

ENSINO REMOTO: ANÁLISE COMPARATIVA DO ZOOM E DO GOOGLE MEET NO CONTEXTO EDUCACIONAL^{1*}

Ana Paula Cordeiro Lacerda Franco (Unyleya)
Bárbara Amaral da Silva (UFMG)
Marcelo de Castro (UFMG)
Shirlene Ferreira Coelho (UFMG)

Resumo: Praticamente todos os setores sociais tiveram que se adaptar à realidade imposta pela pandemia deflagrada pelo novo coronavírus. Tendo em vista a necessidade de conter a disseminação do vírus com o isolamento social, muitas instituições de ensino iniciaram aulas remotas, para dar continuidade ao ano letivo. Partindo dessa realidade, o objetivo deste trabalho foi descrever, analisar e comparar dois recursos de videoconferência, o *Zoom* e o *Google Meet*, por serem plataformas gratuitas e que possibilitam a simulação de uma aula presencial. Apesar de, aparentemente, serem eficazes para reuniões, buscamos responder: “—quais as potencialidades desses recursos para o ensino remoto?”. Ambos os recursos possuem pontos fortes em comum, e as características divergentes, como o mecanismo de quadro branco interativo (*Zoom*) ou o limite de tempo mais extenso (*Google Meet*), podem ser favoráveis, a depender dos objetivos traçados pela escola ou pelo professor.

Palavras-chave: aulas remotas; recurso de videoconferência, zoom, google meet; pandemia.

1. Introdução

Em fins de 2019, o novo coronavírus, SARS-CoV-2, espalhou-se pelo mundo, gerando uma das maiores pandemias da história e, conseqüentemente, uma das maiores crises socioeconômicas. Como medida provisória de contenção da contaminação, o isolamento social e até o *lockdown* (confinamento total) foi adotado em inúmeros países. A fim de tentar minimizar os danos provocados na educação pela suspensão das aulas presenciais, tendo em vista a necessidade do isolamento, uma das principais medidas tomadas pelo governo brasileiro foi “a substituição de disciplinas presenciais por aulas que utilizem meios e tecnologias de informação e comunicação em cursos que estão em andamento” (LIMA, 2020)². Nesse sentido, instituições de ensino básico e superior criaram suas estratégias e, a fim de continuar o ano letivo, adotaram aulas remotas por meio de recursos de videoconferência.

Considerando esse contexto, com este trabalho, nosso objetivo principal é descrever, analisar e comparar dois recursos de videoconferência, o *Zoom* e o *Google Meet*. Embora os recursos digitais para videoconferência já sejam muito utilizados no meio empresarial, pode-se dizer que sua difusão no contexto escolar foi deflagrada pela pandemia da COVID-19. E se esses recursos são eficientes para o mundo dos negócios, não quer dizer que o sejam da mesma forma para o ensino remoto, afinal, certamente, seus criadores levaram em conta as necessidades de seu público-alvo imediato. Para tanto, selecionamos dois recursos de videoconferência, o *Zoom* e o *Google Meet*, por serem alguns dentre as plataformas gratuitas disponíveis e que possibilitam a simulação de uma aula presencial, a fim de refletir sobre a seguinte questão “quais as potencialidades desses recursos para o ensino remoto?”. A presente investigação é fruto de uma abordagem metodológica qualitativa, por seus propósitos principais serem descrever e analisar dois recursos digitais de videoconferência. Devido à pouca quantidade de estudos que relacionem a educação a esses recursos, eles serão descritos e analisados levando em conta as necessidades do contexto educacional como um todo, sem destacar, por hora, especificidades de cada componente curricular, embora tal estudo também

^{1*} XIV Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online.

² Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/> >. Acesso em: 24 jun. 2020.

seja de extrema importância. Por fim, ainda é preciso esclarecer que, devido às dimensões deste trabalho, abordaremos apenas a versão gratuita e para computador desses recursos. Na seção a seguir, faremos uma breve distinção entre o que seria o ensino remoto e a EaD, bem como suas implicações. Após isso, descreveremos e analisaremos mais detalhadamente o *Zoom* e o *Google Meet*, e, em seguida, realizaremos um comparativo entre esses dois recursos. Ao final, apresentamos nossas conclusões, acompanhadas dos referenciais teóricos utilizados neste artigo.

2. Ensino remoto X Educação à distância: definindo conceitos

Apesar de teóricos, muitas vezes, colocarem educação a distância (EaD) e educação remota como sinônimos, corroboramos Arruda (2020) na necessidade de distingui-las, porém discordamos do pesquisador em relação a um dos pontos apresentados para esta distinção. Isto porque, segundo ele, a EaD seria mais abrangente por fazer uso não só de sistemas on-line, mas de materiais impressos também, diferentemente do ensino remoto. A nosso ver, entretanto, e como ficará mais evidente com a descrição e a análise dos recursos de videoconferência, o ensino remoto, por vezes, também permite o compartilhamento de materiais impressos. Por outro lado, conforme o pesquisador, defendemos o caráter emergencial e temporário da educação remota, em que as instituições de ensino apenas tentam tirar proveito das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), ao contrário do planejamento existente por trás da EaD, que leva em conta profissionais de diversas áreas para desenvolver o curso, a exemplo da criação do layout do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), da produção, revisão e edição dos materiais etc., tudo isso levando em conta o perfil do aluno e do docente envolvidos.

A educação remota seria, assim, apenas uma tentativa de adaptação do ensino presencial, em que as aulas seriam ministradas ao vivo e em horários específicos, teriam uma duração pré-determinada e, ainda, manteriam a “dependência” do professor, o que, para nós, é o principal diferencial entre a educação remota e a EaD. A confusão entre esses conceitos origina-se da ideia, presente na base de ambos, de que tratam de um ensino mediado por tecnologias e que os alunos não estão fisicamente presentes na sala de aula. A importância de se diferenciar as duas advém, ainda com Arruda (2020, p. 265), de não aumentar o preconceito que já envolve a EaD, de modo geral, sendo necessário compreender que, neste momento, “[...] não se está fazendo EaD e sim obtendo-se o máximo de proveito de recursos e possibilidades no formato online [*sic.*]”.

Segundo Pimentel (2017), na EaD, tanto o professor quanto o aluno exercem papéis centrais nos processos de ensino e de aprendizagem, ao contrário do que se observa no modelo de ensino remoto. Conforme a autora (2017), “sendo o aluno o centro de todo o processo educativo, ao estudar e aprender a distância, terá que percorrer a maior parte do processo de forma autônoma e independente [...]” (p. 31). É nesse sentido que se observam as diferentes nuances entre o ensino remoto e a EaD: enquanto no primeiro o docente é visto como uma figura ativa, em que o discente é quase reduzido a receptor no processo de ensino e de aprendizagem, no segundo, o estudante é o principal responsável por uma atitude mais ativa, na busca pela aquisição de conhecimentos.

Outro fator a se considerar é que ambas as modalidades de ensino exigem, do docente e do discente, domínio de ferramentas digitais, em outras palavras, *letramento digital*, isto é, “[...] as habilidades necessárias e desejáveis desenvolvidas em indivíduos ou grupos em direção à ação e à comunicação eficientes em ambientes digitais, sejam eles suportados pelo computador ou por outras tecnologias de mesma natureza”. (RIBEIRO, 2009, p. 30).

Tais habilidades requerem do profissional da educação, como orienta Pimentel (2017), um projeto pedagógico de ensino-aprendizagem que seja efetivo, bem como o bom uso das TDIC. Contudo, com a adoção emergente do ensino remoto, muitos docentes se viram obrigados a se reinventarem, para dar continuidade aos trabalhos, sem que possuam domínio

sobre essas ferramentas. O presente trabalho visa, portanto, a contribuir para que esses professores busquem pelo recurso que melhor atenda às suas demandas para aulas remotas.

3. Descrição e análise de dois recursos digitais de videoconferência para ensino remoto

A versão gratuita para computador do *Zoom* funciona em navegadores da internet e em aplicativos para Windows, macOS (sistema operacional da Apple), Linux, iPhone (iOS) e Android. Além do português, há 7 opções de idiomas. Para assistir a uma videoaula no *Zoom*, não é necessário ter cadastro, contudo o anfitrião (no caso em discussão, o professor) precisa se cadastrar para conseguir criar as aulas que serão dadas. Essas características são relevantes, pois democratizam a forma de acesso às aulas remotas via *Zoom*, já que podemos utilizar nosso idioma (na ausência de conhecimento em outras línguas) e dispomos de uma acessibilidade variada de sistemas operacionais. Após a realização do cadastro, as aulas podem ser criadas na hora exata em que acontecerão ou de forma antecipada, diretamente no *website* do referido recurso ou no aplicativo. Além da data e do horário, o professor pode escolher outras opções, tais como: se os estudantes participantes entrarão ou não com câmera e áudio ligados e se estes poderão ou não ingressar no encontro remoto antes do professor. Caso esses encontros aconteçam sempre no mesmo dia e horário, o docente pode assinalar “reunião recorrente”, ação que gerará, automaticamente, uma sessão com um ID contínuo. Isso oportuniza uma autonomia ao docente, de modo que este consiga planejar e organizar as aulas de acordo com as demandas pessoais e/ou institucionais.

Após a criação da videoconferência, um *link* é gerado e pode ser enviado aos discentes (ainda que estes não tenham uma conta no *Zoom*) via e-mail, *WhatsApp*, *website* da escola, entre outros recursos e aplicativos de comunicação adotados; o que, mais uma vez, facilita o meio de acesso. Na versão em análise, podem participar até 100 pessoas (número razoável considerando o limite de educandos por turma na legislação brasileira), e as interações remotas são ilimitadas em quantidade, o que também populariza o emprego desse recurso para ensino remoto. Para mais de duas pessoas, situação mais típica de uma aula, esta pode transcorrer em até 40 minutos³, logo o docente pode se programar para esgotar esse limite, ou escolher outras frações de tempo, como 15 ou 30 minutos. Talvez essa limitação não agrade a todos os educadores, porque muitas aulas têm duração de 50 minutos ou mais; demanda que implicaria a criação de uma nova aula.

Pelo compartilhamento de tela, qualquer tipo de arquivo (documentos, imagens, planilhas, apresentações, áudios, vídeos) e de *website* pode ser mostrado. Caso seja do interesse dos docentes, estes podem conceder que os educandos também façam esse compartilhamento, inclusive de forma simultânea; fato que tende a fomentar uma maior participação deles, por exemplo, na apresentação de trabalhos individuais ou em grupos. Há ainda a opção de gravar em vídeo a aula e disponibilizá-la, posteriormente, a estudantes que perderam o encontro virtual ou que desejam assisti-lo novamente. Nesse sentido, a gravação acaba sendo uma ferramenta importante, ao se pensar, por exemplo, em contextos em que as TDIC são escassas e há três pessoas que precisam acessar aulas remotas diferentes em um mesmo domicílio.

Cabe salientar que o *Zoom* teve problemas de segurança e privacidade quando passou a ter um crescimento expressivo de usuários, por isso foi alvo de muitas críticas⁴. Para reverter esse cenário, a empresa fez publicações sobre o tema com dicas sobre gerenciamento de participantes, como a possibilidade de remover pessoas indesejadas, impedir o compartilhamento de tela pelos ingressantes, criar uma sala de espera para os usuários, a fim

³ Para somente duas pessoas, não há limites de tempo, porém entendemos que essa não é a realidade mais comum para aulas remotas.

⁴ Um panorama, resultado da popularidade do *Zoom* nos últimos meses, pode ser lido em: <https://link.estadao.com.br/noticias/empresas,como-o-app-de-chamadas-de-video-zoom-cresceu-19-vezes-em-meio-a-quarentena,70003257968> >. Acesso em: 25 jun. 2020.

de que estes só se insiram na interação se o anfitrião permitir⁵. Ademais, o *Zoom* passou a obrigar o responsável pela videoconferência a criar uma senha para entrada na sessão.

No tocante às ferramentas de interação, o *Zoom* oferece diversas opções. Pelo *chat* (disponível simultaneamente ao vídeo e ao compartilhamento de tela), podem ser enviadas mensagens verbais, como dúvidas, comentários, *links* etc. O professor pode selecionar como se dará essa comunicação. Uma opção dá aos alunos total liberdade para ler e encaminhar mensagem no *chat* para todos ou para um único participante. Contudo, é possível limitar essa interação e fazer com que as mensagens sejam direcionadas exclusivamente ao docente, sem chance de interação (exclusiva ou coletiva) entre o alunado. Reações também podem ser enviadas ilimitadamente e visualizadas por todos os usuários, a partir de dois *emojis* disponíveis: um de palmas e outro que representa o sinal positivo (polegar para cima). Caso o anfitrião habilite, também é permitido, por parte dele, assim como dos alunos, alterar o fundo de tela por qualquer imagem à escolha do usuário. No entanto, sem sombra de dúvidas, a anotação colaborativa é o maior diferencial do *Zoom*. Tal ferramenta, que está associada ao quadro branco ou ao compartilhamento de tela, permite ao professor (e aos estudantes se for desejável) adicionar textos verbais, desenhar (livremente ou a partir de formas prontas), apontar, inserir carimbos, selecionar textos verbais e visuais, desfazer, refazer, apagar e salvar. Ademais, por intermédio do item “formato”, os participantes podem alterar, no uso das ações anteriores: cor, espessura da linha e outras questões em torno da fonte, como *layout* e tamanho. Essas ferramentas interativas são essenciais a uma aula remota, uma vez que a ideia é tentar, mesmo que parcialmente, aproximar ao máximo os envolvidos, como já acontecia presencialmente. Alguns alunos podem não ter câmera ou, por motivos pessoais, não desejam/podem ligá-la, situação que potencializa o uso das reações, por exemplo, mesmo que elas sejam apenas duas. O chat também pode ser extremamente apropriado quando não se quer utilizar o microfone ou quando se faz uma discussão em que todos podem opinar ao mesmo tempo. Além disso, quando se pensa em uma aula remota, diferentes recursos multimodais serão necessários às diferentes áreas do conhecimento. Em certos componentes curriculares, como Matemática, Ciências (Biológicas, Físicas e Químicas), Geografia, desenhar, durante a aula, é uma prática comum, tendo em vista as especificidades nas maneiras de se apresentar os conteúdos. Nessas e em outras disciplinas, como aquelas que abarcam as áreas de Linguagens e Humanidades, também é frequente a construção de mapas mentais, esquemas, diagramas, a partir de uma combinação de vários modos comunicativos permeados por cores, formatos, *layouts*, tamanho etc.

Uma outra ferramenta de comunicação com foco em chamadas de vídeo amplamente utilizada hoje em todo o globo é o *Google Meet*, já que, segundo a própria Google, esse recurso de comunicação ganhou mais de 2 milhões de usuários por dia nas duas últimas semanas de abril. Certamente como uma estratégia de marketing neste momento de pandemia, a Google passou a disponibilizar a ferramenta de forma gratuita, de 04 de maio de 2020 a 30 de setembro deste mesmo ano. Afinal, anteriormente, o *Google Meet* (antes chamado *Hangouts Meet*) só poderia ser usado caso o usuário pagasse pelo serviço. Agora, o acesso gratuito pode ser feito de forma simples no computador, através do e-mail da Google: o Gmail. Além disso, o *Google Meet* também se encontra disponível para dispositivos móveis, por meio de download do aplicativo *Google Meet*. Em celulares com sistema operacional Android, é possível acessá-lo através da *Play Store*, e em iOS, por meio do *App Store* (cf. ALVES, 2017; ROSOLEN, 2020).

A versão gratuita é acessada por meio dos sistemas operacionais Apple macOS, Microsoft Windows, Chrome OS, Ubuntu e outras distribuições Linux baseadas no Debian, além dos navegadores Apple Safari, Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge e Microsoft Explorer, esse último com compatibilidade limitada. A plataforma, que se encontra disponível

⁵ Essas dicas e outras orientações estão disponíveis em: < <https://blog.zoom.us/pt/como-manter-os-penetras-fora-do-seu-evento-no-zoom/> >. Acesso em: 25 jun. 2020.

em 73 idiomas (incluindo o Português do Brasil), suporta até 100 participantes nas aulas remotas, sejam eles internos sejam externos (isto é, indivíduos que não possuem cadastro no Gmail). Para que isso ocorra, basta que o anfitrião do evento compartilhe o link das aulas remotas com os interessados em dela participar. Ao acessarem o link, o responsável pelo encontro virtual recebe uma mensagem em sua tela, o que lhe permite autorizar ou não a entrada desses indivíduos na interação on-line. Até a data estipulada pela Google, será permitido promover reuniões com tempo máximo de 24 horas; hoje, não existe também limitação para a quantidade de encontros virtuais a serem realizados.

No que se refere aos recursos disponibilizados na versão gratuita do *Meet* durante as chamadas de vídeo, constata-se que são significativamente restritos para o setor educacional. Há, entre as poucas opções, a possibilidade de efetuar o compartilhamento de tela, processo que é feito por meio do ícone “Apresentar”. Também, é possível organizar a tela em quatro opções de expansão — denominada “Alterar esquema” — as quais são: “Barra lateral” (um estudante ativo ou todos na lateral), “Em mosaico” (até 16 discentes na tela da aula), “Destaque” (professor anfitrião ativo ou o feed fixado ocupando a extensão da janela), além da padrão, que é a “Automático”. O docente, ao selecionar a opção “Automático”, permite que a própria plataforma escolha a tela dele. Legendas em tempo real podem ser inseridas, porém somente estão disponíveis no idioma inglês.

Durante a apresentação de uma aula, com a possibilidade de compartilhamento da tela pelo professor anfitrião, arquivos elaborados em programas como *Word*, *Excel*, *PowerPoint* ou outros, amplamente utilizados no ensino presencial, possuem considerável qualidade de visualização pelos alunos. A projeção de sites, sobretudo os voltados para a reprodução de conteúdos audiovisuais, é facilmente realizada e permite que materiais desses ambientes sejam assistidos e ouvidos de maneira clara e instantânea por todos da aula. Em razão disso, disciplinas das áreas de Linguagens e Humanas podem ser exploradas de maneira mais dinâmica, ao passo que professores das matérias de Matemática, de Química e de Física, por necessitarem de, muitas vezes, realizar expressões numéricas, a aplicação de fórmulas e a criação de estruturas específicas dessas áreas ao longo da explicação para alunos, deparam-se com dificuldades provenientes da pouca amplitude do *Google Meet*. Logo, tais disciplinas, para terem seus conteúdos percorridos de maneira mais efetiva, carecem do recurso de quadro branco ou ferramenta semelhante, e nada próximo a isso é oferecido pela plataforma em questão.

Também, é possível, através da opção “Mostrar todas as pessoas”, verificar a quantidade de alunos que se encontram na plataforma enquanto as aulas ocorrem. A esses, é permitida a utilização dos recursos de microfone e câmera, os quais podem escolher deixá-los desligados ou não. É também permitida ao docente anfitrião a possibilidade de tornar os microfones mudos dos que do encontro virtual fazem parte e também retirar os estudantes da sala de aula remota.

Por fim, o *Google Meet* disponibiliza a ferramenta de bate-papo *chat*, por meio da qual o professor anfitrião pode se comunicar verbalmente com os alunos, e esses podem interagir também entre si. Ela fica 100% disponível durante a aula, o que, por um lado, é benéfico, haja vista que os discentes podem ir apontando suas dúvidas ao longo da apresentação do docente; por outro, o recurso é um caminho para dispersão, caso seja utilizado para outras finalidades que fogem ao tema da aula.

4. Comparação e estabelecimento de critérios: Zoom ou Google Meet?

A descrição e a análise empreendidas acima permitiram o conhecimento aprofundado a respeito de dois recursos digitais de videoconferência. Ao se pensar na aplicação destes para aulas on-line, chegamos, portanto, ao estabelecimento de 13 critérios que precisam ser considerados para uma escolha apropriada por parte de professores que querem e têm condições para dar continuidade ao ensino fora dos muros escolares, em tempos de pandemia. O quadro

1, além de elencar tais critérios, também estabelece um contraste entre os dois recursos, *Zoom* e *Google Meet*, de modo a se eleger os pontos similares, fortes e fracos de cada um.

Quadro 1 - Comparativo entre *Zoom* e *Google Meet* a partir de critérios criados

Critérios	<i>Zoom</i>	<i>Google Meet</i>
1. Acessibilidade	Navegadores da internet e aplicativos para Windows, macOS, Linux, iPhone e Android	Navegadores da internet: Apple Safari, Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge e Microsoft Explorer, esse último com compatibilidade limitada. Sistemas operacionais: Apple macOS, Microsoft Windows, Chrome OS, Ubuntu e outras distribuições Linux baseadas no Debian.
2. Exigência de cadastro	Somente para o professor anfitrião	Somente para o professor anfitrião
3. Opções de idioma	8 (incluindo o Português)	73 (incluindo o Português)
4. Forma de ingresso	Link compartilhável	Link compartilhável
5. Quantidade de sessões	Ilimitada	Ilimitada
6. Número de participantes	Até 100	Até 100
7. Tempo	Até 40 minutos	Até 24 horas
8. Segurança e privacidade	Sala de espera e senha para ingresso	Sala de espera
9. Gestão do professor anfitrião	Agendamento das aulas; controle de ingressantes, áudio, vídeo, chat, compartilhamento de tela e uso do quadro branco	Agendamento das aulas; controle de ingressantes, áudio e compartilhamento de tela
10. Compartilhamento de tela	Visualização de qualquer tipo de arquivo e de website	Visualização de qualquer tipo de arquivo e de website
11. Legenda	Não	Somente em inglês
12. Gravação	Sim	Não
13. Interação	<i>Chat</i> e reações	<i>Chat</i>
14. Quadro branco	Sim, com anotação colaborativa	Não

Fonte: elaborado pelos autores.

Nota-se que tanto o *Zoom* quanto o *Google Meet* podem ser acessados por diferentes navegadores e sistemas operacionais, requisitam cadastro apenas para o professor anfitrião,

estão configurados em Português, oportunizam a entrada à aula por meio de link compartilhável, não limitam a quantidade de sessões, englobam até 100 participantes, oportunizam o compartilhamento de tela e contam com a interação via *chat*. No entanto, esses dois recursos de videoconferência se diferenciam quando são considerados o tempo para cada aula, a segurança e a privacidade das pessoas envolvidas, a gestão do docente anfitrião e as possibilidades referentes à legenda, à gravação e à interação por reação e quadro branco. Nesses critérios, o *Google Meet* é mais adequado por não limitar o tempo do encontro on-line, o que pode ser bastante interessante para alguns professores cujas aulas são realizadas numa duração superior a 40 minutos (tempo máximo do *Zoom*). A ativação de legendas pode ser um ponto forte, mas não parece ser um grande diferencial, tendo em vista que está disponível somente em língua inglesa; fato não muito inclusivo (pensando, principalmente na comunidade surda), exceto se há um objetivo fora desse viés da inclusão, como uma atividade na aula de Inglês ou de um colégio bilíngue. Em contrapartida, o *Zoom* destaca-se por ter um recurso a mais a favor da segurança (senha para ingresso) além da sala de espera pela qual o educador aceita ou não a participação do discente. Ademais, no *Zoom*, as aulas podem ser gravadas e o professor tem maior poder de gestão na interação, pois, além do áudio e da tela (como no *Google Meet*), ele pode controlar a utilização do vídeo e do quadro branco. Inclusive, este, junto às reações, também é uma característica forte do *Zoom*, já que, como analisado na seção anterior, essas ferramentas potencializam a interação durante a aula e, conseqüentemente, as maneiras de ensinar e de aprender em tempos de ensino remoto, assim como argumentado por Pimentel (2017).

5. Considerações finais

O novo contexto social vivido mundialmente redirecionou as formas de ensino e de aprendizagem, que passaram a adotar o modelo de educação remota (ARRUDA, 2020), a fim de se dar continuidade à educação formal. Entretanto, tal modelo exige do professor letramento digital, que se refere às habilidades para uma comunicação eficiente em ambiente digital (RIBEIRO, 2009). Isso requer não só um uso adequado dos recursos digitais na promoção educacional, mas também conciliar o emprego das TDIC ao desenvolvimento de um plano pedagógico que ofereça aos alunos, de forma satisfatória, a oportunidade de prosseguirem seus estudos (PIMENTEL, 2017).

Entendemos que boa parte dos docentes, habituados ao modelo de ensino presencial, podem encontrar dificuldades para gerir suas aulas nesse novo formato. Por isso, ao elencarmos as características de dois recursos de videoconferência, *Zoom* e *Google Meet*, buscamos oferecer um panorama, para o profissional da educação, a respeito das possibilidades que cada um tem. Cada qual possui benefícios, como o quadro branco interativo, presente no *Zoom*, ou o tempo limite de 24 horas, do *Google Meet*, que permitem um bom usufruto para as aulas remotas. A opção por um ou por outro dependerá, pois, das necessidades de cada escola/educador. Sendo assim, o objetivo do presente estudo não foi o de defender um dos recursos, mas, sim, viabilizar, para aqueles profissionais que possuem pouco contato com as TDIC, conhecimentos acerca dos critérios para essa escolha e, assim, melhor aplicá-las em seus contextos educacionais.

Referências

ALVES, P. Hangouts Meet: app do Google para videochamadas pelo PC e celular. **Tech tudo**. 13 de mar 2017. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/hangouts-meet.html> Acesso em: 29 de jun. de 2020.

ARRUDA, E. P. Educação remota emergencial: elementos para políticas públicas na educação brasileira em tempos de Covid-19. **EmRede: Revista de Educação a Distância**. v.7, n.1, 2020,

p. 257-275. Disponível em: <https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/621> . Acesso em: 25 jun. 2020.

LIMA, L. MEC autoriza ensino a distância em cursos presenciais. **Portal do MEC**. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=86441:mec-autoriza-ensino-a-distancia-em-cursos-presenciais&catid=12&Itemid=86. Acesso em: 24 jun. 2020.

PIMENTEL, N. A modalidade a distância no Brasil: aspectos conceituais, políticos e tecnológicos. In: PEREIRA, M. F. R.; MORAES, R. A.; TERUYA, T. K. (Orgs) **Educação a distância (EaD): reflexões críticas e práticas**. Uberlândia-MG: Navegando Publicações, 2017, p. 25-40.

RIBEIRO, A. E. Letramento digital: um tema em gêneros efêmeros. **Revista da ABRALIN**, v. 8, n. 1, p. 15-38, 2009. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/abralin/article/view/52433/32273>. Acesso em: 07 jun. 2020.

ROSOLEN, F. Google Meet: serviço de videoconferência agora é gratuito para todos. **Mundo Conectado**. 29 de abr. 2020. Disponível em: <https://mundoconectado.com.br/noticias/v/13436/google-meet-servico-de-videoconferencia-agora-e-gratuito-para-todos> Acesso em: 29 de jun. de 2020.

Ajuda do Google Meet: como ver as pessoas da reunião. Disponível em: <https://support.google.com/meet/answer/9292748?hl=pt-BR> Acesso em: 30 de jun. de 2020.

Ajuda do Google Meet: requisitos para usar o Google Meet. Disponível em: <https://support.google.com/meet/answer/7317473?hl=pt-BR#:~:text=est%C3%A1%20na%20reuni%C3%A3o.-.Requisitos%20para%20videochamadas,compat%C3%ADveis%20com%20o%20Google%20Meet.&text=O%20Meet%20%C3%A9%20compat%C3%ADvel%20com,Apple%2%AE%20macOS> Acesso em: 01 de jul. de 2020.

Como realizar videoconferências com o Google Meet. Disponível em: <https://apps.google.com/intl/pt-BR/meet/how-it-works/> Acesso em: 29 de jun. de 2020.