

MOTIVAÇÃO EM AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM

MOTIVATION IN A VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT

Jerusa Eleutério Cardoso¹

Resumo: Em uma sociedade que produz, cada vez mais, informações para serem analisadas e consumidas diariamente pelos indivíduos — e que exige desses mesmos sujeitos a capacidade de desenvolver criticidade, autonomia e agilidade para transformar essas informações em conhecimento — o indivíduo passa a buscar diversas formas de aprendizagem. No caso de um ambiente virtual, é importante que esse espaço de ensino-aprendizagem possa ser motivador, de modo a auxiliar no processo de desenvolvimento da autonomia e na aquisição de conhecimento por parte do estudante. A motivação é algo fundamental para que o indivíduo se coloque em movimento no sentido de buscar a autorrealização e a concretização de seus próprios desejos e objetivos. Assim, a motivação inserida nas estratégias de ensino-aprendizagem dos ambientes virtuais também é essencial para contribuir com o desenvolvimento cognitivo, a aquisição de conhecimento e o auxílio aos estudantes no desenvolvimento de sua própria autonomia na aprendizagem. Este artigo tem como objetivo apresentar uma proposta que considera como as estratégias de motivação em ambientes online contribuem para a aprendizagem significativa dos estudantes, refletir sobre essa força motriz que muitas vezes tem suas fontes ocultas dentro de cada um, e desenvolver uma revisão de literatura a esse respeito, trazendo o conceito de motivação, conhecendo o ambiente virtual Moodle e como promover a motivação na educação a distância.

Palavras-chave: Motivação. Aprendizagem. Ambiente Virtual. Alunos.

Abstract: In a society that is increasingly producing information to be analyzed and consumed daily by individuals, and demanding that these same subjects be able to develop criticality, autonomy and acquire speed of this information so

1 Graduação em Licenciatura Dupla Português Inglês pela Universidade Federal de Goiás. Especialização em Neuropedagogia Aplicada à Educação pela Faculdade Brasileira de Educação e Cultura. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: jerusa.cardoso@seduc.go.gov.br.

that it is transformed into knowledge, makes the individual seek various forms of apprenticeship. In the case of a virtual environment, it is important that this teaching-learning space can be motivating, to help in the process of developing autonomy and acquiring knowledge by the student. Motivation is something fundamental for the individual to set himself in motion in the sense that he seeks self-realization and the realization of his own desires and goals. Thus, the motivation inserted in the teaching-learning strategies of virtual environments is also essential to contribute to cognitive development, knowledge acquisition, and help students to develop their own autonomy in learning. This article aims to present a proposal that considers how motivation strategies in online environments contribute to students' meaningful learning, to reflect on this driving force that has its sources often hidden within each one, and to develop a literature review in this regard, bringing the concept of motivation, knowing the virtual environment and how to promote motivation in e-learning.

Keywords: Motivation. Learning. Virtual Environment. Students.

Introdução

A motivação é algo fundamental para que o indivíduo se coloque em movimento no sentido que busque se autorrealizar e a realizar seus próprios desejos. Mas, quando tratamos do estudo acadêmico em ambiente online, como a motivação pode ser desenvolvida? Afinal o que é a motivação? O que é um ambiente de aprendizagem online? E como a motivar o estudante em ambiente e-learning.

Observamos que é papel do professor apresentar novos métodos, organizar e conduzir situações de aprendizado, instigando o estudante a sair de sua zona tradicional de conforto e buscar novos conhecimentos, e sendo a construção da aprendizagem um processo contínuo, justifica esta pesquisa pela importância de verificar que a motivação pode ser inserida nas práticas pedagógicas em ambientes online. Assim, objetivo geral desta pesquisa é desenvolver uma revisão da literatura a respeito, trazendo o conceito de motivação, conhecendo o ambiente virtual AVA e como promover a motivação no e-learning

O que é motivação

De acordo com Soares (2015) a palavra motivação vem da palavra “mobil” que significa mover e “ção” significa ação, ou seja, os motivos que levam as pessoas a determinadas ações. Segundo o Dicionário Aurélio Motivação é o ato ou efeito de motivar, exposição de motivos ou causas, conjunto de fatores, os quais agem entre si, e determinam a conduta de uma pessoa. A palavra motivação indica o processo pela qual o comportamento humano é incentivado, seja por algum motivo ou razão. Soares com outros autores conceituam a motivação da seguinte maneira: A motivação é uma força que se encontra no interior de cada pessoa e que pode estar ligada a um desejo. Uma pessoa não consegue jamais motivar alguém, o que ela pode fazer é estimular a outra pessoa. Motivação é uma força interna, que se encontra dentro de cada um, nasce das suas necessidades. O comportamento humano sempre é motivado, sempre há uma necessidade a ser seguida. Quando uma pessoa decide caminhar para atingir tal objetivo, não significa que ela está motivada totalmente para realizar tal ação, muitas vezes a pessoa só realiza o ato pelo simples fato de ser obrigada, para evitar futuras punições de seus líderes, ou também por recompensas. Entretanto, a iniciativa para que a pessoa caminhe em determinada direção não partiu totalmente dela, e sim de um terceiro, que provocou estímulos que a fez caminhar e realizar tal objetivo.

As pessoas também agem por motivos internos, por uma necessidade interior, por uma busca de objetivos. Nesse caso existe a motivação da pessoa, a própria vontade de alcançar seu objetivo. Soares (2015) desenvolve a ideia de que a motivação, pode e deve ser considerada como uma força propulsora que tem suas fontes frequentemente escondidas dentro de cada um, e que a satisfação ou insatisfação que podem oferecer fazem parte integrante de sentimentos de prazer ou desprazer diretamente acessíveis somente a quem experimenta. As pessoas são completamente diferentes entre si no que diz respeito à motivação. As necessidades humanas que motivam o comportamento humano produzindo padrões de comportamento que variam de indivíduo para indivíduo. Para complicar ainda mais, os valores pessoais para atingir os objetivos são diferentes. E o pior é que as necessidades, os valores pessoais e as capacidades variam no mesmo indivíduo conforme o tempo.

Apesar de todas as diferenças enormes o processo que dinamiza o comportamento humano é mais ou menos semelhante para todas as pessoas. Existem três suposições intimamente relacionadas entre si para explicar

o comportamento humano: 1- O comportamento humano é causado por estímulos internos ou externos, hereditário. 2- O comportamento humano não é casual nem aleatório, mais sempre orientado e dirigido para algum objetivo. 3- O comportamento humano é orientado para objetivos pessoais. Subjacente a todo comportamento, existe sempre um “impulso”, um “desejo”, uma “necessidade”, uma “tendência”, expressões que servem para designar os “motivos” do comportamento. Se essas três suposições forem corretas o comportamento humano não será espontâneo, nem isento de finalidade: sempre haverá algum objetivo implícito ou explícito que orienta o comportamento das pessoas.

A realização pessoal, o desejo de atingir seus objetivos, ser reconhecido e valorizado são alguns sinais mais conhecidos que motivam o ser humano. Porém, motivar pessoas não é uma tarefa simples. Têm origem em necessidades que variam não apenas de pessoa para pessoa, mas também numa mesma pessoa conforme o momento. No geral, motivação é tudo aquilo que impulsiona a pessoa a agir de determinada forma e que dá origem a um comportamento específico, provocando um estímulo externo (provindo do ambiente) ou também ser gerado internamente nos processos mentais do indivíduo.

O que é um ambiente de aprendizagem

Para Duarte (2010) nas últimas décadas, a educação a distância (EaD) tomou um novo impulso que favoreceu a disseminação e a democratização do acesso à educação em diferentes níveis e formas de interação e aprendizagens. Os processos estão, cada vez mais, se articulando através dos ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs). No contexto acadêmico, esta realidade gera novas oportunidades para os educadores compartilharem com os alunos o acesso às informações e trabalharem de forma cooperativa. Nesse sentido, o advento das tecnologias de informação e comunicação (TICs) trouxe novas perspectivas para a EAD, levando as Instituições de Ensino, empresas e os profissionais de instruction design a se dedicarem ao desenvolvimento de cursos a distância e AVAs. A expressão “Ambiente Virtual de Aprendizagem” está relacionada a sistemas computacionais, destinados ao suporte de atividades mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação. Permitem integrar múltiplas mídias e recursos, apresentam informações de maneira organizada, proporcionam interações entre pessoas e objetos de conhecimento, visando atingir determinados

objetivos. Os AVAs podem ser empregados como suporte para sistemas de educação a distância, bem como servir de apoio às atividades presenciais de sala de aula e ou diferentes ambientes por meio da internet ou intranet. A seção a seguir apresenta o AVA Moodle como exemplo de ambiente de aprendizagem virtual.

A palavra Moodle teve origem no acrônimo: Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, que é informativo especialmente para programadores e investigadores educativos. Em inglês é também um verbo que descreve passar por algo, sem presa, e realizar as tarefas quando as resolver fazer; uma forma agradável de modificar uma situação que frequentemente conduz a uma compreensão mais profunda e à criatividade. Como tal, aplica-se tanto à maneira em que o Moodle foi desenvolvido, quanto à maneira em que o estudante ou professor pode abordar a aprendizagem, o ensino de uma disciplina na Web.

Moodle é um projeto em andamento. Quem começou o desenvolvimento foi Martin Dougiamas, que continua a liderar o projeto. Em especial, foi particularmente influenciado pela epistemologia do construcionismo social - que não só trata a aprendizagem como uma atividade social, mas focaliza a atenção na aprendizagem que acontece enquanto construímos ativamente artefatos (como textos, por exemplo), para que outros vejam ou utilizem. Para ele é crucial que esta plataforma seja fácil de usar e intuitiva.

À medida que o Moodle se espalhou e a comunidade cresceu, mais sugestões e comentários foram recebidos de uma gama mais ampla de pessoas em diversas situações de ensino. O Moodle não só é usado em universidades, mas também em escolas secundárias e primárias, organizações sem fins lucrativos, empresas privadas, por professores independentes e mesmo por pais que ensinam em casa. Um número cada vez maior de pessoas vem contribuindo com o Moodle de diversas maneiras, pois é um sistema de gerenciamento de aprendizagem ou ambiente virtual de aprendizagem de código aberto, livre e gratuito. Os usuários podem baixá-lo, usá-lo, modificá-lo e distribuí-lo seguindo apenas os termos estabelecidos pela licença. O sistema conta com traduções para 50 idiomas diferentes, dentre eles, o português (Brasil). Além das discussões e colaborações disponíveis em inglês e outros idiomas, o portal conta com relatório de perguntas frequentes, suporte gratuito, orientações para realização do download e instalação do software, documentação completa e a descrição do planejamento de atualizações futuras do ambiente. O Moodle pode ser instalado em qualquer computador.

Os usuários do Moodle têm apenas um login para todos os cursos. A função permite, por exemplo, que um usuário seja aluno em um curso e professor/tutor em outro curso. O Moodle permite criar três formatos de cursos: Social, Semanal e Modular.

Como promover motivação no e-learning.

Segundo Beluce e Oliveira (2016) desenvolvimento do processo educacional, em condições de ensino presencial ou on-line, resulta de movimentos interdependentes e dialéticos entre as ações de ensinar e aprender. Estudos que tratam de temas psicoeducacionais indicam que o desenvolvimento das ações interativas e complementares, transcorrido entre os processos de ensino e de aprendizagem, requer tanto do professor como do aluno a compreensão e o uso de estratégias. No que se refere às estratégias de ensino, estas são destacadas por autores como Anastasiou e Alves (2004) e Okane e Takahashi (2006) como percursos e ações intencionais, previamente estruturados pelo docente, que buscam favorecer o aluno a aprender. Quanto às estratégias de ensino, Bzuneck (2010) ressalta que tais ações são substanciais à promoção e à manutenção da motivação do aluno em situações de aprendizagem. Nessa perspectiva, Bzuneck (2010) apresenta quatro categorias de estratégias de ensino que contribuem para a motivação do estudante para aprender: atribuição de significado e relevância às tarefas acadêmicas/escolares; identificação e uso de tarefas e atividades motivadoras; utilização de embelezamentos, como computadores, jogos, manipulação de objetos e introdução de novidades; e ações pedagógicas que orientam as tarefas executadas. O uso de atividades desafiadoras, o acompanhamento das tarefas realizadas pelos alunos com feedbacks avaliativos, a utilização adequada de recursos tecnológicos digitais, procedimentos para o trabalho com classes heterogêneas, entre outras, são algumas das estratégias de ensino elencadas pela autora. No ensino on-line, as estratégias são mediadas pelo uso de ferramentas interativas, como fóruns, chats, correios eletrônicos e outras (Reis, 2009). Tais ferramentas, comumente, são disponibilizadas em ambientes virtuais de aprendizagem (AVA). Os AVA, também conhecidos como sistemas de gestão de aprendizagem (SGA), são descritos por Silva (2003) como espaços virtuais, integradores de diversas ferramentas interativas, como chats, fóruns, e-mails, blogues e outras, que, atendendo às estratégias de ensino adotadas, tanto podem intensificar as possibilidades do ensino presencial como viabilizar os processos psicoeducacionais realizados em

condições on-line. Sendo assim, no cenário educacional mediado por AVA, as estratégias de ensino devem priorizar ações que busquem a interlocução entre professores, alunos e conteúdos/informações disponíveis no ambiente, o fortalecimento da percepção de vínculo e o desenvolvimento de habilidades direcionadas ao monitoramento da aprendizagem, à gestão do tempo de estudo e à autonomia. As estratégias de ensino atuam de forma significativa no desempenho acadêmico do aluno, mas esse desempenho também é influenciado pelas estratégias de aprendizagem utilizadas e compreendidas pelos alunos. Boruchovitch (1999) conceitua estratégias de aprendizagem como comportamentos, previamente planejados, que se direcionam ao cumprimento de uma tarefa educacional ou ainda à solução de uma determinada situação-problema de aprendizagem. Os estudos realizados por autores como Dembo (1994), Boruchovitch (1999) e Oliveira, Boruchovitch e Santos (2010) categorizam as estratégias de aprendizagem em dois grandes grupos: as cognitivas e as metacognitivas. As estratégias cognitivas atuam diretamente nos processos de organização, armazenamento e processamento da informação, ao passo que as estratégias metacognitivas designam as ações que o aluno realiza, de forma consciente e autorregulada, e que lhe oportunizam planejar, monitorar e regular o próprio pensamento (Dembo, 1994). Segundo Dembo (idem), as estratégias metacognitivas são mais complexas que as cognitivas, visto que tais estratégias tratam da gestão do conhecimento que o aluno tem de si e dos processos que realiza para aprender. De acordo com autores como Monereo (1990) e Veiga Simão (2004), é preciso investir em ações didáticas que ajudem o aluno a aprender a pensar e a estudar, pois estudos realizados pelos autores indicam que muitos estudantes apresentam compreensão restrita e uso inadequado das estratégias de aprendizagem. Assim sendo, dimensões como autoverificação, seleção das ideais principais, processamento da informação, gestão do tempo, dos recursos e ambiente de estudo e regulação do esforço empregado pelo estudante, entre outros, têm sido foco de investigação de pesquisas psicoeducacionais, seja em condições de ensino presencial, seja on-line (Badia; Monereo, 2010; Zamora; Rubilar; Ramos, 2004).

Outro aspecto relevante na educação on-line trata da dimensão motivacional, dado que a continuidade do curso e o empenho para cumprir as tarefas dependem, em grande parte, do próprio aluno (Guimarães; Bzuneck, 2008; Palloff; Pratt, 2002). Segundo Bzuneck (2001), a motivação, um constructo interno e complexo que direciona, altera e/ou mantém ações, metas e preferências, é um dos principais determinantes do

sucesso e da qualidade da aprendizagem escolar. Para o autor, motivar o aluno não é uma tarefa simples, que pode ser realizada pelo professor por meio de intuição ou de informações de senso comum. Para tanto, é preciso identificar e aplicar estratégias de ensino eficazes (Bzuneck, 2010).

Tradicionalmente, a literatura científica categorizava a motivação em duas vertentes: a motivação intrínseca e a extrínseca. A motivação intrínseca é descrita por Bzuneck e Guimarães (2010) como uma tendência natural para exercitar as próprias capacidades por meio de desafios, da busca pela novidade e pelo interesse e satisfação na realização da tarefa em si. Já a motivação extrínseca caracteriza-se pelo comportamento orientado à conquista de um objetivo almejado, como recompensas ou premiações, ou ainda direcionado a impedir eventos indesejáveis, como as punições (Bzuneck; Guimarães, 2010; Rufini; Bzuneck; Oliveira, 2011).

Na década de 1970, Edward Deci e Richard Ryan elaboraram a teoria da autodeterminação com o objetivo de investigar os elementos constituintes da motivação intrínseca e da extrínseca e os fatores que determinavam sua promoção. Essa teoria compreende o ser humano como indivíduo ativo, que tende naturalmente ao crescimento saudável e à autorregulação (Deci; Ryan, 2000). Na teoria da autodeterminação, o envolvimento do indivíduo em atividades de aprendizagem busca atender a três necessidades psicológicas básicas e universais: a autonomia, a competência e o pertencer/estabelecer vínculos (Bzuneck; Guimarães, 2010). Bzuneck e Guimarães (2010) relatam que os resultados das pesquisas realizadas com a teoria da autodeterminação superaram a dicotomia que delimitava a motivação em intrínseca e extrínseca, visto que identificaram diversos tipos de regulação do comportamento humano, que está sujeito aos níveis de autonomia e de autodeterminação percebidas. Nessa concepção, a teoria da autodeterminação propõe um continuum de internalização das regulações externas que perpassam gradualmente os quatro tipos de motivação extrínseca, até atingir a motivação intrínseca, considerada como o nível mais autorregulado e autônomo. Esse continuum considera ainda a desmotivação, compreendida como ausência de motivação (Bzuneck; Guimarães, 2010; Deci; Ryan, 2000; Rufini; Bzuneck; Oliveira, 2011). Os quatro tipos de motivação extrínseca preveem as seguintes regulações: a externa (regulada por controladores externos), a introjetada (os controladores são internos e atendem a questões internalizadas pelo indivíduo), a identificada (percebe-se certo nível de autonomia e atende a questões internalizadas pelo estudante) e a integrada (caracterizada como o tipo mais autônomo de motivação extrínseca). De acordo com

a teoria da autodeterminação, todo comportamento é intencional e pode ser direcionado pela motivação autônoma ou pela motivação controlada (Rufini; Bzuneck; Oliveira, 2011). A motivação autônoma abarca as regulações identificada e integrada e a motivação intrínseca. Essa categoria motivacional caracteriza-se pela ação realizada por iniciativa própria, a qual, por sua vez, teve aceitação pessoal ou para qual o indivíduo conferiu importância ou valorização. A motivação controlada é representada pelas regulações externa e introjetada e designa as ações que os alunos realizam para atender às pressões de eventos externos (prazos a cumprir, recompensas e outros) ou internos (fuga de sentimentos desagradáveis, como culpa ou ansiedade ou, ainda, relacionados à autoestima) (Bzuneck; Guimarães, 2010). Nos últimos anos, observa-se um tímido aumento no número de pesquisas que tratam da motivação para aprender em AVA (Chen; Jang, 2010; Fiuza; Sarriera; Bedin, 2013; Giesbers et al., 2013; Hartnett; George; Dron, 2011; Sørenbø et al., 2009; Xie; Durrington; Yen, 2011). Nesses estudos foi investigada a existência de correlação entre a motivação dos estudantes para aprender e as diferentes dimensões, como o apoio contextual, a autonomia, a competência, o desempenho acadêmico, o engajamento na realização de determinada tarefa com o uso de ferramentas interativas, entre outras. Promover a motivação para aprender nos estudantes não é uma tarefa fácil, pois demanda o conhecimento e o uso de estratégias de ensino eficazes (Bzuneck, 2010; Reeve et al., 2004). Nesse sentido, Prado e Almeida (2007) alertam que o professor deve identificar que a educação on-line não se restringe à virtualização da prática de sala de aula e enfatizam que reduzir essa modalidade educacional à mera transposição didática das estratégias adotadas em condições presenciais ocasiona implicações negativas na organização e recuperação de informações e nas formas de comunicação. Nessa perspectiva, Palloff e Pratt (2002) e Prado e Almeida (2007) evidenciam a importância de estratégias para o ensino on-line que oportunizem ao estudante a gestão de recursos, do tempo e do ambiente de estudo. Palloff e Pratt (2002) ressaltam que o uso de tais estratégias ajuda que estudantes evitem situações comumente observáveis em ambientes virtuais: o fenômeno infoglut (sobrecarga desnecessária de informações e tarefas), a procrastinação para a realização das atividades e a ansiedade ocasionada pela espera do retorno das mensagens postadas ou do feedback avaliativo. Entre os poucos estudos existentes na atualidade referentes às estratégias de aprendizagem utilizadas pelos estudos em AVA destacam-se as investigações realizadas por Zerbini e Abbad (2008) e Tsai (2009). Esses pesquisadores realizaram estudos que buscaram validar escalas para a mensuração de

estratégias de aprendizagem autorregulatórias, como controle da emoção, monitoramento da compreensão, busca por ajuda, entre outras. No estudo realizado por Zerbini e Abbad (2008), a coleta de dados ocorreu por meio de um instrumento digitalizado, disponibilizado em ambiente on-line, que dispôs das dimensões controle da emoção e da motivação e monitoramento da compreensão. Posteriormente, o estudo realizado por Tsai (2009) também apresentou a elaboração de um instrumento, a escala On-line Learning Strategies Scale (OLSS), direcionado à avaliação das seguintes dimensões: a habilidade de percepção, o afeto e a autorregulação. Os resultados obtidos nos estudos realizados resultaram na validação e na confiabilidade de ambas as escalas. Tendo em vista as considerações expostas, observa-se que as especificidades da educação on-line requerem do professor a adoção de ações didáticas que auxiliem a utilização de estratégias para gestão do aprendizado. Tais estratégias contribuem para a promoção da motivação autônoma, que propicia ao estudante protagonizar, de forma consciente, a sua própria aprendizagem. Diante desse cenário, considera-se preponderante à qualidade dos processos educacionais, mediados por ambientes virtuais, a aquisição de informações que oportunizem estudar e avaliar as estratégias de ensino e de aprendizagem e a motivação em AVA.

Considerações finais

Os ambientes virtuais devem oferecer estratégias de motivação para auxiliar e contribuir na efetivação da aprendizagem junto aos estudantes. Porém, a motivação está inserida em todos os atores (os alunos, os professores e os ambientes online) para desenvolver aprendizagem significativa com responsabilidade e principalmente autonomia.

Referências

Beluce; A. C e Oliveira; K. L. (2016). Escala de estratégias e motivação para aprendizagem em ambientes virtuais. Revista Brasileira de Educação v. 21 n. 66 jul.-set. 2016.

Duarte, M. R. (2010). Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Disponível em 25 maio, 2023 <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/18381>

Soares; B. C. M. (2015). Motivação Nas Organizações. Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA – Assis.