

Geduc guia - Framework para utilização do Google *Workspace* para Educação

Guilherme Henrique Peterlini Tavares¹, Cleyton Santana de Sousa²

¹ IFES - CEFOR/Campus Cachoeiro de Itapemirim, guihenpet2@gmail.com

² IFES-CEFOR/Coordenação de Tutoria – UAB Brasil, csantanaes@gmail.com

Resumo: O artigo apresenta uma discussão e proposição acerca da elaboração de modelo estruturado para a utilização das ferramentas baseado nas competências digitais e pedagógicas dos educadores na utilização das TICs. Nesse contexto a gestão organizacional e entendimento adequado das ferramentas disponíveis são o ponto central da formulação de um fluxo de trabalho estruturado e replicável.

Palavras-chave: Framework, Google Worspace, Competência Digital, TICs

1. O panorama da utilização das ferramentas educacionais

O ano de 2020 apresentou uma crise que alcançou o sistema educacional em consequência da pandemia da COVID-19. No Brasil estima-se que cerca de 48 milhões de alunos deixaram de frequentar as escolas de modo presencial como forma de prevenção a propagação do coronavírus (CAMILLO, 2020).

O fechamento das escolas obrigou a utilização de estratégias que viabilizasse a continuidade do trabalho dos professores e frequência dos alunos, por isso os modelos educacionais mediados por tecnologias foram adotados. Dentre os diversos modelos e ferramentas no mercado as aplicações disponíveis no Google Workspace¹ para educação foram adotadas por secretarias municipais e estaduais de educação no Brasil.

Por essa razão as escolas construíram novas ações pedagógicas para enfrentamento da pandemia de forma célere e funcional. No entanto, historicamente, na educação escolar não se valorizou adequadamente o uso de tecnologia visando a tornar o processo de ensino-aprendizagem mais eficiente e mais eficaz. Desta forma, foram criadas lacunas no conhecimento uma vez que a formação do professor valoriza a transmissão de informação, experiências, e técnicas relativas ao domínio dos

¹ O termo Google *Suite* para educação foi alterado para Google *Workspace* para educação em outubro de 2020.



conteúdos dos específicos (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2006).

Diante do cenário “googlizado”, no qual a informação e o conhecimento estão a um clique dos usuários, o docente assume um papel de mediador da aprendizagem e se faz necessário conhecer a ferramenta pra otimizar as práticas pedagógicas. O que traz a discussão sobre um framework como um guia de conhecimento e competências para a utilização das ferramentas que tenha como característica a reusabilidade e simplicidade (KRISHNA, 2020).

2. Mapeamento das competências e descrição das ferramentas

As políticas europeias, elucidam a necessidade de equipar todos os cidadãos com as competências necessárias para usarem tecnologias digitais de forma crítica e criativa e são alinhadas com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em sua última versão homologada em 2018, no âmbito de utilização de ferramentas digitais e ferramentas colaborativas (LUCAS; MOREIRA, 2018; ZANELLA et al., 2020).

2.1 Competência Digital dos Educadores

A competência digital dos educadores é expressa pela sua capacidade para utilizar tecnologias digitais, para melhorar o ensino, bem como para as interações profissionais com colegas, alunos e atores do ambiente escolar. É expressa, também, pela capacidade para utilizá-las para o seu desenvolvimento profissional individual e para o desenvolvimento contínuo na instituição e na comunidade (LUCAS; MOREIRA, 2018).

2.2 Competências Pedagógicas dos Educadores (Ensino e Aprendizagem)

As tecnologias digitais podem melhorar as estratégias de ensino e aprendizagem de muitas maneiras diferentes. No entanto, independentemente da estratégia digital a abordagem pedagógica escolhida do educador reside em orquestrar efetivamente a utilização de tecnologias digitais nas diferentes fases e



configurações do processo de aprendizagem. Esta competência refere-se à formulação, planificação e implementação da utilização de tecnologias digitais em diferentes fases do processo de aprendizagem (LUCAS; MOREIRA, 2018).

2.3 Ferramentas do Google *Workspace* para Educação

2.3.1 Google drive

O google drive é um serviço de armazenamento e sincronização de arquivos, baseia-se no conceito de computação em nuvem e abriga os aplicativos do Google Documentos.

2.3.2 Google Documentos

É um pacote de aplicativos que pode funcionar de forma síncrona e assíncrona, contém ferramentas de edição de texto, planilhas, apresentação e criação de formulários.

2.3.3 Google Agenda

Aplicativo de agenda, está integrado ao serviço de e-mail Gmail e demais ferramenta. Auxilia na os alunos e professores na organização e planejamento das atividades.

2.3.4 Google Sala de Aula

É a sala de aula virtual do Google em que alunos e professores podem realizar encontros virtuais para a realização de aulas à distância. Na sala de aula virtual todo conteúdo é organizado e disponibilizado ao discente.



3. Metodologia

A partir de uma revisão bibliográfica e o entendimento das ferramentas disponíveis no Google *Workspace* para educação e o entendimento das competências digitais e pedagógicas propomos um fluxo de trabalho simples e replicável para criar um *framework* estruturado para potencializar o uso das ferramentas e facilitar a organização do trabalho dos professores.

4. Análise e interpretação dos dados

Haja vista a competência pedagógica na utilização das ferramentas digitais e associando ao Google *Workspace* para educação, propôs-se um fluxo de trabalho baseado na gestão organizacional do conteúdo, desta forma, o ponto central é o entendimento da utilização do Google Drive como a camada responsável pelo armazenamento e “início” de todas as atividades e o Google Sala de Aula como a camada de interface para os alunos, logo as ferramentas do Google Documentos e o Calendário funcionam numa camada intermediária.

A interface da sala de aula contém as ferramentas necessárias para organização dos tópicos, postagem dos conteúdos criados e organizados no google drive. Vale destacar a importância de seguir esse processo, pois dessa forma, as atividades criadas podem ser monitoradas e consultadas posteriormente.



Figura 1 - Framework sugerido (Desenvolvido pelos autores)

5. CONCLUSÃO

O grande empecilho na utilização das ferramentas digitais, passa pelo entendimento da construção das ferramentas, a maneira como elas se correlacionam. Desta forma, pode se criar um modelo estruturado na elaboração de atividades e agilizando os processos.

A sistematização do conhecimento das ferramentas utilizadas permite desenvolver as habilidades, que possibilitam implementar a competência digital e pedagógica aos educadores. Demonstra que é necessário estabelecer uma curva de conhecimento e atualização para a utilização das ferramentas digitais.

REFERÊNCIAS

CAMILLO, Cínthia Moralles. **Pesquisa Educação, Docência e a COVID-19.** São Paulo: Instituto de Estudos Avançados da universidade de São Paulo, 2020.



KRISHNA, Koneru Gopala. ScienceDirect SLATE – A Framework for Systems Learning and Thinking Enablement. **Procedia Computer Science**, v. 172, p. 540–544, 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.066>>.

LUCAS, Margarida; MOREIRA, Antônio. **DigCompEdu: quadro europeu de competência digital para educadores**. Aveiro: [s.n.], 2018.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T; BEHRENS, Ilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 10^a ed. Campinas: Papyrus Editora, 2006.

ZANELLA, Amanda Gabriela et al. **Google sala de Aula como plataforma de aprendizagem e suas reflexões na pandemia**. Uruguaiana: 12º SIAPE, 2020