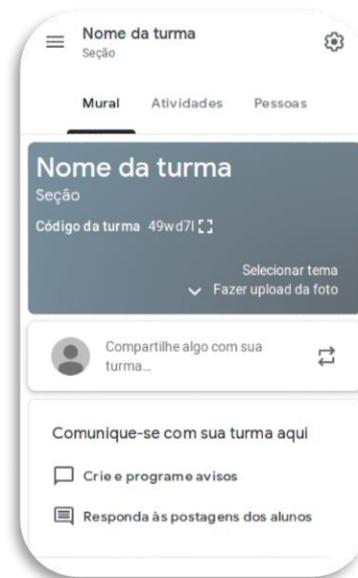
4.1 – Após clicar em Criar turma aparecerá a tela a seguir. Preencha os campos conforme necessidade e clique em Criar, conforme figura 2:

Figura 2 – Criar turma

Fonte: Autores deste artigo, 2019.

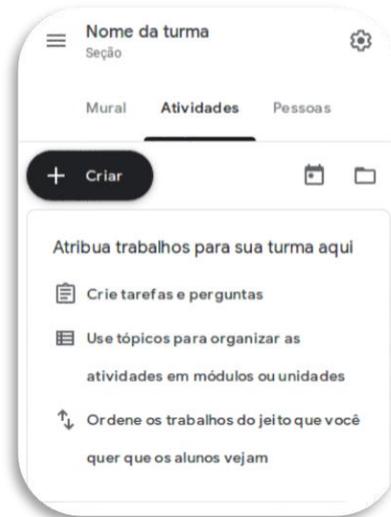
4.2 – Após criação da turma, o professor é direcionado para a página inicial da turma virtual, denominada Mural. É possível visualizar as demais abas de Atividades, Pessoas e Notas. É nessa página que fica disponível uma das formas de adicionar estudantes à turma, o Código da turma. É aqui que ficarão dispostas as mensagens trocadas com a turma e a área de criação para novas postagens e segundo Keeler, A. (2014), os ‘Avisos’, conforme figura 3:

Figura 3 – Mural da turma virtual, visão do professor



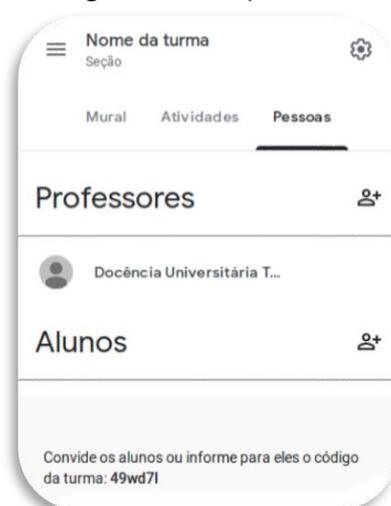
Fonte: Autores deste artigo, 2019.

4.3 – Aba Atividades: Nela é possível criar tarefas e perguntas, criar tópicos para organizar as atividades, agendar a entrega das tarefas e criar a pasta da turma. Na criação das tarefas é possível utilizar de outros aplicativos do Google como o Formulários, Documentos, Planilhas etc. Segue figura 4:

Figura 4 – Aba de atividades

Fonte: Autores deste artigo, 2019.

4.4 – Aba Pessoas: Nela é possível inserir estudantes através de convites, neste caso é necessário ter o e-mail dos estudantes. Também é possível inserir outros professores. Faz-se também o acompanhamento individual do estudante. Segue figura 5:

Figura 5 – Aba pessoas

Fonte: Autores deste artigo, 2019.

4.5 – Aba Notas: Após criação de tarefas com notas, será mostrado nesta área o que está ocorrendo com as atividades, se estão pendentes, se já foram

entregues. É possível retornar observações para atividades individuais ou coletivamente, entre outros. Segue figura 6:

Figura 6 – Aba notas

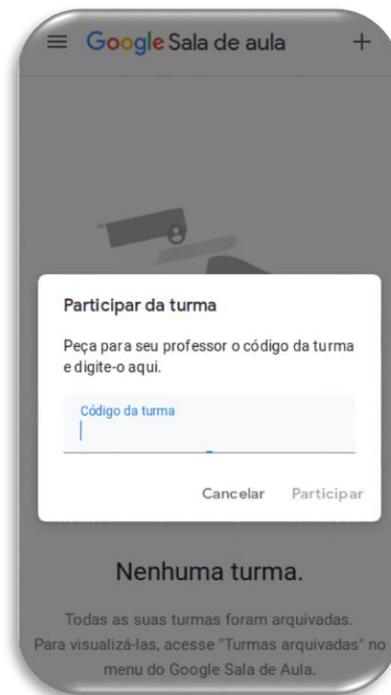


Fonte: Autores deste artigo, 2019.

5 – Para estudantes:

5.1 – Após clicar em Participar da turma, aparecerá a área para inserir o Código da turma. Esse código foi gerado na criação da turma pelo professor, conforme figura 7:

Figura 7 – Participar por código



Fonte: Autores deste artigo, 2019.

Se o estudante entrar pelo link de convite enviado no e-mail, não há necessidade de inserir o código da turma.

5.2 – A tela inicial da sala de aula para o estudante é semelhante à do professor. É onde ele irá verificar os avisos, postagens e comentários de todos os colegas de turma, conforme figura 8:

Figura 8 – Mural da turma virtual, visão do estudante



Fonte: Autores deste artigo, 2019.

Nas abas de Atividades, os estudantes conseguem ver todas suas tarefas, fazer agendamentos e acompanhamentos. Já na aba Pessoas, eles podem ver os professores da turma e interagir com eles individualmente.

2.4.5 Responsivo

Desenhado para ser responsivo. É fácil de usar em qualquer dispositivo móvel. “Acesso móvel a materiais de aprendizado que são atrativos e fáceis de interagir é um ponto crítico para os ambientes de ensino que usam a *web*”. (Janzen, M. 2015).

Keeler, A. (2014) também menciona vários outros benefícios de uso, ela alega que a ferramenta ajuda no aconselhamento de estudantes através do ‘Aviso’. Auxilia

no aprendizado construtivista, os professores podem fazer upload de materiais e dar feedback para os estudantes. Estudantes também podem fazer upload de materiais e comentário pessoal, frequentemente, os estudantes podem compartilhar entre si.

3 APRESENTAÇÃO DOS DADOS

O primeiro questionário visava conhecer um pouco os discentes: classificação individual, formas de acesso à *internet*, interesses etc. Os questionários posteriores visavam identificar como se deu a experiência deles e do docente com a ferramenta. Os resultados obtidos são apresentados a seguir:

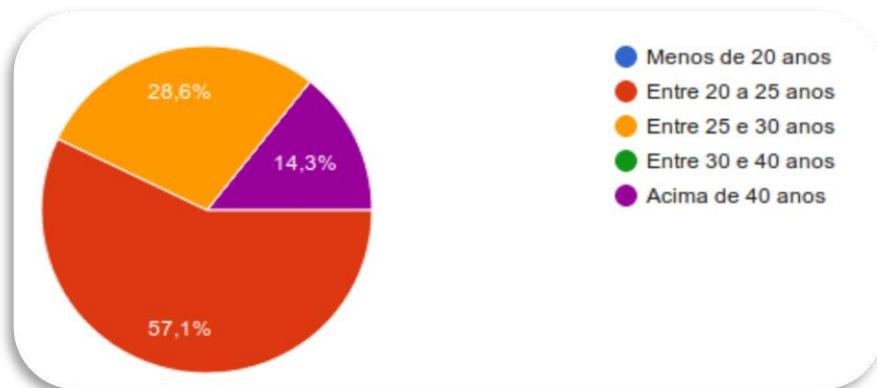
3.1 QUESTIONÁRIO DE HÁBITOS DE USO DA *INTERNET*

Dos oito discentes participantes da pesquisa, um não estava presente e não respondeu o questionário. Os dados obtidos foram:

3.1.1 Idade

Dos entrevistados, 57,1% possuem entre 20 e 25 anos, 28,6% possuem entre 25 e 30 anos e 14,3% possuem mais de 40 anos.

Figura 9 – Idade dos entrevistados

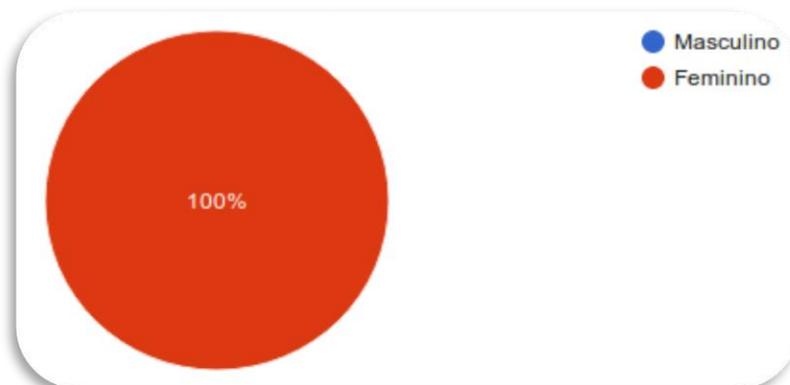


Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.1.2 Sexo

Dos entrevistados, 100% são mulheres.

Figura 10 – Sexo dos entrevistados

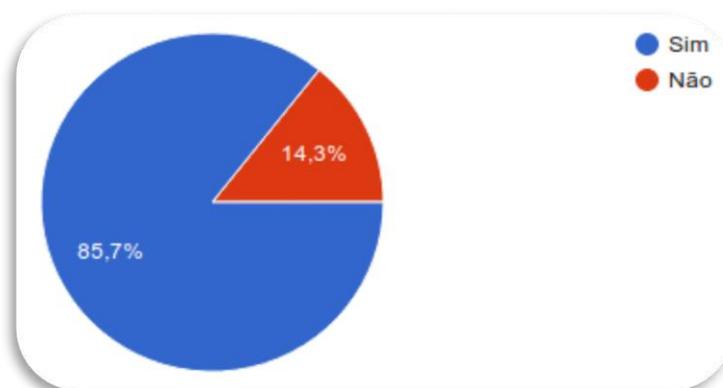


Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.1.3 Possui Ocupação

Dos entrevistados, 85,7% informou que está trabalhando e 14,3% não possui ocupação profissional.

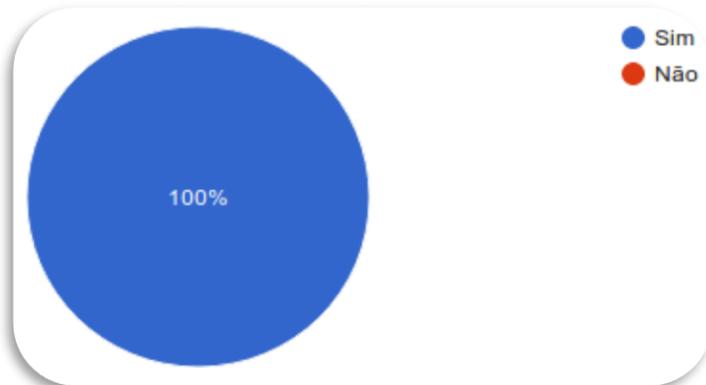
Figura 11 – Ocupação profissional



Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.1.4 Acessa A Internet

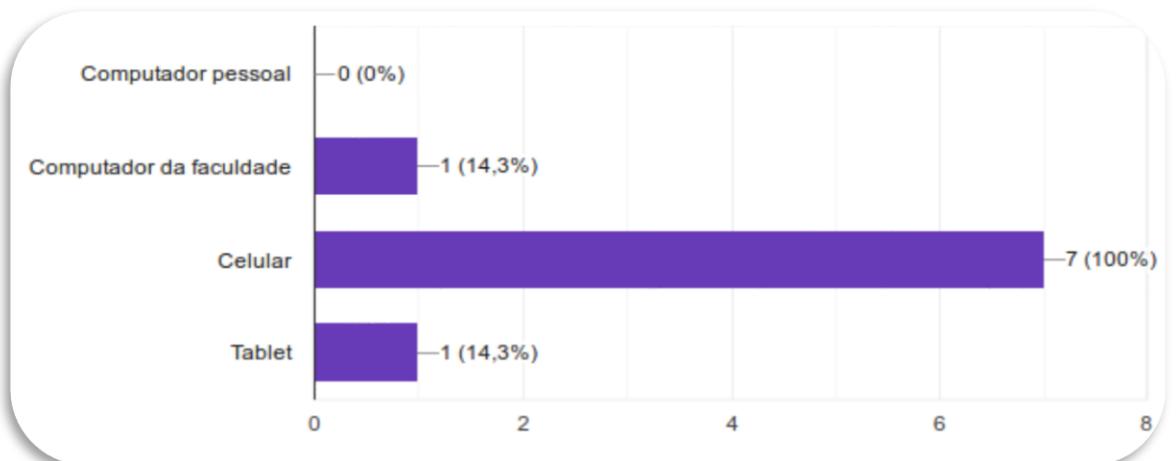
Dos entrevistados, 100% tem acesso à *internet*.

Figura 12 – Acesso internet

Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.1.5 Dispositivo Usado Para Acessar A Internet

Pergunta de múltipla escolha onde 100% dos entrevistados informaram utilizar o celular para acessar a *internet* e 14,3% utiliza também o computador da faculdade e o *tablet*.

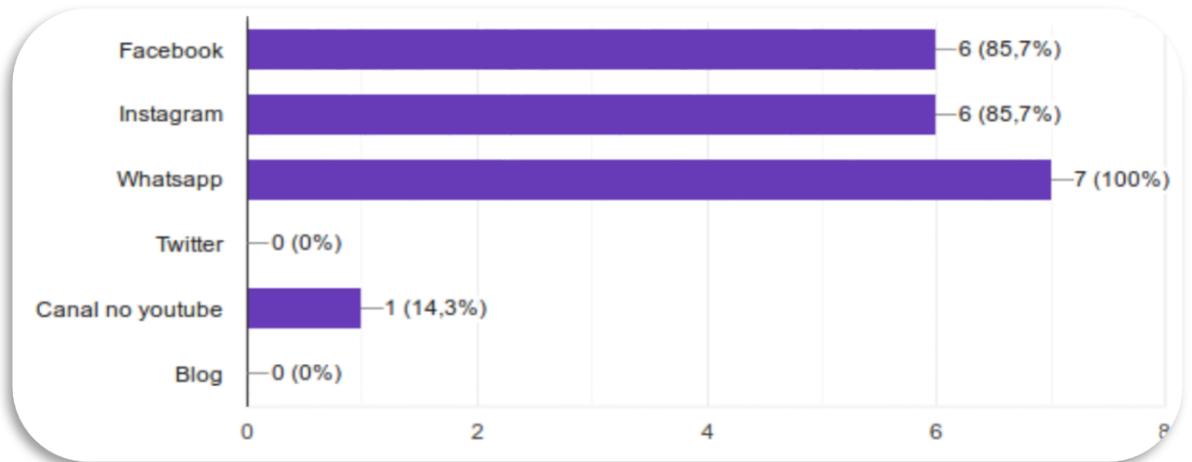
Figura 13 – Dispositivos mais usados para acesso

Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.1.6 Redes Sociais

Pergunta de múltipla escolha onde 100% dos entrevistados informaram utilizar o *Whatsapp*, 85,7% também possuem o *Instagram* e o *Facebook*, apenas 14,3% possui um canal no *Youtube*.

Figura 14 - Redes sociais



Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.1.7 Frequência De Uso Da *Internet*

Dos entrevistados, 100% acessam a *internet* todos os dias.

Figura 15 – Frequência de uso da *internet*

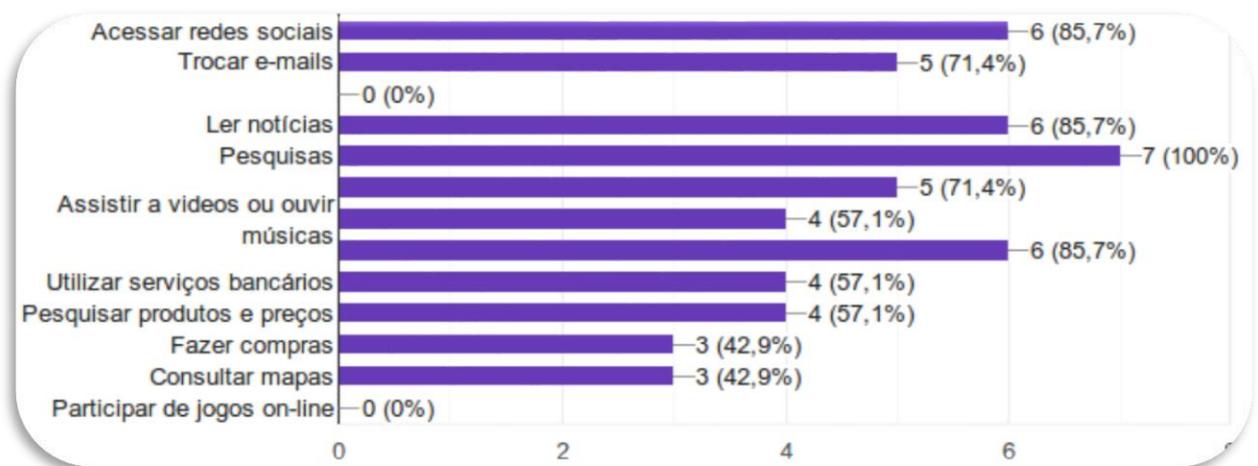
Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.1.8 Hábito De Uso Da *Internet*

Sobre a pergunta de múltipla escolha de como se costuma utilizar a *internet* os entrevistados responderam: 100% utilizam a *internet* para realizar pesquisas de conteúdo. 85,7% utilizam também para acessar as redes sociais, ler notícias e fazer *downloads* de séries, filmes ou músicas. 71,4% utilizam também para a troca de mensagens instantâneas. 57,1% utilizam também para assistir vídeos ou ouvir

músicas, serviços bancários e pesquisar produtos e preços. Outros 42,9% utilizam para consulta de mapas e fazer compras e nenhum dos entrevistados disse usar a *internet* para jogar *on-line* ou participar de fóruns de discussão.

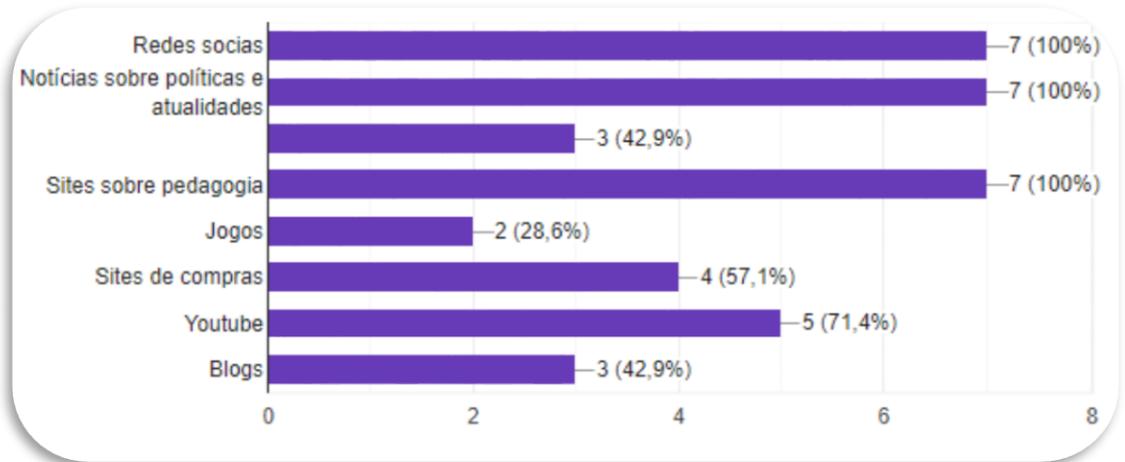
Figura 16 – Hábitos de acesso



Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.1.9 Sites Mais Acessados Por Conteúdo

Sobre a pergunta de múltipla escolha quais tipos de sites interessam mais por tipo de conteúdo, os entrevistados responderam: 100% acessam redes sociais, sites de notícias sobre política e atualidades e sites sobre pedagogia. 71,4% também acessam o *Youtube*. 57,1% acessam também sites de compras. 42,9% também acessam sites de notícias de entretenimento (cinema, música, moda, esportes etc.). Outros 28,6% acessam sites de jogos.

Figura 17 – Tipos de conteúdo mais acessados

Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.2 ATIVIDADES NA SALA DE AULA VIRTUAL

Foram inseridas atividades com e sem nota para verificar a participação dos discentes. Os dados obtidos foram:

3.2.1 Teóricos Aa Aprendizagem

Na sala de aula virtual do *Google* foi inserida uma primeira atividade, sem nota, para que pudéssemos verificar quantos alunos iriam participar. A atividade teve como intuito estimular a capacidade de busca por informações dentro da área de estudo em que eles estão inseridos.

Eles tiveram que escolher entre 8 teóricos da aprendizagem e devolver um link com informações sobre o teórico escolhido. Os teóricos listados foram: John B. Watson, Burrhus F. Skinner, Karl Rogers, David Ausubel, Jean Piaget, Lev Vigotski, Henry Wallon e Howard Gardner.

Dos 8 participantes, 7 devolveram a atividade proposta e 1 não se manifestou.

3.2.2 Criação De Plano De Aula Da Disciplina EJA

Foi inserido um template específico na sala de aula para que as discentes pudessem editar e inserir os dados de acordo com suas especificações individuais. Essa foi uma atividade orientada pelo professor da turma e foi constituída de nota.

Todos os 8 participantes enviaram a resolução da atividade dentro de um prazo estipulado.

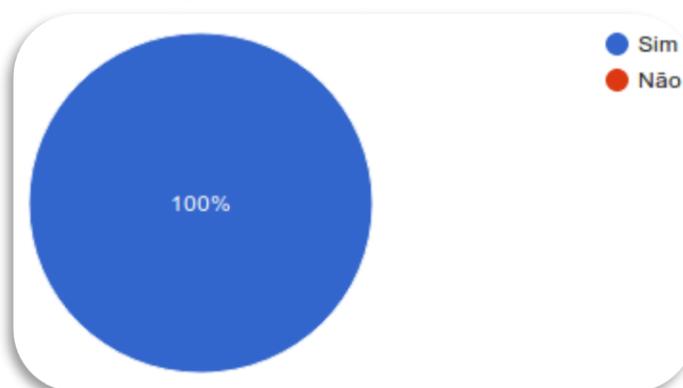
3.3 EXPERIÊNCIA COM A FERRAMENTA *GOOGLE CLASSROOM* DISCENTES

Questionários *on-line* enviados aos discentes para verificar a percepção dos envolvidos com a ferramenta. Os dados obtidos foram:

3.3.1 Acesso Ao *Google Classroom*

Dos entrevistados, 100% acessaram a plataforma no período do projeto.

Figura 18 – Acesso ferramenta



Fonte: Autores deste trabalho, 2019.

3.3.2 Facilidade De Uso Da Ferramenta

Dos entrevistados, 100% acharam fácil de usar a ferramenta.

Figura 19 – Facilidade de uso

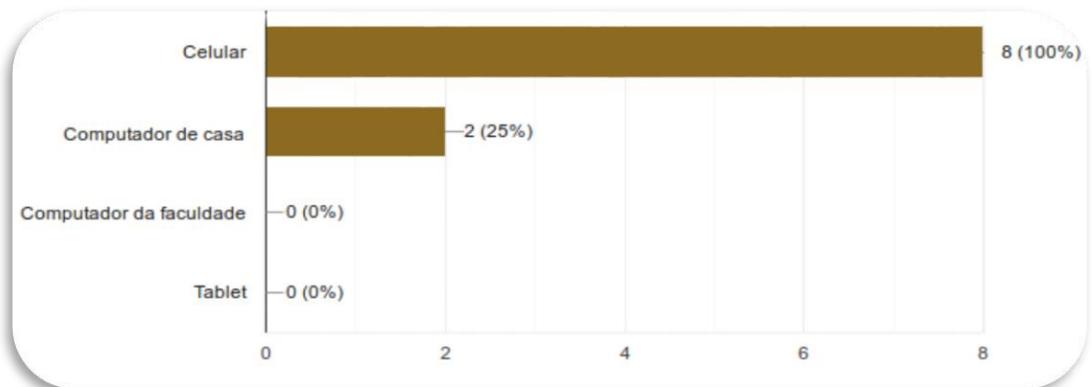


Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.3.3 Dispositivos Usados Para Acessar A Ferramenta

Pergunta de múltipla escolha onde 100% dos entrevistados usaram o celular para acessar a ferramenta e 25% usaram também o computador de casa.

Figura 20 – Dispositivos mais usados para acessar a ferramenta

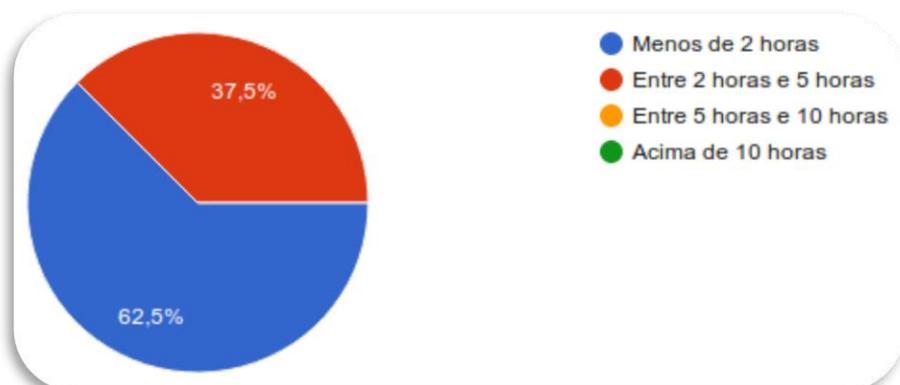


Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.3.4 Tempo Média De Uso Da Ferramenta

Dos entrevistados, 37,5% informou que usou a ferramenta em média entre 2 horas e 5 horas por semana e 62,5% usou a ferramenta por menos de 2 horas por semana.

Figura 21 – Tempo médio de uso

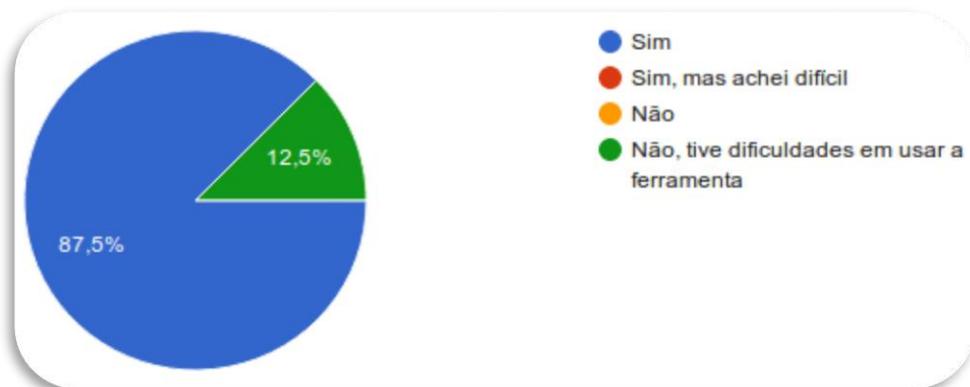


Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.3.5 Facilidade De Uso Como Complemento Para A Disciplina EJA

Dos entrevistados, 87,5% informaram que sim, foi fácil usar a ferramenta como complementação à disciplina. 12,5% afirmaram que não foi fácil, que tiveram dificuldades em usar a ferramenta.

Figura 22 - Facilidade de uso como complemento



Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.3.6 Acesso A Materiais Complementares Da Disciplina

Dos entrevistados, 100% acharam que a ferramenta facilitou o acesso aos materiais existentes.

Figura 23 – Facilidade de acesso aos materiais complementares

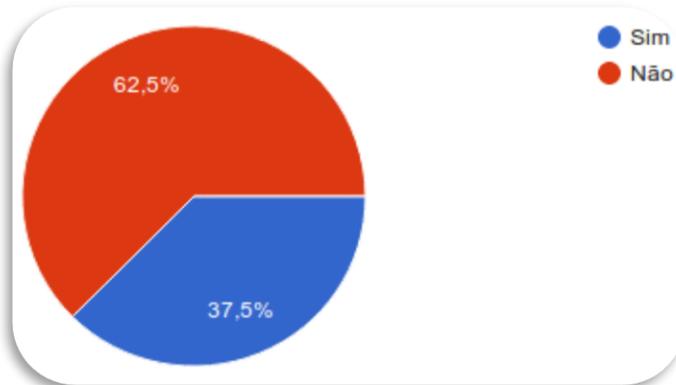


Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.3.7 Troca de Mensagens Entre Os Colegas Dentro Da Ferramenta

Dos entrevistados, 62,5% não trocaram mensagens com os colegas e outros 37,5% trocaram mensagens.

Figura 24 – Troca de mensagens pela ferramenta

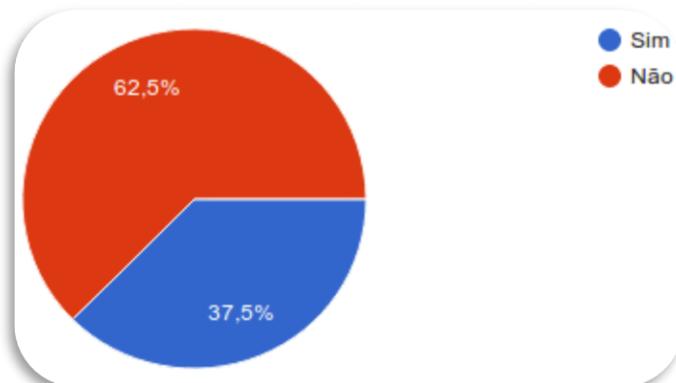


Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.3.8 Compartilhamento De Materiais Na Ferramenta

Dos entrevistados, 62,5% não compartilharam materiais com os colegas e outros 37,5% compartilharam.

Figura 25 – Compartilhar materiais pela ferramenta

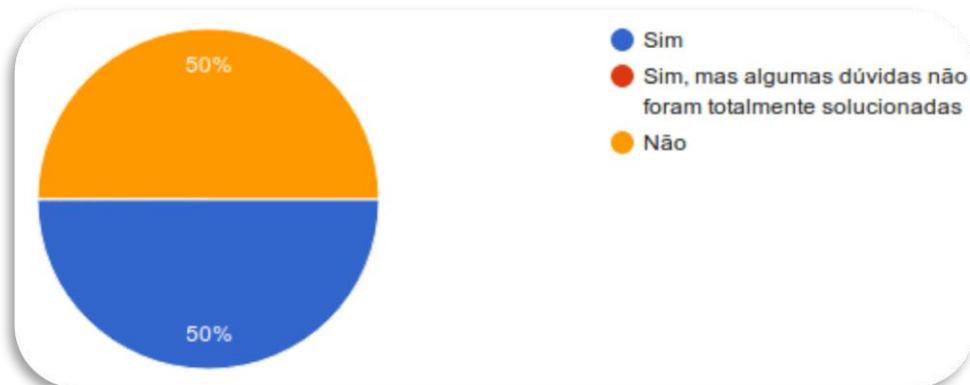


Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.3.9 Dúvidas Sobre A Ferramenta

Dos entrevistados, 50% não tiraram dúvidas sobre a ferramenta dentro do ambiente e outros 50% tiraram dúvidas sobre a ferramenta dentro do ambiente.

Figura 26 – Dúvidas

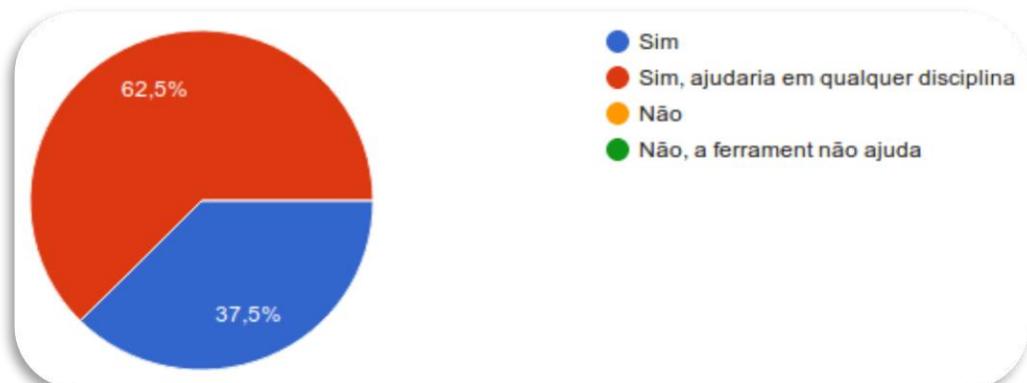


Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.3.10 Uso Da Ferramenta Em Outras Disciplinas de Pedagogia

Dos entrevistados, 37,5% acham que sim, ajudaria em outras disciplinas do curso de Pedagogia e outros 62,5% acham que sim, a ferramenta ajudaria em qualquer disciplina de qualquer curso.

Figura 27 - Uso em outras disciplinas



Fonte: Autores deste artigo, 2019.

3.4 EXPERIÊNCIA COM A FERRAMENTA *GOOGLE CLASSROOM* DOCENTE

Foi enviado um questionário *on-line* com duas questões abertas ao docente responsável pela turma e os dados obtidos foram:

Para a pergunta: O que você achou da proposta apresentada pelo projeto? Em sua opinião, a ferramenta foi eficaz como complemento na construção do processo de ensino-aprendizagem?

Na opinião do docente a proposta é interessante no contexto de inserção das TIC como ferramenta auxiliadora do processo de ensino aprendizagem. De fato, enquadra-se como um eficiente complemento que permite que a aula tenha continuidade fora da instituição.

Para a pergunta: Acha que a ferramenta pode ser integrada ao curso para utilização em outras disciplinas?

Na opinião do docente sim, sem dúvida pode auxiliar ao professor em qualquer disciplina, até mesmo como uma ferramenta "disciplinadora" para envio de trabalhos e atividades, visto que o ambiente virtual parece impor maior responsabilidade e cumprimento de prazos quando comparado às atividades que se realizam presencialmente.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Pelos dados apresentados é possível verificar que a condição de ubiquidade da ferramenta se mostrou tangível, em sua maioria, os acessos se deram pelo celular. Ao comparar os dados dos itens 3.1.5 – Dispositivos usados para acessar a internet e 3.3.3 – Dispositivos usados para acessar a ferramenta, os dados corroboram essa condição. Conforme citado anteriormente, o uso do celular permite que os acessos possam ser realizados em qualquer lugar e em qualquer momento, facilitando o acesso à ferramenta. A ferramenta é um ambiente virtual de aprendizado (AVA) estimada pela capacidade dos usos de dispositivos móveis e do digital em rede, onde é permitido o acesso em movimento, gerando condições para uma aprendizagem mais flexível e livre de um espaço-tempo. Neste contexto de acesso livre e ubíquo ao conhecimento, Santaella (2012, p.3) nos expõe a noção de aprendizagem ubíqua:

Processos de aprendizagem abertos significam processos espontâneos, assistemáticos e mesmo caóticos, atualizados ao sabor das circunstâncias e de curiosidades contingentes e que são possíveis porque o acesso à informação é livre e contínuo, a qualquer hora do dia e da noite. Por meio dos dispositivos móveis, à continuidade do tempo se soma a continuidade do espaço: a informação é acessível de qualquer lugar.

Em relação a frequência de uso, observa-se que não ocorreu com grande frequência. Os dados mostram que os entrevistados usam a internet para uso das redes sociais todos os dias, conforme item 3.1.7 – Frequência de uso da *internet*, enquanto que a média de tempo de uso da ferramenta se deu em grande parte, entre duas e cinco horas por semana, conforme item 3.3.4 – Tempo médio de uso da ferramenta.

Outro ponto interessante é que todos os entrevistados apontaram o aplicativo de mensagens *Whatsapp* como um dos principais dispositivos de uso da *internet*, item 3.1.5 – Dispositivos usados para acessar a internet, este aplicativo é para troca de mensagens entre indivíduos, no entanto ao analisar as trocas de mensagens entre os colegas dentro da ferramenta da sala de aula virtual, apenas alguns discentes fizeram uso da área de mensagens, conforme item 3.3.7 – Troca de mensagens entre os colegas dentro da ferramenta.

É importante ressaltarmos que esses pontos identificam um padrão de comportamento em relação à questão educacional, pode-se observar que ainda se faz necessária a transformação da maneira de agir dos estudantes em se tratando de buscar seu próprio conhecimento. Dentro dos dados apresentados, pode-se verificar que não há o mesmo interesse pelo aprendizado em comparação à busca de conteúdos diversos. Segundo Moran (2012, p.3), a mudança na educação depende também dos alunos:

Alunos curiosos, motivados, facilitam enormemente o processo, estimulam as melhores qualidades do professor, tornam-se interlocutores lúcidos e parceiros de caminhada do professor-educador. Alunos motivados aprendem e ensinam, avançam mais, ajudam o professor a ajudá-los melhor. Alunos que provêm de famílias abertas, que apoiam as mudanças, que estimulam afetivamente os filhos, que desenvolvem ambientes culturalmente ricos, aprendem mais rapidamente, crescem mais confiantes e se tornam pessoas mais produtivas.

Quanto a ferramenta, os entrevistados indicaram que ela trouxe benefícios como a facilidade de acesso aos materiais disponibilizados, item 3.3.6 – Acesso a materiais complementares da disciplina, e acham que sua utilização em outras disciplinas poderia ajudar, item 3.3.10 – Uso da ferramenta em outras disciplinas de pedagogia.

Analisando os dados fornecidos pelo docente, item 3.4 – Experiência com a ferramenta *google classroom*, ele apontou que a ferramenta se enquadra como um eficiente complemento que permite que a aula tenha continuidade extraclasse e que pode auxiliar o docente em qualquer disciplina. Ele fez a seguinte declaração “o ambiente virtual parece impor maior responsabilidade e cumprimento de prazos quando comparado às atividades que se realizam presencialmente”. A percepção de que o ambiente parece ser mais rígido é apenas um reflexo de como o docente gerenciou a turma na ferramenta, que permite que sejam criadas atividades com prazos de entrega compostos por data e hora. É significativo evidenciar que o docente tem um papel importantíssimo, como mediador, facilitador do processo de ensino-aprendizagem, de acordo com Bulgraen (2010, p.37):

[...] inicialmente cabe ao educador, mediar conhecimentos historicamente acumulados bem como os conhecimentos atuais, possibilitando, ao fim de todo o processo, que o educando tenha a capacidade de reelaborar o

conhecimento e de expressar uma compreensão da prática em termos tão elaborados quanto era possível ao educador.

Sem o docente os alunos não conseguiriam se orientar sobre o que buscar ou aprender.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista os aspectos observados, podemos afirmar que a ferramenta apresentada, Sala de Aula Virtual do *Google*, pode ser utilizada como meio complementar na construção do processo de ensino-aprendizagem. As afirmativas apontadas tanto pelos discentes como pelo docente indicam que ela ajudou no processo e que também pode ser utilizada em qualquer disciplina.

A ferramenta é um ganho pedagógico benéfico não somente para os discentes que podem usufruir de um ambiente mais flexível como para o docente que pode usar o ambiente de maneira mais aberta e intencional para desenvolver um vínculo com seus alunos que gerará reciprocidade no momento de aprender.

Para Feuerstein (2007, p.299) a reciprocidade é uma das características necessárias para que a mediação se efetive:

Entende-se por intencionalidade a disponibilidade do mediador em utilizar o que estiver ao seu alcance para explicar da melhor maneira possível. Isso diz respeito a adaptar as linguagens tendo em vista a compreensão e fazer uso das tecnologias disponíveis durante o processo de aprendizagem. Em consonância com a intencionalidade do professor, deve-se ter o desejo do aluno de aprender, o que caracteriza a reciprocidade.

As tecnologias digitais alteram as formas de comunicação, produção, criação e circulação de informação redefinindo uma configuração social e cultural. As instituições devem permitir, a criação de atos de seu currículo visando a mobilidade, conectividade e ubiquidade, dentro do contexto das disciplinas didáticas para que os discentes possam vivenciar as relações entre didática, instituição, cidade e ciberespaço.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M.E.B.(2003). "**Educação a distância na internet: Abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem**". Educação e Pesquisa, vol.29, n.2(jul.-dez.), p.331.
- BULGRAEN, V.C. "**O papel do professor e sua mediação nos processos de elaboração do conhecimento**". Revista Conteúdo, Capivari, v.1, n.4, ago./dez. 2010–ISSN 1807-9539, p.37
- CASSIANO, Vanderlei. **Tecnologia e sociedade**. Goiânia: MediaLab/Criar UFG/Gráfica UFG, 2015.
- CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1995, p. 79.
- COHEN, M. (18 de abril de 2017). **Alunos no centro do conhecimento**. Disponível em: <<http://www.revistaeducacao.com.br/foco-no-aluno/>>. Acesso em: 15 de set. 2019.
- COLL, César. **As contribuições da psicologia para a educação: teoria genética e aprendizagem escolar**. In: LEITE, Luci Banks (Org). **Piaget e a escola de Genebra**. São Paulo: Cortez, 1992, p. 169-170.
- FERREIRA, V.F. **As tecnologias interativas no Ensino**. Revista Química Nova, vol.21 n.6, 1998 SciELO Brasil. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/qn/v21n6/2913>. Acessado em: 19 de jun. 2019.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987, p.68.
- GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999, p. 43 – 128.
- GONSALVES, E. L. **Iniciação à pesquisa científica**. 2. ed. Campinas,SP: Alínes, 2001, p. 67.
- JANZEN, M. (2015) **Hot Team: Google Classroom**. Disponível em: tit.psu.edu/2014/12/04/hot-team-google-classroom. Acesso em: 10 de set. de 2019.
- KEELER, A. (2014) **15 more things you can do with google classroom**. Disponível em: <https://alicekeeler.com/2014/09/22/15-more-things-you-can-do-with-google-classroom/>. Acesso em: 10 de set. de 2019.
- KENSKI, V. M. (2014). **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas, SP: Papirus, p.24-32.

KENSKI, V.M. (2010). **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. São Paulo: Papirus, p.70.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, p.15-158, 1999.

LÉVY, Pierre. **Inteligência coletiva: para uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, p.212, 2007.

MASETTO, Marcos T. **Docência universitária: repensando a aula**. In: TEODORO, Antônio. **Ensinar e aprender no ensino superior: por uma epistemologia pela curiosidade da formação universitária**. Ed. Cortez: Mackenzie, 2003, p.3.

MIRANDA, Guilhermina Lobato et al. **Limites e possibilidades das TIC na educação**. Sísifo. Revista de Ciências da Educação, v. 3, p. 43, 2007.

MIZUKAMI, M. G. N. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: EPU, 1986, p.11.

MORAN, José. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 5ª ed. Campinas: Papirus, p.167, 2012.

MORAN, J., MASETTO, M. & BEHRENS, M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21ª ed. Campinas: Papirus, p. 21-171, 2013.

PONTE, J. P. (2000). **Tecnologias de informação e comunicação na formação de professores: Que desafios?** Revista Iberoamericana de Educación, 24, p.63-90. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10451/3993>. Acesso em: 19 de jun. 2019.

SANTAELLA, Lúcia. **A aprendizagem ubíqua substitui a educação formal**. Revista de Computação e Tecnologia da PUC-SP—Departamento de Computação/FCET/PUC-SP, vol. II, no 1, p.19, 2010.

TÉBAR, Lorenzo. **O perfil do professor mediador: pedagogia da mediação**. Tradução Priscila Pereira Mota. São Paulo: Senac São Paulo, p.75,2011.

THOMAS, P. **Computing & Control Eng. J.** 1997, 8, p.136 *apud* FERREIRA, V.F. **As tecnologias interativas no Ensino**. Revista Química Nova, vol.21 n.6, 1998 SciELO Brasil. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/qn/v21n6/2913>. Acessado em: 19 de jun. 2019.

TURRA, N.C. FUERSTEIN, R.: **experiência de aprendizagem mediada - um salto para a modificabilidade cognitiva estrutural**. Educere et Edcare.2007;2(4) p.297-310.

Resolução Nº 1, de 15 de maio de 2006, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Pedagogia em seu Art. 5º, inciso VII.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Questionário Hábitos De Uso Da *Internet*

Nome: _____

E-mail: _____

Este é um questionário para conhecermos seus hábitos de uso da *Internet*. Suas respostas serão utilizadas apenas para análise junto ao projeto, de modo que a confidencialidade de suas respostas está assegurada.

1) Qual sua idade?

- Menos de 20 anos.
- Entre 20 a 25 anos.
- Entre 25 a 30 anos.
- Entre 30 a 40 anos.
- Acima de 40 anos.

2) Sexo:

- Masculino.
- Feminino.

3) Você trabalha?

- Sim.
- Não.

4) Você costuma acessar a *Internet*?

- Sim.
- Não .

5) Você costuma acessar a *Internet* através de quais dispositivos? (Escolha uma ou mais opções)

- Computador pessoal.
- Computador da faculdade.
- Celular.
- Tablet*.

6) Possui redes sociais? (Escolha uma ou mais opções)

- Facebook*.

Instagram.

Whatsapp.

Twitter.

Canal no *youtube.*

Blog.

7) Com que frequência você utiliza a *Internet*?

Sempre (todos os dias).

Com bastante frequência (em média, 5 vezes por semana).

Com frequência razoável (em média, 3 vezes por semana).

Com pouca frequência (em média, 1 vez por semana).

Raramente (em média, 1 vez a cada 2 semanas).

8) O que você costuma fazer na *Internet*? (Escolha uma ou mais opções)

Acessar redes sociais.

Trocar e-mails.

Participar de fóruns de discussão.

Ler notícias.

Pesquisas.

Conversar com pessoas (troca de mensagens instantâneas).

Assistir a vídeos ou ouvir músicas.

Fazer *downloads* (séries, filmes, músicas, etc.).

Utilizar serviços bancários.

Pesquisar produtos e preços.

Fazer compras.

Consultar mapas

Participar de jogos *on-line.*

9. Quais tipos de sites te interessam mais, considerando o conteúdo? (Ao assinalar suas opções, indique a ordem de sua preferência – 1°, 2°, 3°, etc.).

___ Redes sociais.

___ Notícias sobre política, atualidades.

___ Notícias sobre entretenimento (cinema, música, moda, esportes, etc.).

___ Sites sobre Pedagogia.

___ Jogos.

___ Sites de compras.

() ___ *Youtube*.

() ___ *Blogs*.

APÊNDICE B - Questionário Discente Experiência Com A Ferramenta *Google Classroom*

- 1) Você acessou a ferramenta da turma virtual (*Google Classroom*)?
 Sim.
 Não.
- 2) Você achou fácil acessar a ferramenta?
 Sim.
 Não.
- 3) Quais dos dispositivos abaixo você utilizou? (Escolha uma ou mais opções)
 Celular.
 Computador em casa.
 Computador da faculdade.
 Tablet.
- 4) Em média, por quanto tempo você usou a ferramenta em uma semana?
 Menos de 2 horas.
 Entre 2 horas e 5 horas.
 Entre 5 horas e 10 horas.
 Acima de 10 horas.
- 5) Foi fácil utilizar a ferramenta como auxílio à disciplina EJA?
 Sim.
 Sim, mas achei difícil.
 Não.
 Não, tive dificuldades em usar a ferramenta.
- 6) Você acha que a ferramenta facilitou o acesso à materiais complementares da disciplina?
 Sim.
 Não.
- 7) Você trocou mensagens com seus colegas usando a ferramenta?
 Sim.
 Não.
- 8) Compartilhou algum material que achou interessante com a turma?
 Sim.
 Não.

9) Tirou dúvidas relativas a disciplina através da ferramenta?

Sim.

Sim, mas algumas dúvidas não foram totalmente solucionadas.

Não.

10) Você acha que essa ferramenta poderia ser integrada à outras disciplinas acadêmicas?

Sim.

Sim, ajudaria em qualquer disciplina.

Não.

Não, a ferramenta não ajuda.

APÊNDICE C - Questionário Docente Experiência Com A Ferramenta *Google Classroom*

1) O que você achou da proposta apresentada pelo projeto? Em sua opinião, a ferramenta foi eficaz dentro da proposta do projeto, como facilitadora para o processo ensino-aprendizagem?

2) Acha que a ferramenta pode ser integrada ao curso para utilização em outras disciplinas?

ANEXOS

ANEXO A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), da pesquisa – **Título da pesquisa aqui** –, no caso de você concordar em participar, favor assinar ao final do documento. Sua participação não é obrigatória, e, a qualquer momento, você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com o pesquisador(a) ou com a instituição.

Você receberá uma cópia deste termo onde consta o telefone e endereço dos pesquisadores, podendo tirar dúvidas do projeto e de sua participação.

NOME DA PESQUISA:

PESQUISADOR RESPONSÁVEL:

ENDEREÇO:

TELEFONE:

PESQUISADORES PARTICIPANTES:

OBJETIVOS:

PROCEDIMENTOS DO ESTUDO: Se concordar em participar da pesquisa, você terá que nos permitir entrar em contato com a equipe de TI da instituição para que um e-mail institucional seja criado, a partir dele é que será criada a sala virtual do Google onde o professor da disciplina Educação para Jovens e Adultos nos encaminhará os conteúdos para serem inseridos na sala. Ao final do período de uso da ferramenta, os acadêmicos que participarem irão responder um questionário com 8 questões sobre o uso da ferramenta e o professor responsável pela disciplina também. Esse mesmo termo de consentimento livre e esclarecido será entregue para cada um deles. Os dados de acesso coletados serão usados para quantificarmos o uso da ferramenta, desta maneira, identificar se a ferramenta foi um facilitador para o ensino ou não, além disso iremos identificar se a aceitação da ferramenta ocorre sem que haja obrigatoriedade de nota.

RISCOS E DESCONFORTOS: Não há riscos previsíveis para essa pesquisa.

BENEFÍCIOS: A ferramenta oferece possibilidade de acesso em qualquer dispositivo e em qualquer lugar favorecendo tanto docentes quanto acadêmicos que podem usar seu tempo entre outras atividades para acessar, criar, responder ou verificar novas postagens realizadas; outro benefício é que a ferramenta permite a inserção de vídeos e imagens tanto por parte do docente quanto dos acadêmicos e uma troca de comunicação entre eles através de postagens e comentários, facilitando o contato com o professor em qualquer momento e em qualquer lugar.

CUSTO/REEMBOLSO PARA O PARTICIPANTE: Os sujeitos da pesquisa não arcarão com nenhum gasto decorrente da sua participação.

CONFIDENCIALIDADE DA PESQUISA: É garantido aos participantes sigilo assegurando a privacidade quanto aos dados confidenciais de acesso à ferramenta (e-mail), somente serão usados dados diretamente relacionados aos objetivos da pesquisa, por exemplo quantos acessos houve em determinado período de tempo.

Assinatura do Pesquisador responsável: _____

Assinatura do Pesquisador Participante: _____

Assinatura do Pesquisador Participante: _____

ANEXO B – Consentimento de Participação da Pessoa como Sujeito

Eu, _____,
CPF _____-_____ declaro que li as informações contidas nesse documento, fui devidamente informado(a) pela pesquisadora – Keyla Lopes – dos procedimentos que serão utilizados, riscos e desconfortos, benefícios, custo/reembolso dos participantes, confidencialidade da pesquisa, concordando ainda em participar da pesquisa. Foi-me garantido que posso retirar o consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade. Declaro ainda que recebi uma cópia desse Termo de Consentimento.

LOCAL E DATA:

_____, _____ de 2019.

NOME E ASSINATURA DO SUJEITO:

(Nome por extenso)

(Assinatura)