

Hangouts: uma TIC na customização do tempo

André Ricardo Prazeres Rodrigues¹

Livia Ferreira Vidal²

Resumo: *O objetivo é descrever a aplicação Hangouts na interação entre alunos e professor. O processo é através de reuniões previamente agendadas, conectados via vídeo conferência. O compartilhamento se deu de forma dinâmica e descontraído. É uma ferramenta promissora como parte integrante no ensino-aprendizagem.*

Os jovens do século XXI nasceram em um aparato tecnológico, mergulhados em *bit e byte*, o que podemos chamar de era digital (GOBBI; KERBAUY, 2010).

As universidades sofrem um desconforto em se adaptar as novas tecnologias em seu sistema de ensino tradicional, quer seja presencial ou EAD (educação a distância), e acompanhar com inovações pedagógicas (GOMES, 2013).

Atualmente, existem inúmeras possibilidades de aprendizado no meio tecnológico. Pode-se citar o computador como uma das principais ferramentas de aprendizado. Por outro lado, o uso dessa tecnologia pode vir a trazer dificuldades de aprendizagem, devido à possibilidade de desvio de atenção para outras atividades, como as redes sociais.

Embora tenha sido expressivo os avanços tecnológicos, o processo de ensino-aprendizagem leva em consideração uma educação permanente, considerando: a produção compartilhada de conhecimentos, a autonomia e a interatividade (MESSA, 2010).

Neste contexto, o objetivo é descrever a utilização da aplicação *Hangouts* como meio de interatividade e construção do conhecimento, bem como o auxílio na busca pela autonomia nos estudos.

¹ Professor/pesquisador do Centro Universitário Geraldo Di Biase – UGB.

² Coordenadora/professora/pesquisadora do Centro Universitário Geraldo Di Biase – UGB.

“*Google Hangouts* é uma plataforma de mensagens instantâneas e *chat* de vídeo desenvolvido pelo *Google*, que foi lançada em 15 de maio de 2013, durante a conferência de desenvolvedores *Google I/O*.” (WIKIPÉDIA, 2016).

Segundo GOOGLE (2017) a utilização da plataforma se dá das seguintes formas:

- ***hangouts.google.com***: O *Hangouts* está disponível em *hangouts.google.com*.
- ***Gmail***: O *Hangouts* é ativado automaticamente no *Gmail*.
- ***Inbox by Gmail***: O *Hangouts* é ativado automaticamente no *Inbox by Gmail*.
- **Extensão para o navegador *Chrome***: Faça o *download* da extensão do *Hangouts* para o *Chrome*. É necessário ter o navegador *Google Chrome* ou um dispositivo *Chrome OS*.
- **Aplicativo do *Google Chrome* para computador**: Faça o *download* do aplicativo *Hangouts* do *Google Chrome* para computador. O aplicativo é compatível com os sistemas operacionais *Windows*, *Chrome OS*, *Mac* e *Linux*.

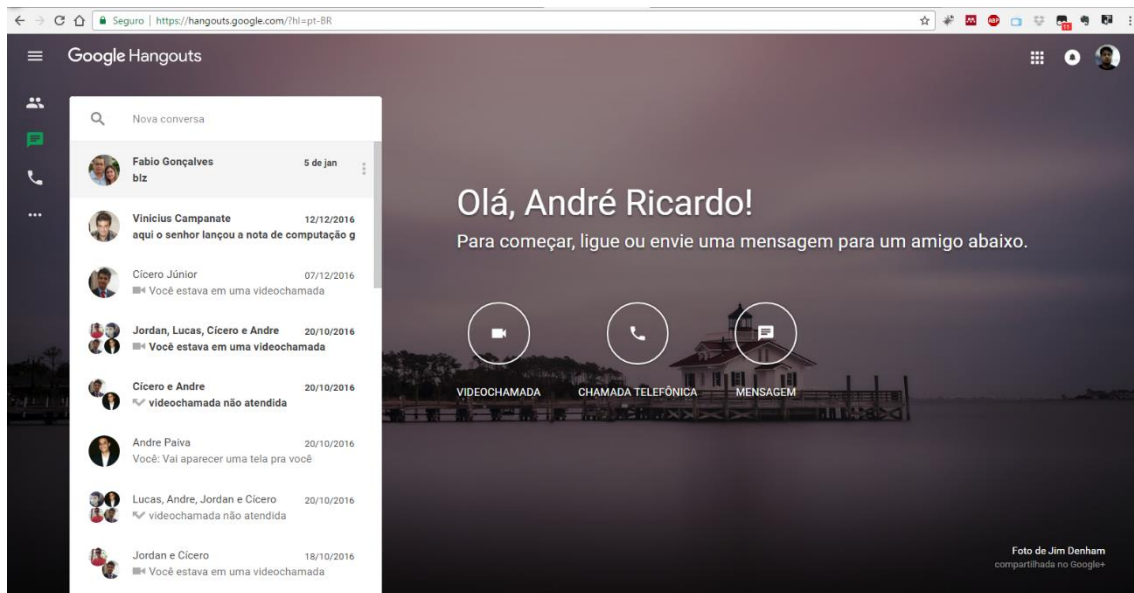
Para ter acesso à ferramenta precisa de ter uma conta no *Google* e permitir a aplicação utilizar o microfone e a câmera do computador (*desktop*, *notebook*, *smartphone* etc).

Neste contexto, a experiência com a ferramenta se deu através da orientação do programa de iniciação científica na UGB³ no ano de 2016, conhecido como PIC. Com um procedimento multidisciplinar entre o curso de Direito e o curso de Sistemas de Informação. Dois alunos de cada curso participaram da utilização da aplicação *Hangouts*.

Definido dia e hora para o encontro, o moderador do *Hangouts* (orientador) fez os convites de acesso e posterior aceitação dos participantes o ambiente estava pronto para debates, dúvidas e compartilhamento de documentos. A tela principal do *Hangouts* se dá conforme Figura 1.

³ Centro Universitário Geraldo Di Biase.

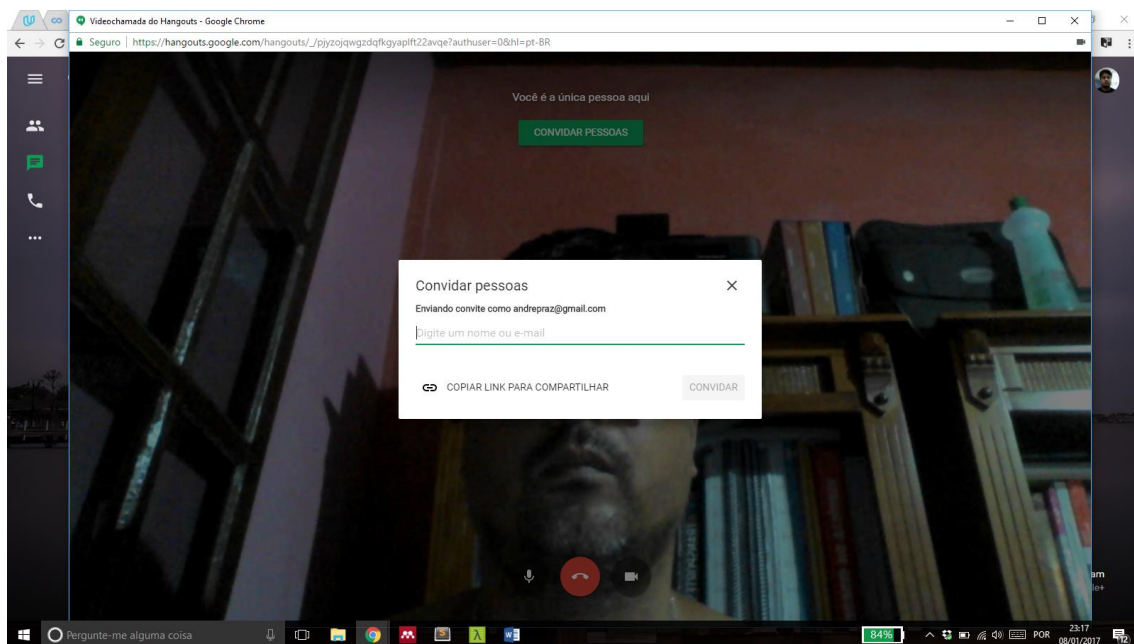
Figura 1 – Tela do Hangouts.



Fonte: Elaborado pelos autores

Para começar a conexão de vídeo conferência, deve-se fazer um convite conforme a Figura 2.

Figura 2 – Convite de videoconferência do Hangouts.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Após os convites serem aceitos, a conexão está completa e o debate está pronto para ocorrer. O limite de conexão é de 25 participantes online.

Tendo em vista os aspectos descritos, entende-se que a utilização do *Hangouts* permite a transmissão e a construção de conhecimento de forma interativa e dinâmica, pois, não só o uso da aplicação, mas a pesquisa de conceitos e estudos de casos em tempo real são acessíveis por estarem conectados na internet.

Recomenda-se utilizar o *Hangouts* com um número maior de participantes (25) e a aplicação de um questionário de avaliação do uso da ferramenta.

Referências

GOBBI, M.; KERBAUY, M. **Televisão digital: informação e conhecimento**. 1. ed. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

GOMES, L. F. Ead no brasil: perspectivas e desafios. **Avaliação: revista da avaliação da educação superior (campinas)**, mar. 2013. v. 18, n. 1, p. 13–22. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-40772013000100002&lng=pt&nrm=iso&tlng=en>. Acesso em: 8 jan. 2017.

GOOGLE. Primeiros passos com o hangouts - computador - ajuda do hangouts. [S.l.], 2017. Disponível em: <<https://support.google.com/hangouts/answer/2944865?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=pt-BR>>. Acesso em: 8 jan. 2017.

MESSA, V. C. Utilização de ambientes virtuais de aprendizagem – avas: a busca por uma aprendizagem significativa. **Revista brasileira de aprendizagem aberta e a distância**, 2010. v. 9, n. Ambientes virtuais, p. 1–49.

WIKIPÉDIA. Google hangouts. [S.l.], 2016. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Hangouts>. Acesso em: 8 jan. 2017.