

Google Classroom: Um Relato de Experiência na Formação de Acadêmicos da Licenciatura em Computação

João Paulo Felizardo Lima e Silva¹, Ian Sérgio Marques de Souza¹, Almir de Oliveira Costa Junior¹

Universidade do Estado do Amazonas¹

e-mail: jpfls.lic17@uea.edu.br, isms.lic17@uea.edu.br, adjunior@uea.edu.br

Resumo. Este trabalho tem por finalidade relatar uma experiência de aplicação de uma oficina formativa para apresentar a ferramenta Google Classroom para estudantes do curso de Licenciatura em Computação. Tal atividade foi desenvolvida na perspectiva de integrar e ambientar os recém-ingressados no curso, com a ferramenta que tem sido utilizada como suporte às disciplinas da estrutura curricular. De forma inicial, a oficina também tinha por finalidade discutir com os futuros professores, a importância de se utilizar as tecnologias digitais educacionais gratuitas em práticas educativas. Com a aplicação da oficina relatada neste trabalho, foi possível verificar que os alunos participantes puderam compreender melhor os recursos disponíveis dentro da ferramenta, assim como, identificar os alunos ingressantes que apresentavam maiores dificuldades em lidar com a utilização de ferramentas computacionais.

Palavras Chave: Tecnologias Educacionais, Formação de Professores, Google Education, Google Apps.

Introdução

O avanço das tecnologias nos diversos ramos da sociedade, como na indústria, saúde, segurança e no lazer, tem se acentuado cada vez mais na sociedade atual. Em consequência disso, muitas tecnologias têm sido desenvolvidas e disponibilizadas com a perspectiva de dar suporte a instituições de ensino que desejam utilizar tecnologias digitais em processos educativos.

Uma das tecnologias que vem ganhando destaque a cada dia, é o *Google for Education*. Criada pela empresa Google, ele permite que instituições de ensino possam inovar a experiência de ensinar e aprender, oferecendo aos professores e alunos uma nova forma de estudo dentro e fora da sala de aula.

O Google Sala de Aula é uma das ferramentas disponíveis no pacote. Ela tem por objetivo, facilitar a comunicação entre alunos e professores, por meio da postagem de atividades, links, vídeos, formulários, avisos, etc.

Diante disso, este trabalho apresenta o relato de uma experiência na aplicação de uma oficina formativa, que tinha como objetivo apresentar a ferramenta *Google Classroom* para estudantes iniciantes do curso de Licenciatura em Computação.

Levando em consideração a falta de habilidade com estes tipos de ferramentas, tal experiência se apresenta de suma importância pelo fato de verificar que os novos alunos, ainda não habituados em utilizar de forma frequente este tipo de tecnologia, apresentam muitas dificuldades em se adequar aos procedimentos e dinâmicas educacionais adotados dentro da universidade.

Além disso, sob outro ponto de vista, é importante destacar a necessidade de formar e orientar os futuros profissionais da Licenciatura em Computação, para que possam exercer em suas profissões, práticas docentes que lhes permitam realizar a conexão entre o ensino e as tecnologias digitais.

Ambiente Virtuais de Aprendizagem

Segundo Pereira et. al (2007), os AVAs podem ser considerados mídias utilizadas no ciberespaço

para propagar informação e interação entre os educadores e aprendizes, isto é, atores envolvidos no processo educativo. Entre as ferramentas que se destacam, está o Google Sala de Aula, que pertence ao pacote do *Google for Education*.

Também conhecido como “*Google Classroom*”, trata-se de um ambiente virtual que torna possível a interação e a comunicação entre alunos e professores dentro e fora de sala de aula. No Google Sala de Aula o professor pode criar uma turma virtual e convidar seus alunos de cada disciplina a ingressar na sala, para poder postar avisos, tarefas, trabalhos, lançar notas, e realizar diversas outras funções segundas (Schiehl e Gasparini, 2016).

Planejamento e Aplicação da Oficina

Nesta seção serão apresentadas as fases de execução da oficina, procedimentos metodológicos e instrumentos tecnológicos utilizados.

De modo geral, a oficina foi desenvolvida em um laboratório da Universidade X totalizando 2 horas e 45 minutos, com a participação de 7 acadêmicos do primeiro período do curso de Licenciatura em Computação. A inscrição destes alunos foi realizada via *Google Forms*. Na figura 1, é apresentado as etapas de planejamento e a sequência de aplicação da oficina.



Figura 1. Fluxograma com etapas do planejamento e da aplicação. Fonte: Autores.

Fase 1 - Fundamentos do Google Sala de Aula

Esta fase, teve como foco principal, apresentar o histórico da empresa Google na área educacional e por consequência a criação do Google Classroom. Além disso, foram apresentadas algumas instituições de renome que utilizam esta ferramenta. Para esta aula, foi produzida e utilizada uma apresentação em PowerPoint contendo o material teórico. Esta fase teve a duração de aproximadamente 20 minutos.

Apresentação dos Conceitos do Google Classroom

Nesta fase, foram abordados os principais elementos que compõem a ferramenta do *Google Classroom*, além da demonstração dos aspectos técnicos da plataforma, tais como: i - a interface, ii - recebimento e envio de atividades utilizando anexos e formulários, iii - compartilhamento de informações com a turma e vi - comunicação entre aluno e professor e entre os colegas de classe. Na figura 2b é possível observar os instrutores da oficina ministrando o conteúdo. Esta fase teve a duração de 1 hora.

Aplicação das Atividades Práticas

Por fim, foi proposto aos participantes a realização de algumas atividades dentro da sala virtual

criada especialmente para a oficina. Essas atividades consistiam em utilizar ferramentas integradas ao *classroom*, tais como: i - *Google Forms*, ii - *Google Drive* e iii - Vídeos de plataformas externa e iv - Realização de comentários tanto públicos como particulares. Esta fase teve a duração de 1 hora e 15 minutos. Nas figuras 2a e 2c é possível verificar a realização das atividades. Na figura 2d são apresentados instrutores e alunos da oficina.



Figura 2. Etapas de aplicação da oficina. Fonte: Kevin Rios

Resultados

Ao final da oficina, foi possível observar que os participantes evidenciaram todas as habilidades mínimas requeridas para utilização da ferramenta, tais como: i - Efetuar login na ferramenta, ii - Acessar uma turma com código de acesso, iii - Realizar atividades utilizando anexos, vídeos e preenchimento de formulário, vi - Comentar no mural da turma, e v - Realizar comentários particulares ao professor. A execução da oficina foi desenvolvida dentro do tempo previsto, mesmo com alguns alunos demonstrando ausência de habilidades mínimas para a utilização do computador.

Conclusão

É inegável o esforço que grandes empresas como a Google, tem realizado para disseminar suas ferramentas pelo mundo a fora. Com isso, levando em consideração todo o processo que culminou na realização da oficina, pode-se dizer que o saldo obtido foi bastante benéfico tanto para os palestrantes, assim como para os acadêmicos ingressantes do curso de Licenciatura em Computação, tendo em vista que estes tiveram a oportunidade de aprender uma nova ferramenta que certamente lhes permitiram otimizar suas rotinas acadêmicas e suas futuras práticas docentes.

Referências

- PEREIRA, A. T. C.; SCHMITT, V.; DIAS, M. R. A. C. AVA -Ambientes Virtuais de Aprendizagem em diferentes contextos. **Editora Ciência Moderna, Rio de Janeiro, 2007.**
- SCHIEHL, Edson Pedro; GASPARINI, Isabela. Contribuições do Google Sala de Aula para o Ensino Híbrido. **RENOTE**, v. 14, n. 2, 2016.