

**“GOOGLE SALA DE AULA” NO ENSINO DE
HISTÓRIA: UMA PROPOSTA DE ENSINO HÍBRIDO**

Adilson Nobre do Nascimento¹

Dilton Cândido Santos Maynard²

PROFHISTÓRIA- Mestrado Profissional em Ensino de História- UFS.

Este trabalho busca responder a seguinte questão: que contribuições o aplicativo “Google Sala de Aula” pode oferecer para o processo de ensino aprendizagem de História? A investigação é desenvolvida em duas turmas de terceiro ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Professor João de Oliveira, situado na cidade de Poço Verde/SE. Para fundamentar este trabalho se faz necessário uma ampla pesquisa bibliográfica sobre Ensino de História, Metodologias Ativas, Ensino Híbrido, Sala de Aula Invertida, Tecnologias de Informação e Comunicação e sobre o objeto de aprendizagem Google Sala de Aula. Neste contexto, a presente pesquisa destina-se a subsidiar a reflexão dos professores de História, para quem é importante ter claro o trabalho a ser desenvolvido com seus alunos acerca da possibilidade de se utilizar do “Google Sala de Aula” que é a ferramenta desenvolvida especificamente para instituições de ensino. É um ambiente virtual de aprendizagem que possibilita a criação de atividades interativas, gerenciamento de alunos, atribuição de notas, devolutivas personalizadas para cada aluno. Desta forma, os métodos ou metodologias ativas consistem em diversas práticas de sala de aula que visam envolver o aluno no processo a fim de alcançar uma aprendizagem significativa, dentro desta perspectiva aborda-se o Ensino Híbrido, conjunto de práticas que buscam conciliar o uso das tecnologias digitais ao espaço da sala de aula tradicional. O método adotado para a análise dos possíveis resultados, sob perspectivas qualitativas, pois não buscou evidenciar dados fechados através de números, mas sim reflexões a partir das observações feitas em sala de aula a partir da aplicação de questionários nas turmas pesquisadas e a proposição de atividades, tendo como suporte as ferramentas do aplicativo “Google Sala de Aula”. Em uma análise inicial, esse recurso se mostrou eficaz no que diz respeito ao estímulo e ao envolvimento dos alunos nas atividades de História e à otimização do trabalho docente, as análises serviram para verificar que realmente existe um potencial qualitativo no modelo híbrido, na medida em que houve maior envolvimento dos estudantes, bem como, potencialização do processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave

Ensino de História; Google Sala de Aula; Ensino Híbrido;

¹ Mestrando do PROFHISTÓRIA- Mestrado Profissional em Ensino de História- UFS. adilsonnobre96@gmail.com

² Orientador do PROFHISTÓRIA- Mestrado Profissional em Ensino de História- UFS.

ENSINAR HISTÓRIA NA ERA DIGITAL

Diversas pesquisas e discussões acadêmicas tem apontado para a dificuldade que o processo de ensino aprendizagem de História tem tido para atender às exigências do atual estágio de desenvolvimento da sociedade brasileira, sobretudo no que tange a promover um ensino de História que consiga gerar no adolescente o interesse em aprender o conhecimento ofertado por esta disciplina.

O pouco interesse e a conseqüente desvalorização desta disciplina escolar por parte dos estudantes dos ensinos fundamental e médio tem sido desafios para os professores que revestidos de sua formação acadêmica na licenciatura em História vão para a sala de aula na Educação Básica com a missão de lecionar História.

No cerne dessa discussão estão as questões metodológicas que norteiam o ensino de História, onde nas últimas décadas tem se buscado a superação do chamado ensino tradicional, caracterizado pelo uso excessivo de aulas expositivas conteudistas e que pouco fomentam uma construção do conhecimento por parte do educando, pautada na descoberta, fundamentada na pesquisa e na participação ativa do aluno diante do processo de ensino aprendizagem.

Ao pensar em um ensino de História que represente uma mudança de paradigmas, rompendo assim com a mera transmissão de conteúdos e promova uma nova dinâmica no processo de ensino aprendizagem surge a proposição do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação em ambientes de aprendizagem enquanto ferramenta metodológica que pode contribuir para esse processo de inovação metodológica.

E se a internet invadiu as nossas vidas, se ela há duas décadas permeia mais intensamente o nosso cotidiano, afetando a forma como entendemos o mundo, é preciso refletir sobre como tais mudanças se manifestam no campo da história e, mais especificamente, no ensino dessa disciplina escolar. (DELGAGO; MAYNARD, 2012, p.582).

Essas novas tecnologias, sobre tudo, a Internet e o celular, estão alterando profundamente a maneira como vivemos. Tem sido recorrente a resolução dos nossos problemas cotidianos sem que necessariamente estejamos fisicamente presentes, bastando que para isso estejamos conectados a rede mundial por meio de *smartphone*. No que se refere a educação, no entanto, somos resistentes às mudanças, buscando sempre explicações que justifiquem o quão inviáveis elas são ou em outros casos até inserimos as inovações tecnológicas sem que estas resultem mudanças procedimentais significativas. O Ensino de História não pode ser não pode continuar aprisionado, asfixiado e monótono tal qual ele se encontra. O ensino tradicional de História faz dessa disciplina, uma ciência muito imóvel, desinteressante, fadada ao fracasso no seu objetivo de ensino.

A “apropriação” destas novas ferramentas significa “pluralidade de usos” e também incorporação à própria dinâmica do agir cotidiano. Pressupõe uma mudança de cultura, a tal ponto de os indivíduos passarem a utilizar as novas tecnologias, de forma criativa e inovadora, para o desempenho melhorado de funções outrora executadas tradicionalmente. (SILVA, 2012, p. 09).

Na esfera das tecnologias digitais, as ferramentas on-line dispõem de uma potencialidade enorme no que se refere a promoção de um ensino inovador, otimizando o trabalho docente e contribuindo qualitativamente no ensino e na aprendizagem dos educandos. Por meio da internet os educandos têm a possibilidade de ter acesso a um vasto repertório de recursos multimídias, como por exemplo: imagens, vídeos, textos, animações, etc.

De acordo com Boettcher (2005) não é mais possível a separação entre educação on-line e educação presencial. Conforme o autor, no espaço relacional do laboratório, passamos a utilizar a internet como amplo dispositivo para navegar, inventar, mobilizando os alunos a construir novos dispositivos para disparar, para autoconstruir. Sob essa ótica, o professor tem a possibilidade de utilizar ferramentas para o ambiente de Sala de Aula como por exemplo o aplicativo “Google Sala de Aula” para otimizar o processo de ensino aprendizagem de História. Essa implementação pode aguçar o interesse do educando por intermédio de um trabalho dinâmico e estimulante, que

possibilitará uma outra dinâmica de aula, favorecendo a interação e a inversão da lógica tradicional de sala de aula, lançando mão de metodologias ativas de ensino.

Diversos pesquisadores afirmam ser fundamental utilizar metodologias que propiciem a melhoria da qualidade do processo de ensino aprendizagem de História. Um caminho possível e abordado aqui é o de se utilizar ferramentas para ambiente de Sala de Aula do aplicativo “Google Sala de Aula” objetivando criar novas metodologias interativas onde se possa compartilhar materiais didáticos de forma dinâmica bem como propiciar a interação em tempo real entre professores e alunos. Como nos diz Fonseca (2003),

Ao incorporar diferentes linguagens no processo de ensino de História, reconhecemos não só a estreita ligação entre os saberes escolares e a vida social, mas também a necessidade de (re)construirmos nosso conceito de ensino e aprendizagem. As metodologias de ensino, na atualidade, exigem permanente atualização, constante investigação e contínua incorporação de diferentes fontes em sala de aula. (FONSECA, 2003, p.164)

Nessa perspectiva, partindo da motivação adquirida por meio da experiência do pesquisador como aluno oriundo da Educação a Distância e como professor de História na educação pública nas redes estaduais da Bahia e do Sergipe, foi proposto o seguinte problema de pesquisa: que contribuições o aplicativo “Google Sala de Aula” pode oferecer para o processo de ensino aprendizagem de História? Numa perspectiva de ensino híbrido, como esta ferramenta pode contribuir com a aprendizagem dos conteúdos de história em turmas de ensino médio, enquanto instrumento para uma proposta de metodologia ativa de aprendizagem?

A pesquisa iniciou-se em março e se estendeu ao longo do ano letivo de 2018.

2. ENSINO HÍBRIDO E SALA DE AULA INVERTIDA: METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE HISTÓRIA.

Neste tópico serão abordados os conceitos e os aspectos de Metodologias Ativas, sobretudo do Ensino Híbrido, o papel das Tecnologias de Informação e Comunicação na

Sala de Aula Invertida, e as Tecnologias de Informação e Comunicação como aliadas no ensino presencial de História.

2.1. METODOLOGIAS ATIVAS

No caso da disciplina de História em turmas de ensino médio com os alunos tendo acesso prévio ao conteúdo por meio de uma aula em vídeo por exemplo, o professor terá mais tempo em sala de aula para aprofundar o conteúdo trabalhado, podendo usar esse tempo para debater com os alunos com mais profundidade, bem como para que os alunos escrevam, analisem e discutam as atividades uns dos outros.

Essa mudança metodológica reflete na construção de um novo perfil de aluno, que passa a ser agente ativo de sua aprendizagem, de modo que o espaço da sala de aula assume uma nova função, deixando de ser palco da transmissão de informação por meio de aulas expositivas, para tornar-se o local onde o aluno instrumentalizado pelas metodologias ativas de aprendizagem constrói seu conhecimento ativamente.

Metodologia ativa é outro conceito que considero importante na proposta apresentada por esta pesquisa, Os métodos ou metodologias ativas consistem em diversas práticas de sala de aula que visam envolver o aluno no processo a fim de alcançar uma aprendizagem significativa, ou ainda, para dizer de outra forma: “O método ativo constitui-se numa concepção educativa que estimula processos de ensino e de aprendizagem numa perspectiva crítica e reflexiva, em que o estudante possui papel ativo e é corresponsável pelo seu próprio aprendizado.” (DIESEL, BALDEZ e MARTINS 2017, p. 276).

“Por fim, uma metodologia ativa é baseada em alguns princípios, como a personalização da aprendizagem. Não existe uma ‘receita de bolo’ ou um formato único de aplicação, pois a técnica é aplicada para os indivíduos que compõem aquela turma específica, e que pelas suas necessidades e interesses, buscam conhecimentos e habilidades que façam sentido para suas vidas. Portanto, busque apresentar desafios com problemas reais, podendo ser em pares ou em grupos, desde que cada atividade proposta faça sentido para aqueles que participam”. BECK, C. (2018)

O advento das novas tecnologias de informação e comunicação (TIC) oportuniza uma proposta metodológica em que o aluno seja colocado como centro do processo e a intensificação do uso de metodologias ativas de aprendizagem, sobretudo permitindo que se faça um acompanhamento mais individualizado de cada aluno.

2.2 ENSINO HÍBRIDO

O processo que envolve uma transformação metodológica de ensino aprendizagem não é algo instantâneo, no entanto, é preciso começar a mudança para que esta aconteça e tal iniciativa deve partir prioritariamente de nós professores que estamos atuando cotidianamente no espaço da sala de aula. Ao propor a inserção das tecnologias digitais e da internet no processo de ensino, não se está defendendo o fim da aula convencional e presencial, mas o incremento da mesma, com as possibilidades didático-pedagógicas que tais recursos oferecem.

Partindo desta premissa esta pesquisa buscou se utilizar do que conceitualmente se denomina por ensino híbrido que de acordo com os autores CHRISTENSEN, STAKER e HORN (2013)

é um programa de educação formal no qual um estudante aprende pelo menos em parte por meio do ensino online, com algum elemento de controle do aluno sobre o tempo, local, caminho e/ou ritmo do aprendizado; pelo menos em parte em uma localidade física supervisionada, fora de sua residência e que as modalidades ao longo do caminho de aprendizado de cada estudante, em um curso ou matéria estejam conectados, oferecendo uma experiência de educação integrada. (CHRISTENSEN; STAKER; HORN, 2013.p. 8).

Como fica evidente na citação acima o ensino híbrido promove a junção dos dois “universos”, o espaço da sala de aula convencional é potencializada com a inserção de uma proposta que inverte a lógica do modelo tradicional de ensino, uma vez que não cabe ao professor a tarefa de obrigatoriamente fazer a exposição do conteúdo a ser trabalhado em sala, pois os alunos tem a possibilidade de acessá-lo por meio dos recursos que o professor disponibiliza previamente, podendo estes terem o formato de vídeo, texto, apresentação em *Power Point*, áudio, dentre outros instrumentos possíveis. Desta forma, o que antes era realizado em sala de aula, agora passa a ser feito em casa, e o que

normalmente é realizado em casa, agora é produzido no espaço da sala de aula, caracterizando assim uma sala de aula invertida.

2.3 SALA DE AULA INVERTIDA

O papel do professor de História na sala de aula vem mudando consideravelmente neste século, cada vez mais temos deixado de ser os responsáveis por transmitir informações, uma vez responsáveis por transmitir informações, uma vez que o acesso à informação está a um clique do nosso público, ao invés disso precisamos assumir um papel de orientador da aprendizagem, atuando como mediador do conhecimento com o nosso aluno.

“O conceito básico de inversão da sala de aula é fazer em casa o que era feito em aula, por exemplo, assistir palestras e, em aula, o trabalho que era feito em casa, ou seja, resolver problemas” (BERGMANN; SAMS, 2012).

Os alunos que nos deparamos na escola atualmente são sujeitos oriundos de uma geração que cresceu em contato com a internet e que por isso tem muito mais familiaridade com os recursos digitais do que seus professores que são de uma geração analógica. Assim sendo a inversão da lógica da sala de aula por meio da inserção da internet e de tecnologias digitais criam condições para que as interações professor-aluno e aluno-aluno melhorem consideravelmente e tornem a aula muito mais transparente e acessível como afirma BERGMANN e SAMS (2012).

Em uma época em que parte da comunidade não confia na educação, a inversão abre as portas da sala de aula e permite a entrada do público. Nossos vídeos são postados na internet, e os pais dos alunos e outras partes interessadas têm livre acesso ao material didático. Em vez de ficarem em dúvida sobre o que os alunos estão aprendendo na escola, os pais têm acesso às nossas lições com apenas alguns cliques. BERGMANN; SAMS (2012).

Trazendo esse aspecto destacado pelos autores para o ensino de história é ainda mais flagrante a desconfiança de parte da sociedade sobre o tipo de aula que se tem ministrado nas escolas, fazendo com o que o professor de História seja taxado de doutrinador e com discussões acaloradas acerca do projeto de lei batizado de “Escola sem

Partido”, nessa perspectiva a publicidade da aula confere ao professor subsídios que lhes permitem contradizer tais acusações por vezes infundadas.

Outro aspecto positivo a ser detectado consiste no fato de que os alunos têm percebido que eles mesmo têm a possibilidade de realizar pesquisas *online* e se deparar com aulas de outros professores. Desta maneira eles acabam por assumir a responsabilidade pela sua própria aprendizagem e tomando conhecimento de como e onde buscar as respostas para solucionar as suas dúvidas. Esses alunos que cresceram em um mundo digital precisam aprender a navegar com autonomia e desta forma participar ativamente da construção do seu conhecimento.

“O objetivo de inverter a aula é deslocar para o aprendiz a atenção que antes se concentrava no professor. Se for o caso de usar vídeos a serem assistidos preferencialmente em sala aula, é preciso, primeiro, garantir acesso adequado e equitativo à tecnologia apropriada, antes de embarcar no empreendimento”. BERGMANN; SAMS (2012).

A inserção da internet e da tecnologia enquanto suporte pedagógico na educação enfrenta uma série de desafios ao longo do processo, sobretudo quando nos deparamos com a realidade que assola grande parte das escolas brasileiras. As discussões acerca de como inserir o advento da internet na sala de aula são extremamente válidas e pertinentes considerando o contexto no qual vivemos atualmente. Contudo vale salientar que a realidade da educação no Brasil ainda nos brinda com situações precárias onde mal se tem o básico, como por exemplo, uma infraestrutura adequada. Considerando esse aspecto faz necessário ao se pensar em recursos tecnológicos e internet nas escolas, buscar instrumentos que possibilitem a sua utilização mesmo onde o nível de tecnologia suportado seja o pior possível. Exemplificando: Um professor pode desenvolver um aplicativo no qual as suas ferramentas o auxiliem nas tarefas de sua disciplina, otimizando assim o processo de ensino-aprendizagem, no entanto, ao pensar na utilização de tal dispositivo é preciso responder a algumas questões tais como: Todos os alunos dispõem de um aparelho de *smartphone* para instalar o aplicativo? A escola disponibiliza sinal de internet sem fio (*wireless*) *Wi-Fi* para que os alunos tenham acesso a mesma? Questões como essas devem ser levadas em consideração ao se buscar recursos pedagógicos que tenham como suporte a utilização da tecnologia e da internet.

Desta forma ambos os conceitos aqui apresentados corroboram com a nossa proposição de trabalho no que se refere a inserção dos recursos tecnológicos o enfoque no ensino híbrido como possibilidade para o ensino de História.

3. TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

A expansão do ensino a distância nas últimas décadas impulsionou o desenvolvimento tecnológico, inserindo novas mídias nas denominadas TIC (Tecnologias da informação e comunicação) integradas ao processo de ensino aprendizagem, dinamizando a prática pedagógica dos professores e ampliando a interatividade em sala de aula.

Desta forma, consideramos que o ensino de História assim como a educação como um todo, necessita fomentar uma interação articulada e assim permitir a renovação das suas práticas metodológicas. Neste sentido Boufleuer (1997), nos diz que:

A educação constitui uma interação que precisa ser coordenada e que suas tarefas de ensino e aprendizagem se relacionem, em grandes linhas, com a reprodução dos componentes simbólicos do mundo da vida: a cultura, sociedade e a personalidade. Acrescentamos a isso a perspectiva de que as interações educativas, para terem um bom êxito no cumprimento de suas tarefas, devem ter no mecanismo do entendimento o modo privilegiado de sua coordenação (BOUFLEUER, 1997, p.57).

Neste sentido, é esperado que, perante as experiências mediadas pelo uso das tecnologias, exista a oportunidade uma reflexão do fazer pedagógico, de forma que possibilite uma mudança de postura por parte do professor com a inversão da lógica da sala de aula, onde o espaço físico dar lugar ao virtual, promovendo assim, um processo de aprendizagem em que a interação seja parte integrante do percurso. Segundo Boufleuer (1997),

É através de processos de aprendizagem que a educação realiza as finalidades gerais de inserir os indivíduos das novas gerações no mundo da cultura e da sociedade, garantindo-lhes a formação de suas personalidades. (BOUFLEUER, 1997, p.70).

Na educação a distância (EAD) associada ao uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) o educando é colocado em contato com o saber elaborado, mas não

pronto e acabado, possibilitando assim que o professor oriente, fomente a interação entre os alunos e os conteúdos que estarão disponíveis para eles, conscientizando-os de que tais informações não podem ser recebidas passivamente, sendo necessário uma compreensão e posterior reflexão sobre o que está posto, bem como a articulação do conteúdo com sua experiência social e com o conhecimento que já construiu ao longo da vida. Desta forma, o professor promove o desenvolvimento de uma postura crítica e sobretudo autônoma por parte do educando, uma vez que ele terá a possibilidade de experimentar a aprendizagem de maneira que o conhecimento será construído ativamente. De acordo com Luckesi (1989),

[...] a exercitação é a forma pela qual o educando internaliza reprodutivamente os conteúdos e constrói suas capacidades. Pela exercitação, os conhecimentos, metodologias e visões do mundo passam a fazer parte propriamente do educando, chegando até o nível da constituição de hábitos. Sem a exercitação, o educando propriamente não tornará habitual um determinado modo de interpretar e agir sobre ela – a realidade, não formará capacidades. (LUCKESI, 1989, P. 23).

É justamente esse aspecto da Educação a distância que deve ser disponibilizado para o ensino presencial, rompendo com o modelo convencional de sala de aula, oferecendo de forma complementar elementos da educação a distância por intermédio das tecnologias da informação e da comunicação e fomentando assim a autodeterminação dos alunos que devidamente motivados pelos professores, participarão mais ativamente do seu processo de aprendizagem, tornando as aulas mais estimulantes e por consequência mais produtiva, em razão das interações em torno das atividades desenvolvidas. Prandini (2009, p.82) defende que:

A tecnologia amplia as possibilidades de comunicação entre professores e alunos, ampliando as dimensões de espaço e tempo em que essa interação pode acontecer em suas formas síncrona ou assíncrona, que possibilitam modalidades comunicativas distintas. Então, não se deve esperar que com o advento da tecnologia haja uma revolução nas formas de ensinar, pois, a tecnologia está a serviço do homem e poderá ser usada de forma a desenvolver o individualismo e o isolamento, ou como promotora de comunicação e cooperação. (PRANDINI, 2009, p.82).

Assim, abordaremos na sequência algumas relações entre a educação à distância e a tecnologia no contexto de ensino e aprendizagem de história no ensino presencial a partir das ferramentas do aplicativo “Google Sala de Aula”.

3.1 O APLICATIVO GOOGLE SALA DE AULA NO ENSINO DE HISTÓRIA

Google Sala de Aula é um objeto de aprendizagem que foi desenvolvido para auxiliar professores e escolas. Consiste num pacote gratuito com recursos como Gmail, Google Drive e Documentos Google. É uma ferramenta que permite a criação de grupos – turmas – para compartilhamento virtual de informações e documentos. <http://cenecistasajose.cnec.br/noticia/google-sala-de-aula/> acesso em 21.04.2018.

A figura abaixo mostra as turmas criadas no Google Sala de Aula.

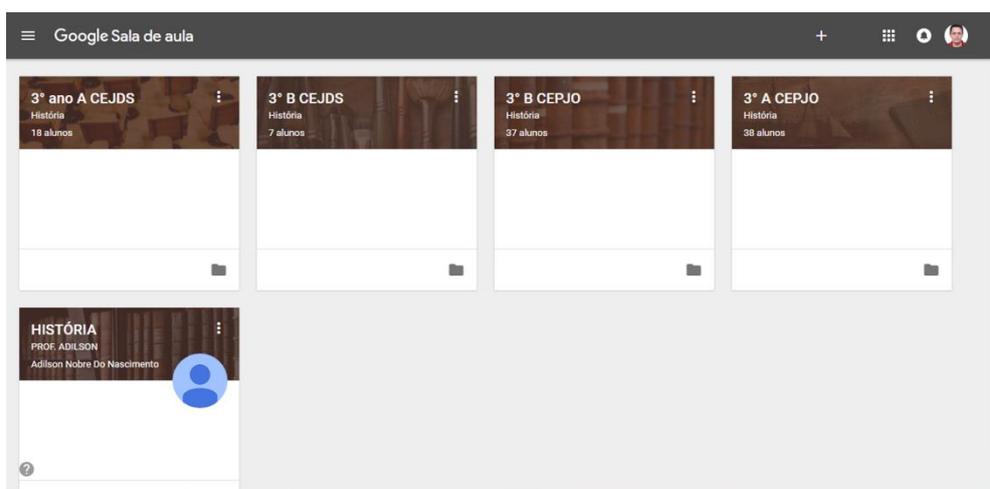


Figura 1 Turmas criadas

O professor pode criar turmas, como pode ser visto na figura abaixo, permitindo o compartilhamento de conteúdos sob a forma de texto, imagens, vídeos, apresentações de slides, podendo propor tarefas individuais ou em grupo, enviar devolutivas das atividades propostas e atribuir notas às mesmas. Aos alunos também é possibilitado o envio e compartilhamento de conteúdos em diversos formatos, bem como a interação com o professor e demais colegas da “turma virtual”.

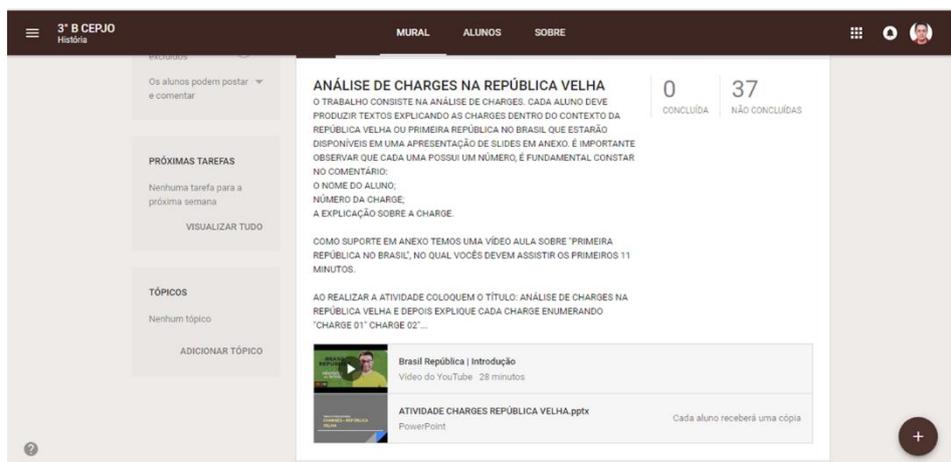


Figura 2 Tarefa proposta

Desta forma, o Google Sala de Aula é uma ferramenta que põe a disposição do professor diversos recursos para otimizar o trabalho docente.

A proposta da ferramenta é ajudar os professores a poupar tempo, manter as turmas organizadas e aprimorar a comunicação com os alunos. O Google Sala de aula possibilita ao docente criar e compartilhar atividades online e também corrigir e informar a nota de cada tarefa. Da mesma forma, o aluno realiza a tarefa por meio do Google Sala de aula ou Google Doc, com o benefício de que nada é perdido, sendo todo conteúdo armazenado no Google Drive, facilitando a consulta e acesso ao conteúdo com o passar do tempo. (<http://cenecistasaojose.cnec.br/noticia/google-sala-de-aula/> acesso em 21.04.2018).

É relevante destacar especificidades tais como: a capacidade para armazenamento de e-mails e arquivos ilimitada, o sistema de comunicação via e-mail - Gmail, a possibilidade de encaminhamento de mensagens instantâneas via *Hangouts*, o calendário que permite trabalhar com agendamentos, a praticidade da ferramenta para ambiente de Sala de Aula, a possibilidade de criação de *Websites* e o incentivo à participação em redes sociais. Valendo a pena enfatizar que o Google sala de aula pode ser baixado gratuitamente sob a forma de aplicativo para aparelhos de celular *smartphone*, considerando a disseminação desse tipo de tecnologia dentre os jovens que são público alvo dessa pesquisa, essas características são consideradas pontos positivos presentes nos recursos do ambiente cooperativo.

O Google Sala de Aula também possui características que trazem vantagens para os alunos.

Segundo a página (<http://www.apensarem.net/2014/09/25/moodle-vs-googleclassroom-vs-edmodo-2/>) o Google Sala de Aula é um ambiente familiar para os alunos, pois é semelhante a uma rede social (permitindo partilhar e comentar), possui acesso simples dos alunos, funcionalidades simples de utilizar, integração com serviços Google, nomeadamente e-mail e drive, e fácil manutenção do serviço.

“As tecnologias são só apoio, meios. Mas elas nos permitem realizar atividades de aprendizagem de formas diferentes às de antes. Podemos aprender estando em juntos em lugares distantes, sem precisamos estar sempre juntos numa sala para que isso aconteça”. MORAN (2013, p. 36).

A pesquisa que norteou este trabalho foi realizada na cidade de Poço Verde-SE, no Colégio Estadual Prof. João de Oliveira. Participaram do estudo em questão duas turmas do terceiro ano do Ensino médio totalizando 79 (setenta e nove) alunos. Os conteúdos selecionados para serem trabalhados com esta abordagem foram a Revolução Russa e a Primeira República no Brasil.

Durante a pesquisa ocorreram as aulas na sala de aula presencial com os conteúdos selecionados e, concomitantemente, propôs-se tarefas no objeto de aprendizagem “Google Sala de Aula” disponibilizando para as mesmas o suporte para o conteúdo sob a forma texto, vídeo e link para acesso em sítios especializados na temática trabalhada, complementando assim às aulas ministradas presencialmente. Além disso, objetivando um maior envolvimento por parte dos alunos foi proposto um seminário temático relacionado aos conteúdos ministrados, onde os alunos eram estimulados a produzir vídeos de caráter explicativo acerca dos temas e publicassem os mesmos no ambiente virtual do objeto de aprendizagem “Google Sala de Aula”.

Neste sentido, de acordo com Valente,

“Caberá ao professor saber desempenhar um papel de desafiador, mantendo vivo o interesse do aluno em continuar a buscar novos conceitos e estratégias de uso desses conceitos, incentivando relações

sociais de modo que os alunos possam aprender uns com os outros a trabalhar em grupo”. (VALENTE, 1999, p.40).

A experiência da implementação do objeto de aprendizagem “Google Sala de Aula” no ensino de História foi positiva, pois permitiu ao professor uma nova dinâmica de aula, onde a aula expositiva em sala de aula deu lugar discussões e análise de textos, documentos, imagens, charges, vídeos, ou seja, possibilitou reduzir o tempo destinado a passar informações, a dar aulas expositivas e concentrar-se em atividades mais criativas e estimulantes, como as de contextualização, interpretação, discussão e realização de novas sínteses.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa procurou investigar as contribuições o aplicativo “Google Sala de Aula” pode oferecer para o processo de ensino aprendizagem de História. Em uma análise inicial, esse recurso se mostrou eficaz no que diz respeito ao estímulo e ao envolvimento dos alunos nas atividades de História e à otimização do trabalho docente. Os alunos sentiram-se estimulados pelo leque de possibilidades que a sala de aula virtual ofereceu, levando-se também em consideração que este recurso está disponível sob a forma de aplicativo para smartphone, fato que deixa o conteúdo literalmente em suas mãos, além de permitir que eles produzam conteúdo para ser postado no ambiente virtual. No que se refere ao professor, o trabalho do mesmo é facilitado por otimizar o tempo, evitar que ele leve para casa uma pilha de papéis sob a forma de trabalhos e atividades dos alunos, uma vez que o Google Sala de Aula permite a correção virtual dos mesmos, possibilitando inclusive a devolutiva e a atribuição de notas.

A experiência com o desenvolvimento de atividades utilizando Tecnologias de Comunicação e Informação, por meio da plataforma “Google Sala de Aula”, concomitantemente com as aulas presenciais impactará na prática docente do professor pesquisador no sentido de incorporar essa nova metodologia nas aulas de História para todas as turmas nos anos seguintes a realização desta pesquisa.

REFERÊNCIAS

- ARETIO, L. G.; LOBO NETO, F. J. da S. (Org.). **Educação a distância: referências e trajetórias**. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Tecnologia Educacional; Brasília: Plano Editora. 2001.
- BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (org.) **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.
- BECK, C. (2018). **Metodologias Ativas: conceito e aplicação**. Andragogia Brasil. Disponível em: <https://andragogiabrasil.com.br/metodologias-ativas/> acessado em 19.03.2019.
- BERGMANN, J.; SAMS, A. **Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem**. Rio de Janeiro: LTC, 2016.
- BOETTCHER, D. **A internet como dispositivo potencializador didático**. In: _____. SCHLÜNZEN, E. T. M.; JUNIOR, K. S.; PELLANDA, N. M. C. (Org.). **Inclusão digital: tecendo redes afetivas/cognitivas**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005. p. 145-161.
- BOUFLEUER, José Pedro. **Interesses humanos e currículo: paradigmas, tendências ou dimensões?** Revista Educação e Realidade. Porto Alegre: FAGED_UFRGS, 18(2): 97-108, jul.-dez.1993.
- CORTELAZZO, A. L. **Metodologias Ativas e Personalizadas De Aprendizagem: Para refinar o seu cardápio metodológico**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.
- DELGADO, A. F.; MAYNARD, D. **O elefante na sala de aula: usos de sites nos livros nos livros didáticos de História do PNLD, 2012**. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.5007/2175-795X>>. Acesso em: 10 de dezembro de 2018.
- DIESEL, BALDEZ e MARTINS. **Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica**. UNIVATES, Lajeado/RS. 2017.
- FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e prática de ensino de História: experiências, reflexões e aprendizados** - Campinas, SP: Papirus, 2003.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Por uma prática docente crítica e construtiva**. V Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, 2 out. 1989, Belo Horizonte: UFMG, 1989.
- MORAN, José Manuel. **Como utilizar as tecnologias na escola?**. “Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica”, Papirus, 21 ed, 2013, p. 36-46. Disponível em:http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacao/utilizar.
- PRANDINI, R. C. **Formação do formador para a atuação docente mediatizada pelas tecnologias da informação e comunicação**. In: HESSEL, A.; PESCE, L.; ALLEGRETTI, S. **Formação online de educadores: identidade em construção**. São Paulo: RG Editores, 2009, p. 63-88.

SILVA, Marcos. **Ensino de História e novas tecnologias.** Disponível em http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/fevereiro2012/historia_artigos/2_silva_artigo.pdf. Acesso em 01.05.2018.

VALENTE, José Armando. **O computador e o conhecimento – repensando a educação.** São Paulo: Gráfica UNICAMP, 1993.

Sites:

<http://cenecistasajose.cneec.br/noticia/google-sala-de-aula/>. Acesso em 21/04/2018.

<http://www.apensarem.net/2014/09/25/moodle-vs-google-classroom-vs-edmodo-2/>. Acesso em 10/04/2018.

<http://www.portal.mec.gov.br/instituicoes-credenciadas/educacao-superior-a-distancia> acesso em 01.05.2018.