



REVISTA TERCEIRO INCLUÍDO

ISSN 2237-079X

Transdisciplinaridade e Temas Contemporâneos

V. 09 - 2019

LEAL, Edson Demétrio; JUNGER, Alex Paubel; AMARAL, Luiz Henrique.

Ead No Nível Superior Brasileiro: Ações Que Aumentam A Participação Dos Alunos À
Plataforma De Ensino

pp. 195-208

DOI 10.5216/teri.v9i1.56011

EAD NO NÍVEL SUPERIOR BRASILEIRO: AÇÕES QUE AUMENTAM A PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS A PLATAFORMA DE ENSINO

EAD AT THE BRAZILIAN HIGHER LEVEL: ACTIONS THAT ENHANCE THE PARTICIPATION OF STUDENTS TO THE EDUCATION PLATFORM

EAD EN EL NIVEL SUPERIOR BRASILEÑO: ACCIONES QUE AUMENTAN LA PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS A LA PLATAFORMA DE ENSEÑANZA

Edson Demétrio LEAL¹
Alex Paubel JUNGER²
Luiz Henrique AMARAL³

RESUMO

Este trabalho propõe a discussão entre os ambientes virtuais e as mídias de comunicação no processo ensino aprendizagem, identificando as principais atividades desenvolvidas pelos alunos nas plataformas, bem como identificar ações que estão sendo desenvolvidas pelas instituições de ensino superior com o objetivo de incentivar os alunos a acessarem as plataformas de ensino com maior frequência, de uma forma regular e interativa a fim de inseri-los no processo de ensino e aprendizagem. Para tanto, se investiga a quantidade média de acesso à plataforma de ensino e acessos as outras mídias digitais que não estejam ligadas ao processo de ensino aprendizagem, mas que poderão ser introduzidas na plataforma de ensino para estimular maior acesso ao ambiente de estudo e induzir o aluno à produção da aprendizagem. Entre as formas de fomentar essas ações foi criado um ambiente de simulação apresentando um espaço para divulgação de emprego e classificados (compra e venda de produtos), a fim de investigar se essas ferramentas aplicadas nas plataformas de ensino contribuem para gerar interesse e fomentar o processo de ensino e aprendizagem. A pesquisa de campo demonstrou uma relação de maior acesso com esses instrumentos e maior leitura dos conteúdos de estudo, após essa aplicação.

Palavras-chave: Gameficação, EAD, Ensino Superior EAD.

SUMMARY

This paper proposes a discussion between the virtual and the communication media in the learning process, identifying the main activities developed by the students on the platforms, and identify actions that are being developed by higher education institutions in order to encourage students to access the educational platforms more frequently, in a regular and interactive way to insert them into the teaching and learning process. Therefore, it investigates the average amount of access to the learning platform and access other digital media that are not related to the teaching and learning process, but may be introduced into the teaching platform to encourage greater access to the learning environment and induce student to the production of learning. Among the ways to promote these actions a simulation environment was created featuring a space for promotion of employment and classified (purchase and sale of products) in order to investigate whether these tools applied in educational platforms help to generate interest and encourage the process teaching and learning. The field research demonstrated a relation of greater access with these instruments and greater reading of the study contents, after this application.

Keywords: Gamefication, EAD, Higher Education EAD.

RESUMEN

Este trabajo propone la discusión entre los ambientes virtuales y los medios de comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje, identificando las principales actividades desarrolladas por los alumnos en las plataformas, así como identificar acciones que están siendo desarrolladas por las instituciones de enseñanza superior con el objetivo de incentivar a los alumnos a acceder a las plataformas de enseñanza con mayor frecuencia, de forma regular e interactiva para insertarlas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para ello, se investiga la cantidad media de acceso a la plataforma de enseñanza y accesos a los otros medios digitales que no estén vinculados al proceso de enseñanza aprendizaje, pero que podrán ser introducidos en la plataforma de enseñanza para estimular un mayor acceso al ambiente de estudio e inducir el acceso el alumno a la producción del aprendizaje. Entre las formas de fomentar estas acciones se creó un ambiente de simulación presentando un espacio para divulgación de empleo y clasificados (compra y venta de productos), a fin de investigar si esas herramientas aplicadas en las plataformas de enseñanza contribuyen a generar interés y fomentar el proceso de enseñanza y aprendizaje. La investigación de campo demostró una relación de mayor acceso con estos instrumentos y mayor lectura de los contenidos de estudio, después de esa aplicación.

Palabras clave: Jugar, EAD, Enseñanza Superior EAD.

1 Mestre em Administração, Comunicação e Educação pela Universidade São Marcos, Pós Graduado Em Planejamento, Implementação E Gestão Do Ensino A Distância pela Universidade Federal Fluminense, Bacharel em Direito pela Uninove - Universidade Nove de Julho/São Paulo.

2 Pós-Doutor em Engenharia e Gestão da Inovação e Professor do Programa de Pós-Graduação em Planejamento e Gestão Educacional da Faculdade de Tecnologia Termomecânica.

3 Professor vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade Cruzeiro do Sul.

1. INTRODUÇÃO

A educação no Brasil vive uma fase de grande mudança de perfil, seja pelo comportamento dos alunos, seja pela necessidade de adaptação das modalidades de ensino. Outrora o ensino era mais rígido e totalmente presencial, hoje, muitas escolas, tornaram o ensino mais flexível quanto ao conteúdo, bem como quanto a modalidade que pode ser a distância ou semipresencial.

Essa mudança foi necessária para acompanhar as necessidades dos indivíduos, afinal, a continuidade dos estudos depende de uma maior adaptação para ampliação da aceitação do aluno, sem que este tenha que deixar de cumprir com outras tarefas do cotidiano, como por exemplo, trabalhar longe da escola dificultando sua chegada no horário de aula, não precisar dispor do dinheiro para transporte e alimentação na escola, dinheiro este que poderá ser empregado em outras aquisições, ou ainda, deixar o tempo que possui para estar com a família para estar em uma sala de aula.

Na cultura brasileira, assim como na cultura de outros países, existe deficiência na motivação do aluno para o estudo, seja motivação própria ou oriunda das instituições de ensino, pois para muitos alunos brasileiros o estudo ainda é visto como uma punição necessária para o atingimento de um bem maior, por exemplo, a conquista de um emprego melhor.

Em cada fase do aluno existe uma motivação, quando criança porque os pais exigem que a criança o faça e fazê-lo permite a criança tempo para dispor com brincadeiras, para receber carinhos e elogios da família, para produzir a sensação de orgulho familiar, etc. Quando adulto os benefícios do estudo podem estar vinculados ao mercado de trabalho, estabilidade financeira e aceitação social, mas são poucos os casos onde o estudo é visto como condição prazerosa e que independe dos benefícios que poderão trazer consigo.

Quando analisamos o ensino a distância (EAD) a situação é similar, o aluno busca se formar para alcançar os seus objetivos profissionais, principalmente quando consideramos que parte dos alunos EAD procura por esta modalidade em decorrência da indisponibilidade de tempo e deficiência de deslocamento para conciliar as rotinas diárias e os estudos.

Na modalidade EAD algumas interferências acabam dificultando, ainda mais, os estudos e o propósito deste trabalho será demonstrar as características que contribuem para redução de acesso do aluno nas plataformas de ensino, bem como apresentar pesquisas que comprovem as ações que poderão ampliar a frequência de acesso dos alunos à plataforma.

2. PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

2.1 CARACTERÍSTICAS DO ENSINO NO BRASIL

O estudo no Brasil está tornando-se mais acessível à população de todas as camadas sociais, afinal, assim como outros países, o número de universidades tem crescido em virtude da maior procura pela profissionalização, seja decorrente do aumento do poder aquisitivo, que permite o discente a custear o curso, ou pelos incentivos do Governo com a criação de universidades públicas.

Apesar disso, aqui no Brasil ainda é perceptível que, em sua maior proporção, o estudo é estimulado apenas pelos benefícios que estes trarão a vida pessoal e profissional dos alunos, descredenciando o estudo como sendo realizado pelo prazer pelo aprendizado. Almeida afirma que “O brasileiro não estuda pelo prazer do aprendizado, mas sim pelos benefícios agregados que o estudo pode proporcionar ao discente, além do fator de exigibilidade da empresa”.

Os modelos de ensino no Brasil, comumente, são chamados de ensino convencional e modelos de ensino a distância. Dentro desses modelos existem classificações quanto ao tipo de curso (ensino fundamental, ensino médio, ensino técnico, ensino superior, cursos de extensão, cursos de aperfeiçoamento, etc.).

O ensino convencional no Brasil sempre foi aquele onde os alunos e os professores se encontram em sala de aula física para a partilha dos conteúdos e das experiências que podem produzir o conhecimento. No século XIX surgiram os primeiros indícios da modalidade de ensino EAD com a transmissão do conhecimento através de rádio, televisão e cartas, mas que não dispunha de grande massa de alunos, apesar de ser aplicado até os dias atuais.

A modalidade de ensino a distância teve início com os métodos via rádio, televisão e cartas, que apesar de fundamentais para disseminação do ensino a distância na época de seu desenvolvimento, tinha como principal desvantagem a interação entre aluno e professor, isso porque a mensagem era muito mecanizada e a comunicação do docente para o aluno era uniforme e geral, logo, o aluno sempre recebia a mesma informação e não conseguia um atendimento que pudesse tratar as dúvidas específicas e individuais.

Os primeiros cursos à distância envolvendo rádio, televisão e cartas tinham como foco os cursos profissionalizantes, ensino fundamental e médio. Com a maior democratização dos modelos de ensino a distância e melhoria dos sistemas de comunicação, o ensino superior passou a ser o maior alvo dos discentes que buscam por essa modalidade de ensino no Brasil e seu histórico demonstra um crescimento maior e mais representativo do que os métodos de educação presencial, quando em comparação de percentual de crescimento.

Além das instituições de ensino que promovem apenas cursos à distância, muitas são as universidades que em investiram nesta modalidade, tendo antes apenas cursos presenciais, e hoje o número de alunos à distância superam o número de clientes matriculados nos cursos presenciais.

2.2 ESTRUTURAS DOS AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM PARA EAD

Os ambientes de aprendizagem (AVA) surgiram da necessidade de um novo método para os cursos virtuais no qual o professor tivesse mais autonomia para planejar, desenvolver, executar, avaliar e gerenciar todo o processo de ensino/aprendizagem de um curso a distância, porém não tardou para perceber que a sensação de solidão e a falta do convívio com colegas prejudicavam o interesse e, conseqüentemente, o processo de ensino-aprendizagem.

Uma linha une os diversos trabalhos e pesquisas, no Brasil e no exterior, referendando talvez o maior problema encontrado nos cursos de educação à distância é a dificuldade do aluno em trabalhar sozinho e se organizar nos estudos com a falta do suporte presencial do tutor ou do professor. Moran (2004, p. 3), professor de Novas Tecnologias da ECA-USP, afirma que “só uma

minoria consegue ter autonomia para não desanimar e acompanhar sozinho todos os programas, fazer todos os exercícios. Por isso, é necessário criar redes de apoio, de incentivo ao aluno, que tenha a quem recorrer nas suas dificuldades.”

Uma pesquisa realizada por Amaral, Souza e Garbin (2010), para UNICAMP, apontou como as principais dificuldades encontradas em cursos à distância: falta de engajamento dos alunos com as ferramentas e estratégias de organização do ambiente virtual de aprendizagem, má comunicação do tutor nas atividades do ambiente virtual, falta de entendimento do público-alvo e motivação dos alunos, a própria falta de organização do aluno com o tempo de estudo e a falta de comunicação com os demais estudantes, professores e tutores.

Assim, pode-se sugerir que os problemas e dificuldades encontrados pelos alunos de cursos à distância podem ser minimizados empregando-se, além de toda a tecnologia e de todo o projeto pedagógico bem estruturado, um resgate do contato social através de redes sociais, fóruns, chats online e a resposta rápida dos tutores. Desta forma, consegue-se diminuir a sensação do estar só e encurtar as distâncias, por mais que elas existam, mas sem tirar do discente a responsabilidade da gestão de seu aprendizado.

É perceptível na cultura brasileira a deficiência de auto motivação para estudo, pois para muitos alunos brasileiros o estudo ainda é visto como uma punição necessária para atingir um bem maior, a conquista de um emprego melhor. Para UCHÔA (2001), para os adultos o estudo é realizado porque traz consigo diversos benefícios, como por exemplo, a conquista de novos empregos.

Quando analisamos o ensino a distância (EAD) a situação é similar, o aluno busca se formar para alcançar os seus objetivos profissionais, principalmente quando consideramos que parte dos alunos da EAD procura por esta modalidade em decorrência da indisponibilidade de tempo e deficiência de deslocamento para conciliar as rotinas diárias e os estudos.

2.3 CARACTERÍSTICAS DOS AMBIENTES VIRTUAIS E MÍDIAS DE COMUNICAÇÃO QUE AUMENTAM A ATRATIVIDADE DO ALUNO PARA O ENSINO EAD

Os ambientes virtuais de ensino sofrem constantes mudanças para facilitar a comunicação entre alunos e professor. Essas mudanças objetivam o aumento da motivação do aluno no acesso às plataformas de ensino, por isso torna-se importante o desenvolvimento dessas mudanças.

A Gamificação é uma dessas mudanças que consiste (WERBACH e HUNTER, 2012) na utilização de elementos dos games (mecânicas, estratégias, pensamentos), com finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens (KAPP, 2012). Esse fenômeno vem se espalhando pela educação, aplicado como estratégia de ensino e aprendizagem, dirigida e um público-alvo inserido na chamada geração Gamer.

Originada como método aplicado em programas de marketing e aplicações para web, com a finalidade de motivar, engajar e fidelizar clientes e usuários (ZICHERMANN e CUNNINGHAM, 2011), a Gamificação tem a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games e pressupõe o uso de elementos dos games, sem que o resultado final seja um game completo.

Atualmente, a Gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para a

sua aplicação, devido à busca por novas estratégias para dar conta de indivíduos que cada vez estão mais inseridos no contexto das mídias e das tecnologias digitais e se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados atualmente.

Uma experiência de utilização da gamificação em um ambiente de aprendizagem proporcionou algumas mudanças na metodologia de aprendizagem, como: o feedback, na forma de notas, ênfase na nota “zero” no início do processo para propor nas incrementais, isto é, a gamificação propõe que o desempenho seja mensurável por resultados e os resultados começam com nota zero e o aluno vai ganhando pontuação conforme realiza tarefas; mudança na linguagem, transformando tarefas em missões; as notas finais eram resultados da quantidade total de pontos obtidos o que tira o foco na nota final e o mantém na evolução do trabalho; o erro é seguido de uma nova chance de obter sucesso.

Desta forma, com os elementos dos games, dispomos de ferramentas valiosas para criar experiências significativas, que podem impactar de forma positiva a experiência educacional dos indivíduos, construindo um contexto amplo de interação, potencializando a participação e a motivação dos indivíduos inseridos nesses ambientes de aprendizagens.

As redes sociais também ganharam espaço de mercado de ensino aprendizagem, pois a interação mais informal torna o aprendizado mais conveniente e atrativo ao novo perfil de aluno nos sistemas EAD.

Segundo Body e Ellison (2007) podemos definir sites de rede social como serviços baseados na Web 2.0 que permitem aos indivíduos construir perfis públicos ou semi públicos dentro de um sistema fechado, elencar outros usuários com os quais pode compartilhar conexões, ver e pesquisar as listas de conexões destes, bem como aquelas feitas por outros usuários dentro do sistema, e permitem a interação entre amigos.

As redes sociais podem favorecer o uso educacional via facilidade de conversação, auxílio na diminuição das relações hierárquicas de poder entre professor e alunos. Além disso, melhora do nível de relacionamento, suporte à interação entre alunos, rompendo com o discurso limitado tipo aluno-professor, possibilidade de substituir sistemas de gerenciamento de aprendizagem formais como o Moodle e Blackboard, entre outros.

O uso educacional de redes sociais justifica-se, também, pela coerência com as tendências educacionais na Cibercultura, noção do conhecimento como uma construção individual e coletiva, a aprendizagem participativa, a autoria e coautoria, o compartilhamento, a integração das tecnologias digitais ao currículo, a comunicação e aprendizagem interativas e a possibilidade de transgressão do currículo escolar tradicional.

Hoje é possível observar que os alunos reconheceram a rede social como um ambiente útil para a concentração de informações, percebendo a vantagem da arquitetura em rede para organizar conteúdos, informações e todo o tipo de conhecimento favorecendo a interação e consequentemente a aprendizagem colaborativa.

Percebe-se que o ambiente da rede social atua como facilitador das conexões, representando um sistema flexível de gerenciamento de aprendizagem. As redes sociais configuram-

se, portanto como um ambiente de potencial técnico e funcional, no sentido de conectividade, para o favorecimento da aprendizagem interativa e colaborativa.

3. METODOLOGIA

O desenvolvimento deste trabalho se deu a partir da pesquisa bibliográfica, investigando materiais já produzidos sobre o tema, com o objetivo de desenvolver de um levantamento teórico.

Também foi desenvolvido uma pesquisa de campo, através da aplicação de questionário e por observação, objetivando a verificação do levantamento teórico num dado de realidade, bem como detecção de dados que possam trazer novas tendências, somando às produções bibliográficas existentes.

Os dados a serem coletados são aqueles que indicarão os motivos que conduzem os alunos a realização de uma maior interação com a plataforma de ensino analisada através da quantificação de frequência e horas conectadas. Com o dado referente ao acesso dos alunos à plataforma de ensino foi correlacionado os pontos investigados para identificar a viabilidade da aplicação de ferramentas que melhorem a interação do aluno em relação ao custo de instalação desses mecanismos e em relação ao aumento da aprendizagem do aluno.

Por fim, cabe dizer, que o método de pesquisa de campo desenvolvido foi através de questionário estruturado, com pesquisas fechadas, validadas com um pré-questionário, que foi aplicado aos alunos de duas instituições privadas de ensino superior. A aplicação se deu com a disponibilização do questionário via plataforma de ensino.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

De forma geral a pesquisa deste projeto tenta descrever as características de um sistema EAD que o torna mais atrativo na percepção do aluno, sendo mais específico o que se pretende é identificar os fatores que levam os alunos a ficarem mais tempo conectado à plataforma de ensino, os principais recursos aplicados à plataforma de ensino e por fim os recursos que poderão dar certo para essa condição de atratividade do aluno.

Coube a mim, nesta etapa da pesquisa, diagnosticar a possibilidade de integração de novos recursos que torne mais atrativo o acesso do aluno à plataforma de ensino, por exemplo, classificado de empregos, classificado de compra e venda de produtos, rede de eventos esportivos, etc.

Ao final, na parte de análise dos dados, será demonstrado, de forma geral, se há viabilidade da aplicação destes mecanismos em contra partida do custo a ser gasto para aplicar as ferramentas que mais atraem os alunos à plataforma de ensino a distância.

4.1 PESQUISA DE CAMPO

Com a aplicação de um questionário estruturado, qualitativo, com aplicação para 250 alunos de curso superior de tecnologia em Marketing e tecnologia em Processos gerenciais de uma instituição de ensino privado, foi possível obter como respondentes 183 alunos, o restante não respondeu à pesquisa, pois esta não tinha caráter obrigatório ou algum estímulo pela resposta, por exemplo, adição de pontos na nota.

Segundo os levantamentos da instituição de ensino, a qual não autorizou a divulgação de seu nome, seus alunos têm, em média, entre 20 e 38 anos, já atuam na área do curso, são os primeiros da família a cursar nível superior, são das regiões metropolitanas de São Paulo e são de classe C e D.

As perguntas dessa pesquisa foram desenvolvidas com base em um primeiro questionário aberto, aplicado para 15 alunos de EAD, onde o objetivo era conseguir um direcionamento para posterior questionário fechado. As questões do questionário final continuaram sendo as mesmas, no entanto, as alternativas passaram a ser fechadas e tiveram como base de construção as mesmas questões do questionário de validação.

Uma nova pesquisa de observação foi desenvolvida para avaliar a quantidade de postagem antes e após a aplicação de métodos que, segundo os alunos, aumentaria seu acesso à plataforma de ensino. Essa condição permitiria comprovar a veracidade da primeira pesquisa.

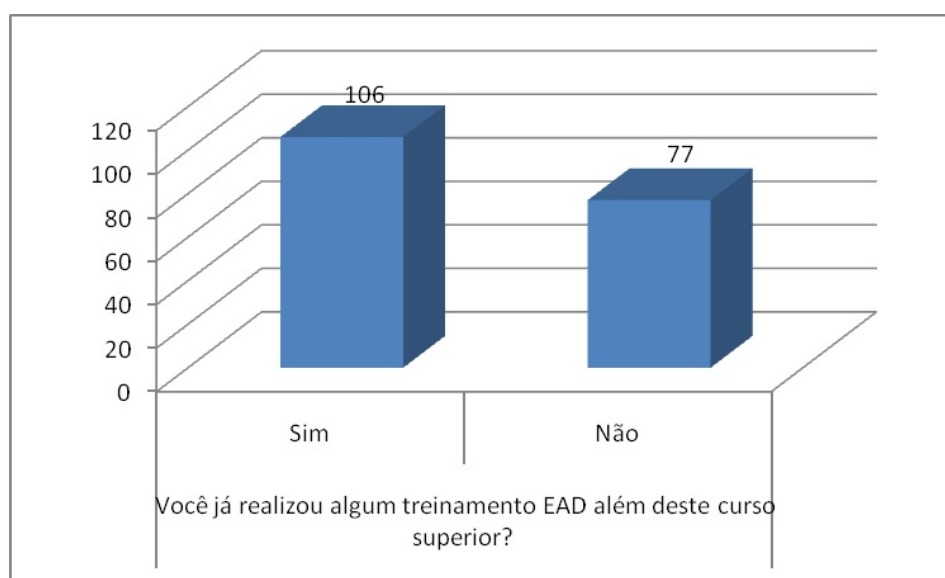
A primeira pesquisa aplicada, estruturada, teve como questionamento:

1) Você já realizou algum treinamento EAD além deste curso superior?

() Sim () Não

Respostas: Responderam Sim - 106 / Responderam Não - 77

Figura 1: Participação em treinamentos EAD



Fonte: os autores

Percebe-se com está pergunta e com a representação da figura 1 que a maioria dos alunos respondentes já possui experiência anterior com sistema de ensino a distância, o que lhes permite a realização de comparação entre um curso e outro, ou ainda, uma estrutura e outra.

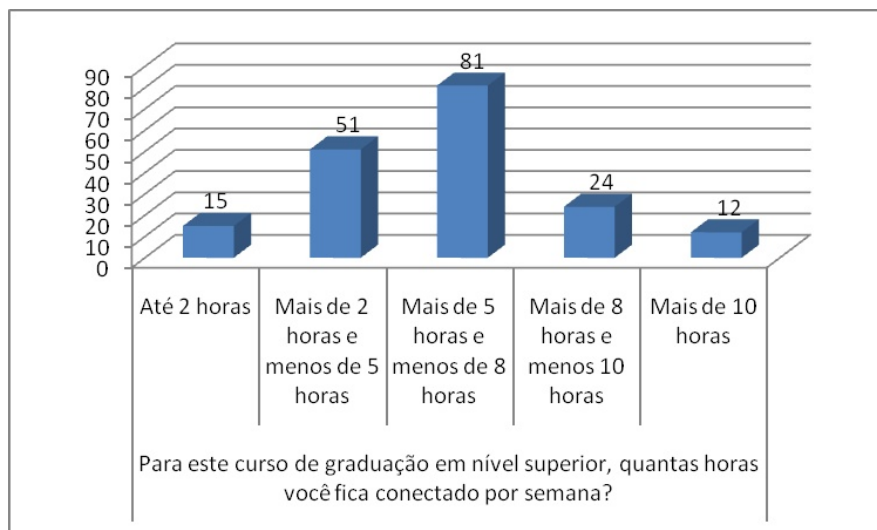
O que não foi questionado é se o curso superior que estão fazendo agora possui uma estrutura melhor do que outros cursos já estudados, isso porque algumas condições dos cursos superiores são pré-determinado pelo MEC e essa condição poderia trazer algum tipo de indução à percepção do aluno.

2) Para este curso de graduação em nível superior, quantas horas você fica conectado por semana?

() Até 2 horas / Responderam 15

- () Mais de 2 horas e menos de 5 horas / **Responderam 51**
- () Mais de 5 horas e menos de 8 horas/ **Responderam 81**
- () Mais de 8 horas e menos 10 horas/ **Responderam 24**
- () Mais de 10 horas/ **Responderam 12**

Figura 2: Horas conectados à plataforma



Fonte: os autores

Com base neste questionamento e na representação da figura 2 é possível perceber que a maioria dos alunos acessam a plataforma de ensino entre 5 e 8 horas por semana. Quando comparamos esse tempo de estudo com o tempo de um curso presencial percebemos que o tempo de acesso no EAD representa, no máximo, 2 dias de aulas, pois os cursos presenciais possuem entre 3 e 4 horas de aula por dia e possuem em torno de 5 a 6 dias de aula por semana.

Não é possível ter uma percepção conclusiva, apenas através dessa pergunta, mas é possível correlacionar à característica do aluno EAD como sendo aquele que dispõe de pouco tempo para o estudo, mas que possui uma maior capacidade de absorção do conteúdo, seja porque é possível utilizar a internet como apoio ou ainda porque o material disponibilizado pelo professor é mais detalhado do que o material utilizado no ambiente presencial, logo o aluno pode ser mais rápido na busca das respostas.

Outra condição que é possível comprovar através dessa questão é que o aluno possui autonomia de tempo para estudar, logo, é possível que quanto maior a facilidade de aprendizado, menor possa ser o tempo de estudo, mas a comprovação eficiente dessa resposta deveria vir correlacionado com o desempenho dos alunos nas provas, mesmo sabendo que a prova não é o único ou melhor instrumento para avaliar o capacidade de aprendizado do aluno em relação ao conteúdo ministrado pelo professor/ tutor.

Esse dado permitirá comparar quanto tempo os alunos ficaram conectados quando foram aplicadas as técnicas que tornam o aluno mais assíduo à plataforma de ensino.

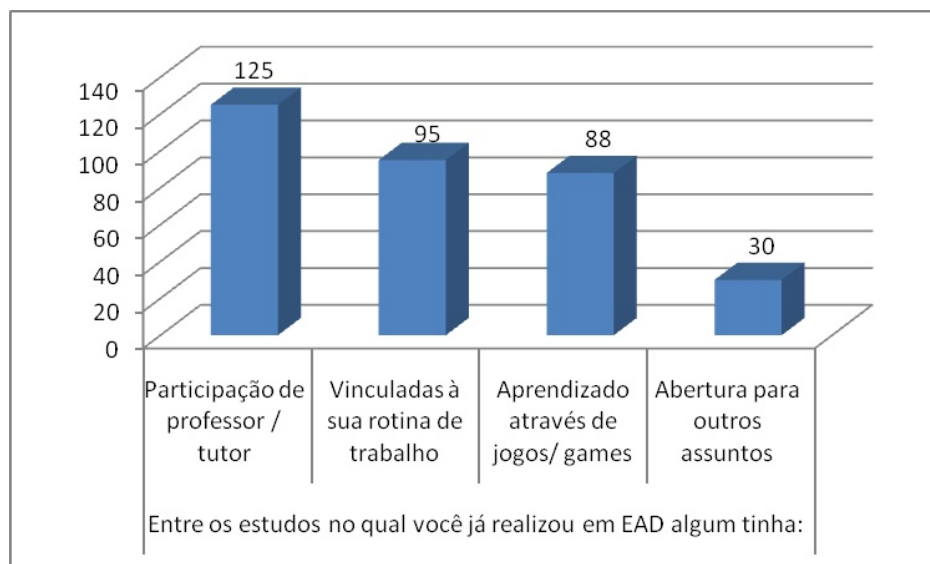
- 3) Entre os estudos no qual você já realizou em EAD algum tinha:
- () Grande participação de professor / tutor - **Responderam 125**
- () Disciplinas vinculadas à sua rotina de trabalho - **Responderam 95**

() Disciplinas com aprendizado através de jogos/ games – **Responderam 88**

() Disciplinas com abertura para outros assuntos não vinculados a matéria (por exemplo, esporte, política e atualidades) – **Responderam 30**

OBS: O respondente poderia optar por mais de uma alternativa

Figura 3: Atratividade para o Estudo



Fonte: os autores

Esta pergunta foi elaborada para que fosse possível identificar os fatores que mais levam os alunos a ficarem conectados na plataforma de ensino, bem como demonstra a figura 3, e após isso detectar se a implantação de outros fatores traria o mesmo desempenho ou um desempenho maior.

Na segunda pesquisa, pesquisa de observação que será apresentada, será possível perceber que outros assuntos como classificados e divulgação de vagas de emprego, faz com que os alunos queiram acessar ainda mais a plataforma de ensino, condição que também poderá permitir que ele o aluno acesse mais vezes o material de estudo.

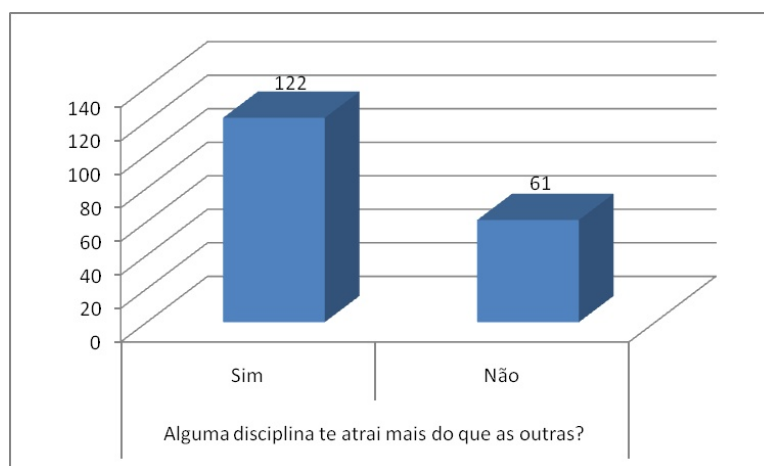
A próxima pesquisa (pesquisa de observação) será direcionada apenas para atender aos fatores de aumento de acesso de alunos à plataforma de ensino, estimulados por atributos que não são comuns nos mecanismos de ensino superior, ou seja, vamos descartar provisoriamente os demais itens dessa questão e vamos considerar apenas assuntos não vinculados a matéria (esporte, política, atualidades, etc.).

4) Alguma disciplina te atrai mais do que as outras?

() Sim () Não

Respostas: Responderam Sim - 122 / Responderam Não - 61

OBS: Só responderia a questão 5 se tivesse respondido sim na questão 4.

Figura 4: Atratividade entre disciplinas

Fonte: os autores

Essa pergunta tinha como objetivo identificar se existiam diferenças, percebidas pelos alunos, com relação as disciplinas ministradas, ou ainda entre um professor e outro, conforme representação da figura 4. Essa pergunta surgiu quando foi percebido que em muitos sistemas EAD o professor possui total autonomia para desenvolvimento do material de estudo, seja atividades, fóruns ou até mesmo para produção de material didático.

Para esses alunos respondentes, o professor só não desenvolve o conteúdo do livro didático, mas todas as outras atividades são desenvolvidas pelo próprio professor, o que demonstra grande autonomia no desenvolvimento do material, condição retratada também nos resultados da pesquisa, pois a maioria dos alunos indicou perceber diferenças em relação à atratividade que as disciplinas propõem, sendo algumas mais atrativas que outras.

5) O que faz você ficar mais tempo conectado em uma disciplina e não em outra?

() Maior participação de professor / tutor - **Responderam 118**

() Disciplinas vinculadas à sua rotina de trabalho - **Responderam 102**

() Disciplinas com aprendizado através de jogos/ games - **Responderam 88**

() Disciplinas com abertura para outros assuntos não vinculados a matéria (por exemplo, esporte, política e atualidades) - - **Responderam 108**

OBS: O respondente poderia optar por mais de uma alternativa e não foi solicitado que avaliasse o que seria mais atrativo, pois a falta de conhecimento aprofundado do respondente poderia produzir algum viés na resposta.

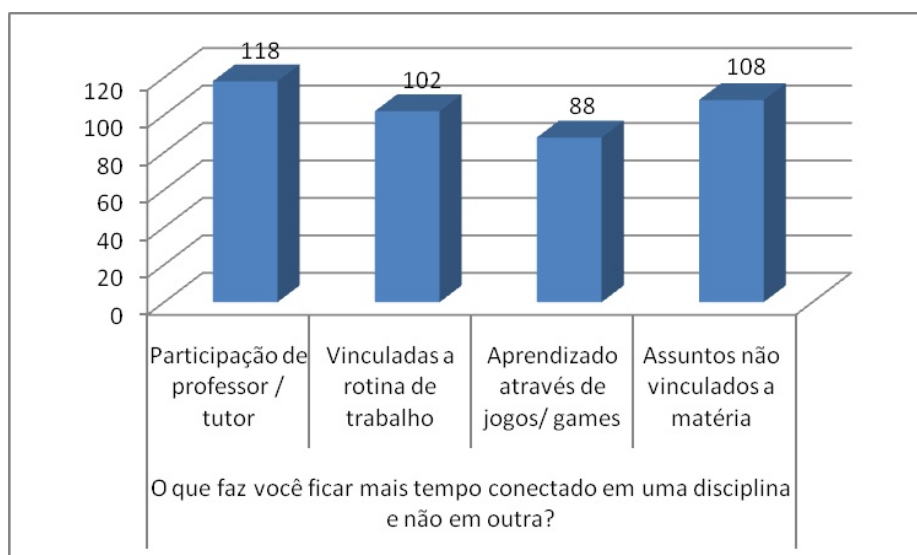


Figura 5: Motivação quanto à plataforma de ensino

Fonte: os autores



Para realizar a análise desta atividade foi necessário considerar somente os alunos que responderam sim na pergunta 4 porque os alunos que não percebiam a diferença de atratividade entre as disciplinas não conseguiram responder o que mais atrai em uma matéria, condição esta que não deveria existir em outras disciplinas, conforme representação da figura 5.

Diversos eram os fatores que levavam os alunos a se sentirem atraídos a acessar a plataforma de ensino, mas o que chamou atenção foi à aplicação de recursos que não são comuns nas plataformas de ensino, isso porque são temas não vinculados a matéria.

Para compreender com maior precisão este fenômeno foi necessário identificar, na prática, a aplicação dessas ferramentas para identificar como era o comportamento dos alunos com essas ferramentas, por isso uma nova pesquisa foi aplicada, conforme demonstrado na figura 6, mas dessa vez apenas de observação para identificar o comportamento do aluno com essas ferramentas.

Figura 6: Resposta de Alunos quanto a um fórum não vinculado ao conteúdo



Katia De Melo Xavier De Araujo	Postado em 12/08/2014 às 09:29:02	#39
	Esta para sair o edital do concurso para escrevente do Tribunal de Justiça de São Paulo, assim que sair publicado aviso para todos e boa sorte para quem tiver interesse	
RESPONDER		
Meire Aparecida Pasqual	Postado em 11/08/2014 às 22:12:31	#40
	Olá, boa noite a todos Ótima ideia. Abraços..	
RESPONDER		
Jessica Reis Rodrigues	Postado em 11/08/2014 às 20:33:06	#42
	Legal.. Uma boa oportunidade para quem está precisando. Uma dica: nestas férias fiz um curso de recrutamento & seleção e a professora tem uma pagina que divulga muitas vagas, segue o link para que vcs possam adicionar e boa sorte: https://www.facebook.com/groups/1444420185797559/?fref=ts (vagas valdirene mouser). Abraços	
RESPONDER		
Licia Batista Vieira Teles	Postado em 11/08/2014 às 20:13:30	#43
	Boa idéial Gostei muito deste espaço.	
RESPONDER		

Fonte: os autores.

3.1.1 PESQUISA DE OBSERVAÇÃO

Esta pesquisa foi desenvolvida para que fosse possível identificar a reação dos alunos quanto à aplicação de ações não vinculadas a matéria, mas que poderia aumentar a acessibilidade dos alunos à plataforma de ensino.

Foi elaborado um fórum onde os alunos poderiam divulgar vagas de empregos e oferecer produtos para serem comercializados entre os alunos (classificados).

Durante uma semana foi observado o nível de acesso dos alunos à plataforma de ensino,

depois, durante uma semana, esses mesmos alunos foram induzidos a conhecer este fórum e por consequência foi avaliado o nível de acesso à plataforma de ensino. O fórum trazia o seguinte texto:

HORA DO CAFÉ , EMPREGO E CLASSIFICADOS

Espero que não seja o caso de vocês, mas conheço muita gente que está sem emprego, ou ainda, em busca de uma nova oportunidade, então criei esse espaço para que possamos divulgar vagas de emprego e também para que possamos conversar sobre qualquer assunto não relacionado à nossa disciplina.

Outra utilidade deste fórum é que será possível utilizar esse espaço para divulgação daqueles bens que você tem em sua casa e não sabe o que fazer com eles. Que tal ofertar para os amigos do fórum, quem sabe trocar ou fazer uma "graninha"? Bora lá?

Observou-se que o acesso dos alunos era de 2 vezes por semana e o tempo médio de acesso por dia era em torno de 98 minutos, após a divulgação desse fórum com um perfil diferente dos fóruns comumente disponibilizados o acesso subiu para 4 vezes por semana e o tempo de conexão passou para 129 minutos.

Nessa análise o que não foi possível identificar é se o aluno ficou mais tempo conectado ao conteúdo ou se ficou conectado apenas no fórum, pois o sistema não permitiu essa análise com precisão.

Pelas mensagens disponibilizadas pelos alunos é possível perceber que houve grande aceitação do fórum com esse método, conforme pode ser visto nas imagens da figura 6.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível diagnosticar que o EAD tornou-se fundamental nas vidas dos alunos neste período que estamos vivendo, mas essa mesma modernidade exige maior dedicação das instituições de ensino para garantir a participação e aprendizado dos alunos, afinal medir o desempenho do aluno, de forma indireta, também é medir o desempenho e a qualidade da instituição na qual esses alunos estudam.

Observando a bibliografia, bem como a pesquisa apresentada neste artigo, é possível perceber que o aluno pode se tornar mais produtivo mediante estímulo produzido pelas instituições, estímulo este que devem ser condizente com a realidade que vive o aluno.

Hoje, é possível dizer que a mediação do conhecimento, quando feita uma interação através de games, redes de relacionamentos ou sistemas que permitam maior interação do aluno com as ferramentas de aprendizado, torna-se mais eficiente e bem aceito no ponto de vista dos alunos.

Também é possível concluir que quanto mais tempo o aluno fica conectado à plataforma de ensino, maiores serão as chances de que este aluno interaja com o material didático e por consequência aumente seu nível de aprendizagem, por isso, a criação de outros estímulos não vinculados ao conteúdo podem se tornar fatores motivadores, de fundamental importância, para o aumento do tempo de conexão do aluno com a plataforma de ensino.

Como demonstrou a pesquisa, pode ser considerado fator de atratividade de alunos à plataforma de ensino a criação de fóruns para divulgação de vagas de empregos, classificados ou ainda para que possam falar, de maneira informal e não avaliada, sobre qualquer assunto não vinculado com a matéria, o que não significa dizer que esses fóruns não precisam ser monitorados,

afinal pode haver algum desrespeito às regulamentações previstas pela instituição de ensino quanto à utilização da plataforma de ensino e nestes casos o mediador do fórum precisa atuar, mas de qualquer modo quanto menor a intervenção, maiores poderão ser as chances de aumento da interação do aluno com a plataforma de ensino.

É possível que haja correlação entre o aluno utilizar seu momento de descontração na rede social para também aprender e tirar dúvidas com seu professor. Este artigo não permitiu avaliar o impacto da vinculação das plataformas de ensino com as atuais redes sociais (Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, Google+, etc.), onde é possível, por exemplo, o contato do professor e do aluno em um ambiente não acadêmico e mais informal, permitindo uma rápida interação via chat's e mensagens instantâneas.

Talvez, para esses casos, seja necessário que o perfil do professor na rede social seja apenas profissional para que possa garantir um mínimo necessário de distanciamento com sua vida particular, mas ainda assim já existem pesquisas que demonstram o aumento do tempo das pessoas conectadas nas redes sociais, assim como fazem os alunos, assim torna-se esta uma sugestão para continuidade deste estudo.

Por fim, baseado nos estudos, é possível acreditar que a interferência na plataforma de ensino à distância deve ocorrer de forma moderada e planejada, pois os alunos passam a viabilizar, ainda mais, a aprendizagem que é construída neste processo de ensino, condição que pode atrair novos alunos para esta modalidade.

5.REFERÊNCIAS

- AMARAL, Sérgio F. do; SOUZA, Márcia Izabel F.; GARBIN, Mônica Cristina. **Ambientes Virtuais de Ensino-Aprendizagem**. Campinas: FE/ UNICAMP, 2010. Disponível em: <http://lantec.fae.unicamp.br/lantec/publicacoes/lv_ambientes_virtuais.pdf>. Acesso: 14/09/2013.
- BERNARDI, Maira. **Prática Pedagógica em EAD: Uma Proposta de Arquitetura Pedagógica para Formação Continuada de Professores**. Congresso ABED 2011. Porto Alegre, Bando de Teses UFRS, 2011. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/36309/000817408.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 28/07/14
- BOYD, Danah M. e ELLISON, Nicole B. Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Jornal de Comunicação Mediada por Computador*: 13° Vol., edição, outubro de 2007
- GAIO, Benhur. **Educação a Distância, uma Pequena Revolução**. Londrina, *Jornal Gazeta do Povo*. 2012. Disponível em: <<http://www.gazetadopovo.com.br/opiniao/conteudo.phtml?id=1212362>>. Acesso em: 29/07/14
- HAGUENAUER, Cristina. Metodologias e Estratégias no Ensino a Distância. Rio de Janeiro, UFRJ. Disponível em: <http://www.latec.ufrj.br/educaonline/index.php?view=article&catid=41%3Aartigos-tecnicos&id=64%3Ametodologias-e-estrategias-na-educacao-a-distancia&format=pdf&option=com_content&Itemid=58>. Acesso em: 30/07/14.
- KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction**. Editora Pfeiffer, 2012.
- MORAN COSTAS, José Manuel; MORAN, J. M.. **A Contribuição das tecnologias para uma educação inovadora**. Contrapontos, Itajaí - SC, v. 4, n.2, p. 347-356, 2004. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran>>. Acesso em: 12/05/2014.
- UCHÔA, K. **Aprendizagem e Informática: Uma Abordagem Construtivista**. Minas Gerais: Universidade Federal de Lavras (UFLA), Departamento de Ciência da Computação, 2012.
- WERBACH, Kevin e HUNTER, Dan. **How Game Thinking Can Revolutionize Your Business**. Editora Wharton Digital Press, 2012.
- ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. Canada: O'ReillyMedia, 2011.