

**INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA (IFSC)**  
**CENTRO DE REFERÊNCIA EM FORMAÇÃO E EAD (CERFEAD)**  
**ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

**UNIDADES CURRICULARES A DISTÂNCIA EM CURSOS PRESENCIAIS:  
ESTUDO PARA MOTIVAÇÃO DOS DISCENTES**

**Trabalho de Conclusão**  
**LÚCIO GALVÃO MENDES**  
**WELBY NUNES PEREIRA**

**Florianópolis/SC**  
**2019**  
**LÚCIO GALVÃO MENDES**  
**WELBY NUNES PEREIRA**

**UNIDADES CURRICULARES A DISTÂNCIA EM CURSOS PRESENCIAIS:  
ESTUDO PARA MOTIVAÇÃO DOS DISCENTES**

Trabalho de Conclusão apresentado ao Centro de Referência em Formação e EaD (CERFEAD) do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC) como requisito parcial para Certificação do Curso de Pós-Graduação *lato sensu* em Tecnologias para Educação Profissional.

Orientador: Prof. Israel da Silva Mota, Esp.

Florianópolis/SC

**2018**

**LÚCIO GALVÃO MENDES**

**WELBY NUNES PEREIRA**

**UNIDADES CURRICULARES A DISTÂNCIA EM CURSOS PRESENCIAIS:  
ESTUDO PARA MOTIVAÇÃO DOS DISCENTES**

Este Trabalho de Conclusão foi julgado e aprovado para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias para Educação Profissional do Centro de Referência em Formação e EaD do Instituto Federal de Santa Catarina (CERFEAD/IFSC).

Florianópolis, 23 de Maio de 2019.

.....  
Prof. Caroline Lengert Guedes, MSc.  
Coordenadora do Programa

**BANCA EXAMINADORA**

.....  
Prof. Israel da Silva Mota, Esp.

.....  
Prof. Luis Henrique Lindner, Msc.

.....  
Prof<sup>a</sup>. Sabrina Bleicher, Dr.<sup>a</sup>

Dedico este trabalho a todos os colegas de profissão e de curso que enfrentam os  
mesmos dilemas.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos primeiramente aos nossos familiares, pois sem eles nada disso faria sentido.

Agradecemos ao IFSC por nos acolher nessa especialização, junto com tantos outros profissionais do ramo ou não, mas que, com certeza contribuíram e muito para a evolução que tivemos nesse período.

A distância entre o sonho e a realidade chama-se disciplina.  
(Bernardino)

## RESUMO

MENDES, Lúcio Galvão; NUNES, Welby Pereira. **Unidade curriculares à distância em cursos presenciais: Estudo para motivação dos discente no contexto tecnológico.** 2019. 42 f. Trabalho de Conclusão (Curso de Pós-Graduação *lato sensu* em Tecnologias para Educação Profissional) – Instituto Federal de Santa Catarina, Florianópolis/SC, 2019.

No contexto do ensino superior brasileiro, percebe-se o crescimento da introdução de carga horária à distância em cursos considerados presenciais por meio de normativas do Ministério da Educação. O objetivo do trabalho consiste na análise da motivação de estudantes ao cursar unidades curriculares à distância de cursos presenciais, além de verificar o impacto da introdução de estratégias pedagógicas visando o engajamento dos discentes. Construiu-se uma unidade curricular à distância utilizando-se de princípios de motivação além de elementos de *storytelling* e gamificação, e posteriormente analisou-se os impactos sobre os discentes por meio de questionários e perguntas abertas. Apesar dos resultados positivos nas estratégias de motivação utilizadas e no comportamento no ambiente virtual, ainda há uma parcela dos discentes que demonstraram-se não motivados devido a resistência à modalidade.

**Palavras-chave:** Motivação; Educação à Distância.

## RESUMO EM LÍNGUA ESTRANGEIRA

MENDES, Lúcio Galvão; NUNES, Welby Pereira. **Unidade curriculares à distância em cursos presenciais: Estudo para motivação dos discentes.** 2019. 42 f. Trabalho de Conclusão (Curso de Pós-Graduação *lato sensu* em Tecnologias para Educação Profissional) – Instituto Federal de Santa Catarina, Florianópolis/SC, 2019.

In the context of Brazilian higher education, we can see the growth of the introduction of hours in distance courses considered as criteria of the Ministry of Education. The objective of the study is to analyze the motivation of students while attending distance learning courses and to verify the impact of the introduction of pedagogical strategies, aiming the engagement of the students. This curricular unit was built using principles of motivation as well as narrative elements and the impacts on the students were analyzed by means of questionnaires and open-ended questions. Despite the positive results in the motivation strategies used and behavior in the virtual environment, there is a percentage of students who have shown that they are not motivated due to resistance to modality.

**Keywords:** Motivation; Distance Learning.

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Princípios motivacionais do TEC VARIETY .....	7
Tabela 2 - Princípios do TEC-VERIETY relacionados com as quatro grandes teorias de motivação .....	11
Tabela 3 - Mecânica do Jogo Versus Desejos humanos básicos .....	16
Tabela 4 - Dados da enquete .....	25

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Evolução do total de matrículas em cursos regulamentados totalmente a distância .....	3
---	---

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Diagrama R2D2 .....	5
Figura 2 - A jornada do herói.....	13
Figura 3 - Inimigo Público Comum .....	13
Figura 4 - A jornada do Idiota .....	13
Figura 5 - Do Fracasso a Fama.....	14
Figura 6 - Herói por Acidente .....	14
Figura 7 - Herói por Acidente .....	14
Figura 8 - As aventuras de Herculino .....	20
Figura 9 - Introdução de tópico.....	21
Figura 10 - Evolução .....	22
Figura 11 - Exemplo de interação .....	23

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	1
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	3
2.1	Características do Ensino Híbrido .....	4
2.2	TEC-VARIETY – estrutura de abordagens pedagógicas .....	4
2.2.1	Motivação – As quatro grandes teorias do TEC-VARIETY.....	8
2.2.1.1	Behaviorismo - Motivação através da recompensa.....	8
2.2.1.2	Cognição - Motivar o aluno com metas, crenças e expectativas.....	9
2.2.1.3	Construtivismo - Motivação do aluno através da participação ativa do aluno na construção do significado social.....	9
2.2.1.4	Sociocultural - Motivação do aprendiz sobre seu ambiente sociocultural...	10
2.2.2	Tendências e Aprendizado.....	11
2.3	Storytelling – aguçando a curiosidade no estudante .....	12
2.4	Gamificação – entrando em estado de flow. ....	15
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	17
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	18
4.1	Construção e oferta da unidade Curricular.....	19
4.2	Avaliação das ações sob o ponto de vista da motivação .....	24
	REFERÊNCIAS.....	29

## 1 INTRODUÇÃO

No contexto brasileiro, houve um crescimento da modalidade de Educação à Distância (EaD). Segundo Nór (2018) em reportagem para a Revista Exame, que apresentou os dados do Censo de Educação de 2016, elaborado pelo INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais), naquele ano houve o crescimento de 7,2% nas matrículas nos cursos na modalidade EaD, que segundo a ABED (Associação Brasileira de Educação a Distância), em 2016, chegou a 561.667 matrículas em cursos regulamentados totalmente à distância, enquanto nos cursos na modalidade presencial, este indicador obteve uma queda de 0,08%. Segundo o autor, isto ocorreu devido aos benefícios oferecidos pela modalidade, dentre eles, a flexibilidade de horário.

Dentro do contexto da EaD, percebe-se uma mudança da tradicional relação entre discente e docente, já que não há a permanência da autoridade do professor e do seu domínio sobre o processo de ensino; transformando-se em um compartilhamento do aprendizado. Além disso, surge uma nova interface entre alunos e professores, mediada pelas tecnologias da informação e comunicação (TICs). Sendo assim, nesse novo ambiente em que o aluno se torna um ator mais ativo no processo de ensino-aprendizagem o engajamento torna-se um fator de importância ainda maior para a qualidade do curso (MARTINS; RIBEIRO, 2018)

Além dos cursos caracterizados como à Distância, a modalidade também tem permeado os cursos presenciais. A partir da publicação da Portaria do Ministério da Educação (MEC) nº 4.059, de 10 de dezembro de 2004, posteriormente substituída pela nº 1.134, de outubro de 2016 que permite a introdução de carga horária à distância em estruturas curriculares de cursos superiores, respeitando o limite de 20% do total, em sua versão mais atual, portaria 1.428 de Dezembro de 2018, essa porcentagem pode atingir até 40%, a modalidade EaD têm sido utilizada por diversas instituições de ensino, com bastante veemência em instituições privadas, mas também crescido no Ensino público. No tocante a Educação Profissional Técnica de Nível Médio, a resolução nº 6 estabelece, no art. 26 em seu parágrafo único, que as atividades não presenciais terão um limite de 20%, desde que tenham suporte tecnológico e o atendimento aos discentes seja feito por tutores ou professores.

Quanto à implementação específica no contexto profissional e tecnológica e tecnológico, têm-se algumas publicações recentes com as impressões, dificuldades e benefícios da aplicação em instituições desse caráter. Silva, Gomide e Lima (2017) realizaram um trabalho analisando a implementação dos 20% da carga horária a distância em técnicos integrados no Instituto Federal Goiano. Os autores indicam alguns pontos importantes que precisam ser considerados na elaboração dos projetos de cursos, bem como nos planos de ensino e das aulas sobre a carga horária na sala de aula virtual, dentre eles, alguns itens que reiteram a importância de ferramentas para o engajamento dos discentes: a formação continuada docente e do apoio pedagógico sobre Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA): ferramentas, recursos, possibilidades de formação e construção do conhecimento, para que o ambiente virtual possa se tornar um ambiente de interação de interesse do aluno, e não somente um repositório de materiais; e a importância do conhecimento do perfil do aluno, considerados pelos autores como “nativos digitais”, diferenciado da maior parte dos professores, a maioria “imigrantes digital(is)”.

A partir disso, e de um contexto da participação da introdução de unidades curriculares a distância em cursos presenciais em uma instituição de ensino com o foco na Educação Profissional e Tecnológica, chega-se ao seguinte problema de pesquisa: Como realizar a introdução das unidades curriculares a distância em cursos presenciais, dentro do contexto da Educação Profissional e Tecnológica, de forma a prover os benefícios que a modalidade traz aos alunos, e com a abordagem adequada para mantê-los engajados?

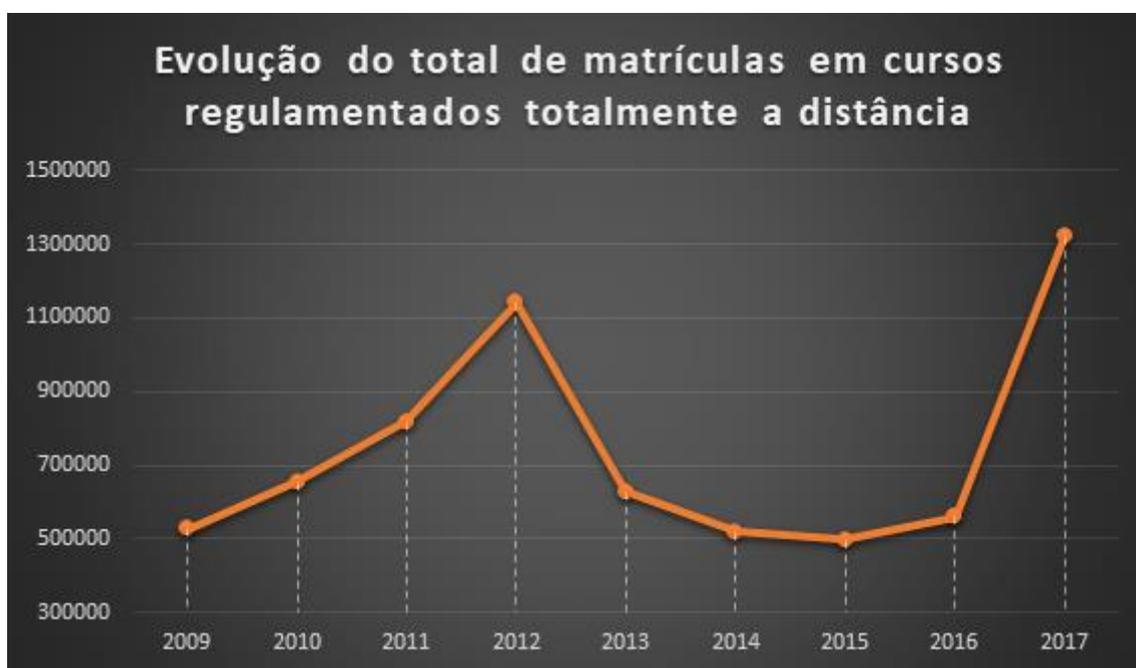
Assim, diante da pergunta de pesquisa definida, o objetivo geral do trabalho é investigar, frente ao contexto dos discentes de um curso de interesse do estudo, analisar a motivação dos alunos em unidades curriculares a distância, presentes em cursos presenciais, e o impacto da utilização de estratégias que visam motivá-los. Quanto aos objetivos específicos, primeiramente deseja-se identificar estratégias para motivação dos alunos no âmbito da EaD; a produção e à oferta de uma unidade curricular, sob à ótica de estratégias para à motivação discente; e a análise da motivação, assim como dos resultados das estratégias implementadas.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O educação a distância é caracterizado pelo distanciamento físico entre docente e discente. Apesar de ser uma modalidade muito difundida hoje em dia, não se trata de uma novidade trazida pela tecnologia, há registros que datam de 1728, quando o professor Caleb Philipps ofertou, através da Gazeta de Boston, tutoria por correspondência.

Hoje a procura por este tipo de modalidade de ensino vem crescendo substancialmente, conforme indicado nos dados do Censo da Abed de 2018, apresentados no Gráfico 1.

Gráfico 1 - Evolução do total de matrículas em cursos regulamentados totalmente a distância



Fonte: Adaptado de Censo EAD.BR (2018)

Apesar do crescimento da educação a distância ter cada vez mais adeptos, não há como se afastar por completo da metodologia de ensino presencial, estas devem ser modalidades complementares. Segundo Mórán (2016), o ensino presencial não se trata mais somente da presença física, esta presença também pode ser realizada a distância, videoconferências, webconferência e chats são exemplos desse tipo de interação presencial virtual. Para obtermos o máximo proveito dessas duas modalidades, segundo Bleicher (2018), devemos fazer um Blended Learning (termo em inglês para Ensino Híbrido).

## **2.1 Características do Ensino Híbrido**

Segundo BACICH, TANZI e TREVISANI (2015), a proposta deste formato é integrar as tecnologias da educação a distância ao ensino presencial, para que possa torná-lo mais personalizado. Nesse formato, a interação do aluno online produz indicadores, que permitem traçarmos um perfil individual do desempenho e empenho de cada aluno, subsidiando o professor com parâmetros suficientes para que possa personalizar cada vez mais as abordagens.

BACICH, TANZI e TREVISANI (2015) destacam alguns pontos como principais características do ensino híbrido, são eles:

- Maior engajamento dos alunos;
- Melhor aproveitamento do tempo do professor;
- Ampliação do potencial da ação educativa visando intervenções efetivas;
- Planejamento personalizado e acompanhamento de cada aluno;
- Oferta de experiências de aprendizagem que estejam ligadas às diferentes formas de aprender dos alunos;
- Aproximação da realidade escolar com o cotidiano do aluno.

Este tipo de formato dá uma flexibilidade ao ensino no que tange ao planejamento, pois parte é programada voltada ao conteúdo e outra parte é construída de forma natural e personalizada, constituída das necessidades e contribuições do grupo, passando então aos discentes a coautoria do desenho deste processo de ensino, este processo passa a ter uma evolução contemporânea, Mórán (2016).

## **2.2 TEC-VARIETY – estrutura de abordagens pedagógicas**

Para uma melhor prática de ensino híbrido, surgiu dos autores BONK e KHOO (2014) uma estrutura intitulada pelo anacrônico TEC-VARIETY que procurou dar um uso pedagógico mais efetivo para as tecnologias disponíveis atualmente. Para eles os avanços contínuos das tecnologias, ao invés de auxiliarem, causam um sentimento de frustração aos educadores agravado pela falta de treinamento. Diante deste cenário os autores resolveram reunir sugestões de atividades utilizando a tecnologia para uma melhoria no engajamento dos alunos.

Para tanto os autores também levaram em conta os fatores envolvidos nesse engajamento, como os aspectos socioculturais, de desenvolvimento e ecológicos, ainda consideram que a melhoria no engajamento está intimamente ligada com as paixões e metas individuais dos alunos.

O projeto iniciou com a técnica intitulada por BONK e KHOO (2014), de R2D2 que significa Reading, Reflecting, Displaying e Doing - Ler, Refletir, Exibir e Fazer - criado em 2005 por Bonk juntamente com o professor Ke Zhang, tratava-se de um ciclo de aquisições e uso do conhecimento conforme vemos na figura 1:

Figura 1 - Diagrama R2D2



Fonte: Adaptado de BONK e KHOO (2014)

Este modelo serviu como uma ferramenta que pode ajudar os professores a pensar sobre suas práticas de ensino online, um ponto de partida.

Com isso, surgiu a necessidade de criar um guia para iniciantes do aprendizado online, que unificasse diversas maneiras de aprimorar o ensino através da WEB, indo além dos quatro aspectos tratados neste primeiro modelo.

Reunindo três décadas de pesquisa, ensino e exploração de ambientes virtuais de ensino, BONK e KHOO (2014) estavam com a preocupação direcionada a moderação e facilitação do método de aprendizagem online de forma mais eficaz. Entre suas pesquisas e discussões, eles se depararam com educadores sem a compreensão de como motivar seus alunos e aumentar o nível de engajamento deles. Em um dos relatos, um dos pesquisados descreveu sua prática como um “software de abastecimento”, que por vezes sua prática de ensino online era a transcrição de toda a sua aula na plataforma para que o aluno sentasse e lesse e que percebia o quanto isso era ineficaz.

Em vista disso BONK e KHOO (2014) direcionaram seus estudos para a motivação do discente e, por uma década, Bonk acumulou uma vasta gama de exemplos de ensino e princípios motivacionais que deram origem ao TEC-VARIETY, vejamos quais são na tabela 1.

Tabela 1 - Princípios motivacionais do TEC VARIETY

<b>T</b>	<i>Tone/Climate</i>	<i>Psychological Safety, Comfort, Sense of Belonging</i>
	Tom/Clima	Segurança Psicológica; Conforto, Senso de pertencimento
<b>E</b>	<i>Encouragement</i>	<i>Feedback, Responsiveness, Praise, Supports</i>
	Incentivo	Retorno, responsividade, Elogio, Suporte
<b>C</b>	<i>Curiosity</i>	<i>Surprise, Intrigue, Unknowns</i>
	Curiosidade	Surpresa, Intriga, Desconhecido
<b>V</b>	<i>Variety</i>	<i>Novelty, Fun, Fantasy</i>
	Variedade	Novidade, Diversão, Fantasia
<b>A</b>	<i>Autonomy</i>	<i>Choice, Control, Flexibility, Opportunities</i>
	Autonomia	Escolha, Controle, Flexibilidade, Oportunidades
<b>R</b>	<i>Relevance</i>	<i>Meaningful, Authentic, Interesting</i>
	Relevância	Significado, Autenticidade, Interessante
<b>I</b>	<i>Interactivity</i>	<i>Collaborative, Team-Based, Community</i>
	Interatividade	Colaborativo, Trabalho de Equipe, Comunidade
<b>E</b>	<i>Engagement</i>	<i>Effort, Involvement, Investment</i>
	Engajamento	Esforço, Envolvimento, Investimento
<b>T</b>	<i>Tension</i>	<i>Challenge, Dissonance, Controversy</i>
	Tensão	Desafio, Dissonância, Controvérsia
<b>Y</b>	<i>Yielding Products</i>	<i>Goal Driven, Purposeful Vision, Ownership</i>
	Produto Produtivo	Objetivo Dirigido, Visão Intencional, Propriedade

Fonte: Adaptado de BONK e KHOO (2014)

Para se chegar aos princípios que motivam os alunos, os autores partiram de analisar as dificuldades da modalidade. Segundo os autores, durante as duas últimas décadas houveram muitas pesquisas ao redor do mundo sobre o tema e que relatam grandes preocupações no ensino online, sendo que uma das mais recorrentes e com dados expressivos é a baixa taxa de concluintes. Entre esses relatórios um dado soou alarmante: 4 entre 10 líderes acadêmicos consideraram mais difícil conter a evasão dos alunos da modalidade EAD do que na modalidade presencial Bonk e Khoo (apud Allen & Sherman, 2014; Kolowich, 2014).

Não distante desta realidade, a Abed, no Censo de 2016, apresentou um histórico sobre o que as instituições consideravam como desafio ao ofertar a modalidade EAD. De 2010 a 2014 o tópico recorrente sobre evasão de alunos. No censo realizado em 2018 a instituição concluiu que é perceptível que as taxas de evasão são maiores na educação a distância e semipresenciais quando comparados com a metodologia presencial e, com um agravante que na pesquisa realizada a

modalidade EAD e semipresencial teve um elevado índice de abstenção dos respondentes.

Segundo o ex-secretário de educação dos Estados Unidos citado por BONK e KHOO (2014), Terrel Bell, há três coisas a sabermos sobre educação, a primeira é motivação, a segunda é motivação e a terceira, pasmem, motivação. Durante as pesquisas que os autores fizeram sobre motivação e tiveram muitas ideias para impulsionar esse sentimento e as dividiram em quatro grandes teorias: Behaviorismo, Cognitivismo, Construtivismo e Sociocultural.

## **2.2.1 Motivação – As quatro grandes teorias do TEC-VARIETY**

### **2.2.1.1 Behaviorismo - Motivação através da recompensa.**

As metodologias aplicadas em alguns cursos online, são apenas uma reprodução sistemática de modelos previamente elaborados. Basicamente, há a entrega do conteúdo pelo docente, o aluno é avaliado através de questões, dissertativas ou objetivas, tendo como critério a equiparação com o conceito antes apresentado, não há uma avaliação da compreensão. BONK e KHOO (2014), consideram que uma das características do Behaviorismo, quando a teoria estava em voga entre 1920 e 1940, era de ignorar aspectos de motivação do ser humano, algo considerado pouco subjetivo e pouco confiável.

Behavioristas, consideram que, medidas científicas e objetivas de comportamento, trazem explicações aceitáveis sobre o aprendizado. O cerne era que o aprendizado, associa uma resposta a um estímulo, sendo que esse comportamento pode ser encorajado ou não através de recompensas ou punições. Sendo assim, o papel do aluno passa a ser passivo, estimulado através de recompensas ou punições. Os certificados intermediários de curso, utilizados hoje em dia, são um exemplo disso, BONK e KHOO (2014).

Dentro desse princípio, surgiu a segunda letra do TEC-VARIETY, a letra E de Encouragement, BONK e Khoo (2014, apud Skinner, 1938), ressalta a importância do feedback na motivação do aluno, uma ferramenta muito recomendada para a modalidade pedagógica de ensino online, pois utilizando-se dessa técnica pode, o tutor, encorajar o aluno a seguir em frente.

### **2.2.1.2 Cognição - Motivar o aluno com metas, crenças e expectativas.**

Segundo BONK e KHOO (2014) citando o autor Schunk (2008), nos anos 70 e 80 o cognitivismo mudou essa abordagem mais superficial como no Behaviorismo para algo mais profundo o interior e os processos mentais envolvidos entre um estímulo e sua resposta. Os computadores e as tecnologias ligadas a ele trouxeram uma gama de oportunidades de aprendizagem.

A psicologia cognitiva, trouxe uma abordagem onde, o professor transmite o conteúdo, fomenta seus alunos a desenvolverem novas maneiras de processar e organizar informações. Com isso geram habilidades metacognitivas, como autoplanejamento, autorregulação e sumarização, passando o aluno do modo passivo, visto anteriormente, para um maior controle sobre sua aprendizagem. Tudo isso motivou novos processamentos e maneiras de apresentação, através de mídias, textos, recursos visuais e de dar condição para que o aluno interagisse com o material de acordo com suas necessidades pessoais, (BONK; KHOO, 2014).

Essa abordagem também modificou as estratégias utilizadas na interação com os alunos, motivando-os intrínseca e extrinsecamente a estes fazerem uma autorreflexão sobre sua aprendizagem e desempenho, segundo BONK e KHOO (2014) o impacto na aprendizagem é de grandes proporções.

Na teoria da Cognição, encontramos o princípio, TEC-VARIETY, da autonomia suportada por essa motivação intrínseca do estudante, que está totalmente atrelada às suas taxas de participação, parte importante no processo de aprendizagem, apresentando por vezes o dobro ou o triplo da taxa de participação daqueles alunos que precisavam ser motivados extrinsecamente.

Aqui também podemos encontrar o princípio da Curiosidade, onde BONK e KHOO (2014) descrevem como sendo o propagador da motivação intrínseca, a gamificação está direcionada em incitar a curiosidade no discente e assim inflamar sua motivação intrínseca.

### **2.2.1.3 Construtivismo - Motivação do aluno através da participação ativa do aluno na construção do significado social.**

Para BONK e KHOO (2014) a teoria da cognição apresenta um avanço significativo para o aprendizado e conhecimento do aluno, porém muito individualista. Nos anos 80 e 90, o construtivismo ganhou destaque, colocando os alunos como construtores ativos da aceção das suas experiências ao invés de apenas instruídos.

A visão construtivista põe a aprendizagem como fruto da inserção do aluno em um ambiente baseado em problemas e esses obrigatoriamente utilizam seus conhecimentos e experiências para construir seus próprios entendimentos sobre a questão, o foco aqui é o estudante e não o professor, passando este a um coach ou guia nesta jornada.

Aqui surge o princípio da tensão, nosso nono elemento do TEC-VARIETY, os autores trazem uma visão de Jean Piaget que descobriu que a tensão ou controvérsia, que leva ao desequilíbrio que motiva o aluno a investigação mais aprofundada que lhe dará de volta a plenitude do equilíbrio, da tranquilidade.

Dessa mesma teoria vem o princípio da variedade, que trata de abordagens diferentes, variadas, dos alunos resolverem problemas científicos da vida real, traz a tona as fantasias pessoais dos alunos proporcionando também diversão.

Outro princípio advindo desta teoria segundo BONK e KHOO (2014) é o Tom, aqui a abordagem é mais psicológica, trata sobre o isolamento do aluno nas modalidades a distância da falta de contato com os professores e seus pares, reduzir essa sensação é o que trata este princípio, recomenda-se aqui uma reação mais imediata do professor, podendo ser verbais ou não, utilizando o nome dos alunos, senso de humor, descobrir como vão seus alunos e compartilhar suas experiências pessoais. Em ambientes virtuais existem barreiras físicas e temporais que não permitem apresentarmos facilmente esse tipo de reação, mas pode-se ser eficaz ao organizar cuidadosamente os componentes de apoio do curso, como sistemas de ajuda, tutoriais, exames com feedback programado de acordo com a interação do aluno, amenizam essas dificuldades.

#### **2.2.1.4 Sociocultural - Motivação do aprendiz sobre seu ambiente sociocultural**

Segundo BONK e KHOO (2014, apud Rogoff, 2003), condizem com alguns que argumentam que os processos cognitivos são inerentes e culturais e inseparáveis das situações cotidianas, corroborando com o exposto Vygostsky (1989) afirma que as pessoas que nos cercam e a interação que temos com elas nos coloca na zona de desenvolvimento proximal, que ao adotar a postura de outro o transfere para o mesmo patamar deste que foi imitado influenciando diretamente no processo de aprendizagem.

Desta teoria advém o princípio da Interação, o objetivo aqui é incentivar a interação do aluno com seus pares, professores, tutores e demais personagens que surgirem durante o curso, essa interação e socialização promovem a motivação e o envolvimento do aluno, Shroff, Vogel, Coombes, & Lee apud.

O princípio da relevância, também advinda dessa teoria, trazer esse significado para o aprendizado aos olhos do aluno, segundo BONK e KHOO (2014), é tema recorrente em pesquisas e, as mais atuais retratam que ter esse significado para o estudante estimula sua motivação intrínseca para aprender, um propósito com sentido traz motivação para sua realização.

### 2.2.2 Tendências e Aprendizado

Para BONK e KHOO (2014) citando Hartnett, as pesquisas motivacionais dos fatores motivadores na aprendizagem online, tendem a destacar a natureza dinâmica, complexa e multifuncional destes fatores, este caminho de evolução caracteriza a mudança nos processos cognitivos e afetivos do indivíduo para a relação dinâmica deste com seu contexto social.

Essas quatro teorias apresentadas por BONK e KHOO (2014), surgiram no século passado e tratam de formas de alcançar os objetivos do aprendizado, eles balizaram os 10 princípios do TEC-VARIETY. Na tabela 2 apresentamos a conexão de cada princípio com as teorias.

Tabela 2 - Princípios do TEC-VERIETY relacionados com as quatro grandes teorias de motivação

PRINCÍPIOS TEORIAS	T	E	C	V	A	R	I	E	T	Y
	Tom	Incentivo	Curiosidade	Variedade	Autonomia	Relevância	Interatividade	Engajamento	Tensão	Produtos Produtivos
Behaviorismo		◆								◆
Cognitivismo			◆		◆	◆	◆	◆	◆	◆
Construtivismo	◆			◆	◆	◆	◆		◆	◆
Sociocultural	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆

Fonte: Adaptado de BONK e KHOO (2014))

BONK e KHOO (2014) ao apresentarem essa gama de princípios que norteiam o TEC-VARIETY deixam claro que a intenção não é a de o educador escolher apenas uma, mas de considerar a combinação e a forma como fazer isso de maneira significativa de modo a produzir o máximo efeito na aprendizagem dos estudantes.

### **2.3 Storytelling – aguçando a curiosidade no estudante**

Como neste trabalho buscamos trabalhar o engajamento dos alunos, um dos pontos que pretendemos abordar com os discentes é o princípio do TEC-VARIETY, curiosidade, a maneira que decidimos abordar esse princípio é através do storytelling. Lindner e Bleicher (2018) partem do pressuposto que devemos ter um plano do que pretendemos fazer e a orientação de como pretendemos colocar esse plano em prática é o roteiro. Eles estabelecem que roteirizar um material didático tem similaridade a um roteiro de viagem, estabelecendo por onde passamos e em qual sequência, quais as paradas, fatos históricos ligados aquele local, quantas pessoas participarão e o tempo gasto para realizar tudo o que foi planejado.

Lindner e Bleicher (2018) consideram que o roteiro tem uma forma linear, começo, meio e fim, aplicando esse roteiro a didática, pretende-se com isso levar o estudante a um objetivo de aprendizagem. A forma que utilizaremos para ajudar o estudante a atingir o objetivo pretendido é através de uma história, segundo Lindner e Bleicher (2018) esta é a forma mais antiga de se transmitir conhecimento, porém o termo mais atual para este tipo de prática é storytelling, eles descrevem que a atenção de quem se relaciona com a história é mantida através da curiosidade, que é gerada através de uma oscilação dinâmica na narrativa da história.

Segundo Carvalho (2014) uma história boa cria uma conexão emocional e pessoal com quem interage e o leva a uma jornada de mudanças e transformações, sendo fundamental a criação da sensação do “nós” e, que qualquer meio pode ser utilizado para contar uma história, mas que cada um deles, blogs, filmes, canais, livros e multimídia incita a uma reação diferente, portanto, as histórias, se forem contadas em mais de um meio devem ser adaptadas.

Carvalho lista os seis tipos de histórias mais eficazes e, suas características, para criar uma rápida conexão com seu público, como podemos observar nas figuras de 2 a 7.

Figura 2 - A jornada do herói

**1 JORNADA DO HERÓI**

- 1 Vida normal até que surge o chamado para a aventura;
- 2 Resistência ao chamado;
- 3 Encontra com o mentor e aceita a missão;
- 4 Enfrenta diversos problemas e obstáculos;
- 5 Prepara-se para uma grande mudança;
- 6 Supera os desafios;
- 7 Retorna à vida normal e inspira os demais.



Fonte: Carvalho (2014)

Figura 3 - Inimigo Público Comum

**2 INIMIGO PÚBLICO COMUM**

- 1 Se você não é um dos nossos, então você está contra nós;
- 2 Os segredos que "eles" não querem que você saiba;
- 3 Não é sua culpa... (mesmo que talvez seja!);
- 4 Você, claramente, não é um deles.



Fonte: Carvalho (2014)

Figura 4 - A jornada do Idiota

**3 A JORNADA DO IDIOTA**

- 1 Comece antes com a sua luta e dificuldades;
- 2 Lembre-se de como era no início, antes de você saber o que você sabe;
- 3 Seja autêntico e não tenha vergonha de mostrar seus erros e tropeços;
- 4 Incentive os outros a fazer mais;
- 5 Mas nem sempre foi assim...



Fonte: Carvalho (2014)

Figura 5 - Do Fracasso a Fama

**4 DO FRACASSO A FAMA**

- 1 Você tinha um problema específico;
- 2 Talvez até não era assim antes, mas algo no caminho aconteceu;
- 3 Você fez uma descoberta;
- 4 Essa descoberta revolucionou sua vida, mesmo você sendo uma pessoa comum;
- 5 Agora, quero mostrar como você também pode sair do fracasso e ir para a fama.



Fonte: Carvalho (2014)

Figura 6 - Herói por Acidente

**5 HERÓI POR ACIDENTE (OU HERÓI RELUTANTE)**

- 1 Você tinha um problema e descobriu como resolvê-lo;
- 2 Ajudou alguns amigos e eles espalharam a mensagem;
- 3 Muitas pessoas começaram a pedir sua ajuda;
- 4 Você é uma pessoa comum, como elas, também apresentando falhas.



Fonte: Carvalho (2014)

Figura 7 - Herói por Acidente

**6 NÓS SOMOS PARECIDOS**

- 1 Eu sou bastante parecido com você (eu entendo você);
- 2 Tenho os mesmos sonhos e medos;
- 3 Como eu encontrei a solução;
- 4 Porque eu decidi compartilhar a solução com todos.



Fonte: Carvalho (2014)

Lindner e Bleicher (2018) dão algumas sugestões para a construção desse recurso didático.

- **Promover altos e baixos** - significa fazer uma quebra constante na história, ir desenvolvendo para um determinado caminho e inserir um contraponto;
- **Instigar a curiosidade** - criar pontos que aguçam a curiosidade do leitor/espectador sobre algum ponto obscuro na história;
- **Explicitar a mudança** - as histórias em geral apresentam desfechos diferentes daqueles que estavam sendo induzidos no começo, neste ponto é o momento de mostrar ao espectador/leitor o que ele evoluiu/aprendeu com aquela história;
- **Histórias paralelas** - podem haver narrativas paralelas em todo o texto enriquecendo a jornada de quem interage com o material.

#### **2.4 Gamificação – entrando em estado de flow.**

Segundo Marques (2014), o psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, criou a chamada teoria do flow, trata-se de um estado mental de total envolvimento com a atividade que está realizando. Mihaly notou que as pessoas que atingiam este estado mental possuíam alguns elementos em comum, envolvimento completo, êxtase, sensação de estar fora da realidade, sentimento de domínio do que se tem que fazer, serenidade e motivação.

Para atingir tal estado, uma das formas é a gamificação, trata-se de aplicar a mecânica dos jogos em atividades e processos de um “não-jogo”. Comprovado como uma estratégia poderosa de motivação e influência de diversos grupos de pessoas (Bunchball, 2016). Assim, a gamificação tem como objetivo, utilizar-se dos mecanismos dos jogos em atividades, a fim de obter comportamentos específicos. A chamada mecânica dos jogos, são as ações básicas, processos e controles, utilizados para gamificar a atividade requerida, tornando-a desafiadora, divertida, satisfatória, ou seja, qualquer outra emoção desejada pelo seu criador. Esta se caracteriza por ser o desejo e motivação da experiência, chamada de dinâmica do jogo (BUNCHBALL, 2016).

O que atrai e envolve o usuário são as recompensas e regras. As atividades gamificadas satisfazem alguns desejos humanos básicos, tornando a experiência viciante e fazendo com que esse usuário realize tarefas específicas e retorne para o material gamificado com maior frequência, podemos ver a relação da mecânica do jogo com os desejos humanos na tabela 3, os pontos verdes significam o desejo

primário que uma determinada mecânica de jogo cumpre, e os pontos azuis mostram as áreas adicionais que ela afeta.

Tabela 3 - Mecânica do Jogo Versus Desejos humanos básicos

		Dinâmica dos Jogos					
		Recompensa	Status	Realização	Auto Expressão	Competição	Altruísmo
Mecânica dos Jogos	Pontos	●	●	●		●	●
	Níveis		●	●		●	
	Desafios	●	●	●	●	●	●
	Bens Virtuais	●	●	●	●	●	
	Classificações		●	●		●	●
	Presentes e caridades		●	●		●	●

Fonte: BUNCHBALL (2016)

Os desejos fundamentais dos seres humanos segundo BUNCHBALL (2016) são a recompensa, status, realização, auto expressão, competição e altruísmo, e há anos os designers já sabem como lidar com esses desejos dentro dos jogos, a combinação das mecânicas pode criar uma experiência que satisfaça um ou mais desses desejos.

BUNCHBALL (2016) descreve a estatística como a essência da Gamificação, ao utilizar os dados estratificados da participação do usuário no jogo é possível criar um método para incentivar que ele vá mais longe, que dê continuidade ao que está fazendo, se você jogar o mesmo jogo diariamente, por mais interessante que seja, ficará entediado, porém se adicionar dados estatísticos da evolução, o ranking nacional, ou mesmo da sua comunidade isso irá incentivar a dar continuidade e buscar avanços. BUNCHBALL (2016) define que o público alvo da gamificação é qualquer pessoa, pois a interação como jogo envolve satisfazer alguns desejos humanos.

### **3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A partir do contexto da introdução de unidades curriculares a distância em um curso superior, conforme às condições de ofertas próprias da Educação Profissional e Tecnológica, o procedimento da pesquisa deu-se de acordo com os seguintes passos:

1. Análise dos problemas encontrados quanto a motivação de uma unidade curricular à distância no contexto de cursos presenciais;
2. Desenvolvimento de unidade curricular utilizando dos princípios de motivação, visando sanar os problemas encontrados (tanto nas fases de produção e de oferta);
3. Avaliação da motivação dos alunos na oferta, por meio da aplicação de questionários nos estudantes.

Quanto ao seu enquadramento, segundo a classificação de Gil (2008), a pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa aplicada, pois visa resolver um problema prático no âmbito educacional, no contexto específico de interesse do estudo. Quanto aos objetivos trata-se de uma pesquisa exploratória e quanto a abordagem mista, quali-quantitativa pois tanto analisa dados de um questionário, quanto leva em considerações a percepção dos discentes e docentes de maneira qualitativa. Quanto aos procedimentos técnicos adotados trata-se inicialmente de uma pesquisa-ação, já que há a participação efetiva dos pesquisadores na ação, no momento em que se percebe um problema, define-se ações com o objetivo de estudá-lo, altera-se o ambiente em que está envolvido, e a partir dos resultados obtidos, gera-se conhecimento. Posteriormente, também se realiza um levantamento, pois apresenta dados e relatos da aplicação de questionários nos discentes impactados.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O contexto escolhido para o desenvolvimento do estudo foi de uma turma de 1º fase de Engenharia de Produção do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), a disciplina de “Metodologia Científica”, de carga horária de 40 horas, desenvolvida ao longo de um semestre. O curso está implementando unidades curriculares à distância dentro da matriz curricular, de maneira a flexibilizar os horários de estudos dos alunos, e permitir que consigam cursar disciplinas de pendência nos horários em que tem livre, devidos os estudos ocorrerem à distância. Dessa forma, a unidade curricular é prevista com toda carga horária EaD, com momentos presenciais previstos somente para avaliações e de resolução de dúvidas dos discente.

A unidade curricular já havia sido ofertada anteriormente na modalidade EaD, e foram encontradas algumas dificuldades quanto a motivação durante oferta. Dentre essas dificuldades, percebeu-se um baixo índice de acessos dos alunos no ambiente virtual, e pouca preocupação na realização das atividades (perda de prazos, não cumprimentos dos critérios mínimos solicitados). Assim, pensou-se em construí-la e ofertá-la observando princípios para a motivação dos discentes.

Pode-se considerar que há algumas diferenças quando comparamos um curso considerado EaD, com unidades curriculares à distância em cursos presenciais. Nos cursos EaD, em que a maior parte do curso é desenvolvida à distância, uma das estratégias utilizadas é a criação de sentimento de pertencimento, a partir da tentativa de introdução de ferramentas que criam uma maior interação entre os participantes, de maneira a desenvolver um relacionamento entre discentes e professores.

Percebeu-se assim, que nas unidades curriculares a distância em cursos presenciais, a necessidade era diferente: a frequência da utilização dos alunos nos ambientes virtuais. Nesse caso, observou-se que a questão era outra: Os alunos acompanham a maior parte das disciplinas presencialmente. Como fomentar que sejam assíduos nas interações e nos estudos dos materiais fornecidos no ambiente virtual? Como atrair os alunos a utilizarem os ambientes virtuais? Como deixá-los imersos na disciplina, mesmo não tendo os encontros presenciais semanalmente, como as disciplinas, durante todo o período semestral?

#### 4.1 Construção e oferta da unidade Curricular

A partir dos princípios apresentados em relação à motivação na EaD, construiu-se uma unidade curricular de acordo com algumas dessas recomendações. Pensou-se trabalhar então com a motivação, considerando dois momentos na docência EaD: na produção e na oferta da unidade curricular. Vale ressaltar que o Ambiente Virtual de Aprendizagem utilizada é o *moodle*<sup>1</sup>.

Em primeiro momento, tomou-se medidas durante a produção da UC. Para isso, resolveu-se desenvolver uma contextualização da unidade curricular, por meio de uma história, utilizando o recurso do *Storytelling*. Como a unidade curricular de Metodologia Científica possui dentro de suas principais competências a formação de uma consciência do pensamento científico, e a formação inicial de pesquisador, pensou-se em trabalhar como o enredo central, a saga de um personagem que deseja ser um cientista.

Avaliando o público alvo, resolveu apresentar a história de tirinhas, já que maior parte dos alunos é composta por jovens de 18 a 25 anos. A tirinha que representa o início da história é apresentada na Figura 08.

---

<sup>1</sup> O Moodle - Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (ambiente modular de aprendizagem dinâmica orientada a objetos) é uma plataforma de aprendizagem a distância baseada em software livre.

Figura 8 - As aventuras de Herculino



Contexto do *storytelling* - Mendes e Vogel (2019)

Além disso, as tirinhas, de maneira a aproximar a linguagem dos discente, trouxe alguns elementos da comunicação dos memes, comum nas redes sociais. A organização do ambiente virtual estava dividida em tópicos, que tratavam de diferentes conteúdos da disciplina. Cada um deles apresentava uma tirinha que convidava o aluno a conhecer os assuntos desse tópico em específico. Veja outro exemplo de tirinha na figura 09.

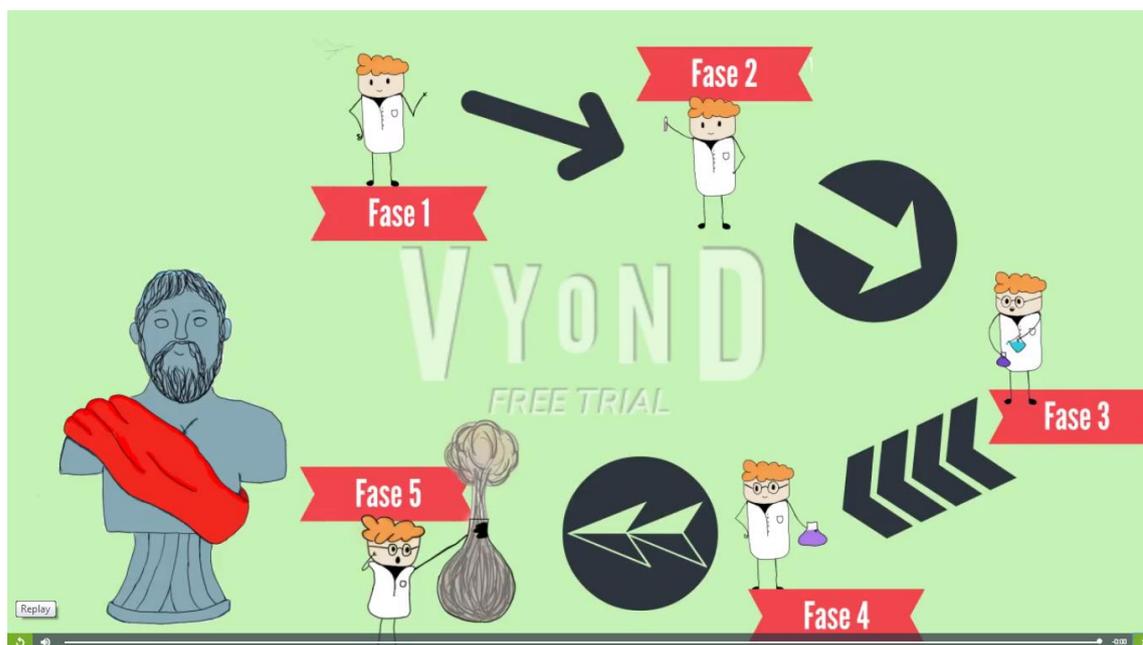
Figura 9 - Introdução de tópico



Utilização da linguagem de memes - Fonte: Mendes e Vogel (2019)

Em conjunto com utilização da abordagem do *storytelling*, decidiu-se trabalhar com o conceito de **gamificação**. A partir da dedicação nas atividades presentes no ambiente virtual, os alunos ganhavam pontos, e subiam por níveis que, interagindo com a história presentes nas tirinhas, o personagem deixava de ser um aprendiz de cientista, até se tornar um pesquisador pleno. A evolução dos níveis foi apresentada aos alunos como mostrado na figura 10.

Figura 10 - Evolução



Representação dos níveis da gamificação. Fonte: Mendes e Vogel (2019)

Dessa forma, buscou-se motivá-los na utilização do ambiente virtual, participar, responder todas as atividades propostas, e cumprir todos os requisitos solicitados por essas. Para orientar os alunos quanto ao entendimento da pontuação recebida em cada atividade, e justificar a avaliação das atividades discursivas, fez-se uso da avaliação por rubricas, nas quais os critérios para o atingimento das notas ficam claros aos alunos.

Ao final de cada tópico, era fornecido aos estudantes o nível que tinha atingido e suas notas de participação em cada atividade (atingindo a média 6 nas atividades, o estudante atingia o nível seguinte).

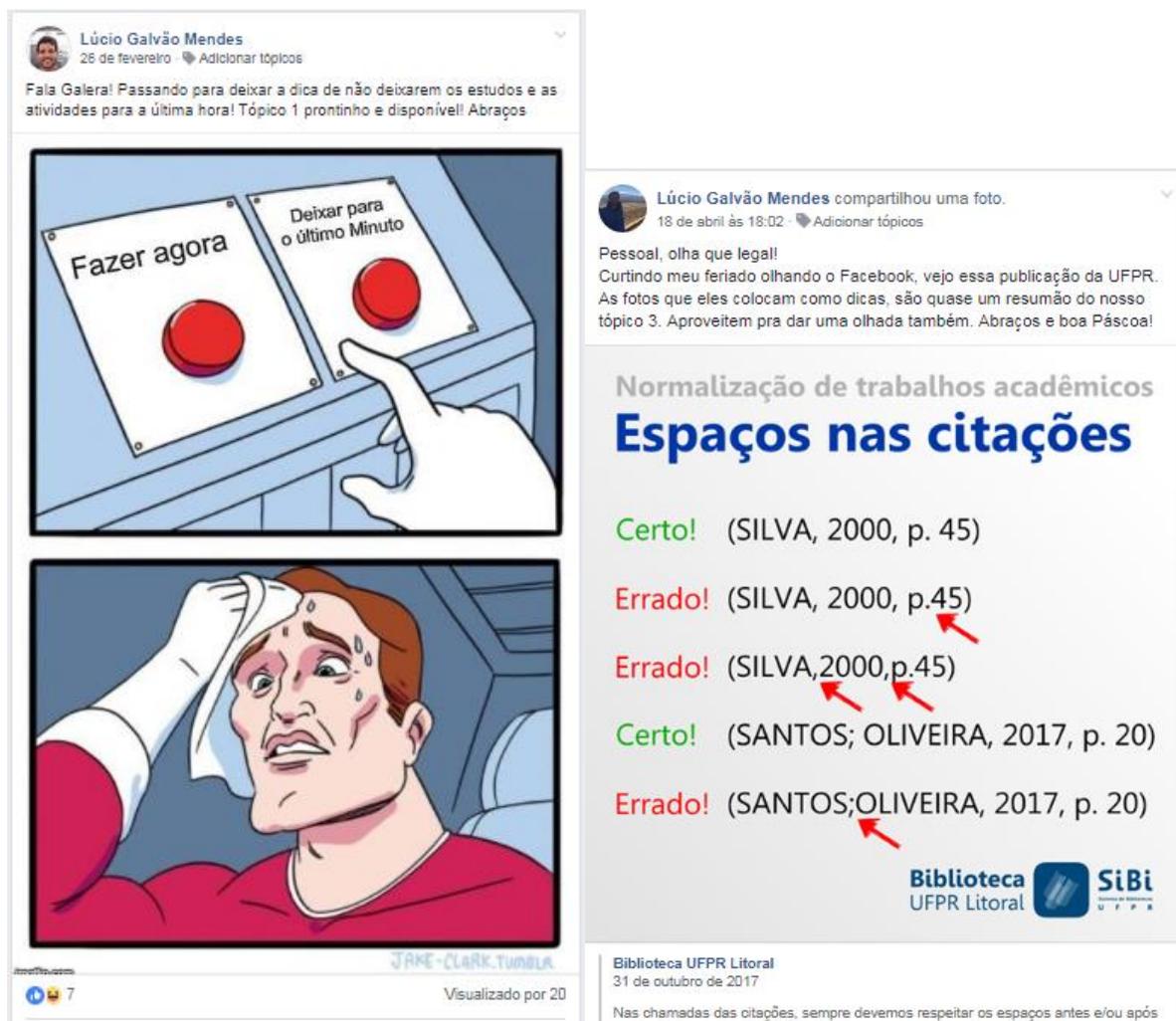
Além disso, outras mudanças relacionadas à fase de produção da UC foram adotadas, como a tentativa de tornar o material mais interativo, com maior utilização de material autoral, guiado pela ferramenta livro, do moodle.

Quanto a **oferta** da unidade curricular, também foram tomadas algumas ações. A primeira delas foi a utilização de redes sociais com o objetivo de uma maior interação, e a possibilidade de uma linguagem mais próxima ao aluno.

Na oferta anterior, alguns alunos comentavam que esqueciam de prazos de atividade, pois as mensagens encaminhadas pelos canais de comunicação do moodle como lembretes, eram direcionadas para a caixa de e-mail dos alunos, que muitas das vezes não são acessados com frequência. Como a rede social atualmente é utilizada com muita frequência pelas pessoas, principalmente nessa faixa etária, o

facebook foi utilizado para levar com que os alunos vivenciassem mais a unidade curricular. Criou-se um grupo com os alunos da turma, nas quais eram compartilhados outros materiais interessantes para a unidade curricular, incentivos aos alunos, lembretes quanto aos prazos, dentre outras informações, tudo em uma linguagem mais informal e do cotidiano discente. Exemplos da interação na rede social estão apresentadas na Figura 11.

Figura 11 - Exemplo de interação



Interações no Facebook - Fonte: Elaborado pelo autor (2019)

Além disso, outras estratégias foram utilizadas durante a oferta para gerar a motivação entre os alunos como: *feedback* bem específicos em cada atividade realizada pelos alunos, mensagens periódicas para verificação da frequência de acesso, dentre outras ações.

## **4.2 Avaliação das ações sob o ponto de vista da motivação**

Para analisar a motivação, e os efeitos das ações tomadas, resolveu-se aplicar um questionário nos alunos participantes da unidade curricular. O questionário era composto de 5 proposições e duas perguntas abertas. As proposições continham opiniões relacionadas à motivação do aluno em relação à esta unidade curricular. Para cada uma delas, desenvolveu-se uma escala no qual o aluno deveria escolher o ponto correspondente ao grau de concordância com o enunciado, em uma escala de 1 a 5, o qual variava conforme a ordem abaixo:

5 - Concordo totalmente

4 - Concordo

3 - Concordo em parte

2 - Discordo

1 - Discordo totalmente.

As proposições colocadas no questionário respondido pelos alunos eram as seguintes:

1. A Unidade curricular é de grande importância para minha trajetória acadêmica.

2. Sinto-me motivado para os estudos da Unidade Curricular

3. Não me sinto menos motivado nesta unidade curricular à distância comparado às demais unidades curriculares presenciais.

4. A interação nas redes sociais me incentiva a utilizar o ambiente virtual.

5. O contexto apresentado e a busca por atingir o nível seguinte contribui para me motivar acessar o ambiente virtual e responder as atividades corretamente.

Além das proposições, também foram colocadas para os alunos duas questões abertas, não obrigatórias, nos quais poderiam ser citados outros fatores de motivação e desmotivação.

1. O que mais me motiva nos estudos da unidade curricular? (Não obrigatório)

2. O que mais me desmotiva nos estudos da unidade curricular? (Não Obrigatório)

O questionário foi configurado no AVA Moodle, por meio da ferramenta “enquete”, garantindo que somente alunos da unidade curricular. Do total de alunos os resultados apresentados primeiramente nas proposições podem ser vistos no Tabela 4.

Tabela 4 - Dados da enquete

	Discordo Totalmente	Discordo	Concordo em partes	Concordo	Concordo Totalmente	Total
	1	2	3	4	5	
1. A Unidade curricular é de grande importância para minha trajetória acadêmica.	0	0	2 (9%)	1 (5%)	<b>19 (86%)</b>	<b>22</b>
2. Sinto-me motivado para os estudos da Unidade Curricular	1 (5%)	2 (9%)	6 (27%)	6 (27%)	<b>7 (32%)</b>	<b>22</b>
3. Não me sinto menos motivado nesta unidade curricular à distância comparado às demais unidades curriculares presenciais.	2 (9%)	5 (23%)	<b>6 (27%)</b>	5 (23%)	4 (18%)	<b>22</b>
4. A interação nas redes sociais me incentiva a utilizar o ambiente virtual.	1 (7%)	0	2 (14%)	3 (21%)	<b>8(57%)</b>	<b>14</b>
5. O contexto apresentado e a busca por atingir o nível seguinte contribui para me motivar acessar o ambiente virtual e responder as atividades corretamente.	0	1 (5%)	3 (14%)	8 (36%)	<b>10 (45%)</b>	<b>22</b>

Dados dos questionários. Fonte: Elaborado pelos Autores (2019)

A partir do exposto nos resultados do questionário, pode-se extrair algumas informações. Quanto a primeira pergunta, conseguiu-se perceber que a maior parte dos alunos entendeu a importância da disciplina, sendo que 91% dos alunos respondeu que concordam ou concordam totalmente, e atingindo a totalidade quando consideramos também que concorda parcialmente.

Já quanto a proposição 2 “Sinto-me motivado para os estudos da Unidade Curricular” 59% dos alunos afirmaram que concordam ou concordam totalmente. Os que assinalaram, 27% dos alunos afirmaram que concordam em partes e 14% escolheram que discordam ou discordam totalmente. Assim, mesmo reconhecendo a importância da unidade curricular, houve um determinado percentual de alunos que não se demonstraram motivados nos estudos da mesma.

Quanto a proposta “Não me sinto menos motivado nesta unidade curricular à distância comparado às demais unidades curriculares presenciais”. Foi perceptível uma variação ainda maior nas respostas. Enquanto 41% respondeu que concorda ou concorda totalmente, 27% considera que concorda em partes, e 32% discordam ou discordam totalmente, ou seja, não se sentem tão motivados nos estudos nessa disciplina a distância, quanto nas demais disciplinas presenciais.

Quando analisamos as proposições 4 e 5, que tratam das estratégias utilizadas para motivar os alunos na UC, a 4 “ A interação nas redes sociais me incentiva a utilizar o ambiente virtual. ” E a 5 “ O contexto apresentado e a busca por atingir o nível seguinte contribui para me motivar acessar o ambiente virtual e responder as atividades corretamente”. Demonstram que houve efeito na introdução das estratégias adotadas. Na primeira, 78% afirmaram que concordam ou concordam totalmente (nesse caso houveram menos alunos respondentes devido alguns assinalarem que não participaram do grupo nas redes sociais), e quando consideramos os alunos que concordam em partes, atingimos o total de 93% dos alunos. Já na questão 5, os valores são de 71% quando se considera os alunos que “concordam” ou “concordam totalmente, e 95% quando também se considera que os que afirmaram que “concordam em partes”.

Nas perguntas abertas, pode-se destacar algumas respostas que apareceram repetidamente. Quanto aos fatores de motivação, os alunos levantaram a importância dos conhecimentos apresentados (7 vezes), a necessidade de aprovação na disciplina (4 vezes), e subir de nível na gamificação (2 vezes).

Já quando questionados sobre o que desmotiva, o fato da disciplina ser ministrada a distância (3 vezes) apareceu como o motivo mais frequente, juntamente com a falta de tempo dos discentes nos estudos (3 vezes) além da complexidade do conteúdo apresentado na unidade curricular (2 vezes).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho apresentado propôs-se em avaliar a motivação de alunos em unidades curriculares a distância em cursos presenciais. No contexto da aceitação de normativas do Ministério da Educação que permitem a inserção de carga horária à distância, em até 20% para a maior parte dos cursos, e até 40% em determinados contextos, esta vem sendo utilizada com as mais diversas finalidades nas instituições de ensino.

No caso dos Institutos Federais, essa tendência também vem acontecendo. No caso do campus analisado, iniciou-se a introdução das unidades curriculares a distância, com o objetivo de flexibilizar horários de estudo, permitindo maior fluidez do aluno ao longo do cumprimento do currículo, utilizando-se de unidades curriculares inteiramente à distância.

Dessa forma, estudou-se técnicas para a motivação de alunos em cursos EaD, e implantou-se estratégias que visavam motivá-los, abrangendo tanto a fase de produção quando de oferta da unidade curricular, com o foco no fomento da participação da interação dos discente no ambiente virtual institucional. Utilizou-se de estratégias como o *storytelling* e a *gamificação* (produção), além da utilização de redes sociais como meio de interação com os alunos e imersão no seu cotidiano (oferta).

Para verificar a motivação dos alunos na unidade curricular a distância, e os resultados obtidos diante as estratégias aplicadas, utilizou-se da ferramenta de questionário. Os dados apresentaram que os alunos entenderam a importância da unidade curricular e grande parte afirmou estar motivado para os seus estudos. No entanto, uma parcela considerável afirmou não estar tão motivado quanto nos estudos das unidades curriculares presenciais.

Quando perguntados quanto ao impacto das estratégias utilizadas para a motivação dos alunos, percebe-se que vários deles afirmaram ter sido impactados, tendo a maioria dos alunos respondido ter sido influenciado por essas, em seu comportamento quanto à interação no ambiente virtual durante a unidade curricular.

Diante à questão apresentada, evidencia-se a importância de se discutir a implementação da carga horária à distância nos cursos presenciais, tratando não

somente as possíveis abordagens (unidades curriculares inteiras, ou parte delas), mas que ferramentas didáticas podem ser utilizadas para potencializar os seus impactos, de maneira que os alunos se mantenham motivados, como mostrado na pesquisa, em que as estratégias utilizadas parecem ter surtido efeito em um grande percentual de alunos.

Quando levantados os motivos de desmotivação, alguns alunos levantaram o próprio fato da disciplina ser ministrada à distância. Isso pode ser um indicativo da ainda falta de adequação quanto aos novos modelos de processo de ensino-aprendizagem, em que há um papel mais autônomo e ativo do aluno, quando comparado aos paradigmas dos modelos tradicionais de sala de aula, em que o professor coloca-se no centro do processo e o estudante em papel predominantemente passivo.

Assim, como oportunidade de novas pesquisa, pode-se verificar a utilização de outros formatos de carga horária EaD, com unidades curriculares mais híbridas, em que haja momentos alternados ao desenvolvimento de atividades EaD. Além disso, o estudo foi realizado em um público específico, reduzido. Novos estudos podem identificar essa problemática em outros diversos tipos de público, como se comportam e como são impactados.

## REFERÊNCIAS

BLEICHER, S. **Ensino Híbrido**. Produção de Materiais Didáticos do Cerfead. Florianópolis: Publicação do IFSC, 2018. Livro didático virtual.

BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. (Org.). **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

BAPTAGLIN, Leila. **Educação profissional e tecnológica: o Estado da Arte da aprendizagem da docência nos cursos técnicos de ensino médio integrado**. X ANPED SUL, Florianópolis, outubro de 2014. Disponível em: <[goo.gl/PBGzNL](http://goo.gl/PBGzNL)>. Acesso em: 20 fev. 2018.

BUNCHBALL. **Gamification 101: an introduction to the use of game dynamics to influence behavior**. 2016. Disponível em: <[http://www.bunchball.com/sites/default/files/white\\_papers/Bunchball\\_WP\\_Gamification\\_101\\_2016\\_0.pdf](http://www.bunchball.com/sites/default/files/white_papers/Bunchball_WP_Gamification_101_2016_0.pdf)>. Acesso em: Outubro, 2017.

CARVALHO, Henrique. **[Infográfico] Storytelling: Como contar histórias inesquecíveis que se vendem praticamente sozinhas**. 2014. Disponível em: <<https://viverdeblog.com/storytelling/>>. Acesso em: Maio, 2019

Censo EAD.BR: **relatório analítico da aprendizagem a distância no Brasil 2016** = Censo EAD.BR: analytic report of distance learning in Brazil 2016 [livro eletrônico]/[organização] ABED – Associação Brasileira de Educação a Distância; [traduzido por Maria Thereza Moss de Abreu]. Curitiba: InterSaberes, 2017

Censo EAD.BR: **relatório analítico da aprendizagem a distância no Brasil 2017** = Censo EAD.BR: analytic report of distance learning in Brazil 2017 [livro eletrônico]/[organização] ABED – Associação Brasileira de Educação a Distância; [traduzido por Maria Thereza Moss de Abreu]. Curitiba: InterSaberes, 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

MARTINS, Letícia Martins; RIBEIRO, José Luis Duarte. **Os fatores de engajamento do estudante na modalidade de ensino a distância**. Revista Gestão Universitária na América Latina-GUAL, v. 11, n. 2, p. 249-273, 2018.

MENDES, Lúcio Galvão; VOGEL, Gabrielly Recalcate. **As Aventuras de Herculino**. Material desenvolvido para Unidade curricular. Caçador, 2019.

Móran, José Manuel. **Ensino Híbrido**. Entrevistador: João Mattar. 2016 (7m12s). Disponível em:

<[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=142&v=9LK9axXqwDw](https://www.youtube.com/watch?time_continue=142&v=9LK9axXqwDw)>. Acesso em: 12 fev. 2019

NÓR, Bárbara. **Cursos EAD estão crescendo no Brasil. Revista Você S/A.** Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/carreira/cursos-ead-estao-crescendo-no-brasil/>>. Acesso em: 10 de outubro de 2018.

QUINTELA, Amilton. **3 exemplos de fundamentação teórica para usar no seu TCC.** 2017. Disponível em: <<http://www.comomontartcc.com.br/referencial-teorico-de-tcc/3-exemplos-de-fundamentacao-teorica-para-usar-no-seu-tcc/>>. Acesso em 08 ago. 2018.

SILVA, Ruth Aparecida Viana; GOMIDE, Rodrigo de Sousa; LIMA, Valéria Alves. **20% EAD nos cursos integrados de nível médio no Instituto Federal Goiano - Campus Trindade: um processo em construção.** IV Colóquio Nacional e II Colóquio Internacional - A Reforma do ensino médio (Lei 13.415/2017) e suas implicações para a Educação Profissional. Natal- RN, 2017.

YIN, Robert K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim.** Porto Alegre: Pe