

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO PRESENCIAL NOS INSTITUTOS SUPERIORES DE ENSINO DO CENSA/ISECENSA

Teresa Claudina de O. Cunha^{1}, Vânia Machado Seabra Puglia¹ Juliana Pessanha Falcão¹ Gabriela Manhães Alves²*

RESUMO

CUNHA, T. C. O.; PUGLIA, V. M. S.; FALCÃO, J. P.; ALVES, G. M. Ambientes virtuais de aprendizagem como estratégia para o ensino presencial. **Perspectivas Online: Humanas & Sociais Aplicadas**, v. 8, n.23, p. 17-31, 2018.

Pensar em educação na sociedade da informação e da comunicação exige considerar um leque de aspectos relativos às TICs, bem como, os desafios a serem enfrentados não só no que diz respeito à demanda de acesso universal à educação, mas também de oferecer uma educação que considere a diversidade cultural e, em muitos casos, as necessidades de desenvolvimento das comunidades. A utilização das tecnologias de informação e comunicação ao ambiente de ensino e aprendizagem presencial tem possibilitado e ampliado o processo de comunicação e interação professor-aluno. Este artigo tem como objetivo apresentar os resultados da experiência pedagógica vivenciada por duas professoras dos Institutos Superiores de Ensino no CENSA, quando da utilização dos ambientes virtuais de aprendizagem EDMODO e Schoology, com alunos do 1º período do Curso de Enfermagem e do 7º período do Curso de Pedagogia, como estratégia de apoio ao

ensino presencial. Trata-se da metodologia de ensino por projetos por meio do uso das tecnologias de informação e comunicação, indicada como uma referência para a condução do trabalho didático. Quanto à abordagem do problema teve um enfoque quanti e qualitativo. A análise dos ambientes ocorreu a partir da avaliação dos estudantes. Os dados foram coletados com o auxílio da plataforma de questionários online *SurveyMonkey*. A pesquisa indica que muito ainda há por se fazer no sentido de criar espaços de interação *online* professor-aluno. Ainda existem muitas resistências por parte dos alunos quanto ao ensino não presencial. Alguns fatores foram indicados como de relevância para qualquer ambiente virtual de aprendizagem, tais como a interface gráfica, a interatividade (professor-aluno); a inserção de vídeos, links, entre outros; e o acesso às seções e seus conteúdo e/ou atividades.

Palavras-chave: Internet; Estratégia pedagógica; Ambiente Virtual de Aprendizagem.

ABSTRACT

Thinking about education in the information and communication society requires considering a range of aspects related to ICTs, as well as the challenges to be faced not only with regard to the demand for universal access to education, but also to offer an education that considers cultural diversity and, in many cases, the development needs of communities. The use of information and communication technologies to the teaching and learning environment has enabled and extended the process of teacher-student communication and interaction. This article aims to present the results of the pedagogical experience lived by two teachers of the Higher Education Institutes in CENSA when using the virtual learning environments EDMODO and Schoology, with students of the 1st period of the Nursing Course and the 7th period of the Course of Pedagogy, as a strategy to support classroom teaching. It is the

methodology of teaching by projects through the use of information and communication technologies, indicated as a reference for the conduction of didactic work. The approach to the problem was quantitative and qualitative. The analysis of the environments occurred from the evaluation of the students. Data were collected with the help of the Survey Monkey online questionnaire platform. The research indicates that there is still much to be done in order to create spaces for online teacher-student interaction. There is still a lot of resistance on the part of students regarding non-classroom teaching. Some factors were indicated as of relevance to any virtual learning environment, such as the graphical interface, the interactivity (teacher-student); the insertion of videos, links, among others; and access to sections and their content and / or activities.

Keywords: Internet; Pedagogical strategy; Virtual learning environment.

¹ Docentes dos Institutos Superiores de Ensino do CENSA – ISECENSA - Laboratório de Formação de Professores – Rua Salvador Correa, 139, Centro, Campos dos Goytacazes, RJ, CEP: 28035-310, Brasil.

² Aluna do Curso de Pedagogia dos Institutos Superiores de Ensino do CENSA – ISECENSA - Laboratório de Formação de Professores – Rua Salvador Correa, 139, Centro, Campos dos Goytacazes, RJ, CEP: 28035-310, Brasil

(*) e-mail: trcocunha@gmail.com

Data de recebimento: 23/07/2018. Aceito para publicação: 21/12/2018.

1. INTRODUÇÃO

As tecnologias de informação e comunicação têm transformado vários segmentos da sociedade contemporânea. Para o professor Robson Santos da Silva (2013), O século XX serviu de cenário para uma nova revolução, uma “nova era” que representa um novo espaço discursivo centrado nas tecnologias da informação, que também se baseia numa rede de crenças e valores, com uma ética própria, com uma cultura que se sustenta na tecnocultura, na tecnointeração, no telerreal da hipermídia, na telerrealização das relações humanas enquanto credo generalizado, “catecismo da nova fé”. Novo espaço discursivo, no qual se observa um novo lugar de interação humana no não-lugar.

Segundo Pierre Lévy (1998), não se previa, há décadas, que a troca entre os homens e as máquinas se transformaria em algo tão sofisticado e que importaria em um envolvimento de tantas pessoas, à medida que os seres humanos pensam por meio de palavras, conceitos, imagens, sons, associações. Muitas são as diferenças existentes entre a linguagem formal (que rege o comportamento das máquinas) e as linguagens naturais utilizadas e apreendidas pelo homem em sua vida cotidiana. Ao falar, ao escrever, os homens se movem no reino dos significados. Durante séculos, a verdade foi escrita; o mundo se apresentava como uma imensa página coberta de sinais a serem interpretados, determinando, de forma marcante, a visão de mundo de muitas civilizações.

Chega-se ao consenso também de que, na face evolutiva atual, as características da evolução tecnológica passaram a afetar diretamente a conformação dos modos de conhecimento e das formas de aprendizagem. Aspectos que se apresentam com o da profunda transformação das formas de aprender na era das redes ou na, assim chamada, sociedade da informação. Silva (2013, p. 18) afirma que “no campo educacional, observa-se que as tecnologias, a enorme variedade de mídias digitais e as redes de comunicação estão contribuindo muito para profundas alterações tanto na modalidade presencial quanto na educação a distância”.

Analisa-se a importância da educação na construção de uma sociedade baseada na informação, no conhecimento e no aprendizado. Compreende-se que pensar em educação na sociedade da informação e da comunicação exige considerar um leque de aspectos relativos às TICs, bem como, os desafios a serem enfrentados não só no que diz respeito à demanda de acesso universal à educação, mas também de oferecer uma educação que considere a diversidade cultural e, em muitos casos, as necessidades de desenvolvimento das comunidades.

Tem-se um novo espaço social que possibilita novos processos de ensino e aprendizagem e transmissão do conhecimento por meio das redes telemáticas. Para tanto, requerem-se novos conhecimentos e habilidades que tenham que ser aprendidos nos processos educativos. Por isso, a escola e a universidade precisam se integrar nesse espaço social, que requer a criação de um novo sistema educacional, a distância e em rede, assim como novos cenários, instrumentos e métodos para os processos educativos. Silva (2013), afirma que a probabilidade de que os indivíduos possam procurar e organizar dados, transformando-as em conhecimentos através de comunidades de aprendizagem, sejam de caráter formal e informal, demanda mudanças de comportamento intensas nos responsáveis pelos processos administrativos e docentes, qualquer que seja o nível educacional.

Ação institucional e sistemática de ensino demandam um planejamento, um desenvolvimento e uso de metodologias e produtos educativos em circunstâncias didáticas especiais, considerando a necessidade de se promover a aprendizagem (FILATRO, 2010). Significa, portanto, pensar um novo ambiente escolar, novas formas de ensinar e aprender em que as tecnologias não sejam subutilizadas, não sejam como máquinas de instrução programada, brinquedo divertido para troca de mensagens ou, em casos piores, meio e fonte de informações em pesquisas que se restringem a copiar e colar artigos. As tecnologias podem, sem dúvida, potencializar o processo educativo, tornando-o mais interessante e dinâmico. Para tanto, o primeiro desafio é assumir que a estrutura escolar firmada na transmissão da informação por parte do professor, na atitude receptiva do aluno e na utilização das tecnologias como ferramentas auxiliares está superada.

Os caminhos para atender e responder a estas questões, sem dúvida, são diversos. Implicam profundas e diversificadas análises, principalmente em função das alterações provocadas pelas tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem e em seus significados; da nova visão de mundo e do ser humano; do papel do professor - novo organizador do processo educativo. Bannellet *al* (2016, p. 118) propõe a sala de aula como “comunidade de aprendizagem”, onde o que se objetiva é estimular a aprendizagem ativa dos participantes, com ênfase na partilha de saberes e no diálogo como forma de interação”.

Ambientes virtuais de aprendizagem (AVA's) demandam uma estrutura organizacional aberta em rede, ambientes colaborativos, o que implica na construção e utilização de aportes teóricos e tecnológicos específicos. Segundo Munhoz (2016), envolve a produção de materiais didáticos; utilização de projetos instrucionais; formação diferenciada de docentes e discentes em atividades de alfabetização tecnológica; ambientes centrados no aluno; uso de redes sociais em educação; atividades colaborativas e de cooperação, entre outras ações didático-pedagógicas.

Este artigo tem como objetivo principal apresentar os resultados da experiência pedagógica vivenciada por duas professoras dos Institutos Superiores de Ensino no CENSA, quando da utilização dos ambientes virtuais de aprendizagem EDMODO e Schoology com alunos do 1º período do Curso de Enfermagem e do 7º período do Curso de Pedagogia como estratégia de apoio ao ensino presencial. Trata-se da metodologia de ensino por projetos por meio do uso das tecnologias de informação e comunicação, indicada como uma referência para a condução do trabalho didático.

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa consiste em um estudo de caso que busca analisar as possibilidades de implantação de ambientes virtuais de aprendizagem como estratégia ao ensino presencial nos Institutos Superiores de Ensino do CENSA, situado no município de Campos dos Goytacazes, RJ. O problema busca responder à seguinte questão: Que estratégias podem ser desenvolvidas para viabilizar a implantação de ambientes virtuais de aprendizagem para a formação de alunos? Os sujeitos da pesquisa foram alunos matriculados nos Cursos de Enfermagem (1º período) e de Pedagogia (7º período).

A execução da pesquisa ocorreu no primeiro semestre do calendário acadêmico de 2018. A população da pesquisa foi composta de 96 (noventa e seis) alunos, e a amostra (os

respondentes) foi de 62 (sessenta e dois) alunos, subdivididos conforme mostra a Tabela 1. Com relação ao sexo, 87% (N=54) da amostra é do sexo feminino e 13% (N=8) do masculino.

Tabela 1: Distribuição dos alunos, por curso. Fonte: Elaboração própria

Cursos	Nº de alunos Matriculados	Nº de Alunos Respondentes	%
Enfermagem	61	42	69%
Pedagogia	35	20	57%
Total	96	62	65%

Quanto à abordagem do problema, apresentou um enfoque quali e quantitativo. Segundo Hernández Sampieri (2013, p. 380), “as formulações qualitativas são uma espécie de plano de exploração (entendimento emergente) e são apropriadas quando o pesquisador se interessa pelo significado das experiências”. Patton (2002 apud HERNÁNDEZ SAMPIERI, 2013) afirma que a opção pela pesquisa qualitativa é indicada quando refere-se a processos relacionados a programa educativo, considerando a necessidade de se obter informação detalhada e profunda sobre o mesmo.

A primeira etapa desse estudo envolveu a análise de diversos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). Essa ação possibilitou a escolha de dois AVA's, o EDMODO e o Schoology.

Em seguida, no Laboratório de Informática da instituição, foi realizada a apresentação para os alunos do 7º período do curso de Pedagogia, em dias e aulas diferentes. No primeiro momento, o EDMODO (Figura 1) e depois o Schoology (Figura 2), quando puderam realizar o cadastro e acesso ao ambiente. Nos dois momentos, fez-se um breve percurso pelos ambientes, considerando a interface, o acesso às seções e seus conteúdo e/ou atividades, etc. Para os alunos do Curso de Enfermagem, decidiu-se pelo ambiente da sala de aula, onde todos os alunos, pelo celular, foram orientados a como fazer os procedimentos, cadastro e acesso e conhecimento do ambiente virtual.

A orientação e acompanhamento do cadastro e acesso aos AVA's buscaram garantir que todos os alunos tivessem acesso aos aplicativos/plataformas e que as dúvidas iniciais fossem atendidas. Todos esse processo ocorreu de forma colaborativa entre professores-alunos e alunos-alunos.

Ressalta-se que todos alunos (Enfermagem e Pedagogia) foram orientados a fazer o download dos aplicativos. Para a inclusão de materiais/atividades nos aplicativos, utilizaram-se links, vídeos, imagens, documentos com extensão em pdf.

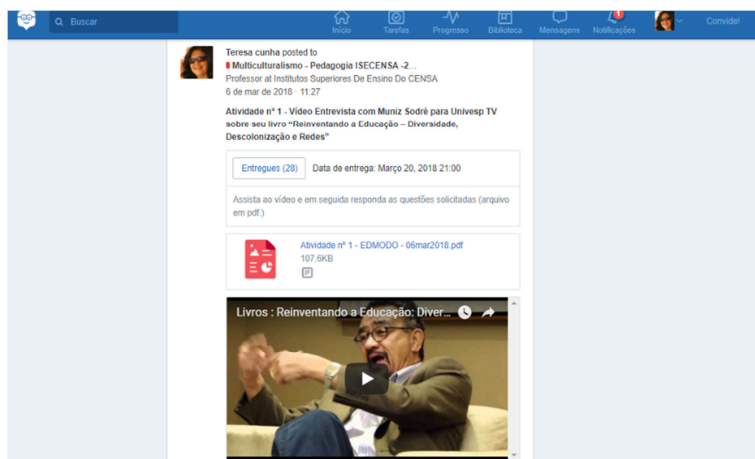


Figura 1: AVA EDMODO com a descrição de uma atividade.

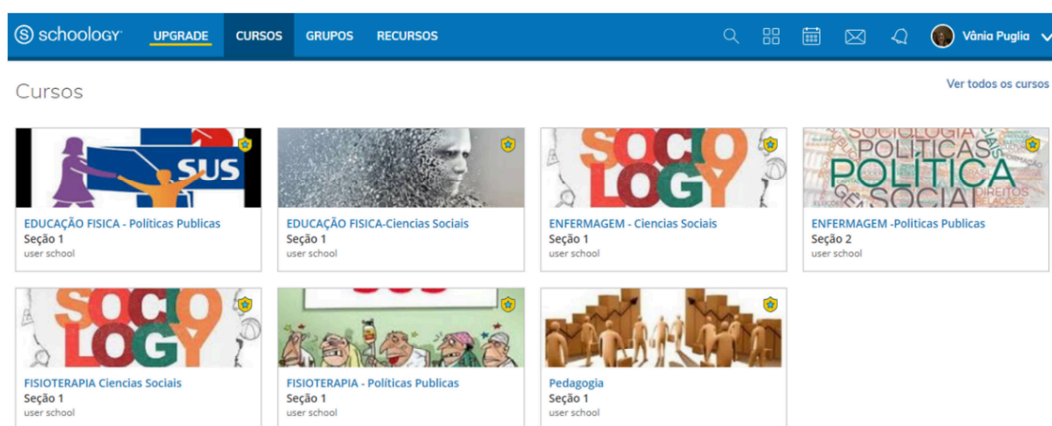


Figura 2: AVA Schoology, apresentação das Disciplinas/Cursos.

Todos os arquivos como textos, vídeos, links inseridos nos Ambientes Virtuais foram adicionados aos ambientes pelas professoras (no curso de enfermagem, disciplina de Ciências Sociais e Políticas Públicas; no Curso de Pedagogia, disciplinas de Multiculturalismos e Inclusão Social e Educacional e Pedagogia Empresarial). Algumas atividades no Schoology envolveram teste *quiz*, adicionados anteriormente às aulas e respondidos pelos alunos dos dois cursos, no horário da aula. Destaca-se que todas atividades propostas eram temáticas: violência contra a mulher na empresa; educação e comunicação, sustentabilidade ambiental e racismo.

Para avaliar os AVA's, enquanto estratégia ao ensino presencial, buscou-se ouvir os alunos. Utilizou-se o questionário para analisar os Ambientes Virtuais de Aprendizagem EDMODO e Schoology, utilizados como ferramenta de apoio ao ensino presencial com alunos dos cursos de graduação do ISECENSA, da área de saúde (1º período de Enfermagem) e educação (7º período de Pedagogia), sujeitos dessa investigação. A análise descritiva dos dados coletados foi realizada com o auxílio da plataforma de questionários online SurveyMonkey. O questionário online possuía 12 (doze) questões. O instrumento possibilitou aos alunos, de forma anônima, expressar suas opiniões sobre a viabilidade do uso de um ambiente virtual de aprendizagem como estratégia de ensino presencial.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O corpus para análise foi composto das informações resultantes das respostas dos alunos dos Cursos de Enfermagem e Pedagogia. Organizaram-se as informações em unidades de sentido, seguidas de agrupamentos temáticos: relação do aluno com o recursos tecnológicos da internet; conectividade à internet; disponibilidades de tempo; e experiência do aluno em relação ao uso de AVA (vantagens, dificuldades, etc.)

Ao analisar as respostas a respeito da experiência dos alunos quanto ao uso de recursos tecnológicos da Internet, centralizou-se na opção “utilizo muito”. É possível interpretar que os alunos utilizam mais sites de busca (95%), redes sociais (76%), mensagens instantâneas (89%) e filmes, séries, programas de televisão, música (82%).

Tabela 2: Distribuição da amostra, quanto ao uso de recursos tecnológicos da Internet. Fonte: Elaboração própria.

Recursos Tecnológicos	Utilizo muito		Utilizo pouco		Não utilizo			
	%	n	%	n	%	n	%	n
Chat	69%	43	15%	9	13%	8	3%	2
Fórum de discussão	6%	4	23%	14	27%	17	44%	27
Email	50%	31	44%	27	6%	4	0%	0
Portais de internet	52%	32	44%	27	5%	3	0%	0
Blogs	10%	6	31%	19	34%	21	26%	16
Sites de busca (google, yahoo, uol, etc)	95%	59	5%	3	0%	0	0%	0
Portais de periódicos científicos	15%	9	52%	32	24%	15	10%	6
Assiste a filmes, séries, programas de televisão, ouve música (YouTube, Vimeo, Netflix, Popcorn Time, etc.)	82%	51	16%	10	2%	1	0%	0
Lê livros digitais (ebooks, eReaders etc.)	19%	12	19%	12	35%	22	26%	16
Acessa à(s) sua(s) conta(s) em redes sociais (Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, SnapChat etc.)	76%	47	18%	11	5%	3	2%	1
Conversa por meio de mensagens instantâneas (WhatsApp, Skype, Gtalk, Messenger do Facebook etc.)	89%	55	8%	5	0%	0	3%	2
Plataformas pedagógicas	23%	14	40%	25	34%	21	3%	2

As inter-relações educativas mais tradicionais estão baseadas na proximidade entre os atores ou interlocutores e requerem a coincidência espacial e temporal de quem intervém nelas. A troca, o espaço telemático, cujo melhor expoente é a rede Internet, não é presencial, senão representacional, não é próxima, mas a distância, não é sincronia, mas assincronia, e

não se baseia em locais especiais com interior, fronteira e sim exterior, mas que depende de redes eletrônicas cujos modos de interação podem estar disseminados por diversos espaços. Destas e outras propriedades que poderíamos assinalar derivam-se trocas importantes para as inter-relações entre os seres humanos e, em particular, para os processos educativos.

Dando continuidade ao estudo, questionaram-se os alunos quanto ao tempo médio de permanência na internet por dia.

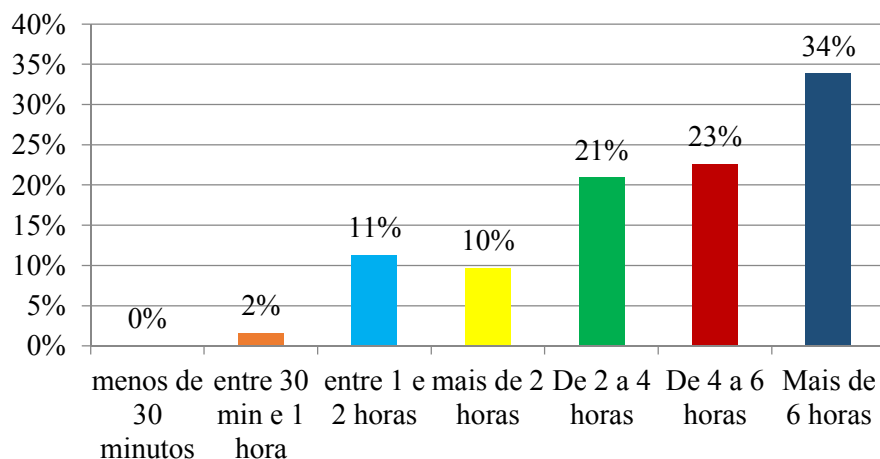


Figura 3: Distribuição da amostra, quanto ao tempo médio de permanência na internet por dia.

A pesquisa identificou também que outras disciplinas utilizaram ambientes virtuais de aprendizagem como ferramenta de apoio ao ensino presencial. Os alunos respondentes indicaram os seguintes ambientes virtuais: EDMODO, Kahoot, Schoology, Socrative e Trello. O Quadro 1 apresenta a finalidade e funções.

Multiplataformas	Descrição
Edmodo	Microblog educacional desenhado especificamente para professores e estudantes. Desta forma, docentes podem criar uma rede de tarefas para suas classes.
Kahoot	Aplicativo para tablets e smartphones que apresenta principalmente três ferramentas: quiz, discussão e questionário. Oferece múltiplas possibilidades para a criação de questões, incluindo o uso de figuras e vídeos.
Schoology	É um sistema de gestão de aprendizagem (Learning Management System) inovador que permite ao professor criar cursos/disciplinas; partilhar documentos (nos diversos formatos); criar atividades interativas, sob o formato de questões. Exemplo: Quizzes; criar de fóruns de discussão; sincronizar conteúdos com serviços de alojamento virtual Dropbox e GoogleDocs; criar de automática um suporte para a avaliação das atividades realizadas pelos utilizadores (alunos/formandos), etc.
Socrative	Ferramenta de interatividade adaptada para tablets, laptop e smartphone que funciona como sistema de resposta inteligente que permite que os professores conectem a sala de aula por meio de

	uma série de exercícios e jogos educacionais
Trello	É um aplicativo gratuito de gerenciamento de projeto baseado na web, em que se pode criar quadros para organizar sobre o que está trabalhando, personalizar fluxos de trabalho para projetos diferentes, adicionar checklists de “tarefas a realizar”, carregar fotos e vídeos, etc.

Quadro 1: Descrição das Multiplataformas utilizadas como gerenciamento de aprendizagem.

Fonte: SILVA, 2015.

A emergência da sociedade da informação e comunicação requer, portanto, uma nova pedagogia. Uma nova metodologia, um novo recurso tecnológico na educação pode possibilitar uma prática reflexiva para os professores, em formação/aprendentes, participarem ativa e reflexivamente do que está sendo aprendido. Valorizam-se a interatividade, o feedback técnico e afetivo, a colaboração e o aprendizado ativo e investigativo. Uma nova abordagem teórica, centrada na valorização do conhecimento que signifique “aprender a buscar o saber”.

Perguntados sobre tempo de permanência para o desenvolvimento das atividades propostas nos AVA’s, a Tabela 3 mostra que, em média, os alunos levam de 30 minutos a 1 hora para o atendimento das atividades propostas.

Tabela 3: Tempo de permanência para o desenvolvimento das atividades propostas.

Fonte: Elaboração própria

Desenvolvimento das Atividades	Respostas	
menos de 30 minutos	23%	14
entre 30 minutos e 1 hora	39%	24
entre 1 e 2 horas	31%	19
mais de 2 horas	8%	5

Dando sequência à análise, questionaram-se os alunos sobre as vantagens experimentadas na interação com os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) Edmodo e Schoology objetos da pesquisa. A pesquisa revela que 61% (N=38) dos alunos respondentes não encontraram dificuldades para acesso e desenvolvimento das atividades propostas.

Quadro 2: Vantagens apresentadas pelos alunos respondentes sobre o uso dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Fonte: Elaboração própria

“Experiência nova”.
“Ligação com o conteúdo das disciplinas”.
“Antes de iniciar o exercício na plataforma, o professor antes fez uma mediação, nos auxiliou no modo de utilizar a ferramenta”.
“Atividades vem acompanhadas, na maioria das vezes, de textos e vídeos que irão auxiliar na pesquisa”.

“Concentração do conteúdo em uma única plataforma de fácil acesso”.
“Poder fazer em casa, com calma e acessar a internet para realizar pesquisas”.
“Forma mais dinâmica e interessante de estudar”.
“Acesso a mais informações e mais tempo para entregar as atividades”.
“Não ter necessidade do uso de papel, e a facilidade do acesso em qualquer local”.

Sobre essa questão Leão, Rehfeldt e Marchi (2013, p. 34) destacam a importância do

buscar a conciliação do ensino presencial com o ambiente virtual oportuniza ofertar atividades via internet, tirar dúvidas e promover discussões em relação ao conteúdo. Este novo espaço educativo pode vir a auxiliar no processo pedagógico. Também pode trazer vários benefícios na construção do conhecimento, uma vez que envolve os estudantes com os objetos de estudo, além de favorecer a interação e a coletividade.

Em seguida, buscou-se identificar as principais dificuldades experimentadas pelos alunos ao utilizarem os ambientes virtuais de aprendizagem propostos. O Quadro 3 destaca a “pouca familiaridade com o ambiente virtual”; “interface confusa”, “prefiro desenvolver as atividades presenciais (cultura)”.

Quadro3: Dificuldades apresentadas pelos alunos respondentes sobre o uso dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Fonte: Elaboração própria

“Pouca familiaridade com o ambiente virtual”.
“Muitas vezes vem com o fato de não utilizarmos com frequência essas plataformas”.
“Muitas vezes dificultou porque o aplicativo necessitava de internet e nem sempre a tínhamos disponível! Ocorreu problema com algumas pessoas também, por possuírem celulares diferentes, o/a professora deveria aceitar o aluno”.
“Interface confusa e limitada”.
“Prefiro desenvolver as atividades presenciais (cultura)”

Na sequência, perguntou-se aos alunos sobre quais aspectos consideram importantes para um bom ambiente virtual de aprendizagem. A Figura 4 revela que para 61% (N=38) é a acessibilidade às seções e conteúdos e/ou atividades; 52% (N=32), a estética agradável (cor, quantidade e disponibilidade de recursos, etc.); 50%, o fator interatividade, o que possibilita a comunicação entre os usuários por meio de chat, blog, fóruns, etc.; 40% (N=25) interação professor-aluno; e 37% (N=23), inserção de vídeos, links, entre outros recursos.

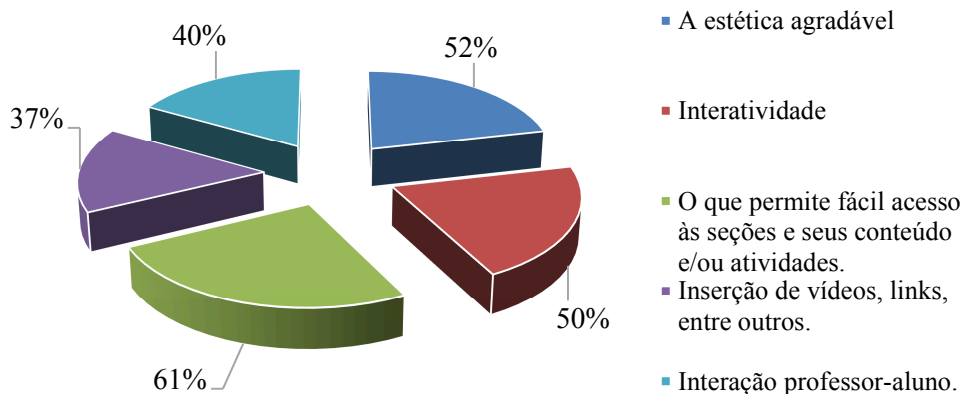


Figura 4: Aspectos importantes para um bom Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Segundo Munhoz (2016), a interface gráfica influencia de forma decisiva no processo de ensino e aprendizagem. Os aspectos visuais e de usabilidade apresentam-se como requisitos fundamentais para a quebra de barreiras por parte do aprendente. Destaca, como principal função, a adaptação do indivíduo ao ambiente virtual, o que torna a navegação agradável e funcional.

A questão interatividade (Figura 5), implica a percepção de “estar junto virtual” (VALENTE, 2002) com o outro naquele momento, em tempo real, o que favorece a comunicação ativa e propicia o estabelecimento de vínculos, uma vez que as mensagens são enviadas e recebidas de forma imediata (GODOI; MIRANDA, 2018).



Figura 5: Ciclo que se estabelece na interação Aluno-Professor no “estar junto” via internet.
Fonte: VALENTE, 2002.

Os ambientes virtuais de aprendizagem, fundamentados no uso de diferentes meios de informação e comunicação, linguagens e subsídios de comunicação, têm como finalidade possibilitar não só a disponibilização de conteúdos, mas especialmente a interação de indivíduos e grupos, proporcionando, por consequência, a construção do conhecimento (SILVA, 2015).

A interação professor-aluno destaca o papel do professor como mediador. O professor cria circunstâncias favoráveis para a interação de todos com todos, de todos com o mundo e com o conhecimento, minimizando a falta de presença pelo “estar junto virtual”.

Das atividades desenvolvidas no ambiente Schoology, a que provocou maior interação professor-aluno, a mais dinâmica, foi a do teste/quiz (Figura 6). Perguntas antecipadamente criadas pelo professora de Ciências Sociais e Pedagogia Empresarial foram apresentadas em sala de aula, e os alunos foram solicitados a participar.

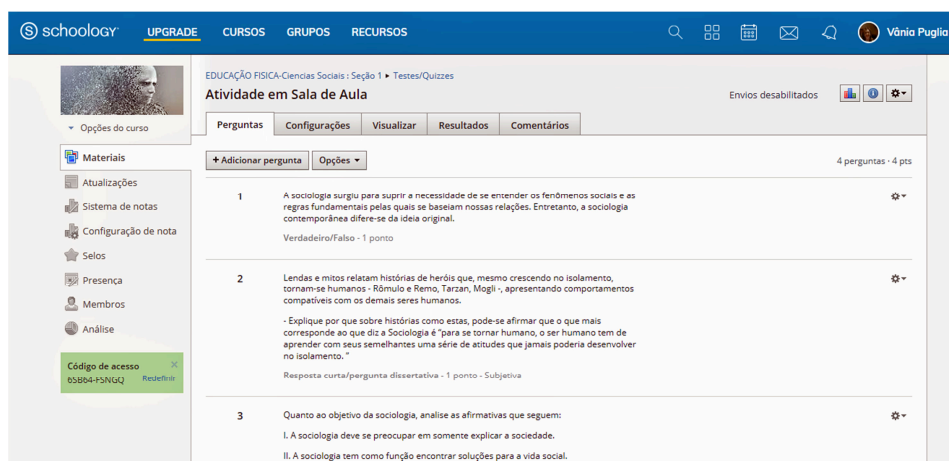


Figura 6: Apresentação do Teste/Quiz realizado na disciplina de Ciências Sociais/Curso Enfermagem.

Para finalizar a avaliação, indagaram-se os alunos sobre a motivação para realizar um curso na modalidade de educação a distância.

Tabela 4 : Quanta a motivação para participar de Cursos de Educação a Distância. Fonte: Elaboração própria

Utilização EaD	Respostas	
Não tenho interesse, pois prefiro o ensino presencial.	69%	43
Tenho interesse, pois posso fazer a qualquer tempo.	26%	16
Tenho interesse, pois tenho facilidade com o uso das tecnologias de informação e comunicação.	34%	21
Tenho interesse, somente para cursos de atualização.	40%	25
Tenho interesse, somente como mais um recurso de ensino e aprendizagem a ser utilizado pelo professor	24%	15

Outro (especifique)	27%	17
---------------------	-----	----

A Tabela 4 permite constatar que ainda existem muitas resistências quanto ao ensino não presencial, na medida em que 69% (N=43) afirmam não ter interesse em realizar cursos na modalidade a distância; 40% (N=25) demonstram interesse, mas somente para cursos de atualização; 24% (N=15) afirmam que tem interesse como mais um recurso de ensino e aprendizagem a ser utilizado pelo professor; e 27% (N=17) relataram outros fatores que explicam o não interesse, com destaque para: “Prefiro estabelecer relações frente a frente com outras pessoas”; “Tenho um pouco de dificuldade quando não há alguém para direcionar ou solucionar dúvidas que surgem no meio do caminho da aprendizagem”; “Não tenho interesse, porque tenho facilidade de distração em ambientes virtuais”; e “Precisa de muita disciplina e conforme a rotina do dia a dia só ficaria enrolando”.

Com relação às questões apresentadas pelos alunos respondentes, necessário se faz pensar sobre a uma questão de profunda relevância quando se trata do uso de tecnologias digitais,

A implantação de uma abordagem de EAD que permite a construção de conhecimento envolve o acompanhamento e assessoramento constante do aprendiz no sentido de poder entender o que ele faz, para ser capaz de propor desafios e auxiliá-lo a atribuir significado ao que está realizando. Só assim ele consegue processar as informações, aplicando-as, transformando-as, buscando novas informações e, assim, construindo novos conhecimentos. Esse acompanhamento consiste no “estar junto” do aluno de modo virtual, via internet (VALENTE, 2002, p. 143).

É, portanto, de responsabilidade do professor a elaboração/planejamento da atividade e desenvolvê-la, explorando os potenciais educacionais fornecidos pela tecnologia de informação e comunicação na internet, sugerindo questões e disponibilizando informações imprescindíveis que permitam ao aluno trabalhar sobre elas e, conseqüentemente, construir novos conhecimentos.

4. CONCLUSÕES

A pesquisa revela que os ambientes virtuais de aprendizagem EDMODO e Schoology, utilizados enquanto apoio ao ensino presencial, na perspectiva dos alunos, apresentam facilidades e dificuldades. Alguns fatores foram indicados como de relevância para qualquer ambiente, tais como a interface gráfica, a interatividade (professor-aluno); a inserção de vídeos, links, entre outros; e o acesso às seções e seus conteúdo e/ou atividades.

Especificamente aos ambientes utilizados pelos professores, os alunos apresentaram alguns pontos de destaque, como o fato de ser uma “experiência nova”, o papel do professor enquanto mediador de todo o processo, a combinação eficiente entre elementos instrucionais (textos, vídeos, links) e as atividades propostas e a concentração do conteúdo em uma única plataforma e de fácil acesso.

A pesquisa destaca também a importância da infraestrutura tecnológica (equipamentos e internet), na medida em que uma das dificuldades apresentadas pelos alunos foi o fator conexão com a internet.

A pesquisa mostrou, principalmente, que o professor tem um papel fundamental no processo de aprendizagem, o que demanda uma prática pedagógica que coloque o aluno como o centro de todo o processo de construção do conhecimento, o professor enquanto aquele que irá facilitar a dinâmica da aula para incentivar e levar ao engajamento do aluno com o conteúdo para que ele se torne o protagonista do seu processo de aprendizagem.

5. REFERÊNCIAS

- BANNELL, R. I.; DUARTE, R.; CARVALHO, C.; PISCHETOLA, M.; MARAFON, G.; CAMPOS, G. H. B. de. *Educação no século XXI: cognição, tecnologias e aprendizagens*. 1. reimpressão, Petrópolis, RJ: Vozes; Rio de Janeiro: Editora PUC, 2016.
- FILATRO, A. *Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia*. 3. ed. São Paulo: SENAC, 2010.
- GODOI, Eliamar; MIRANDA, Guacira Quirino. *Alunos da educação a distância*. CIET: EnPED, 2018. Disponível em: <<http://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/903/481>>. Acesso em 12 jul. 2018.
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto; COLLADO, Carlos Fernández; LUCIO, María del Pilar Baptista. *Metodologia de pesquisa*. Tradução por Daisy Vaz de Moraes. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.
- LEÃO, Marcelo Franco; REHFELDT, Márcia Jussara Hepp; MARCHI, Miriam Ines. O uso do ambiente virtual de aprendizagem como ferramenta de apoio ao ensino presencial. *Abakós*, v. 2, n. 1, p. 32-51, 2013. Disponível em: <<http://200.229.32.55/index.php/abakos/article/view/P.2316-9451.2013v2n1p32/5781>>. Acesso em: 10 jul. 2018.
- LEVY, Pierre. *A inteligência coletiva*. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- MUNHOZ, A. S. *Projeto instrucional para ambientes virtuais*. São Paulo: Cengage Learning, 2016
- RANGEL, Rômulo dos Santos; BATISTA, Silvia Cristina F.; PEIXOTO, Gilmar Teixeira Barcelos. Análise de Dois Ambientes de Aprendizagem Baseados em Computação em Nuvem. IX CITI - Congresso Integrado de Tecnologia da Informação. 2017. *Essentia Editora*. Disponível em: <<http://www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/citi/article/view/11282/8787>>. Acesso em: 04 jun. 2018.
- SILVA, Robson Santos da. *Ambientes virtuais e multiplataformas online na EaD*. São Paulo: Novatec Editora Ltda, 2015.
- SILVA, R. S. da. *Gestão de EaD: educação a distância era digital*. São Paulo: Novatec, 2013.

VALENTE, J. A. Uso da Internet em sala de aula. *Educar em revista*. v. 18, n. 19, p. 131-146, 2002. Curitiba: Editora da UFPR. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/educar/article/view/2086/1738>>. Acesso em: 10 jul. 2018.