

GOOGLE CLASSROOM COMO FERRAMENTA PARA ATIVIDADES DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

GOOGLE CLASSROOM AS A TOOL FOR DISTANCE EDUCATION ACTIVITIES


 Izabel Lima dos Santos¹

¹ Bibliotecária da Universidade Federal do Ceará (UFC). Mestra em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Cariri (UFCA).

E-mail: zbel.lima@gmail.com



ACESSO ABERTO

Copyright: Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. 

Conflito de interesses: A autora declara que não há conflito de interesses.

Financiamento: Não há.

Declaração de Disponibilidade dos dados: Todos os dados relevantes estão disponíveis neste artigo.

Recebido em: 12 dez. 2021.

Aceito em: 15 dez. 2021.

Publicado em: 31 dez. 2021.

Como citar este artigo:

SANTOS, Izabel Lima dos. *Google Classroom* como ferramenta para atividades de educação a distância. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 6, n. especial, p. 134-150, dez. 2021. DOI: 10.36517/2525-3468.ip.v6iespecial.2021.78041.134-150.

RESUMO

Este artigo analisa as características, potencialidades e desafios para o uso do Google Classroom como ambiente para a realização de atividades na modalidade de Educação a Distância. Além disso, são expostos, brevemente, alguns exemplos de uso dessa plataforma. O trabalho possui caráter qualitativo e baseia-se em análise bibliográfica e documental. Também fez uso da netnografia para coleta de dados. Conclui pontuando aspectos que impactam positivamente na e/ou para a adoção do Google Classroom e sinaliza pontos que carecem de maior atenção acerca da plataforma.

Palavras-chave: educação a distância; ambiente virtual de aprendizagem; Google Classroom.

ABSTRACT

This paper analyzes the characteristics, potentials and challenges for using Google Classroom as an environment for carrying out activities in the Distance Education modality. In addition, some examples of the use of this platform are briefly exposed. The work has a qualitative character and is based on bibliographical and documental analysis. He also made use of netnography for data collection. It concludes by pointing out aspects that positively impact the adoption of Google Classroom and also points out points that need more attention about the platform.

Keywords: distance education; virtual learning environment; Google Classroom.

1 INTRODUÇÃO

A relação entre Educação e Tecnologia não é um fenômeno recente, porém o vertiginoso avanço das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) experienciado pela sociedade nas últimas décadas do século XX e primeiras do século XXI tem intensificado essa mútua influência.

Tendo em vista que as TIC ampliam significativamente as possibilidades de recursos educacionais possíveis de serem adotados na Educação a Distância (EaD) e de ambientes em que essas práticas educativas podem se desenvolver torna-se de urgente compreender as ferramentas, processos, metodologias, dinâmicas e agentes envolvidos nesse cenário que se expande ao nosso redor.

Diante disso, este artigo tem como objetivo analisar as características, potencialidades e desafios para o uso do *Google Classroom* como ambiente para a realização de atividades na modalidade de Educação a Distância.

Do ponto de vista metodológico, este estudo é de base qualitativa e faz uso de: **análise bibliográfica**, especialmente dos trabalhos de Junqueira (2018) sobre EaD, Filantro (2010) e Filantro e Piconez (2004) sobre design instrucional e Santos (2018, 2020) sobre materiais instrucionais; **análise documental** de materiais disponibilizados pela Google acerca do *Google Classroom* e outros produtos a ele relacionados; e **netnografia**¹ realizada tanto na plataforma do *Google Classroom* quanto em blogs e mídias sociais, visando coletar exemplos de uso do objeto analisado.

2 EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

A Educação a Distância (EaD) pode ocorrer por correspondência, pelo rádio, pela televisão, teleaulas, videoaulas e, mais recentemente, de modo on-line (*e-learning*). Segundo Junqueira (2018, p. 21)

¹ Kozinets (2014, p. 61) define a netnografia como sendo uma "[...] pesquisa observacional participante baseada em trabalho de campo online. Ela usa comunicações mediadas por computador como fonte de dados para chegar à compreensão e à representação etnográfica de um fenômeno cultural ou comunal."

Convencionou-se chamar de educação a distância (EaD) os cursos e processos de aprendizagem formal e informal caracterizados por uma separação física (distância geográfica) entre o professor e o aluno, que não estão juntos por todo o tempo ou pela maior parte do tempo.

Entendimento semelhante a esse é exposto por Filatro e Piconez (2004, p. 2), quando afirmam que, atualmente, a EaD “[...] é uma ação sistemática de uso de tecnologias, incluindo hipertexto e redes de comunicação interativa, para distribuição de conteúdo educacional e apoio à aprendizagem, sem limitação de tempo ou lugar [...]”.

A primeira iniciativa voltada para a EaD de que se tem registro data do século XVIII, mais especificamente do ano de 1728, quando foi “[...] anunciado um curso pela Gazeta de Boston, na edição de 20 de março, onde o Prof. Caleb Philipps, de *Short Hand*, oferecia material para ensino e tutoria por correspondência.” (ALVES, 2011, p. 86).

Já no cenário brasileiro esse tipo de ensino marca presença desde o começo do século XX, pois há registros de anúncios de jornal anunciando cursos profissionalizantes por correspondência já nos primeiros anos de 1900 (ALVES, 2011; JUNQUEIRA, 2018). A essas primeiras iniciativas sucederam-se inúmeras outras conforme indicam os trabalhos de Alves (2011) e Hermida e Bonfim (2006). Essa sucessão de iniciativas possui alguns marcos e foi sintetizada por Junqueira (2018, p. 22) da seguinte forma:

Neste período [começo do século XX], a EaD era fortemente baseada em materiais manuscritos e em apostilas e livros. O livro foi, dessa forma, a tecnologia mais importante na EaD antes do aparecimento das tecnologias eletrônicas, especialmente as digitais. Com o uso do livro e dos jornais, o alcance do EaD aumentou significativamente e passou a atingir milhares de pessoas em um mesmo país. O Instituto Universal Brasileiro, criado em 1941, destacou-se no campo da EaD por correspondência durante muitas décadas. O Senac, em 1946, criou a pioneira Universidade do Ar, que atingia 318 localidades em 1950.

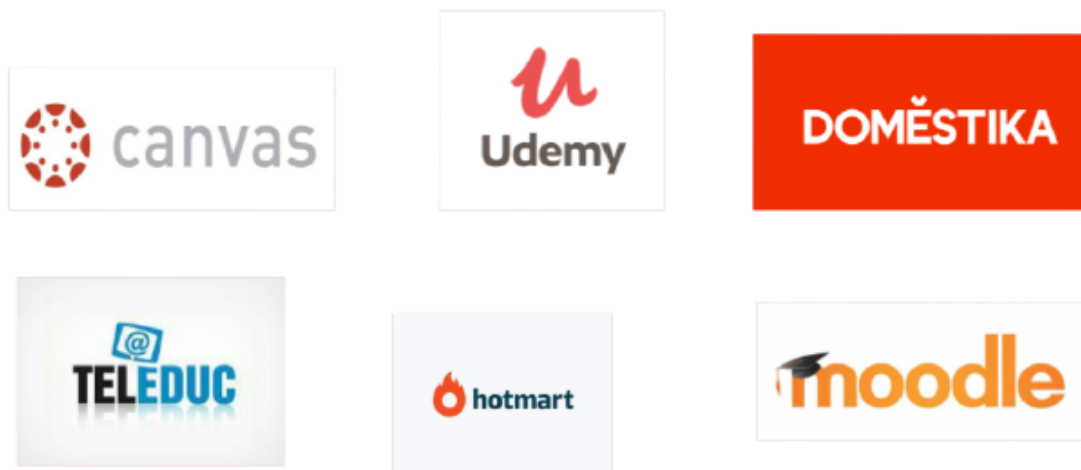
Se o livro já foi a tecnologia soberana no âmbito dos materiais que subsidiam as atividades em EaD, atualmente, no contexto de EaD on-line, esse espaço é dominado pelas tecnologias digitais, com especial destaque para os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA).

Segundo Junqueira (2018, p. 29) a EaD on-line caracteriza-se por “[...] cursos que têm sua centralidade no uso da internet, podendo ser inteiramente online, sem momentos presenciais. As instituições de ensino utilizam diversos modelos de AVA [...]”. Embora a realização de atividades de ensino-aprendizagem em AVA não seja, obrigatoriamente,

fator excludente para o uso de materiais impressos, a incorporação crescente de recursos tecnológicos aos AVA tem diminuído o uso desses materiais.

Atualmente, existem diversas plataformas on-line (Imagem 1) dedicadas a EaD e cada uma delas possui recursos específicos em seus AVA.

Imagem 1 - Logomarcas de plataformas de EaD



Fonte: Imagem elaborada pela autora.

Dentre as plataformas presentes no cenário brasileiro, aquela que mais cresceu nos últimos anos foi o *Google Classroom*. Um pouco do histórico e características desta plataforma são apresentados no tópico seguinte.

3 GOOGLE CLASSROOM

O *Google Classroom*, também chamado de Google Sala de Aula, é uma plataforma para a realização de atividades de ensino e aprendizagem. Lançado em 2014, a proposta da ferramenta é que docentes e estudantes se conectem facilmente dentro e / ou fora do espaço físico da instituição de ensino. Ele pode ser acessado na versão web e através de aplicativo (dispositivos móveis).

Imagem 2 - Logomarca atual do *Google Classroom*



Google Classroom

Fonte: LogoMarcas (2020).

Por suas características, o *Google Classroom* pode ser classificado como sendo um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Segundo Junqueira (2018, p. 39) AVA

[...] é o 'lugar' na internet onde o aluno da EaD [Educação a Distância] realiza uma boa parte dos seus estudos. O aluno acessa um endereço na internet e utiliza uma senha para entrar no AVA. Ele se beneficia de diversas funcionalidades do site [...] Normalmente, diz-se que o AVA possui ferramentas síncronas e assíncronas.

No caso específico do *Google Classroom* o *login* e senha pontuados por Junqueira como característica do AVA são os mesmos que tutor(a) e estudantes já utilizam para acessar outros produtos disponibilizados pela Google.

Como os produtos da Google compartilham as credenciais de acesso ficando, portanto, todos reunidos numa mesma conta, isso acaba por simplificar a integração das muitas ferramentas oferecidas pela empresa ao *Google Classroom*. Além disso, temos o fato de mais de 1,5 bilhão² de pessoas possuírem uma conta Google. A soma desses dois aspectos - ampla base de pessoas que já possuem acesso (potencial) ao *Google Classroom* e a integração com outros recursos da empresa - estimula que essa ferramenta seja escolhida por instituições e/ou profissionais de ensino que buscam um AVA para desenvolver suas atividades. Segundo dados de documento de apresentação da plataforma, mais de 150 milhões de docentes e estudantes ao redor do mundo utilizam essa ferramenta (GOOGLE, 2021).

Atualmente, a integração entre o *Google Classroom* e os demais produtos da empresa obedece às características compiladas e indicadas no quadro a seguir.

² Dados disponibilizados pela Google em 2018.

Quadro 1 - Integração de outros produtos Google ao *Google Classroom*

Ferramenta Google	Como funciona no <i>Google Classroom</i>
Agenda	<ul style="list-style-type: none"> • Cada turma criada no <i>Google Classroom</i> terá sua própria agenda e nela aparecem os prazos das atividades; • Estudantes são inscritos na agenda assim que se matriculam no curso, mas podem escolher se desinscrever da agenda a qualquer momento. Basta sinalizar isso no Google Agenda.
Drive	<ul style="list-style-type: none"> • Cada turma criada no <i>Google Classroom</i> terá sua própria pasta no Drive; • Dentro da pasta ficarão os documentos (texto, planilha etc.) que docente compartilhar com a turma e que estudante produzir ao longo do curso.
Documentos, Planilhas e Apresentações	<ul style="list-style-type: none"> • Permitem elaborar materiais para as aulas usando as ferramentas de edição do próprio Google; • Uso dos recursos nativos (da própria empresa) otimiza a exibição de conteúdos e facilita acesso e visualização dos conteúdos.
Formulários	<ul style="list-style-type: none"> • Permite criar atividades (testes) para a turma; • Recursos como Perguntas erradas, Respostas corretas e Valores permitem que estudantes, após responderem, visualizem sua pontuação e recebam feedback automático sobre seu desempenho.
Meet	<ul style="list-style-type: none"> • Permite criar videochamadas individuais ou com toda turma; • O tipo de conta usado para pelos docentes (criadores do curso) determina os limites de tempo e quantidade de participantes das videochamadas; • Professores(as) e os professores(as) auxiliares são sempre os(as) organizadores(as) das videochamadas; • Estudantes são direcionados(as) à sala de espera até que o(a) professor(a) esteja presente na videochamada; • Usuários da videochamada que não estão na sua turma podem pedir permissão do(a) organizador(a) para participar.

Fonte: Elaborado pela autora.

Embora qualquer pessoa que tenha uma conta Google já possa utilizar o *Google Classroom* recomenda-se que instituições de ensino se inscrevam no *Google Workspace for Education* antes de ofertarem um treinamento, curso, capacitação etc. através da plataforma. Dessa maneira, as escolas podem decidir quais serviços da Google os estudantes e docentes poderão usar no contexto das atividades de ensino-aprendizagem.

Além disso, o *Education Fundamentals* adotado pela Google afirma estar em conformidade com a ISO/IEC 27018:2014, o *Student Privacy Pledge*, a Lei de Proteção da

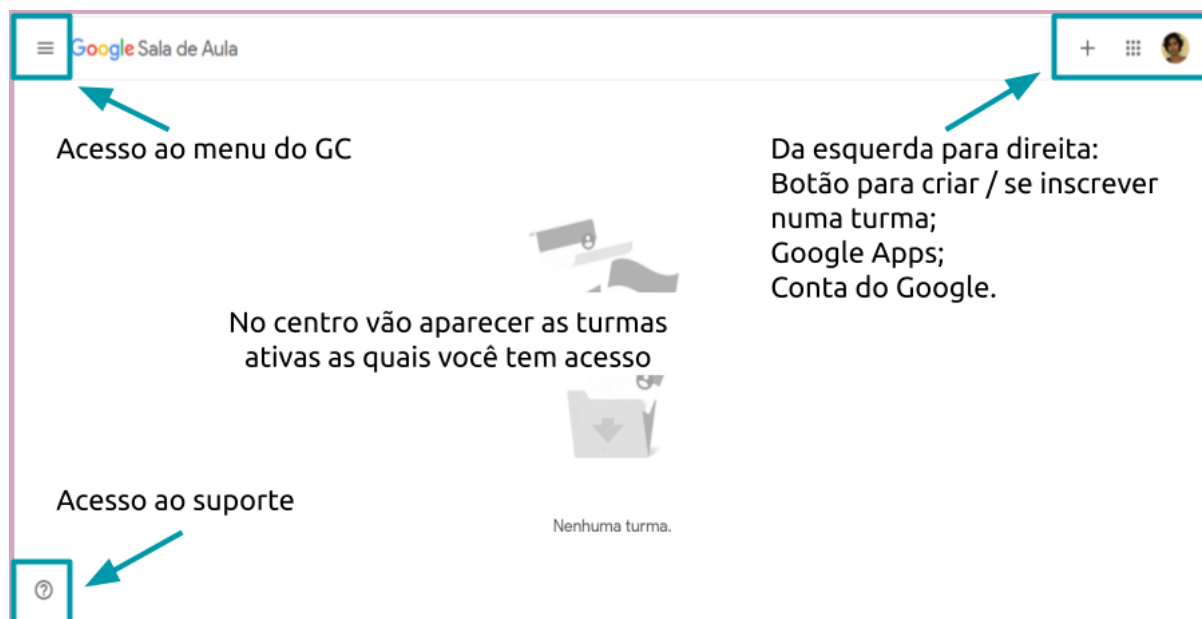
Privacidade On-line das Crianças (COPPA), dentre outros padrões de proteção de dados, oferecendo, assim, proteções adicionais de privacidade e segurança que são importantes no ambiente escolar (GOOGLE, [2021?]).

4 NAVEGANDO E REFLETINDO SOBRE O USO DO GOOGLE CLASSROOM

A Google é mundialmente conhecida pela criação de ferramentas com elevado nível de usabilidade. Os recursos criados por essa empresa costumam ter aparência leve e design homogêneo. Essa constância na aparência das ferramentas - especialmente aquelas que formam o chamado “pacote office” da gigante de tecnologia - facilitam seu processo de adoção pelo público.

Essa facilidade de uso também está presente no *Google Classroom*. O acesso a esse AVA é feito a partir do *Google Apps* e, ao acessá-lo pela primeira vez a pessoa se depara com uma tela semelhante a presente na imagem a seguir

Imagem 3 - Tela inicial do *Google Classroom* no primeiro acesso a plataforma

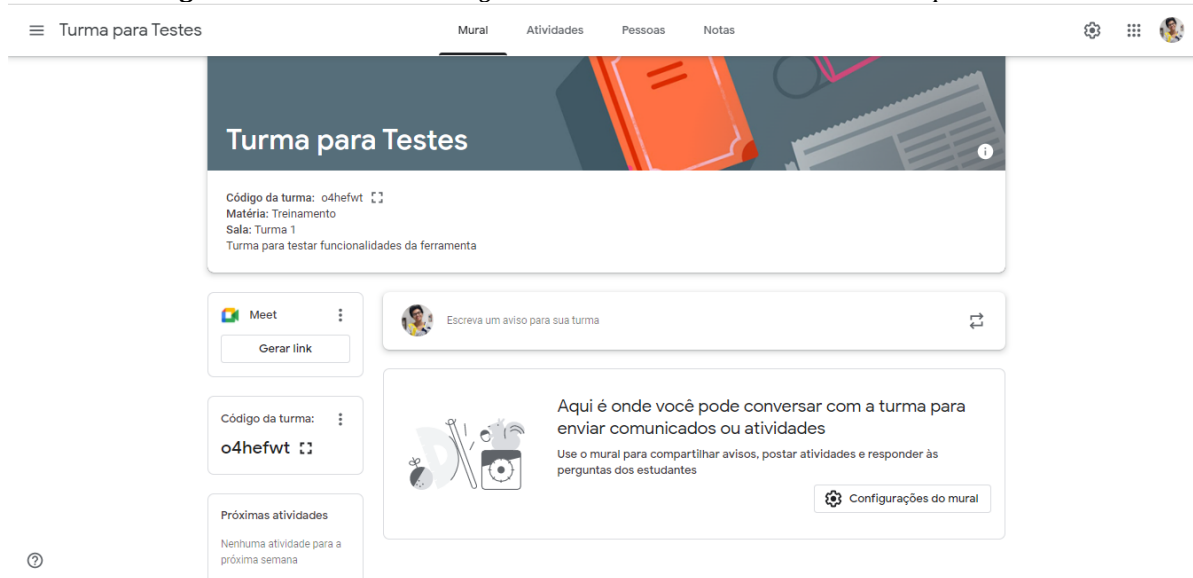


Fonte: Print da tela inicial do *Google Classroom*.

Na Imagem 3 nota-se como o *Google Classroom* segue estrutura semelhante a de outros produtos da Google. Exemplos disso são a localização do ícone que representa o *Google Apps* - que é a mesma adotada em outros recursos - e a localização do ícone para acesso ao Menu - que é a mesma adotada no *Google Acadêmico*.

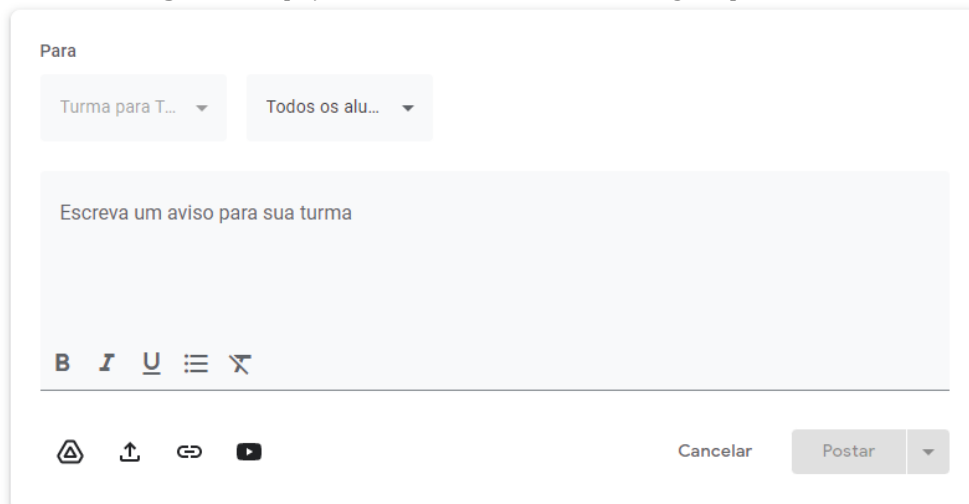
Mesmo após criar uma turma, o design da plataforma permanece constante. Nota-se uma busca por deixar visíveis os principais recursos disponíveis para os(as) docentes. O código da turma – dado necessário para que estudantes consigam se inscrever na turma – e botão para gerar link para uma videochamada no Meet aparecem na coluna à esquerda do mural com razoável destaque, ou seja, assim que entra na turma o(a) docente já é capaz de visualizar, acessar e compartilhar esses recursos com apenas alguns cliques.

Imagem 4 - Tela inicial do *Google Classroom* ao acessar uma turma enquanto tutora



Fonte: *Print da tela inicial de uma turma no Google Classroom.*

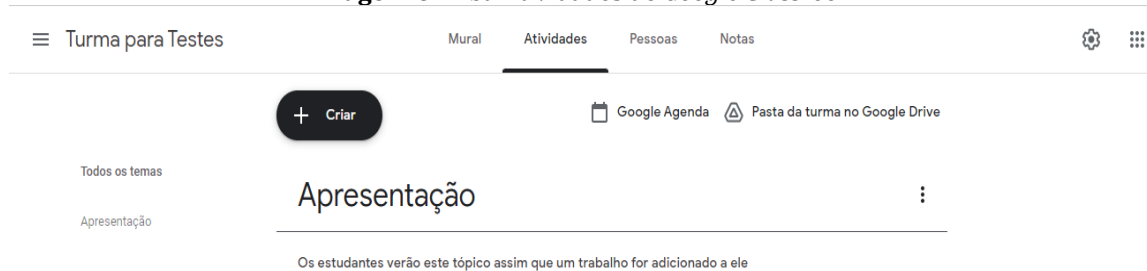
A depender da dinâmica de trabalho do(a) professor(a) responsável pela turma é possível compartilhar todo conteúdo do curso através do próprio Mural bastando clicar no local indicado pela frase “Escreva um aviso para sua turma”. Ao clicar nele será exibido espaço para digitar a mensagem e incluir anexos (Imagem 5). Essa possibilidade facilita ainda mais o uso da plataforma.

Imagem 5 - Espaço destinado ao envio de mensagens para a turma

Fonte: *Print do Google Classroom.*

Todavia, essa facilidade deve ser utilizada com ressalva pelos(as) professores(as), pois, a depender da dinâmica e estrutura do curso, postar todas as atividades a partir dos recursos presentes no Mural pode piorar a navegabilidade, além de subutilizar recursos valiosos presentes no *Google Classroom*.

A subutilização ocorre porque na plataforma há um espaço específico, denominado Atividades (Figura 6), para organização e postagem dos conteúdos. A partir desse espaço é possível estruturar o curso em módulos / unidades, inserir materiais, acessar as atividades enviadas, acessar a Agenda e o Drive da turma, dentre outros recursos.

Imagem 6 - Aba Atividades do *Google Classroom*

Fonte: *Print do Google Classroom.*

A fim de evitar a subutilização de recursos e minimizar problemas na interação docente-plataforma, recomenda-se que as pessoas que pretendem usar o *Google Classroom* como AVA criem uma turma para testes, antes de usá-la no seu cotidiano de trabalho. Essa turma deve ser usada para simular o uso dos recursos e testar

configurações. A realização desse tipo de pré-teste contribui para a construção da competência tecnológica dos(as) docentes. Esse tipo de competência é fundamental, pois, no contexto da EaD, muitas vezes, professores(as), além da exposição do conteúdo do curso, têm que orientar docentes acerca do uso da plataforma que abriga as atividades.

Ademais do pré-teste da ferramenta recomenda-se que, no caso específico do *Google Classroom*, sejam consultados os documentos produzidos pela própria empresa que mantém a ferramenta. Além de relatórios e tutoriais com orientações preliminares, a Google também mantém o [Teacher Center Classroom resources](#) e nessa central de recursos é possível acessar desde dicas pontuais até treinamentos, divididos por nível de domínio da ferramenta, sobre o uso da plataforma.

Explorar os recursos de suporte fornecidos pela Google é fundamental, mas eles não são os únicos que devem ser analisados por quem deseja utilizar o *Google Classroom*. De fato, independente do AVA a ser utilizado, é de fundamental importância que todas as pessoas que pretendem utilizar esse tipo de plataforma busquem informações sobre Direito autoral e Propriedade intelectual, Licenças *Creative Commons* (ou outras licenças livres), Proteção de dados pessoais, design instrucional, dentre outros temas.

Conhecimentos sobre Direito autoral, Propriedade intelectual e Licenças *Creative Commons* (CC) se fazem necessários para que, ao compartilharem materiais com estudantes, os(as) professores(as) não desrespeitem a propriedade intelectual de outras pessoas. É importante estar a par de quais tipos de licença permitem que uma obra seja compartilhada na íntegra ou somente parcialmente, quais possuem restrição de público que pode acessar o documento etc. Esse tipo de conhecimento também permite aos(as) docentes escolherem com maior segurança sob qual licença vão compartilhar os materiais de sua autoria.

Infelizmente ainda é comum nos depararmos com discursos e práticas pautados na ideia de que Licenças *Creative Commons* são incompatíveis com Direito Autoral, sendo que essas licenças “[...] não apresentam nem uma contrariedade à Lei nem um mecanismo inédito.” (BRANCO; BRITTO, 2013, p. 30). Na verdade, elas tornam mais simples executar a prerrogativa legal de que o(a) autor(a) é livre para dispor de sua obra como bem entender e compartilhá-la sob a licença que julgar conveniente.

Ainda na seara das Licenças *Creative Commons* também é comum deparar-se com a ideia de que se pode fazer o que quiser com uma obra compartilhada sob esse tipo de licença, mas isso não procede. Cada uma das seis licenças CC permite um determinado

nível de liberdade no tocante ao uso, adaptação e compartilhamento da obra a que se refere. Ou seja, a depender de sob qual licença um material esteja compartilhado você poderá ou não compartilhá-lo e editá-lo livremente. Há inclusive licenças CC que, a depender do quanto de uma obra você utilizar para produzir seus próprios materiais, podem interferir no tipo de licença sob o qual suas produções devem ser compartilhadas.

Outro aspecto que merece especial atenção dos(as) usuários(as) do *Google Classroom* é a proteção de dados pessoais, especialmente se a plataforma estiver sendo utilizada por menores de idade. Embora a Google seja signatária de vários documentos que versa sobre a proteção de dados de menores de idade, cabe às instituições e profissionais que utilizam a plataforma estarem atentos se esse aspecto está sendo adequadamente cumprido pela empresa.

Embora a maioria dos documentos e diretrizes seguidos pela Google foram elaborados no contexto estadunidense, eles acabam contribuindo positivamente para que aspectos relacionados a segurança dos dados pessoais dos(as) usuários sejam respeitados. Além disso, segundo declaração da Google, a empresa já atualizou sua política de privacidade e os termos de processamento de dados utilizados pela companhia já incluem os aspectos específicos da lei brasileira (GOOGLE, 2020).

Todavia, tendo em vista que a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018), que regula as atividades de tratamento de dados pessoais no contexto brasileiro, foi recentemente implementada é importante ter especial atenção a esse aspecto e se os devidos ajustes ao contexto brasileiro não ficarão apenas no papel e estão sendo, efetivamente, realizados.

Ainda no tocante a informações e competências que usuários, especialmente professores(as), devem procurar adquirir para melhor tirarem proveito de plataformas como o *Google Classroom* estão conhecimentos sobre design instrucional. Segundo Andrea Filatro design instrucional é

[...] a ação intencional e sistemática de ensino, que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a **utilização de** métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e **produtos educacionais em situações didáticas específicas**, a fim de **facilitar a aprendizagem humana** a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos. (FILATRO, 2010, p. 65, grifo meu).

Como a citação acima indica o design instrucional pode (e deve) ser utilizado em todos os contextos educacionais. Porém seu uso deve adequar-se às especificidades de cada contexto didático e, diante das particularidades da EaD, tais como a limitação ou total ausência de interação presencial, possibilidade de atividades síncronas e assíncronas, variação nos dispositivos usados para acessar o conteúdo etc, o uso do design instrucional cresce em importância, pois seu uso possibilitará a criação de materiais melhor adequados ao ambiente de EaD.

Essa adequação deve ir além da digitalização de documentos impressos e mera replicação das estruturas de documentos analógicos (impressos) no ambiente digital. Na verdade, essa emulação descontextualizada é prejudicial ao processo de ensino-aprendizagem no ambiente digital, pois esse meio possui uma série de especificidades em seus formatos, tipos e níveis de interação, linguagens e ritmos de circulação de conteúdos. Especificidades essas que precisam ser consideradas na elaboração dos conteúdos informacionais, educacionais, comunicacionais etc. que serão utilizados.

Nas palavras de Fabiana Guerra e Mirela Terce o meio digital trouxe consigo

[...] uma mudança significativa na linguagem visual até então utilizada, trazendo maior riqueza e amplitude de possibilidades e demandando um designer de espaços de informação que vise uma comunicação legítima, ordenada e clara nos ambientes e produtos tecnológicos. (GUERRA; TERCE, 2019, p. 20).

Embora seja desejável que docentes e desenvolvam competências que lhes permitam navegar com familiaridade pelos recursos presentes no ambiente digital como um todo e no AVA em particular, dificilmente um mesmo profissional será capaz de reunir, além das competências pedagógicas, todas as habilidades comunicacionais (incluindo aquelas relacionadas a acessibilidade), técnicas e tecnológicas necessárias para assumir individualmente a construção dos recursos utilizados nesses ambientes.

Apenas a título de exemplo, trabalhos realizados por Santos (2018, 2020) sobre a elaboração de materiais instrucionais no âmbito da Biblioteconomia sinalizam que, ao menos, seis profissionais diferentes devem envolver-se na construção desse tipo de material a fim de garantir que todas as particularidades e possibilidades existentes no que se refere a elaboração desses recursos sejam contempladas.

Embora as complexidades sejam muitas, já há exemplos interessantes de uso contínuo do *Google Classroom* como AVA para realização de atividades na modalidade de EaD. Alguns exemplos são o Laboratório de Leitura e Produção Textual (LPT Acadêmico)

do Colégio Técnico de Floriano/UFPI, que realiza parte das atividades do curso Ler e escrever na Universidade: introdução aos gêneros acadêmicos, e a Secretaria da Educação do município de Sobral que também utilizou essa plataforma no curso Letramento Digital e Tecnologia Educacional.

As experiências do LPT Acadêmico e da Secretaria da Educação de Sobral chamam atenção porque as atividades mencionadas foram de longa duração e tinham, respectivamente, 160 e 180 horas/aula. Isso indica que, com o adequado planejamento e infraestrutura, o *Google Classroom* pode ser utilizado para abrigar atividades de média e longa duração.

Embora os exemplos demonstrem que o *Google Classroom* pode ser usado para formações mais longas, a plataforma segue sendo usada, majoritariamente, para abrigar cursos de curta duração. Uma amostra dessa prática é o uso que o Sistema de Bibliotecas da UFC vem fazendo, desde 2017, dessa ferramenta (LIMA; SANTOS; SANTOS, 2017).

O referido Sistema de Bibliotecas tem oferecido treinamentos sobre os mais variados aspectos, tais como Normalização, Gerenciadores e Construtores de Referência, Currículo Lattes, Escrita Científica, Oratória, dentre outros, fazendo uso da plataforma. Nas imagens a seguir é possível conferir a divulgação de alguns dos treinamentos realizados.

Imagem 7 - Divulgações de treinamentos oferecidos pelo Sistema de Bibliotecas da UFC através do *Google Classroom*





Fonte: Instagram do Sistema de Bibliotecas da UFC (2021)³.

O fato de o Sistema de Bibliotecas utilizar a mesma plataforma tanto para oferecer cursos com caráter teórico quanto com caráter pragmático mais acentuado é um importante indicador da capacidade do AVA em adequar-se às necessidades de contextos formativos distintos.

A adoção do *Google Classroom* por tantas instituições e com significativa variação nos objetivos das atividades desenvolvidas indica que essa ferramenta possui significativo nível de maleabilidade permitindo seu uso para atividades EaD com carga horária diferentes. Essa maleabilidade também é atestada pela longevidade com que a ferramenta já é adotada pelas bibliotecas da UFC para abrigar seus treinamentos on-line, pois no período de 2017 a 2021 a plataforma passou por significativas mudanças em seus recursos, mas a biblioteca permaneceu utilizando-a.

Por fim, cabe salientar que o *Google Classroom* permite às instituições expandir o alcance geográfico de suas ações formativas, atingir grupos sociais distintos e construir estratégias de ensino-aprendizagem tanto em formatos síncronos (interação simultânea entre docente e estudante) quanto assíncronos o que viabiliza a participação nas atividades de sujeitos que não podem comparecer a ela por restrições de horário.

³ As postagens de onde foram retiradas as imagens de divulgação apresentadas neste artigo estão disponíveis nos seguintes links: Elaboração de artigos científicos - <https://www.instagram.com/p/CBG6DNyAXvN/>; Citação em trabalhos acadêmicos - <https://www.instagram.com/p/B iTv-1FITg/>; A arte de falar em público - <https://www.instagram.com/p/B N66RHFvBq/>; Elaboração de pôster científico - <https://www.instagram.com/p/CAbI4vBIDci/>.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os dados aqui apresentados indicam que o uso do *Google Classroom* enquanto AVA vem se ampliando em várias frentes, pois, como os exemplos citados ao longo da discussão dos dados sinalizam, essa ferramenta possui maleabilidade suficiente para abrigar atividades com diferentes objetivos e propostas metodológicas; homogeneidade para tornar a navegabilidade simples; infraestrutura que permite uso de materiais educativos e instrucionais em diferentes formatos.

Essas características já seriam suficientes para tornar o *Google Classroom* competitivo no cenário de plataformas voltadas para EaD, mas ele conta ainda com um trunfo adicional: a ampla base de usuários(as) que a Google já possui. O simples fato de não ser necessário que professores(as) e estudantes criem um cadastro específico para acessar a ferramenta somado a integração com outros produtos da empresa contribui substancialmente para que um número maior de instituições e profissionais considerem adotá-la.

Ou seja, o *Google Classroom* apresenta fortes características que fomentam seu uso. Todavia, cabe salientar que algumas dessas características também se constituem como elementos de alerta sobre a plataforma. Afinal, a combinação de alguns dos aspectos aqui indicados podem contribuir para a construção e consolidação de um monopólio no que se refere a AVA.

Além das preocupações com um possível monopólio de mercado, é importante ter em mente que as pessoas que se propõem a utilizar o *Google Classroom* devem ficar atentas às questões relacionadas à propriedade intelectual dos materiais adotados nas atividades EaD, a adequada adaptação desses materiais ao ambiente Web (design instrucional) e o compartilhamento e segurança dos dados pessoais dos(as) participantes das atividades.

Por fim, tendo em vista que exemplos citados e analisados ao longo deste artigo dizem respeito a práticas de ensino realizadas com jovens e adultos e tendo em vista a expansão das práticas de EaD para estudantes cada vez mais jovens, sugere-se a realização de estudos acerca do uso do *Google Classroom* (e também de outros AVA) por parte desses grupos.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lucineia. Educação a distância: conceitos e história no Brasil e no Mundo. **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância**, São Paulo, v. 10, p. 83-92, 2011. DOI: <https://doi.org/10.17143/rbaad.v10i0.235>. Disponível em: <http://seer.abed.net.br/index.php/RBAAD/articloe/view/235>. Acesso em: 10 dez. 2021.
- BRANCO, Sérgio; BRITTO, Walter. **O que é Creative Commons?:** novos modelos de direito autoral em um mundo mais criativo. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2013.
- FILATRO, Andrea. **Design instrucional contextualizado:** educação e tecnologia. 3. ed. Editora Senac: São Paulo, 2010.
- FILATRO, Andrea; PICONEZ, Stela Conceição Bertholo. **Design instrucional contextualizado.** In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 11., 2004, Salvador. **Anais [...]**. São Paulo: ABED, 2004. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2004/por/pdf/049-TC-B2.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2021.
- GOOGLE. **Central de privacidade e segurança.** [Mountain View, CA: Google LLC, 2021?]. Disponível em: https://edu.google.com/intl/ALL_br/why-google/privacy-security/. Acesso em: 08 dez. 2021.
- GOOGLE. **Nosso compromisso com a Lei Geral de Proteção de Dados no Brasil.** [Mountain View, CA: Google LLC], 2020. Disponível em: <https://brasil.googleblog.com/2020/09/Nosso%20compromisso%20com%20a%20LGPD.html>. Acesso em: 10 dez. 2021.
- GOOGLE. **Where teaching and learning come together.** Mountain View, CA: Google LLC, 2021. 2 p. Disponível em: https://services.google.com/fh/files/misc/google_classroom_onepager.pdf. Acesso em: 11 dez. 2021.
- GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. **Design digital:** conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames. Editora Senac: São Paulo, 2019.
- HERMIDA, Jorge Fernando; BONFIM, Cláudia Ramos de Souza. A Educação à distância: história, concepções e perspectivas. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, n. especial, p. 166-181, ago. 2006. Disponível em: https://www.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/4919/art11_22e.pdf. Acesso em: 08 dez. 2021.
- JUNQUEIRA, Eduardo S. **Tutores em EaD:** teorias e práticas. Fortaleza: Dummar, 2018.
- KOZINETS, Robert V. **Netnografia:** realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Penso, 2014.
- LIMA, Juliana Soares; SANTOS, Izabel Lima dos; SANTOS, Francisco Edvander Pires. Google Classroom como ferramenta para treinamentos a distância: um relato de experiência em bibliotecas universitárias. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 13, n. esp. CBBB 2017. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/1044>. Acesso em: 10 dez. 2021.
- LOGOSMARCAS. **Google Classroom Logo.** 2020. Disponível em: <https://logosmarcas.net/google-classroom-logo/>. Acesso em: 10 dez. 2021.
- SANTOS, Izabel Lima dos. Elaboração de materiais instrucionais: elo entre informação especializada e educação de usuários. **Convergências em Ciência da Informação**, Aracaju, v. 3, n. 2, p. 52-69, maio/ago. 2020. DOI: <https://doi.org/10.33467/conci.v3i2.13330>. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/52992>. Acesso em: 11 dez. 2021.
- SANTOS, Izabel Lima dos. Elaborando material instrucional em bibliotecas universitárias: uma proposta multidisciplinar. **Páginas A&B**, Porto, 3. série, n. 10, p. 60-70, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.21747/21836671/pag10a5>. Acesso em: 11 dez. 2021.

AGRADECIMENTOS

A autora agradece o convite da comissão organizadora do VI Seminário Internacional de Informação para a Saúde (Sinforgeds) para ministrar a oficina *Google Classroom* como ferramenta para treinamentos a distância. Agradece também à bibliotecária Amanda de Sousa Ribeiro pela generosa leitura e discussão da primeira versão deste texto.