

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Maria Leidemar Faria Baldez

**A IMPORTÂNCIA DO GOOGLE CLASSROOM NA DISCIPLINA DE
LÍNGUA PORTUGUESA NA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO JOÃO
PEDRO NUNES**

Sant'Ana do Livramento, RS
2017

Maria Leidemar Faria Baldez

**A IMPORTÂNCIA DO GOOGLE CLASSROOM NA DISCIPLINA DE LÍNGUA
PORTUGUESA NA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO JOÃO PEDRO NUNES**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação**.

Orientador: André Zanki Cordenonsi

Sant'Ana do Livramento, RS
2017

Maria Leidemar Faria Baldez

A IMPORTÂNCIA DO GOOGLE CLASSROOM NA DISCIPLINA DE LINGUA PORTUGUESA NA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO JOÃO PEDRO NUNES

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação**.

Aprovado em 20 de outubro de 2017

Andre Zanki Cordenonsi, Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Gilse Antoninha Morgental Falkembach, Dra. (UFSM)

Alencar Machado, Dr. (UFSM)

Sant'Ana do Livramento, RS
2017

A IMPORTÂNCIA DO GOOGLE CLASSROOM NA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA NA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO JOÃO PEDRO NUNES ¹

THE IMPORTANCE OF GOOGLE CLASSROOM IN LANGUAGE DISCIPLINE PORTUGUESE IN MIDDLE SCHOOL JOÃO PEDRO NUNES

Maria Leidemar Faria Baldez ²
André Zanki Cordenonsi ³

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo norteador Analisar a importância do Google Classroom para auxiliar na disciplina de Língua Portuguesa no ensino médio da Escola de Ensino Médio João Pedro Nunes, na cidade de São Gabriel / RS. Foram analisados os prós e contras da implantação do uso desta tecnologia digital para o desenvolvimento de atividades relacionadas à disciplina, assim como a aceitação dos alunos em relação a esta nova forma de adquirir conhecimento sobre a Língua Portuguesa, tendo seu estudo maximizado e direcionado através da ferramenta. Ao final deste trabalho também serão conhecidas as funcionalidades Da ferramenta Google Classroom, integrante da plataforma G Suite for Education, que está sendo inserido no contexto escolar dos alunos. O estudo foi realizado, primeiramente, através de pesquisa exploratória visando proporcionar maior familiaridade com as características da ferramenta Google Classroom, visto que esta ferramenta ainda é pouco conhecido, pouco explorado pelos professores nas escolas públicas da cidade. Após o conhecimento do funcionamento e possíveis potencialidades da ferramenta educacional Google Classroom, foi criada uma sala de aula virtual para a disciplina de Língua Portuguesa. O público alvo foi uma turma de 2º ano (ensino médio – turno tarde) da Escola de Ensino Médio João Pedro Nunes, composta por 26 alunos entre 15 e 18 anos. Neste momento foi utilizada a pesquisa descritiva, pois foi relatada a experiência com a implantação do aplicativo: a aceitação ou não por parte dos alunos, possíveis dificuldades em acessar a Internet, interação aluno/aluno ou professor/aluno, etc. Os resultados mostram que o maior desafio do professor é envolver os alunos nas atividades e que não basta apenas implantar as tecnologias disponíveis, é preciso realizar projetos pedagógicos consistentes, com uma metodologia objetiva e eficaz.

DESCRITORES: Ensino médio; Plataforma digital; Google Classroom.

ABSTRACT

The present paper aims to analyze the importance of introducing a computational tool - Google Classroom - on the teaching process of Portuguese Language in João Pedro Nunes High School, at São Gabriel / RS. The pros and cons of this technology's implementation in the development of activities related to the course have been analyzed, as well as the students' acceptance in this new way of acquiring knowledge about the Portuguese Language. By the end of this paper the features of the Google Classroom, which is a part of the G Suite for Education platform. The study was carried out, first, through an exploratory research aimed at providing greater familiarity with the features of the Google Classroom application, since this application is still little known, and not much explored by the teachers in public schools of the city. After getting to know the possible potentialities of the Google Classroom educational tool, a virtual classroom for the Portuguese Language course was created. The target audience was a 2nd grade class at the João Pedro Nunes High School, with 26 students between the ages of 15 and 18. At the moment the descriptive research was used, since the experience with the implementation of the application was reported: the acceptance or not by the students, possible difficulties in accessing the Internet, student / student interaction or teacher / student, etc. The results have shown that the greatest challenge of the teacher is to involve the students in the activities and that it is not enough to only implement the available technologies, it is necessary to carry out consistent pedagogical projects, with an objective and effective methodology.

KEYWORDS: High school; Digital platform; Google Classroom.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Doutor, Universidade Federal de Santa Maria.

1 INTRODUÇÃO

É de conhecimento de todos que enfrentar as desigualdades e dificuldades na educação, setor primordial para o desenvolvimento social e o progresso de um país, exige a articulação de uma série de políticas públicas. Sabe-se também que o ensino nas escolas do Brasil precisa de uma atenção especial para poder alcançar a tão almejada eficiência e qualidade e é nas pequenas ações realizadas nas escolas que podemos melhorar significativamente o desempenho e as condições de aprendizagem dos alunos.

Uma atitude inteligente da escola, para romper com o modelo tradicional e chamar a atenção do aluno, é aceitar e assumir que a tecnologia digital faz parte do cotidiano escolar, que está presente dentro da sala de aula e que cabe ao professor buscar novas metodologias de ensino, introduzindo esses recursos em sua prática pedagógica. Segundo Moraes (1993), atualmente, falar em educação sem falar das novas tecnologias de comunicação é impossível, pois ocupam, cada vez mais, uma posição de destaque nas práticas educativas.

Nesse sentido, o Google Classroom surge como uma ferramenta que pode ser utilizada por qualquer docente para a criação de uma sala de aula virtual. O Classroom é um sistema de gerenciamento de estudos que busca simplificar a criação, distribuição e avaliação de trabalhos, facilitando a comunicação da turma. No Google Classroom, além de ter mais uma forma de contato, o professor consegue acompanhar o progresso dos alunos e permitir que eles atinjam melhores resultados.

Essa mudança na metodologia pode aperfeiçoar o tempo em sala de aula e fora dela, já que a carga horária mínima anual da educação básica exigida por lei, não é suficiente para suprir a demanda educacional.

Este estudo propõe-se a discutir a implantação e utilização do Classroom por uma turma de 3º ano do ensino médio da Escola João Pedro Nunes, escola pública localizada em São Gabriel - RS. A ferramenta computacional, utilizada na disciplina de Língua Portuguesa, pode trazer grande impacto no desenvolvimento do aluno, devido à motivação trazida por essa metodologia, outro grande benefício é a abrangência e diversidade de conteúdos pedagógicos que podem ser direcionados aos alunos através desta ferramenta que se tornou uma forma de estender a sala de aula.

O problema que norteia este artigo é fazer com que Google Classroom atinja todos os alunos da mesma forma, já que alguns não têm acesso à Internet em casa e outros, mesmo que tenham todos os recursos necessários, não estão motivados para as atividades propostas.

O artigo traz, no seu desenvolvimento, uma explanação sobre a importância do uso da tecnologia digital e das mídias digitais no ensino médio; a exploração das potencialidades do Google Classroom, pertencente ao Suite for Education; a metodologia que foi utilizada para o desenvolvimento da pesquisa e os resultados obtidos.

2 A IMPORTÂNCIA DO USO DA TECNOLOGIA E DAS MÍDIAS DIGITAIS NO ENSINO MÉDIO

Vive-se atualmente em uma sociedade conhecida pelos progressos tecnológicos, onde a comunicação e o acesso à informação ocorrem de modo habitual e de uma forma cada vez mais veloz, o próprio conhecimento torna-se acessível a todos, em vários campos do saber. A concepção de tecnologia, definida por Kenski (2007, p. 24,) diz que a tecnologia é “[...] um conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade”.

Porém, mesmo com o avanço tecnológico e as novas mídias digitais observa-se que alguns professores ainda não estão capacitados para essa modernidade social e histórica, especialmente quando diz respeito à educação básica. No cenário escolar percebe-se que vários profissionais que trabalham com a educação básica, particularmente, não têm acesso ou conhecimento para utilizar instrumentos tecnológicos, muitas vezes por desconhecimento ou até medo e incerteza no seu uso.

De acordo com Cardoso (2007, p. 63):

[...] a evolução tecnológica trouxe para educação novas possibilidades de informação e conhecimento, ou seja, novos processos educacionais utilizando a multimídia como estratégia diferenciada na elaboração do conteúdo, combinando e interligando com outras ferramentas didáticas (som, imagem, texto); permitindo novas possibilidades de ensinar pelo professor e aprender pelo aluno.

A escola possui um comprometimento social e pedagógico com a educação do aluno e o professor fica incumbido da responsabilidade de intermediar o saber dos alunos. Para isso, existe a necessidade de que os docentes sejam capazes de dominar essa realidade que chega à vida social e à própria ação educativa escolar, já que o ambiente escolar, que é o principal lugar que permite o acesso aos conhecimentos historicamente acumulados e necessários à formação humana, não pode estar desvinculado do mundo digital.

É necessário assumir que a tecnologia e as mídias digitais fazem parte do cenário moderno e devem ser redefinidas na prática pedagógica escolar, pois além de um instrumento técnico, é uma alternativa didática de trabalho em sala de aula, principalmente nas aulas de Língua Portuguesa. Sabe-se que a utilização desse instrumento didático permite ao processo de ensino e aprendizagem uma aula mais atrativa, participativa e contextualizada com a vida dos alunos. A tecnologia digital como instrumento pedagógico, colabora didaticamente para conseguir maior concentração e interesse por parte dos alunos, desde que vislumbre o currículo como o caminho a ser construído para e pelos estudantes.

Dessa maneira, é importante compreender que o emprego de tecnologias educacionais relaciona-se à qualidade do ensino, sempre usado com um planejamento coerente e conforme as concepções filosóficas e educacionais. As novas tecnologias possibilitam aplicação pedagógica moderna que podem colaborar para obter produtos diferentes, assim como fortifica a justiça social, pela democratização do acesso ao ensino, possibilitando, pelo meio da comunicação tecnológica, que todos adquiram o conhecimento.

A influência da mídia digital nas turmas de Ensino Médio aumenta a todo instante. Atualmente os alunos, em sua grande maioria, possuem celulares com acesso à Internet que estão sempre a mão nos intervalos entre as aulas, no recreio ou até mesmo durante a aula.

Assegura-se que “o trabalho com as mídias tecnológicas insere diversas formas de ensinar e aprender, e valoriza o processo de produção de conhecimentos” (PARANÁ, 2008, p. 66). É indispensável e básica a prática com os professores que trabalham no Ensino Médio com o propósito de, através da formação e diálogo, criar uma nova visão para esse fato educacional que não pode ser esquecido, especialmente no cenário contemporâneo em que se sobressai no campo da comunicação e aprendizagem, os instrumentos tecnológicos.

Essa prática docente também deve ser regida por princípios elucidativos dos prejuízos e malefícios do mau uso da tecnologia, ficando a cargo do professor desenvolver o processo de planejamento e prática em prol da aprendizagem significativa dos alunos. É preciso que o docente conduza o processo de elaboração dos conteúdos científicos, isto é, ele necessita estar convicto da utilização destas mobilidades tecnológicas, a fim de que os alunos possam desfrutar destes instrumentos celulares, *tablets*, com finalidades claras de ensino e aprendizagem, ao inverso os instrumentos são utilizados pelos alunos com objetivos variados, menos a aprendizagem dos conteúdos escolares.

A fim de que consigam bons resultados dessa associação entre as tecnologias de comunicação e informação e a educação é preciso que se tenha um entendimento e uma ação de ajustamento pedagógico destas pelos professores, o que expressa, de acordo com Kenski

(2007, p. 46), “respeitar as especificidades do ensino e da própria tecnologia para poder garantir que seu uso realmente faça diferença”.

Frente a isso, pode-se dizer que a tecnologia digital quando bem empregada pode favorecer a prática pedagógica na escola, com planejamentos dinâmicos do saber e, também, como procedimento de comunicação e elaboração do conhecimento escolar por alunos e professores.

O que define a mudança de aprendizagem com o uso do computador e mídias em geral não é o uso... mas a arquitetura pedagógica projetada com determinada intenção e disponibilidade ao meio disponibilizado (FRANCIOSI e MEDEIROS, 2005, p. 70).

Toda essa organização tecnológica incentiva o aluno a aprender, visto que esse incentivo surge a partir da diversidade de áudio visual, programas interativos, filmes educativos, em suma, tudo colabora para que o professor se sinta estimulado a desenvolver e atuar dinamicamente nas atividades. Para isso, é preciso que os professores estejam em permanente aperfeiçoamento e capacitação para a utilização destas ferramentas tecnológicas como recurso didático, a fim de que possam verdadeiramente atingir o objetivo principal, que é intensificar a aprendizagem do aluno e aprimorar o seu aproveitamento escolar.

Contudo, ressalta-se que estas informações propiciadas pelas capacitações necessitam ser adequadas ao cenário de sala de aula e o professor precisa elaborar meios para usar estas tecnologias partindo do conhecimento recebido pelas capacitações, pois esta não fornecerá uma metodologia formulada e finalizada para ser desenvolvida em sala de aula.

Observa-se que os alunos mais introvertidos, por exemplo, conseguem relacionar-se melhor por meio dos trabalhos em grupo realizados no computador. Frente às máquinas, os alunos se sentem motivados e, assim, até mesmo os mais reservados se sentem incentivados a perguntar para solucionar suas dúvidas. Também aqueles que terminam suas atividades mais rápido auxiliam aqueles que apresentam mais dificuldades.

Nota-se também que o rendimento escolar é favorecido por meio da utilização do computador em razão do fato de sua manipulação ocasionar o desenvolvimento de competências e habilidades que irão ajudar o aluno em seu processo de aprendizagem. Ao ser motivado por meio de atividades no computador o aluno possa a compreender com mais facilidade os conteúdos de Língua Portuguesa, por exemplo.

Educação mediada pelo computador torna-se uma questão tão política maior. Tal como com os próprios *ciborgues*, não é uma equação simples de bom ou mau.

Aprendizagem a distância pode ser muito efetiva, ou pode ser uma piada. Programas de computador podem ensinar algumas coisas importantes, ou podem aborrecer às lágrimas. Recentemente o número de programas de educação à distância mediados por computador explodiu (DEMO, 2007 p. 64).

O computador pode auxiliar, mas também pode gerar muitas adversidades tais como a inexistência de limites e de horários para se usar, os *sites* inapropriados a menores de 18 anos, entre outros. Dessa forma deve-se mediar a utilização dessa mídia tão tecnológica e contemporânea, pois, professores e toda a comunidade escolar devem estar organizados para tratar com esse meio tecnológico e saber empregá-lo de maneira certa.

Nas últimas décadas, percebe-se uma enorme popularização de acesso a Internet, a rede universal de computadores, assim como o aumento dos materiais oportunizados para o acesso do público.

A maior parte dos alunos do Ensino Médio possui acesso à Internet, em sua casa, escola, ou locais com acesso via *wifi*, utilizam principalmente através dos aparelhos celulares. Com as diversas mídias disponíveis e a facilidade de acesso, o aluno faz opção pela que propicia mais “prazer”, tais como jogos virtuais, bate-papo e acesso a redes sociais, não elaborando, dessa forma, um verdadeiro conhecimento.

Assim, é função do professor realizar uma mediação correta para que esse material seja usado de forma a proporcionar a aprendizagem do aluno nas aulas. Segundo Valente (1993, p. 87), “faz-se necessário que os professores adotem o computador em suas práticas pedagógicas, superando barreiras técnicas e pedagógicas em relação ao uso de novas tecnologias como ferramentas de ensino-aprendizagem”.

A Internet conquista esse cenário tecnológico associado ao computador e são importantes, visto que os alunos partindo dos dois consegue desenvolver diversas atividades dentro do cenário escolar, dessa forma a Internet permite que o dia a dia o aluno passe a questionar mais ao buscar saberes por meio da mesma, com ajuda do professor.

Com relação ao panorama da educação atual a Internet e a computação são as primeiras fontes tecnológicas utilizadas pelos professores para o bom desenvolvimento do conhecimento do aluno, o professor que não consegue lidar com essas duas tecnologias está fadado ao fracasso em sua sala de aula (TAJRA, 1998, p. 75).

No momento em que se navegar pela rede, a quantia de informações à disposição e suscetível de uso no ensino da Língua Portuguesa, por exemplo, apresenta ser interminável. Constituem-se de vídeos, animações, história em quadrinhos parte de programas de televisão e documentários, que podem ser vistos *on-line*.

Empregar materiais da Internet em sala de aula pode ajudar a motivar o ensino de Língua Portuguesa, partindo da utilização de diversas linguagens em sala de aula. Dessa maneira poder-se-ia restringir a utilização específica do livro didático, como instrumento auxiliar do processo ensino aprendizagem.

A utilização das tecnologias e das mídias digitais pode transformar o aprendizado da disciplina algo mais prazeroso e, em determinadas situações, até recreativo. E também, o convívio com diversos materiais auxilia o aluno entender a utilização diária dos conteúdos adquiridos em Língua Portuguesa.

A informática é um dos pontos fundamentais da era digital, uma das mídias mais utilizadas no mundo todo, pois ela traz consigo a Internet, onde quase cem por cento dos alunos sabem utilizar e a utilizam para as mais determinadas possibilidades tanto para lazer quanto para pesquisas (TAJRA, 1998, p. 56).

As redes eletrônicas possibilitam que a escola desabroche para o mundo e dele retire a informação. O aluno, guarnecido dessas ferramentas, envolve-se mais com o saber e com a cultura, favorecendo a prática do professor. Através das redes eletrônicas, o professor e o aluno tornam-se editores de suas próprias criações.

Segundo Tafner (2005, p. 219), “As tecnologias colocadas à disposição de aluno e professor integram a percepção, o sentimento, a comunicação e a ação e, desta forma, ampliam as formas de ver, de ouvir e de sentir”.

Os desafios são vários, a resolução dos mesmos é difícil, porém a educação deverá incorporar-se à era da informação e do conhecimento, em que os progressos tecnológicos são diários, surgindo a cada momento novas tecnologias e mídias digitais.

“Na escola os primeiros contatos com os computadores é dominar os *softwares* que se tornaram comuns a quase todas as atividades. São as chamadas ferramentas universais, como Windows, Office e Internet” (CYSNEIROS, 2000, p. 324).

Ao utilizar estes “*softwares*” o professor procura estabelecer uma relação entre seu trabalho como educador e as novas tecnologias. Por meio dos softwares pode-se ensinar, aprender, simular, estimular a curiosidade ou, simplesmente, produzir trabalhos com qualidade.” (TAJRA, 1998, p. 77).

É normal a sociedade participar da trajetória dos progressos tecnológicos especialmente na área da educação. Porém, deve-se lembrar de analisar criticamente e prudentemente os produtos que também são oferecidos indiscriminadamente no mercado.

3 G SUITE FOR EDUCATION

O *G Suite for Education*, anteriormente conhecido por *Google Apps for Education* é a solução oferecida pelo Google às instituições educacionais ao redor do mundo (ROCHELLE, 2016). O *G Suite for Education* é composto pelas aplicações já conhecidas do Google, como *email*, calendário, documentos, entre outros, porém este pacote de aplicações é mais voltado ao âmbito educacional, a fim de facilitar a integração dessas soluções direcionando-as ao uso didático e integral por alunos e professores. Possui duas versões: *móBILE* e *desktop*.

Cabe-se salientar que a plataforma *G Suite for education* é totalmente gratuita para as instituições de ensino e é um dos três pilares em uma iniciativa maior do Google voltada para educação. Os outros dois pilares que compõem a iniciativa *Google for Education* são os programas de *Chromebooks for Education*, onde os *notebooks* do Google são disponibilizados aos alunos e totalmente integrados a suíte de aplicativos oferecida e o *Google Play for Education*, onde são disponibilizados aplicativos voltados para a educação de forma gratuita a alunos e professores (SANTOS, 2017).

Em 2017, o Google já registra o número de 70 milhões de usuários na plataforma *G Suite for Education*. Dentre estes se encontram 7 das 8 melhores universidades dos Estados Unidos (GOOGLE FOR EDUCATION) e outras diversas de ensino fundamental ao ensino médio. Alguns estudos de caso podem ser observados em GOOGLE FOR EDUCATION, dentre estes encontramos casos pertinentes à aplicação da plataforma em instituições de ensino os quais devem ser observados e considerados quando planejando seguir o mesmo perfil de adoção.

Em 2006, a *Gowerton School*, uma escola de ensino fundamental e médio, após uma análise de opções voltadas à tecnologia digital na educação adotou o uso de dois programas do *Google for Education*, o *G Suite* e o *Chromebooks for Education*. Com 1.135 alunos, variando entre 11 e 18 anos, a escola do País de Gales economizou pelo menos £ 30.000 em custos de licenciamento e manutenção dos serviços de tecnologias e elencou diversos outros benefícios no uso da plataforma do Google. O aprendizado colaborativo recebeu destaque dentro os utilizadores da plataforma na *Gowerton School*, ressaltando que agora o currículo inteiro de ensino é ensinado usando a plataforma. Tanto os estudantes como os professores, adotaram todas as possibilidades de uso dos aplicativos disponibilizados na *G Suite*, por exemplo, o trabalho colaborativo em um mesmo documento, através do uso do *Google Docs*, a criação e participação em formulários, utilizando o *Google Forms* e análise dos resultados com o uso do *Google Sheets*. Segundo Darren Long, professor e coordenador de Tecnologia

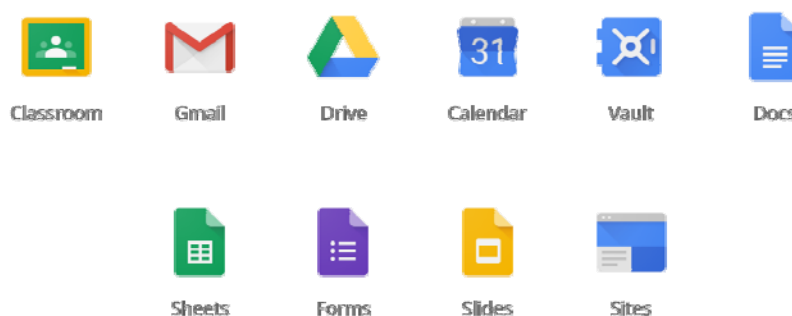
da informação e comunicação (TIC) da escola, os professores começaram rapidamente a apreciar as capacidades para criação de conteúdo colaborativo e acessibilidade que o *G Suite for Education* trouxe.

Com o objetivo de apresentar uma forma mais eficiente de ensinar redação aos seus alunos a *Del Mar Union School District* (DMUSD) seguiu algumas das diretrizes curriculares estaduais, que destacam o uso da tecnologia digital para incentivar o pensamento crítico, a comunicação, a colaboração e a criatividade. Assim a direção do distrito propôs uma mudança na forma de como as aulas eram ministradas, introduzindo o uso de Chromebooks para cada estudante e a adoção da plataforma *G Suite for Education*. A partir das medidas tomadas a qualidade das redações dos estudantes melhorou drasticamente, conforme mencionado por Stephanie Sullins, professora do distrito escolar (GOOGLE FOR EDUCATION, 2014). Uma vez que os estudantes podem trabalhar mais rapidamente e de forma independente em cima dos comentários e sugestões dados pelos professores em tempo real no documento escrito pelo estudante utilizando o Google Docs.

Em um terceiro estudo de caso (GOOGLE FOR EDUCATION, 2015), é destacado o uso da aplicação Google Classroom no Warwickshire College Group, no Reino Unido. Com o objetivo de melhorar o gerenciamento do tempo de professores e prover uma experiência de aprendizado mais colaborativa entre os alunos o uso do *G Suite for Education*, mais especificamente do Google Classroom trouxe melhor interatividade para os alunos de seis diferentes campi, além de criar uma comunidade *online* com todos os professores da instituição para a colaboração e compartilhamento de recursos educativos. A implantação da plataforma tornou os trabalhos em grupos mais transparentes, uma vez sendo capaz de avaliar todas as atividades realizadas por cada aluno em um único documento e transformou os dispositivos móveis de alunos em dispositivos de aprendizado quando acessando o *G Suite for Education*.

O *G Suite for Education* é uma plataforma robusta, composta de diferentes aplicativos capazes de facilitar e amplificar o poder de envolvimento de seus usuários com o conteúdo programado. Os principais aplicativos que compõem a plataforma de ensino, figura 1, podem ser utilizados simultaneamente por toda a escola, possuem suporte 24/7 por email e telefone totalmente gratuitos, não possuem anúncios ou limites de armazenamento como em contas pessoais ou corporativas (pagas) (GOOGLE FOR EDUCATION, 2017).

Figura 1: Principais aplicativos que compõem o *G Suite for Education*.



Fonte: GOOGLE FOR EDUCATION, 2017

Em (SCHIEHL e GASPARINI, 2016) podemos observar a seguinte tabela adaptada de (WITT, 2015), com os principais aplicativos que compõem o G Suite for Education e suas características chaves (tabela 1). Cabe-se salientar que todos estes apresentam características universais como salvamento automático, histórico de edição em todos os arquivos criados e compartilhados, funcionalidades colaborativas para múltiplos acessos em tempo real e capacidade de adicionar comentários.

Tabela 1: Principais aplicativos que compõem o G Suite for Education.

Aplicativo	Características
Google Classroom	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema de gestão de sala de aula para professores; - Gerencia múltiplas classes e níveis; - Posta mensagens anúncios (perguntas, avisos e tarefas) para uma ou mais classes; - Gerencia tarefas e compartilhamento de arquivos (formulários, documentos, vídeos, <i>link</i>, etc.); - Sala de aula tem um código de acesso protegido;
Google Drive	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema de armazenamento baseado em nuvem. - Permite o compartilhamento de arquivos com outra conta do Google ou contas fora do ambiente Google, permite <i>download</i> de arquivos para um disco rígido para ser acessado <i>off-line</i>.
Google Calendar	<ul style="list-style-type: none"> - Conectado a uma Conta do Google acessível através de qualquer navegador <i>web</i> e dispositivo móvel habilitado, organizando eventos e atividades.
Google Docs	<ul style="list-style-type: none"> - Editor de texto, <i>online</i> e colaborativo. - Tem a capacidade de expandir os recursos disponíveis e funcionalidade com uma extensa lista de extensões.
Google Sheets	<ul style="list-style-type: none"> - Funcionalidade básica de uma planilha, tem a capacidade de

	expandir os recursos disponíveis com uma extensa lista de extensões.
Google Forms	<ul style="list-style-type: none"> - Envio do formulário diretamente ligado a uma planilha, para facilitar a captura de dados simples e análise de grandes volumes de dados. - Ferramenta de grande utilidade na formulação de atividades diagnósticas
Google Slides	<ul style="list-style-type: none"> - Funcionalidade básica de um <i>software</i> de apresentação, tem a capacidade de expandir os recursos disponíveis e funcionalidade com uma extensa lista de extensões

Fonte: SCHIEHL e GASPARINI, 2016

A ferramenta Google Classroom é uma exclusividade da plataforma educacional G Suite for Education e traz diversas funcionalidades sendo capaz de associar diversos outros aplicativos da plataforma como Google Drive, Google Calendar e Google Docs em um formato de fórum para interação entre alunos e professores.

3.1 Google Classroom

Partindo do preceito “Menos papel, mais aprendizagem” o Google Classroom é uma solução do G Suite for Education para melhorar a comunicação e o aprendizado em sala de aula onde as tecnologias disponíveis e os serviços do Google são voltados às atividades didáticas e para o contato em tempo real e em qualquer lugar, entre alunos e professores. Criado com professores e alunos, o Google Classroom objetiva melhorar a comunicação da turma, o acompanhamento do progresso dos alunos e permitir que professores e alunos atinjam resultados melhores juntos (Google for Education).

Conforme mencionado por IFTAKHAR (2016), existem diversas maneiras que o uso do Google Classroom pode beneficiar as instituições de ensino:

1. Ser o ponto central para a discussão de assuntos de aula e tarefas designadas aos estudantes.
2. Ajudar os estudantes na melhor organização de seus documentos, uma vez que estes podem ser feitos *online* e sem papel.
3. Auxiliar os professores a identificar estudantes com mais dificuldade no desenvolvimento das tarefas através de mecanismos oferecidos pelo serviço.
4. Facilitar a avaliação de trabalhos através de uma melhor visualização das

tarefas e funcionalidades que associam o estudante ao trabalho realizado e esperam a atribuição de uma nota pelo professor.

Funcionando como uma sala de aula virtual o Google Classroom integra os principais aplicativos, observados na tabela 1, do G Suite for Education em um só lugar. Em relação a um ambiente de sala de aula no mundo real (1) podemos associar os serviços oferecidos (2) como os seguintes exemplos:

- O professor deseja realizar uma pesquisa de opinião entre seus alunos: (1) votação em sala de aula, oralmente questionando os alunos presentes e anotando respostas para criar uma tabela manualmente após; (2) criação de um formulário através do Google Forms associando a turma desejada no Google Classroom, onde as respostas obtidas são direcionadas automaticamente para uma tabela no Google Sheets, capaz de gerar gráficos e análises de maneira fácil.
- O professor deseja que os alunos realizem uma redação em casa: (1) lápis, borracha, papel e dicionário. Correções manuais feitas pelo professor, comentários a parte, acompanhamento do desenvolvimento do trabalho não visível; (2) uso do Google Docs, corretor automático, possível acompanhamento em tempo real e visualização do histórico de edição do documento, comentários e correção em cima do mesmo documento.
- O professor deseja marcar datas importantes como provas, revisões e trabalhos: (1) recados em aula, avisos no quadro porém as anotações são por conta dos alunos; (2) com o Google Classroom é possível adicionar eventos ao Google Calendar e vinculá-los a toda uma sala de aula, bem como programar lembretes.
- O professor deseja distribuir materiais de estudo a turma: (1) cópias em papel, sugestão de livros da biblioteca e exercícios para casa; (2) documentos centralizados na página da sala de aula virtual do Google Classroom e armazenados no Google Drive, facilidade no uso de arquivos pdf e tarefas criadas diretamente no fórum.

A partir de exemplos como estes podemos compreender o uso real do Google Classroom e sua aplicação nas instituições de ensino. Ainda, conforme mencionado em (GARCIA, BAIÃO, CORRÊA e SILVA. 2015), os autores ressaltam o desenvolvimento de competências tecnológicas que o uso da plataforma pode propiciar aos professores, como por

exemplo: (1) o desenvolvimento de aprendizagem autônoma do funcionamento das ferramentas, uma vez que são autoexplicativas e intuitivas. (2) letramento digital em que todas as aplicações fazem parte de um mesmo conjunto lógico de funcionamento (intuitivo, gráfico e autoexplicativo). (3) melhor cooperação e trabalho simultâneo com auxílio de *chats* na grande maioria das aplicações.

4 METODOLOGIA

Percebendo a necessidade de inserir a tecnologia digital no ambiente escolar, de maneira que permita a melhoria do processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa, buscou-se utilizar a ferramenta digital Google Classroom para a criação de uma sala de aula virtual interativa.

Como procedimento metodológico para a realização do estudo foi utilizada, primeiramente, a pesquisa exploratória visando obter maior familiaridade com as funcionalidades da ferramenta Google Classroom, visto que este aplicativo ainda é pouco conhecido, pouco explorado pelos profissionais da educação, principalmente professores da rede pública. Tal pesquisa envolveu levantamento bibliográfico, feito a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos e páginas na Internet.

Após o conhecimento do funcionamento e possíveis potencialidades da ferramenta educacional Google Classroom, partiu-se para uma pesquisa de abordagem qualitativa para análise e coleta de alguns dados, pois “há um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números” (LEAL e SOUZA, 2006).

Garnica (2004) caracteriza pesquisa qualitativa como aquela que tem as seguintes características:

[...] a transitoriedade de seus resultados; (b) a impossibilidade de uma hipótese a priori, cujo objetivo da pesquisa será comprovar ou refutar; (c) a não neutralidade do pesquisador que, no processo interpretativo, vale-se de suas perspectivas e filtros vivenciais prévios dos quais não consegue se desvencilhar; (d) que a constituição de suas compreensões dá-se não como resultado, mas numa trajetória em que essas mesmas compreensões e também os meios de obtê-las podem ser (re)configuradas; e (e) a impossibilidade de estabelecer regulamentações, em procedimentos sistemáticos, prévios, estáticos e generalistas (p. 86).

A pesquisa foi realizada em uma turma de 2º ano (ensino médio – turno tarde) da Escola de Ensino Médio João Pedro Nunes, composta por 26 alunos entre 15 e 18 anos. Esta

turma foi escolhida por ter um público bem heterogêneo e ser “conhecida” na escola como turma problema, pelo baixo rendimento em relação às outras e por ter um considerável número de alunos indisciplinados.

A primeira atividade realizada em relação ao tema foi a aplicação de um questionário diagnóstico para os alunos com o objetivo de conhecer a relação entre os mesmos e o uso das tecnologias digitais. Neste questionário pretendia-se descobrir quais aparatos tecnológicos os alunos têm à disposição, se possuem acesso à Internet em suas residências, quanto tempo ficam conectados à Internet diariamente, etc. Com o resultado em mãos, foi exposta a proposta de trabalho com o Google Classroom e realizado um debate com os alunos para saber suas primeiras impressões. Foram recolhidos os endereços de *e-mail* do Google daqueles que já possuíam e pedido aos demais que criassem uma conta. Assim, a sala de aula foi criada e os alunos receberam um *e-mail* convidando para que a integrassem.

Após a primeira proposta de atividade feita à turma, os alunos foram ouvidos novamente para que pudessem relatar a experiência com a utilização do aplicativo: a ideia era saber o que acharam do direcionamento e maximização do seu estudo através do aplicativo. Também foi levado em consideração: possíveis dificuldades em acessar à Internet, interação aluno/aluno ou professor/aluno, enfim, a aceitação ou não por parte deles.

5 RESULTADOS OBTIDOS

Ao pensar em uma ferramenta *online* como forma de estender a sala de aula, que além da aula presencial o aluno poderia continuar aprendendo a distância, formando uma rede de construção de conhecimento, pensou-se em algo “contínuo” ao invés de atividades isoladas, que utilizem aparatos tecnológicos. Para Coll e Monereo (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. Nesse sentido que o Google Classroom (Google Sala de aula) foi escolhido para experimentação.

A primeira atividade teve como objetivo levantar informações sobre o perfil dos alunos da turma escolhida para a pesquisa. Participaram 26 alunos entre 15 e 18 anos, sendo 16 meninos (61,54%) e 10 meninas (38,46%). Quando indagados sobre os aparelhos que possuem, apenas 1 não possui celular com conexão à Internet, mas 15 (57,69%) não possuem *notebook*, *netbook* ou computador de mesa, apenas celular. 10 alunos (38,46%) relataram que utilizam a Internet apenas na escola, casa de amigos ou lugares com Wi-Fi disponível, como em lanchonetes, por exemplo, porque não tem acesso à Internet em casa. Esse primeiro

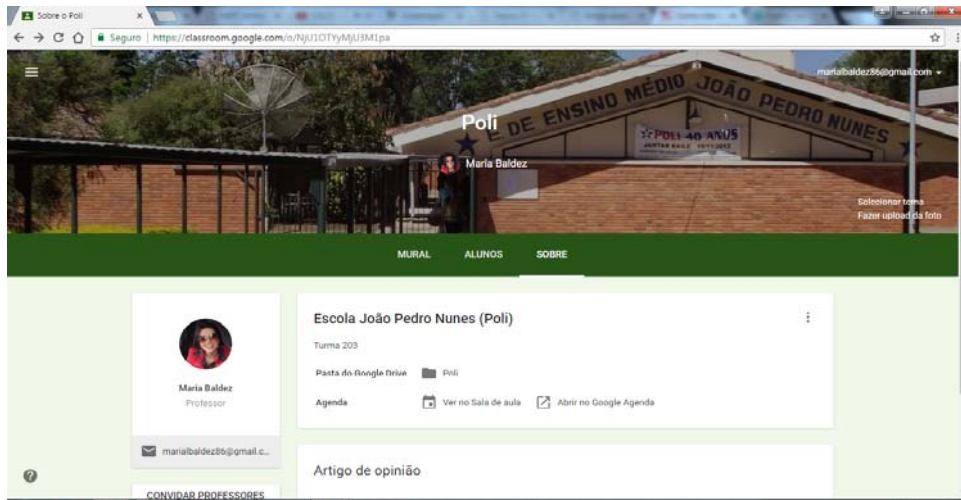
resultado já leva a uma preocupação, considerando que estamos falando da criação de uma sala de aula virtual, onde aparelhos com conexão à Internet dentro e, principalmente, fora da escola são imprescindíveis.

Posteriormente os alunos entenderam a proposta de trabalho como uma forma de estender a sala de aula, aumentando o tempo de estudo. A primeira pergunta foi: “vai valer nota?”. Os principais questionamentos, por parte dos alunos, foram: “além de estudar na aula, vamos estudar em casa?”, “e quem não tem Internet em casa?”, “se eu entrar logo vai acabar minha Internet, e aí?”, “e se eu não fizer fico em recuperação?” ou “Tenho que fazer trabalho em casa toda semana?”.

Esses questionamentos demonstram resistência por parte dos discentes, já que mesmo sendo através do uso da tecnologia digital não queriam estender seu tempo de estudo. As perguntas foram respondidas e os propósitos da atividade foram explicados, os alunos foram incentivados e após duas semanas de solicitações, pedidos para a criação das contas no Gmail, lembretes, apenas 10 alunos faziam parte do ambiente virtual Google Classroom.

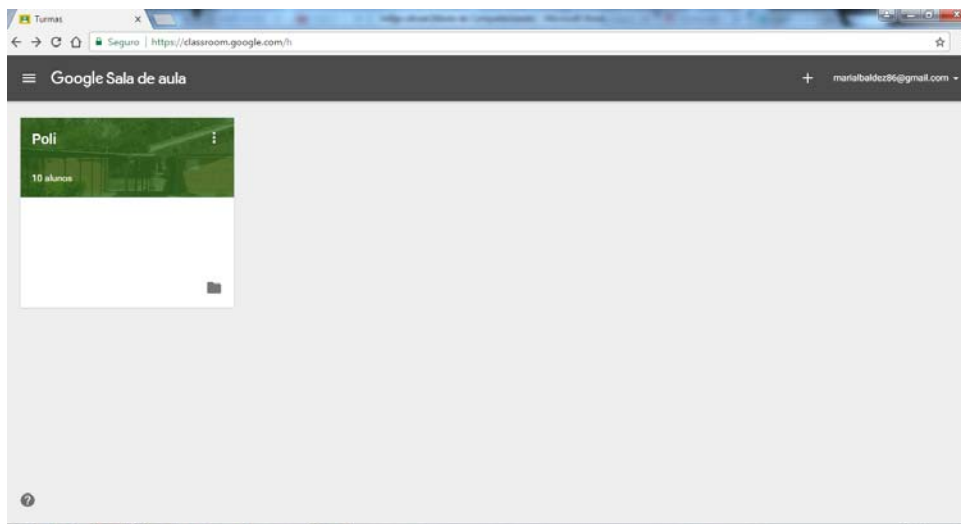
Ao serem questionados novamente sobre o andamento do processo, das possibilidades de participarem do Google Classroom e da experiência de receber conteúdos pela plataforma, disseram: “a gente já tem bastante aplicativo, deixa esse de estudo só pro colégio”, “pra mim, Internet é só pra rede social e pesquisar algum trabalho quando o professor pede”. Mas o principal entrave foi a falta de acesso à Internet.

Figura 2: turma criada



Fonte: O autor.

Figura 3: público alcançado



Fonte: O autor.

Pode-se dizer que os resultados em relação à aceitação da turma foram piores que os esperados, já que eles apontam que nem mesmo diante do “novo” em relação à forma de disseminação do conteúdo, os alunos demonstraram interesse.

As limitações da pesquisa são um ponto forte a considerar, uma vez que foi realizada com apenas uma turma de 26 alunos, que já apresentava problemas de rendimento, embora a proposta pudesse vir como uma forma de diminuir esse resultado negativo. Outro fator que prejudicou muito o resultado foi a falta de acesso à Internet por parte de alguns alunos, trabalhar apenas com uma parcela da turma e deixar os outros sem participar seria uma forma

de exclusão. Apesar de muitos ficarem praticamente todo o dia com o celular na mão, têm alguns que, por questões financeiras não estão totalmente inseridos neste meio digital.

Os resultados do estudo seriam mais conclusivos se fosse realizado por um número maior de alunos e se todos tivessem acesso à Internet, dentro e fora da escola. Com a pesquisa bibliográfica e os exemplos encontrados em outras instituições pode-se evidenciar que é indiscutível a possibilidade de, através da Internet e da divulgação aberta de muitos cursos e materiais, podermos aprender em qualquer lugar, a qualquer hora e com muitas pessoas diferentes. Mas, mesmo com uma pequena amostra para a obtenção dos resultados, fica claro que não podemos excluir ninguém, devemos oferecer condições de desenvolvimento iguais para todos.

E como educadores, precisamos buscar incessantemente agregar valor ao ambiente escolar, ajudando os alunos a aprender de modo eficaz e real. Para que isso aconteça novos recursos, novas tecnologias e novas estratégias de ensino e aprendizagem podem ser utilizadas sim, desde que a escola disponibilize o material necessário.

E, mesmo que todos tenham aparelhos modernos e Internet de boa qualidade, existe resistência quanto ao uso das novas tecnologias por parte de alguns docentes, que não aceitam as transformações no processo educacional e não querem quebrar os paradigmas da educação; há também resistência por parte dos alunos que não se sentem motivados para buscar mais conhecimento através da tecnologia. Eles já utilizam a tecnologia digital para diversão e redes sociais, usar a plataforma Google Classroom, não seria a única motivação para estudar além da sala de aula.

Uma das soluções a ser buscada pelos professores é a realização de projetos pedagógicos consistentes, com uma metodologia objetiva e inteligente que busque o envolvimento dos alunos, o que é um constante desafio para o professor. Apreciar de modo crítico as tecnologias disponíveis e não deixar de tentar novas possibilidades, tudo em busca de um processo de ensino-aprendizagem eficaz.

REFERÊNCIAS

CADORSO, G. **A mídia na sociedade em rede**. Rio de Janeiro: FGV, 2007.

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

CYSNEIROS, P. **A Gestão da informática na Escola Pública**. In: **Anais do simpósio Brasileiro de Informática na educação**. Maceió: UFAL, 2000.

DEMO, P. **O Porvir desafios das linguagens do século XXI**. Curitiba: IBPEX, 2007.

FRANCIOSI, B. R. T.; MEDEIROS, M. F. Ambientes de aprendizagem: uma unidade aberta. In: PELLANDA, Nize Maria Campos; SCHLUNZEN, Elisa Tomoe Moriya; SCHLUNZEN JUNIOR, Klaus (orgs.). **Inclusão digital: tecendo redes afetivas/cognitivas**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

GARCIA, A.O.; BAIÃO, E.R.; CORRÊA, L. R.; SILVA, R.A. **Ferramentas Google: Potencialidades De Formação Continuada Para Docentes Com A Formação De Competências De Domínio Tecnológico**. III Simpósio Internacional de Inovação em Educação, 2015. Disponível em:
<<http://www.lantec.fe.unicamp.br/inova2015/images/trabalhos/artigos/T5.pdf>> Acesso em: 18/05/2017.

GARNICA, A. V. M. História Oral e educação Matemática. In: BORBA, M. C.; ARAÚJO, J. L. (Org.) **Pesquisa Qualitativa em Educação Matemática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

Google for Uducation. **Del Mar Schools uses Google for Education to help meet Common Core State Standards in writing**. 2014. Disponível em
<https://static.googleusercontent.com/media/edu.google.com/pt-BR//pdfs/case-studies/delmarunion_school.pdf> Acesso em 16/05/2017.

_____. **Warwickshire College Group brings international experts to the classroom with Google Apps for Education and Classroo**. 2015. Disponível em
<<https://static.googleusercontent.com/media/edu.google.com/en//pdfs/case-studies/university-of-warwickshire-case-study.pdf>> Acesso em 16/05/2017

_____. **Gowerton School uses Google Apps for Education to transform learning**. 2014. Disponível em <<https://static.googleusercontent.com/media/edu.google.com/pt-BR//pdfs/case-studies/gowerton-school-case-study.pdf>> Acesso em 16/05/2017.

GOOGLE FOR EDUCATION, 2017. Disponível em <<https://edu.google.com/intl/pt-BR/>> Acesso em 15/05/2017.

_____. **Estudos de caso**, 2017. Disponível em <<https://edu.google.com/intl/pt-BR/case-studies/>> Acesso em 15/05/2017.

_____. **Google Sala de aula: Menos papel, mais aprendizagem**. Disponível em <<https://edu.google.com.br/intl/pt-BR/products/productivity-tools/classroom/>> Acesso em 05/05/2017

IFTAKHAR, S. **Google Classroom: what works and how?** Journal of Education and Social Sciences, Vol. 3, 2016. Disponível em
<http://jesoc.com/wp-content/uploads/2016/03/KC3_35.pdf> Acesso em 17/05/2017.

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

LEAL, A. E. M.; SOUZA, C. E. G. **Construindo o conhecimento pela pesquisa: orientação básica para elaboração de trabalhos científicos**. Santa Maria: Sociedade Vicente Palloti, 2006.

MORAES, M. C.. **Informática Educativa no Brasil: Uma História vivida, algumas lições aprendidas**. In: Revista Brasileira de Informática na Educação _Número 1 _ 1993.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais. **TV Multimídia: pesquisando e gravando conteúdos no pen drive**. Curitiba: SEED – PR, 2008.

ROCHELLE, J. **Introducing G Suite for Education**. 2016. Disponível em: <<https://blog.google/topics/education/introducing-g-suite-education/>> Acesso em 15/05/2017

SANTOS, C. **O que é o G Suite for Education e como usá-lo?** 2017. Disponível em <<http://www.santodigital.com.br/o-que-e-o-g-suite-for-education-e-como-usa-lo/>> Acesso em 13/05/2017.

SCHIEHL, E. P.; GASPARINI, I. **Contribuições do Google Sala de Aula para o Ensino Híbrido**. Departamento de Ciência da Computação – PPGECMT1 e PPGCA2 Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). 2016. Disponível em <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/viewFile/70684/40120>> Acesso em 17/05/2017.

TAFNER, J.; BRANCHFR, A.; TAFNER, M. A. **Metodologia científica**. Curitiba: Juruá, 2005.

TAJRA. S. **Informática na Educação professor na atualidade**. São Paulo: Érica. 1998.

VALENTE, J. A. **Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação**. São Paulo: UNICAMP/NIED, 1993.

WITT, D. **Accelerate Learning with Google Apps for Education**. 2015. Disponível em: <<https://danwittwcdsbca.wordpress.com/2015/08/16/accelerate-learning-with-google-apps-for-education/>> Acesso em: 17/05/2017

APÊNDICE A – ELABORAÇÃO DE AULA

Este apêndice apresenta um modelo de aula através do Google Classroom. Neste planejamento o objetivo é solicitar que os alunos produzam um texto dissertativo-argumentativo dentro de um prazo estipulado e enviem pelo próprio ambiente virtual ao professor. Foram enviados dois anexos para auxiliar os alunos na produção do texto: um manual de redação em PDF e um vídeo do YouTube.

