



## O uso do Google *Classroom* como ferramenta tecnológica no ensino

### *The use of Google Classroom as a technological tool in teaching*

**Andrezza Farias Viana**

Mestra em Ensino de Ciências e Educação Matemática – UEPB,  
ORCID: 0000-0002-8312-8493, andrezzafviana@hotmail.com

**Bill Clinton Divino dos Reis**

Especialista em Educação Digital – UNEB, ORCID: 0000-0002-9207-4407,  
billclintonreis@gmail.com

**Priscila dos Anjos Costa**

Mestra em Educação – UNEB, ORCID: 0000-0001-7742-8724,  
costaprisquilla@outlook.com.br

**Marlene Cunha Santos**

Especialista em Educação Digital – UNEB, ORCID: 0000-0002-9645-7579,  
mmsccunha28@gmail.com

#### **Resumo**

Este trabalho analisa o uso da plataforma do Google *Classroom* no processo de ensino-aprendizagem, visando discutir sobre um importante aliado auxiliador para professores. Para tanto, toma-se como referencial teórico Araújo (2016), Prandini (2009), Vygotsk (1991), dentre outros. Este trabalho é de metodologia bibliográfica com abordagem socioconstrutivista. No decorrer do presente texto, pode-se observar quanto as TICs têm, ao longo dos anos, ganhado muita visibilidade e usabilidade nos mais diversos processos educativos, principalmente no Ensino Remoto, haja vista que elas possibilitam uma praticidade no que tange o acompanhamento dos resultados imediatos, possibilitando ao estudante interagir, participar, contribuir, além agilizar intervenções necessárias no desenvolvimento dos trabalhos pedagógicos por parte dos professores.

Palavras-chaves: Socioconstrutivismo; TICs; Ensino Remoto.

#### **Abstract**

This paper analyzes the use of the Google Classroom platform in the teaching-learning process, aiming to discuss an important helping ally for teachers. For this, it is taken as theoretical reference Araújo (2016), Prandini (2009), Vygotsk (1991), among others. Throughout this text, it can be observed how much the ICTs have, over the years, gained much visibility and usability in the most diverse educational processes, especially in Remote Education, since they enable a



practicality regarding the follow-up of immediate results, enabling the student to interact, participate, contribute, in addition to speeding up necessary interventions in the development of pedagogical work on the part of teachers.

Keywords: Socioconstructivism; ICTs; Remote Learning.

## 1 Introdução

As tecnologias no processo de Ensino e de Aprendizagem estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano. Na educação, elas se apresentam como um recurso didático facilitador para a transmissão dos conhecimentos em sala de aula. Em agosto de 2014, a empresa Google desenvolveu uma ferramenta para a área educacional denominada *Google Classroom*, cujo acesso é gratuito, por meio de uma conta Gmail. Nessa perspectiva, o presente trabalho tem como abordagem temática o uso do *Google Classroom* como recurso utilizado nas aulas remotas em que o professor pode valer-se de todas as ferramentas disponíveis no *Google Workspace* para desenvolver atividades, avaliações e videoconferências.

Este trabalho de revisão bibliográfica tem como objetivo geral analisar o *Google Classroom* como sistema de gerenciamento de conteúdo, por se tratar de uma plataforma com diversos recursos próprios para a interação entre os envolvidos no processo de Ensino e de Educação. Além disso, o uso desse sistema no ensino remoto pode facilitar a construção de conhecimentos por meio de atividades interativas e do feedback dado pelo professor aos alunos.

Dessa forma, os objetivos específicos propostos para este trabalho são: analisar o *Google Classroom* como sistema de gerenciamento de conteúdo, por meio das ferramentas disponíveis em seu sistema, numa abordagem socioconstrutivista; e descrever os recursos de criação e interação no processo de ensino e de aprendizagem na plataforma.

No que se refere à educação digital, esta pesquisa se justifica pela importância das tecnologias digitais como ferramentas importantes para a educação, porque elas abrem uma nova janela no processo de aprendizagem, permitindo que diferentes métodos educacionais sejam aplicados de forma satisfatória no processo de ensino-aprendizagem.



Para isso, formularam-se algumas questões norteadoras para o desenvolvimento da pesquisa, provenientes dos objetivos propostos neste trabalho: Como o Google *Classroom* pode favorecer a aprendizagem numa abordagem socioconstrutivista? Quais recursos do Google *Classroom* facilitam a construção do conhecimento em um ambiente remoto de aprendizagem?

## **2 Google *Classroom* e sua utilidade como uma ferramenta tecnológica para educação**

O Google *Classroom* facilita a comunicação entre professores e estudantes, promovendo o interesse na participação dos conteúdos e na criação de uma extensão da sala de aula em um ambiente virtual. Esse sistema de gerenciamento de conteúdo possui um conjunto de ferramentas gratuitas de comunicação, de armazenamento e de gestão, capazes de impactar positivamente a produtividade dos alunos, como definem os autores:

“O Google Sala de Aula é uma sala virtual, onde o professor organiza as turmas e direciona os trabalhos, usando ou não as demais ferramentas do Google *Apps*”. O professor acompanha o estudante no desenvolvimento das atividades e, se necessário, atribui comentários e notas nas produções realizadas. A cada nova atividade inserida, os estudantes recebem uma mensagem no e-mail, independente se o estudante compareceu nas aulas presenciais e há a possibilidade do estudante participar ativamente das atividades complementares ou de pesquisa. Além disso, o professor pode convidar os responsáveis dos estudantes, cadastrando seus *e-mails*, para acompanhar o desenvolvimento de seus filhos nas atividades, agendas e avisos pertinentes - um vínculo que aproxima família e escola. (SCHIEHL; GASPARINI, 2016, p. 6).

Para o compartilhamento de arquivos, vídeos e imagens, o Google *Classroom* é integrado ao Google *Drive*, fazendo parte da suíte de aplicativos do Google *Apps for Education* e aplicativos de produtividade como o Google *Docs* e *Slide*. O acesso ao serviço do Google *Classroom* é preciso possuir uma conta de *e-mail* institucional de escola pública ou privada cadastrada no banco de dados do Google *for Education*.

Após o usuário entrar com sua conta, a plataforma já se encontra *online* e hospedada facilitando a entrada (*login*) e a integração de diversas ferramentas *online* disponibilizadas pelo Google como: Gmail, Google *Drive*, *Hangouts*, Google *Docs* e Google *Forms*. Além do aproveitamento em computadores a plataforma ainda conta com a possibilidade de ser utilizada em smartphones e tablets, através de um aplicativo próprio



disponível na Google *Play* e Apple *Store*, possuindo portabilidade entre dispositivos e em relação às outras plataformas.

Nesse sentido, Kenski (2003) afirma que

Não há dúvida que as novas tecnologias de comunicação e informação trouxeram mudanças consideráveis e positivas para a educação. Vídeos, programas educativos na televisão e no computador, sites educacionais, *softwares* diferenciados transformam a realidade da aula tradicional, dinamizam o espaço de ensino e aprendizagem, onde, anteriormente predominava a lousa, o giz, o livro e a voz do professor. (Kensky, 2003. P. 46)

Atualmente, pode-se afirmar que as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) estão cada vez mais presentes em nosso dia a dia. E na educação surge como um recurso valioso para auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem. No entanto, Prandini (2009) adverte que a tecnologia, que permite o acesso massivo à informação, por si só não melhora as condições de aprendizagem de quem consegue acessá-la, podendo ser até nociva para alguns sujeitos.

Dessa forma, Araújo (2016) ressalta que os profissionais da educação têm um papel muito importante nesse contexto, e para utilizar a tecnologia correspondente, é necessário primeiramente dominar a tecnologia e realizar o planejamento necessário e criterioso sobre elas. Com o mesmo pensamento de Araújo, Valente (1999) considera que:

O esforço para criar ambientes de aprendizagens baseados no computador para as diferentes populações, mostrou que, quando é dada a oportunidade para essas pessoas compreenderem o que fazem, elas experimentam o sentimento de *empowerment* – a sensação de que são capazes de produzir algo considerado impossível. Além disso, conseguir um produto que eles não só construíram, mas compreenderam como foi realizado. Eles podem falar sobre o que fizeram e mostrar esse produto para outras pessoas. É um produto da mente deles, e isso acaba proporcionando uma confiança nas próprias capacidades, dão aos estudantes o incentivo para continuar melhorando suas capacidades mentais e depurando suas ações e ideias. (VALENTE, 1999, p.82).

Além disso, Araújo (2016) ainda destaca que o uso da tecnologia *online* pode desbloquear o potencial de ensino inovador. Tanto Araújo (2016) quanto Valente (1999) observaram que o Google *Classroom* facilita a criação de conteúdo exclusivo para a aprendizagem dos alunos, por meio do uso de imagens, vídeos, sons, textos e animações, proporcionando uma aula dinâmica e interativa no ambiente remoto de aprendizagem.

Sobre a funcionalidade dos recursos do Google *Classroom*, Daudt (2015)



menciona a criação de turmas virtuais, a publicação de comunicados no mural da turma virtual, a criação de avaliações pelo *Google Forms*; o estabelecimento de prazos e horários para a recepção de trabalhos dos alunos, a organização de todo material de maneira facilitada e a otimização da comunicação entre professor e aluno.

Entre os recursos disponíveis para o gerenciamento do ensino remoto, pode-se citar o *Moodle* (um ambiente modular de aprendizado dinâmico orientado a objetos), o *Canvas* (uma plataforma de design gráfico para a criação de conteúdos visuais) e o *Black board* (um sistema de gestão de aprendizagem) *etc.* Por mais que alguns professores não vejam função pedagógica nas redes sociais, o Facebook, o Instagram e o WhatsApp podem facilitar a interação no processo de aprendizagem, principalmente, entre os alunos e o professor, assim como a produção e a publicação de material audiovisual.

No entanto, os professores para criar esses ambientes de aprendizagem precisam planejar e estar presentes como moderadores e facilitadores das discussões para que o conteúdo não seja perdido ou abandonado. Além disso, é necessário avaliar se esses ambientes promovem mesmo uma aprendizagem construtivista ou é apenas um espaço para acumular atividades e conteúdos.

No que se refere à interação professor-aluno com respeito às atividades, o sistema de *feedback*, disponibilizado para o professor avaliar a aprendizagem desde o início da atividade até o final, vai gerar uma notificação direta no e-mail do aluno e no aplicativo *Google Classroom Mobile*. Dessa forma, os alunos têm acesso a comentários e sugestões de respostas, contribuindo para a compreensão e a construção do conhecimento.

É importante que o professor conheça todas as alternativas que a plataforma oferece para que o conteúdo abordado por ele seja trabalhado de forma efetiva com os alunos. Varella *et al.* (2002) afirmam que a tecnologia aliada a aprendizagem colaborativa pode potencializar as situações em que professores e alunos pesquisem, discutam e construam individualmente e coletivamente seus conhecimentos.

Para Torres (2014) a aprendizagem colaborativa ocorre como efeito de uma interação entre pares que trabalham em sistema de interdependência na resolução de



problemas ou na realização de alguma tarefa proposta pelo professor.

Para finalizar, o Google *Classroom* é um sistema de gerenciamento de conteúdo que proporciona um ambiente virtual de aprendizagem com todos os recursos indispensáveis para o ensino remoto, além de favorecer a aprendizagem colaborativa por meio da interação entre alunos e professores.

### **3 O Google *Classroom* e a relação com as teorias socioconstrutivista.**

A teoria socioconstrutivista apresenta como ponto central a ideia de que a aprendizagem e o desenvolvimento dos indivíduos são produtos da interação social. Baseada nas ideias da Teoria Sociocultural de Aprendizagem de Vygotsky, o conhecimento é adquirido através das relações interpessoais.

Para Vygotski (1991), “a aprendizagem da criança começa muito antes da aprendizagem escolar”. Desse modo, para o autor, a criança entra em uma escola e seu desenvolvimento ocorre ou não a partir do conhecimento adquirido em casa, na família, em seu bairro *etc.*

Todas as funções no desenvolvimento da criança aparecem duas vezes: primeiro no nível social, e, depois, no nível individual; primeiro entre pessoas (interpsicológica) e, depois, no interior da criança (intrapsicológica). Isso se aplica igualmente para a atenção voluntária, para a memória lógica e para a formação de conceitos. Todas as funções superiores originam-se das relações reais entre indivíduos (VYGOTSKI, 1991, p. 75).

Vygotski (1991) ainda afirma que a aprendizagem e o desenvolvimento ocorrem conscientemente se houver uma cooperação sistemática entre o professor e a criança:

A maturação das funções mentais superiores da criança ocorre neste processo cooperativo, isto é, ocorre através da assistência e participação do adulto. No campo que nos interessa, ela se expressa no crescimento da familiaridade do pensamento causal e no desenvolvimento de um certo grau de controle voluntário do pensamento científico. Este elemento de controle voluntário é um produto do próprio processo de aprendizagem (VYGOTSKI, 1991, p. 169).

Assim sendo, a teoria socioconstrutivista reflete a ideia de que o desenvolvimento do indivíduo está diretamente ligado às interações entre o homem e a sociedade, sua cultura e sua história de vida, fator que inclui as situações de aprendizagem, as oportunidades e as várias influências externas ao indivíduo.



Em 2020, com às circunstâncias de que a pandemia de COVID-19 gerou, as unidades de ensino precisaram se reinventar, visto que as pessoas e as instituições de ensino foram obrigadas ao isolamento social, portanto, a realizar suas atividades de maneira remota. Tanto as instituições de ensino público quanto as da iniciativa privada adotaram o ensino remoto para dar continuidade ao ano letivo nos diferentes níveis de ensino.

Em razão das condições tecnológicas de cada região, as instituições de ensino orientaram os professores sobre o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação durante o ensino remoto, por isso houve uma diferença entre algumas regiões do país com respeito ao uso da plataforma digital para as aulas síncronas e assíncronas. Entre as plataformas mais utilizadas pelas escolas e universidades foram: Zoom, Google *Meet*, WhatsApp, Facebook, YouTube e Google *Classroom*, esse último como foco principal do nosso trabalho.

Para o ensino remoto, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) funcionaram como uma ferramenta de apoio importante para os professores, principalmente, o Google *Classroom*, em que ocorre todo o processo de mediação no ensino-aprendizagem. Para as crianças dos anos iniciais e finais do Ensino Fundamental, essa mediação foi importantíssima, já que esses alunos necessitavam de apoio e de auxílio para a realização adequada das atividades.

Em suma, o Google *Classroom* é um sistema de gerenciamento de conteúdo que permite que alunos e professores desenvolvam habilidades sociointeracionais na plataforma por meio de recursos interativos, como a publicação de avisos nos murais das salas de aula virtual, o *feedback* deixado pelo professor a cada aluno como parte da avaliação processual e contínua e a interação em tempo real entre professores e alunos por meio da plataforma *Meet*.

Por fim, nota-se que a escola desempenha um importante papel de mediadora do conhecimento por meio de seus professores, quando aplicados novos métodos, recursos diversos, como o Google *Classroom*, que influenciará diretamente no aprendizado do aluno.





## 4 Considerações Finais

O Google *Classroom* é um sistema de gerenciamento de conteúdo, criado pela Google para atender às necessidades das instituições de ensino que ofertam cursos de graduação e pós-graduação na modalidade à distância. No entanto, a pandemia da COVID-19 acabou estendendo o uso dessa plataforma para a Educação Básica como forma de amenizar os impactos no processo de ensino-aprendizagem.

O uso do Google *Classroom* no período de pandemia foi a razão pela qual se escolheu como tema de abordagem deste trabalho para que pudéssemos analisar as contribuições dos recursos desta plataforma para os professores no ensino remoto e avaliar até um certo ponto se esses recursos permitiram aos professores uma abordagem socioconstrutivista do conhecimento.

Com a abordagem dos recursos oferecidos pelo Google *Classroom*, percebeu-se que a criação da sala de aula virtual e a publicação de avisos e de atividades com datas e horários estabelecidos para a entrega dos alunos simularam uma situação real de sala de aula, além de promover a interação dos envolvidos no processo de aprendizagem por meio de mensagens nos murais.

Não restam dúvidas de que o Google *Classroom* consegue unir todos os recursos necessários para que o professor desenvolva uma aula interativa por meio de recursos auxiliares como o Google Documentos, o Google Apresentações, o *Jamboard*, o Google *Drive* e outros recursos em que se pode compartilhar ou participar em tempo real das atividades desenvolvidas pelo Google *Meet*. Todos os alunos podem ter acesso a essas atividades por meio de sua conta Gmail a qualquer hora do dia e todas as modificações dos arquivos ficam visíveis aos participantes da turma virtual.

No que concerne à relação estabelecida entre o Google *Classroom* e o socioconstrutivismo, pode-se assegurar que o papel do professor é relevante para as trocas culturais e a mediação de conhecimento proposta por Vygotsky. Dessa forma, o *Classroom* não só funciona como um sistema de gerenciamento de criação de conteúdos, mas um ambiente virtual de interação entre todos os envolvidos no processo de





aprendizagem, pois o *feedback* do professor nas atividades e nas avaliações permite que os alunos vejam os comentários, as sugestões e os “erros cometidos” nas respostas. Além disso, pode-se desenvolver atividades interativas pelo *Kahoot* e por outras ferramentas lúdicas de aprendizagem para a construção do conhecimento.

É importante salientar a importância de os professores saberem usar os recursos oferecidos pelo Google para a aula remota, ao contrário, nada adiantará para desenvolver atividades e aulas com a abordagem sociointeracionista. No entanto, com o domínio desses recursos, o professor poderá explorar melhor o mural para compartilhar textos, informações, vídeos e até enquetes de opinião, de modo que os alunos podem publicar seus comentários ou dar um *feedback* de todas as publicações.

Para finalizar, o Google *Classroom* é um sistema de gerenciamento de conteúdo, que favorece o fazer didático dos professores no ambiente remoto de aprendizagem, sendo um espaço de criação de atividades e de conteúdos, de recriação das respostas nas correções, permitindo tanto os alunos quanto os professores avaliarem todo o processo de construção do conhecimento durante as aulas.

## Referências

ARAÚJO, H. M. C. **O uso das ferramentas do aplicativo "Google sala de aula" no ensino de matemática**. 2016. 93p. Dissertação (Programa de Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional) - Unidade Acadêmica Especial de Matemática e Tecnologia. Universidade Federal de Goiás Regional Catalão.

DAUDT, L. **6 Ferramentas do google sala de aula que vão incrementar sua aula**. Disponível em: <https://blog.qinetwork.com.br/6-ferramentas-do-google-sala-de-aula-que-vaio-incrementar-sua-aula> Acesso em 15 fev. 2023.

KENSKI, V. M. Aprendizagem mediada pela tecnologia. **Revista Diálogo Educacional**, v. 4, n. 10, 2003, p. 1-10 PUC-PR, Brasil.

PRANDINI, R. C. **Formação do formador para a atuação docente mediatizada pelas tecnologias da informação e comunicação**. In: HESSEL, A.; PESCE, L.; ALEGRETTI, S. **Formação online de educadores: identidade em construção**. São Paulo: RG Editores, 2009, p. 63-88.

SCHIEHL, P. E.; GASPARINI, I. Contribuições do Google Sala de Aula para o Ensino Híbrido. **CINTED-UFRGS Novas Tecnologias em Educação**. Porto Alegre, v. 14, n. 2, p. 01-10, dez. 2016.



TORRES, P. L.; IRALA, E. A. F. Aprendizagem Colaborativa: Teoria e Prática. **ResearchGate**. Berlim, v. , n. 1, maio 2014.

VALENTE, J. A. **O computador e o conhecimento - repensando a educação**. São Paulo: Gráfica UNICAMP, 1999.

VARELLA, P. G. *et al.* Aprendizagem colaborativa em ambientes virtuais de aprendizagem: a experiência inédita da PUC-PR. **Revista Diálogo Educacional**. Paraná, v. 3, n. 6, p. 01-17, maio/ago. 2002.

VYGOTSKY, L.S.; **A formação social da mente**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.