

Proposta Pedagógica de Ensino Híbrido utilizando Google Classroom como Ambiente Virtual de Aprendizagem

Ives da Silva Duque Pereira¹, Mariana Monteiro Soares Crespo de Alvarenga¹,
Mírian Celeste Salih Teixeira¹, André Fernando Uebe Mansur¹

¹Instituto Federal Fluminense (IFF)

Caixa Postal 28030-130 - Campos dos Goytacazes – RJ – Brasil

ivesduque@gmail.com, mmmonteiro6@gmail.com, miriansaltex@gmail.com,
auebe@iff.edu.br

Abstract. The pedagogical proposal must be redimensioned for a thinking and acting can insert the technology on the school routine so as to contribute to meaningful learning. With this conception, this work aims to present theoretical discussions and pedagogical methodology of hybrid teaching using Virtual Learning Environment (VLE) Google Classroom. The methodology, by qualitative nature, of this work is directed to the subject Geograpy for Distance Education (DE) modality. expected as a result, encourage the inclusion of Technology of Information and Communication (TIC) as a teaching and learning aid tool for student learning. On this way, we consider TIC to be a path of possibilities in the formation of reflexive and critical students.

Key words: Distance Learning; Digital Technologies; Google Classroom

Resumo. A proposta pedagógica deve ser redimensionada para um pensar e agir que possam inserir a tecnologia no cotidiano escolar de forma a contribuir para a aprendizagem significativa. Assim, este trabalho tem por objetivo apresentar discussões teóricas e metodologia pedagógica de ensino híbrido utilizando o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Google Classroom. A metodologia, de cunho qualitativo, é direcionada à disciplina Geografia para a modalidade de ensino de Educação a Distância (EaD). Espera-se, como resultado, estimular a inclusão da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) como ferramenta de auxílio de ensino e aprendizagem, em prol da aprendizagem pelos estudantes. Nesse sentido, consideramos que a TIC se configura em um caminho de possibilidades na formação de estudantes reflexivos e críticos.

Palavras Chave: Ensino a Distância; Tecnologias Digitais; Google Classroom

1. Introdução

A Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC)¹ têm conduzido as ações e as relações das pessoas em diferentes níveis, como na família, nos negócios, nos lares e na

¹ De acordo com Coscarelli (2016) a TIC é a sigla para Tecnologias da Informação e Comunicação. Foi utilizada pela primeira vez no ano de 1977 por Dennis Stevenson.

educação, a partir desse último, ocasionando, portanto, diferentes formas de atualização dos saberes. A TIC está amplamente disponível e acessível em diferentes dispositivos, como: computadores, *laptops*, celulares, tablets, entre outros, e alcançando várias camadas sociais. As implicações disso no contexto acadêmico promovem a adaptação de modelos educacionais e uma transformação do processo ensino - aprendizagem (COSCARELLI, 2016).

O uso crescente da Internet redefine a capacidade de comunicação e informação, habilitando aos estudantes pesquisar as informações, em escala planetária de acordo com seus interesses. Além disso, a TIC modifica a relação professor-aluno, rompendo / superando as limitações de tempo e espaço. Tais circunstâncias contribuem para uma mudança de paradigma educacional, principalmente no ambiente escolar, aumentando a motivação em aprender, visto que as ferramentas tecnológicas estão presentes no cotidiano dos aprendizes. Entre essas ferramentas está o uso de celulares (ZACHARIAS, 2016).

A interconectividade propiciou um espaço para a pluralização dos cursos na modalidade de Educação a Distância (EaD). As novas tecnologias oferecem perspectivas possíveis para que as pessoas tenham flexibilidade de tempo e espaço para a apropriação do conhecimento por meio do ciberespaço. Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), nesse sentido, se constituem em importantes ambientes que propiciam a mediação e interação da aprendizagem virtual. Considerando-se a utilização da TIC em ambiente escolar, este trabalho apresenta um estudo qualitativo que tem por objetivo sugerir uma proposta pedagógica, para a disciplina de Geografia, utilizando o Google Classroom como ferramenta educativa. O método pedagógico elegeu a modalidade de EaD e uma atividade híbrida utilizando o Google Classroom, por ser um AVA. Esse ambiente de aprendizagem surgiu como ferramenta educacional, criada pelo Google, que em conjunto com as demais funcionalidades e aplicações da empresa, servem como suporte para o ensino mediado pela tecnologia. Sua escolha se deve pelo fato de ser um produto acessível e gratuito para utilização em escolas, não necessitando de um servidor (SCHIEHL, GASPARINI, 2016). Além disso, o Google Classroom possui um design agradável e de fácil utilização, sendo também disponível à telefonia móvel em smartphones.

A plataforma Google Classroom oportuniza o desenvolvimento de atividades híbridas, adequada para modelos pedagógicos de EaD. A hipótese deste trabalho defende que o uso contextualizado das tecnologias usando a plataforma Google Classroom se configura como ferramenta pedagógica importante no âmbito educativo no sentido de conduzir para a aprendizagem significativa na sala de aula, possibilitando o compartilhamento de arquivos, organizando e gerenciando atividades, tendo em vista sua simplicidade e gratuidade.

2. Tecnologias no âmbito educacional

De acordo com Sancho e Hernández (2006), a principal dificuldade da inserção da TIC no contexto de ensino está no fato da predominância de uma escola que é centrada no professor. Esse fato acaba minando as tentativas de se estabelecer novas

representações², nos processos de ensino aprendizagem, que atendam as demandas de uma sociedade complexa e com alunos de necessidades pedagógicas diversificadas. Nesse sentido, há um paradigma educacional emergente que é fruto de uma ação educativa consoante com o surgimento da TIC.

A Internet revolucionou, por meio de diversos suportes, o fluxo de informações quando passou a fornecer uma comunicação em rede. No entendimento de Lévy (1998), o crescimento do ciberespaço, é movido principalmente por jovens desejosos em experimentar livremente novas formas de se comunicar, que sejam diferentes das mídias tradicionais propostas em épocas mais antigas. Assim, portanto, um novo espaço de comunicação se abre com diferentes possibilidades nos campos cultural, econômico, educativo, dentre outros campos.

Influenciando o ser humano em diferentes campos, a TIC orienta os indivíduos para novas formas de refletir e agir. Aos poucos a TIC se tornou parte integrante do cotidiano, instituindo novas relações, superações e rupturas, a todo instante. Contudo, a tecnologia não afeta somente as relações pessoais, ela é parte integrante, e motor condutor, dos avanços de uma sociedade como um todo. Na percepção de Castells (1999) a tecnologia é a própria sociedade, no viés de não poder ser entendida e apresentada fora do contexto tecnológico. Neste sentido, é a tecnologia (ou a sua falta) decisiva na evolução das sociedades ao longo da história. Desde a invenção do papel, passando pela imprensa até aos celulares, o ser humano evidencia nos seus usos, as necessidades da sociedade como um todo.

A proposta de um novo paradigma educacional deve ter origem em uma aprendizagem que aconteça a partir de situações problematizadoras do cotidiano do aluno. Os sujeitos envolvidos devem se esforçar para se auto-organizar e reequilibrar para lidar com o novo. Almejando um resultado seja positivo, é aconselhado que as ações educativas sejam provocativas o suficiente para produzirem uma assimilação pela novidade. Assim, o professor passa a ter o papel de criar perturbações e provocar desequilíbrios, ao propor situações problemas, desafios a serem vencidos, e que ao final do processo, tenham construído o conhecimento (MORAES, 1997).

Dentro desse contexto, em que a cada dia os estudantes estão sendo afetados pela TIC, não pensar em ações educativas, voltadas para esta realidade, faz com que se construam barreiras no processo ensino-aprendizagem. Uma abertura para utilização da TIC, no campo da educação, aponta determinar ações em direção a aprendizagens mais significativas.

Há uma necessidade de pensar acerca do conhecimento tendo a TIC como ferramentas de acesso ao saber a ser construído. Segundo Soares (2006), há uma transformação democrática na utilização dos ciberespaços no processo educativo à medida que se forma uma rede de conhecimento por meio de uma pesquisa em diferentes informações e linguagens.

Segundo Castells (1999) é a informação que molda todos os processos de existência individual e coletiva do ser humano por fazer parte integral de todas as suas

²As novas representações estão vinculadas as diferentes mídias e variadas linguagem que a interconectividade oferece: do global ao local. Essa representação influencia nosso cotidiano através da diversidade de informações.

atividades. Assim, nada mais natural do que se utilizar como ferramenta educativa essas novas tecnologias que tem habilitado um intenso fluxo de informações, transformando a sociedade da informação em virtude de, de acordo com Coll e Monero (2010), se a educação escolar serve para dar sentido ao mundo que rodeia o aluno, deve-se então, ensiná-lo a interagir com esse mundo e resolver os problemas advindos desta interação. E nesse contexto a TIC é onipresente.

Para a utilização da TIC na educação é preciso que o professor se lance em incertezas e experimentações. Incertezas devido ao fato da necessidade de domínio de um novo campo de estudos sobre o processo de ensino-aprendizagem. A busca por respostas e pelo novo precisa vir desconstruindo a prática educativa moldada - e muitas vezes estagnada - em um momento anterior ao surgimento destas tecnologias. A experimentação advém do fato da TIC não ser plenamente explorada, teoricamente e empiricamente, dentro dos processos educativos. Neste contexto é pertinente refletir sobre a implementação e contextualização da TIC no âmbito educativo de modo que de acordo com Lavinias e Veiga (2013) a simples inserção das tecnologias não garantirá o sucesso na aprendizagem dos estudantes.

Dentro dos ciberespaços é que surgem diferentes possibilidades para aquisição de competências por meio de um conhecimento que se estabelece em rede. Um aluno pode aprender tanto sobre Revolução Industrial dentro de um jogo sobre assassinatos na Inglaterra vitoriana quanto dentro da sala de aula com seu professor de História ou Geografia. Um novo professor deve surgir entendendo que o aprendizado a cada vez pode e deve ser estabelecido em outros espaços fora da escola. Entender essa realidade que se estabelece em nossos tempos nos faz perceber e concordar com Lévy (1998) quando diz que dentro do ciberespaço as tecnologias intelectuais são capazes de amplificar, exteriorizar e modificar as funções cognitivas humanas relativas à memória, imaginação, percepção e raciocínio.

3. O ensino de Geografia e o uso de tecnologias: reflexões e práticas

A Geografia possui um papel importante no mundo contemporâneo por suas contribuições para o conhecimento sobre o espaço e suas formas de transformação e ocupação. Segundo Soares (2006, p.29):

[...] A compreensão do espaço, da escala, da interdependência, das relações entre o ambiente e o seu desenvolvimento sustentável, das relações entre o espaço físico e humano e do entendimento da diversidade cultural contribuirão para um incremento da literatura geográfica que conduzirá a uma sociedade mais capaz de equacionar e resolver dúvidas que provavelmente não teriam solução em espaços temporais mais distantes [...] (SOARES, 2006, p.29)

Nesta perspectiva, o professor de Geografia deve buscar aptidões de uma práxis que possa contribuir para a aprendizagem nos tempos da informação e comunicação, em outras palavras, os tempos digitais. Nessa perspectiva Lévy (1999) sinaliza que o homem vem se tornando cada vez mais um viajante virtual, navegando no ciberespaço e com isso está crescente o desenvolvimento da inteligência coletiva, com a construção de

universos virtuais, de ciberespaços em que se buscam formas inéditas de comunicação, de solidariedade e de produção de subjetividades.

Para o ensino de Geografia, a concepção de educação tradicional que se fundamenta na ideia de padrão e de homogêneo não se insere mais nesse espaço-tempo que estamos acompanhando hoje, mais precisamente no século XXI. Segundo Moran (2007) a educação que antes acontecia em espaços/ tempos determinados como na escola, na sala de aula, com calendário escolar e estrutura curricular rígida, atualmente tem se expandido para diferentes espaços e tempos não formais, especialmente para o espaço virtual, superando as barreiras de tempo e lugar:

[...] A sala de aula perde o caráter de espaço permanente de ensino para o de ambiente onde se iniciam e se concluem os processos de aprendizagem. Permanecemos menos tempo nela, mas a intensidade, a qualidade e a importância desse período serão incrementadas. Estaremos menos tempo juntos fisicamente, mas serão momentos intensos e também importantes de organização de atividades de aprendizagem [...] (MORAN, 2007, p. 95).

No entendimento de Sene (2010) defende que Geografia é uma disciplina que estabelece inúmeras relações com variadas áreas do conhecimento disciplinar, como a Geologia, a Meteorologia, a Sociologia, a Economia, a Antropologia, a História, dentre outras disciplinas. Desta forma, quando se estuda Geografia há a necessidade de recorrer a fontes muito diversificadas, tais como mapas, estatísticas, notícias, entre outras fontes. Dado o caráter dinâmico desta informação, há a necessidade de uma atualização e renovação da informação. Nesse sentido a TIC merece destaque em virtude de responderem em tempo útil e de forma mais eficiente às demandas exigidas pela disciplina Geografia e as outras disciplinas afins com esta.

4 Ambientes Virtuais de Aprendizagem e a modalidade da EaD

Assim, pensando nesses pressupostos foi escolhida a plataforma AVA da empresa Google chamada de Sala de Aula (ou Classroom), para experimentações envolvendo o ensino híbrido. Essa ferramenta se configura como uma plataforma muito similar ao Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, um software livre, para auxílio à aprendizagem), porém, com um design seguindo os padrões da empresa, o que possibilita empatia e usabilidade positivas em sua utilização. Além disso, possibilita que o professor desenvolva tarefas no AVA (Google Sala de Aula) e utilize outras ferramentas (aplicativos) que compõem o Google Apps for Education. Na percepção de Santos (2003) a aprendizagem mediada por AVA habilita a criação e socialização, por meio de ferramentas digitais, em uma diversidade de formas de conhecimentos representadas por meio da multimídia e hipertextualidade, por exemplos. Diante desta possibilidade os estudantes ou pessoas que possuem acesso ao AVA também podem aprender e interagir não apenas com os conteúdos, mas também podem se conectar com outras pessoas. Estes acontecimentos permitem, portanto, a “[...] hibridização e a permutabilidade entre os sujeitos (emissores e receptores) da comunicação [...]” (SANTOS, 2003, p.4) por meio da EaD.

Na perspectiva da EaD, por a utilização de ferramentas tecnológicas para o ensino se constituir em grande parte na modalidade em ambiente virtual, associa-se à ideia de que a EaD nasceu concomitantemente ao ambiente virtual. Entretanto de acordo

com relatos pode-se compreender que a EaD nasceu com o objetivo de divulgar o conhecimento durante as escrituras e a literatura clássicas (SARAIVA, 1996). A partir daí esta modalidade de ensino tem aberto perspectivas no âmbito da formação de pessoas, oferecimento e atualização de cursos e faculdades, dentre outras possibilidades, surgindo, portanto, novos vieses e olhares de desenvolvimentos na utilização desta modalidade (MATTOS, 2009).

Ao entrar no Google Classroom o aluno começa a criar uma identidade de estudante *online* dentro do sistema Google, pois para seu acesso é necessário uma conta Google com e-mail personalizado com o nome da escola. Esta conta também permite acesso às outras aplicações Google como Youtube, Blogs, Agenda, Tradutor, Notícias, Mapas, dentre outras aplicações. Abaixo é apresentada uma figura do ambiente Google Classroom (Figura 1):

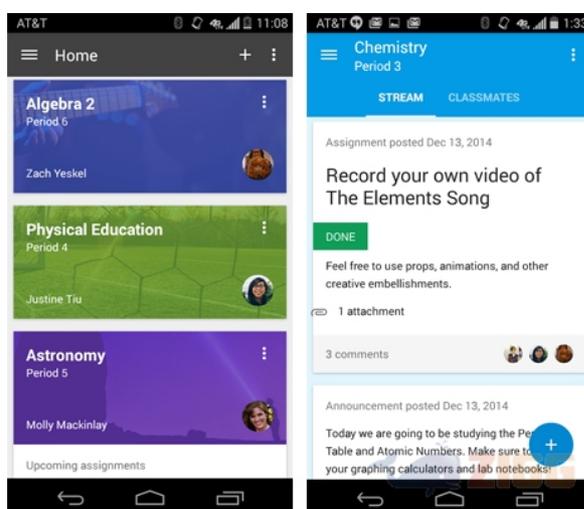


Figura 1. Ambiente do Google Classroom

No caso específico da atividade proposta, o Google Classroom atende às necessidades como um AVA, pois permite a comunicação entre professores e alunos, postagens em fóruns criados pelo professor, envio de atividades por diversos documentos (texto, planilha, apresentação e desenho), envio de links, imagens e/ou vídeos. As atividades além de poderem ser feitas pelo computador conectado à Internet tem a possibilidade de utilização a partir de um aplicativo para celular, tornando a mobilidade plenamente executável.

3. Procedimentos Metodológicos

Os procedimentos metodológicos são de natureza qualitativa que conduz para a apresentação de uma proposta pedagógica para a disciplina de Geografia baseada no AVA. A tecnologia é utilizada como ferramenta para obter informações que se constituem caminhos onde se estabelecem a construção e o desenvolvimento do conhecimento. Essa mudança de paradigma se refere a uma organização pedagógica em AVA que busca por novas metodologias que sejam eficazes nesse ambiente. Baseado

em um modelo pedagógico em EAD de Behar (2009) foi estabelecido neste trabalho uma proposta pedagógica de ensino híbrido com a utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem Google Classroom contendo os seguintes aspectos: aspectos organizacionais; conteúdo; aspectos metodológicos; e aspectos tecnológicos que se fizeram presentes.

3.1. Aspectos organizacionais

Este é o momento em que precisa existir um planejamento para dar suporte aos objetivos pretendidos onde se pensou no AVA, cujos sistemas *blended learning* habilitam momentos presenciais e a distância e a formação de uma rede de construção do conhecimento. Tendo um bimestre para o desenvolvimento destas atividades, será preciso executá-las de maneira que haja interligação entre o conteúdo *online* e o da sala de aula. Estabelecendo a Internet como motriz do ensino a distância, será preciso definir suportes e ferramentas *online* que serão utilizadas. Há uma necessidade de utilização de uma plataforma no AVA que ofereça recursos de multimídia e mobilidade, de forma a não depender do laboratório da escola. Um recorte temático será necessário tendo em vista a produção de alimentos, onde será considerada como geradora das atividades a distância.

3.2. Conteúdo

O professor poderá selecionar o conteúdo em sites com linguagem de fácil compreensão como revistas voltadas para a faixa etária do educando - Revista Galileu e Superinteressante – e blogs específicos sobre alimentação, *links* com vídeos de receitas, *trailers* de filmes correlatos, infográficos sobre as relações de trabalho existentes no campo e grupos nas redes sociais que tratam da proposta. A intenção será provocar uma imersão dentro da temática de forma ampla e variada, que podem oferecer caminhos para a pesquisa por parte dos alunos e preparar um vasto repertório para ser utilizado à medida que as atividades forem desenvolvidas.

3.3. Aspectos metodológicos

As atividades pensadas devem surgir a partir de uma problematização, que pode ser a busca de resposta para a seguinte questão: “Qual caminho é percorrido para que seu prato de comida favorito chegue à mesa de sua casa?”

Inicialmente será pedido para que cada aluno diga qual é seu prato de comida favorito. A partir das respostas dadas será preciso pedir para que cada aluno busque as melhores receitas – que melhor representem – seus pratos favoritos. Tendo as receitas em mãos e apresentadas em sala de aula, junto com uma justificativa da escolha, cada grupo deve escolher apenas uma e criar um arquivo de mídia (fotos sequenciais ou

vídeo) em que eles ou um responsável reproduza a receita em suas próprias casas. O arquivo de mídia deverá ser postado na plataforma AVA.

Deverá ser requerido que haja uma interação entre os grupos e suas receitas no AVA. Fóruns poderão ser criados e respondidos, tendo uma semana de prazo, sempre a partir dos conteúdos abordados em aula. Com base nos ingredientes das receitas, o grupo deverá pesquisar e postar, nos fóruns *online*, origem de cada ingrediente, tipo de propriedade necessária para sua produção, tipo de cultivo / criação, tipo de trabalho, processos industriais, tipos de transporte que fazem os ingredientes chegarem ao supermercado e as discussões sobre os setores econômicos envolvidos no processo de produção. Assim, a partir das respostas, espera-se que surjam novos temas para serem debatidos tanto em sala de aula quando no ambiente virtual. Nesse momento a sala de aula e o AVA se encontram e entrelaçam uma ação conjunta em que o diálogo move a produção do conhecimento.

Como atividade final deverá ser solicitado para o grupo sistematizar as informações coletadas durante os fóruns utilizando alguma ferramenta disponibilizada pelo Google.

3.4. Aspectos tecnológicos

No entendimento de Coll e Monero (2010), toda ferramenta relevante para educação, ao ser escolhida pelo professor, deve vislumbrar em seu horizonte a adaptabilidade, mobilidade e cooperação ao ser utilizada pelos alunos.

Pensando nesses pressupostos foi escolhida a plataforma de AVA da empresa Google Classroom para experimentações envolvendo o ensino híbrido. Essa ferramenta se configura como uma plataforma muito similar ao Moodle, porém, com um design seguindo os padrões da empresa. A interface do Google Sala de Aula é agradável e de navegação intuitiva, fazendo com que seu uso se torne natural para o aluno já habituado com o design da empresa. Outro fator a se destacar é a responsividade em diversos suportes tecnológicos, já que é possível o *download* de aplicativos para uso em smartphones, recurso para mensagens instantâneas Hangouts, colaboração coletiva com documentos e criação de redes sociais³

Ao entrar no Google Sala de Aula o aluno começa a criar uma identidade de estudante *online* dentro do sistema Google, pois para seu acesso é necessário uma conta Google com e-mail personalizado com o nome da escola. Esta conta também permite acesso a outras aplicações Google como Youtube, Blog, Agenda, Tradutor, Notícias, Mapas, entre outras aplicações.

No caso específico da atividade proposta, espera-se que o Google Classroom atenda às necessidades como um AVA que permite a comunicação entre professores e alunos, postagens em fóruns criados pelo professor, envio de atividades por diferentes documentos (texto, planilha, apresentação e desenho), envio de *links*, imagens e / ou

³ Disponível em <portal.ifrn.edu.br/ifrn/tec-da-informacao/lateral/serviços/google-classroom-google-sala-de-aula> Acesso em: 19.Out.2017

vídeos. As atividades além de poderem ser operacionalizadas pelo computador conectado à Internet têm a possibilidade de utilização a partir de um aplicativo para celular, tornando a mobilidade plenamente executável.

4. Considerações

Em um momento inicial, pelo estranhamento com o novo, dificuldades poderão ser sentidas tanto por professores quanto por alunos. Porém, superada essa etapa, com persistência, espera-se que a adaptação possa ser fluida e natural a um sistema que já remete ao cotidiano tanto de educandos quanto educadores. Faz-se indicado que cada turma possua seu ambiente dentro do Google Classroom e os professores cumpram a abertura dos fóruns de discussão após a aula da disciplina de Geografia na escola.

Espera-se, nesse sentido, que o ensino não apresente o viés de centralização na figura do professor embebido de conhecimento, antes, por um professor provocador de “perturbações”, em que o conhecimento é construído pelo próprio aluno ao tentar solucionar as situações problemas. Quando o professor compartilha do entendimento de se tornar mediador na solução dessas situações-problema, inicia-se o processo de desenvolvimento de ênfase no estudante, onde as aulas podem se desdobrar em temas gerados pelos próprios alunos tanto em sala de aula quanto no AVA.

A TIC permite o acesso a um vasto conhecimento que se encontra em rede e possibilita diferentes possibilidades. Em um dado momento, temas como “transgênicos” podem surgir de forma contraditória, pelo grande número de fontes encontradas e as divergências quanto a seu uso. Este fenômeno pode provocar um debate e interesse, por parte dos alunos, em que o professor precisa mediar (tanto a discussão no fórum quando nas aulas na escola) esclarecimentos, orientações e construção de saberes.

Nesse sentido, considera-se, com base na conciliação entre teoria e prática, que a TIC se configura em um caminho de possibilidades na formação de estudantes reflexivos, críticos, com as habilidades e competências necessárias para construir seus próprios saberes. Aponta-se para a utilização destas tecnologias no enriquecimento dos debates e na troca / disseminação de informações, que ultrapassa o espaço físico da sala de aula, e culminam na construção diversificada do conhecimento.

Referências

BEHAR, Patricia, Alejandra e colaboradores. **Modelos Pedagógicos em Educação a Distância**. Porto Alegre: ARTMED EDITORA, S.A. 2009.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COLL, César; MONEREO, Carles. **Psicologia da Educação Virtual: aprender e ensinar com as Tecnologias da Informação e da Comunicação**. Porto Alegre: Armed, 2010.

COSCARELLI, Carla. **Tecnologias para aprender**. -1. Ed.-São Paulo: Parábola Editorial, 2016. 192p.

LAVINAS, Lena.; VEIGA, Alinne. Desafios do modelo brasileiro de inclusão digital pela escola. **Cadernos de Pesquisa**, vol. 43, n. 149, São Paulo, maio 2013. p.542-569.

LÉVY, Pierre. **Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MATTOS, Sérgio. **História da televisão brasileira**. Petrópolis: Vozes, 2009.

MORAES, Maria Cândida. **O Paradigma Educacional Emergente**. Campinas: Editora Papyrus. 7ª Edição; p. 123; p. 122. 1997.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

Portal Instituto Federal do Rio Grande do Norte. Disponível em:
<portal.ifrn.edu.br/ifrn/tec-da-informacao/lateral/serviços/google-classroom-google-sala-de-aula> Acesso em: 19.Out.2017

SANCHO, María; HERNÁNDEZ, Fernando. **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre: Arned, 2006.

SANTOS, Edméa. Ambientes virtuais de aprendizagem: por autorias livres, plurais e gratuitas. *Revista FAEBA*, v.12, n. 18. 2003 (no prelo). Disponível em:
<www.comunidadesvirtuais.pro.br/hipertexto/home/ava.pdf>. Acesso em: 15.Ago.2017.

SARAIVA. Terezinha. Educação a Distância no Brasil: lições da história. Em Aberto, Brasília, ano 16, n.70, abr./jun. 1996. **Sentidos da permanência na educação: o anúncio de uma construção coletiva**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2016,.cap.4, p.83-98.

SCHIEHL, Edson.; GASPARINI, Isabela. Contribuições do Google Sala de Aula para o Ensino Híbrido. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, v.14, n.2, dezembro, 2016. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/viewFile/70684/40120>>. Acesso em: 15.Ago.2017

SENE, José. A educação e o ensino de Geografia: na era da informação ou do conhecimento? *Revista Olhar de Professor*, v.13, n.1, 2010. Disponível em:<<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/3189>> Acesso em: 15.Ago.2017.

SOARES, Suely. **Educação e Comunicação**. São Paulo: Cortez, 2006.

ZACHARIAS, Valéria. Letramento Digital: desafios e possibilidades para o ensino. In: **Tecnologias para aprender**. Cap.1, p. 17-29. Carla Viana Coscarelli (Org.). -1. Ed.- São Paulo: Parábola Editorial, 2016. 192p.