



Classroom ferramenta digital na sala de aula

Lucieli Martins Gonçalves Descovi¹, Querte Mehlecke²

¹Núcleo de Educação On-line – Faculdades Integradas de Taquara (FACCAT)
Rua Oscar Martins Rangel, 4500 – 95612-150 – Taquara – RS – Brazil

²Núcleo de Educação On-line – Faculdades Integradas de Taquara (FACCAT)
Rua Oscar Martins Rangel, 4500 – 95612-150 – Taquara – RS – Brazil

lucielidescovi@faccat.br, querte@faccat.br

Abstract. *In this work will be developed activities with the application Classroom where teachers, from an educational institution, use in the disciplines of undergraduate courses. The tool presents a huge potential for a proposed hybrid learning model that will be presented in this paper.*

Resumo. *Neste trabalho será desenvolvido atividades com o aplicativo Classroom onde professores, de uma instituição de ensino, utilizam nas disciplinas dos cursos de graduação. A ferramenta apresenta um enorme potencial para um modelo de aprendizagem híbrido proposta que será apresentada neste trabalho.*

1- Descrição

As instituições de ensino devem propiciar ambientes de aprendizagem que permitam ao aluno, compreender o que faz e perceber sua capacidade de produzir algo novo com base na exploração de seus conhecimentos, utilizando as ferramentas tecnológicas. A instituição de ensino superior em que as autoras fazem iniciou em junho de 2016 a formação docente voltada para o uso das tecnologias digitais em sala de aula.

De acordo com Moran (2015), falar em educação híbrida significa partir do pressuposto de que não há uma única forma de aprender e, por consequência, não há uma única forma de ensinar. A educação híbrida, também conhecida como *blended-learning* ou *b-learning*, denota a ideia de promoção de uma educação propicia ao trabalho coletivo, onde o aluno possa aprender por meio de processos formais e informais, ultrapassando as barreiras da sala de aula.

A ferramenta Classroom lançado em 2014, é um recurso gratuito oferecido pela empresa Google que pode ser administrado pelas instituições de ensino e professor.

Também disponível para computadores, *tablets* e *smartphones*, os alunos e professores podem logar pelo e-mail (gmail), acessar, criar, anexar materiais, disponibilizar conteúdos e vídeos, tirar fotos, dialogar em tempo real com os inscritos e administradores, propor tarefas com datas de vencimento, lembretes (agenda), organizar pastas de arquivos no Google Drive (armazenamento nas nuvens) e compartilhar



documentos para edição ou visualização de outras pessoas não proprietárias do arquivo. O aplicativo informa todos os usuários, por meio de e-mail, das atividades realizadas no sistema.

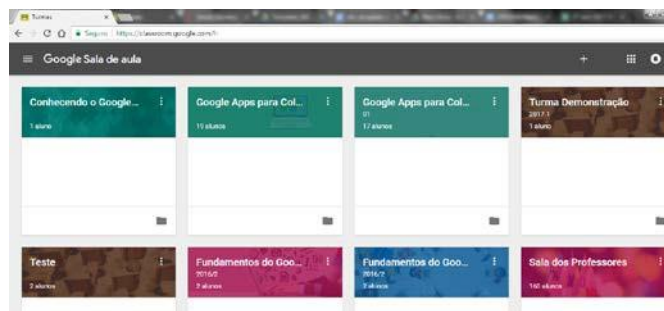


Figura 1: Plataforma inicial do Classroom (turmas disponíveis)

O aplicativo pode ser acessado pela internet, não necessitando do *download* e é gratuito.

2- Objetivos

Permite um ensino no modelo híbrido fazendo a ligação do ensino presencial com o ensino a distância, estabelecendo uma ligação a fim de promover uma maior interação dos elementos digitais e a didática da sala de aula.

Contribuir para o processo de ensino e aprendizagem mediados pela tecnologia digital podendo ser utilizada como sala de aula invertida, na realização de atividades em tempo real e entre outros recursos.

3- Público alvo

A ferramenta inicialmente deve ser explorada e analisada por professores e gestores da educação.

4- Vagas

Número de pessoas, na oficina do Classroom, varia de acordo com a infraestrutura (máquinas disponíveis) do laboratório de informática.

5- Infraestrutura necessária

Para realizar a prática, com o aplicativo, são necessárias máquinas com acesso à internet.

Referências

MORAN, JOSÉ MANOEL; BACICH, LILIAN (2015). “APRENDER E ENSINAR COM FOCO NA EDUCAÇÃO HÍBRIDA”. REVISTA PÁTIO, Nº 25, JUN., P. 45-47.