

TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS AO ENSINO SUPERIOR: EMPREENDER A VIDA

FRANCA/SP MAIO/2017

EVA SUSANA SOARES DE OLIVEIRA - UNIVERSIDADE DE FRANCA - eva.oliveira@unifran.edu.br

GLEISON LUÍS ARAÚJO - UNIVERSIDADE DE FRANCA - gleison.araujo@unifran.edu.br

ALESSANDRA APARECIDA CAMPOS - UNIVERSIDADE DE FRANCA - alessandra.campos@unifran.edu.br

**FABIANA PARPINELLI GONÇALVES FERNANDES - UNIVERSIDADE DE FRANCA -
fabiana.fernandes@unifran.edu.br**

Tipo: RELATO DE EXPERIÊNCIA INOVADORA (EI)

Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS

Setor Educacional: EDUCAÇÃO SUPERIOR

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo possibilitar sucinta reflexão sobre a pesquisa realizada na Universidade de Franca sobre as Tecnologias Digitais aplicadas ao Ensino Superior – Empreender a Vida. Percebeu-se a necessidade de proporcionar aos discentes novas possibilidades de interação no processo ensino-aprendizagem que rompessem com o universo reduzido da sala de aula. Na busca por soluções apropriadas que disseminassem as novas metodologias e alternativas de aprendizado, foram selecionados os alunos do oitavo semestre do curso de Publicidade e Propaganda, sexto semestre do curso de Gestão em Agronegócios e quarto semestre do curso de Gestão em Marketing para aplicação do projeto Tecnologias Digitais no Ensino Superior - através da disciplina Empreender a vida. Por meio da pesquisa foi possível concluir que conteúdos on-line facilitam a aprendizagem; motivam o aluno ao acesso do conteúdo; os discentes sentem-se tranquilos quanto à operacionalização da plataforma blackboard; os vídeos ajudam na assimilação dos conteúdos; bem como este estudo encorajou os discentes a realizarem outros estudos on-line.

Palavras-chave: Empreendedorismo; Ensino Superior; Tecnologias digitais.

INTRODUÇÃO

Este artigo faz parte do processo de reflexão proposto pela pesquisa realizada na Universidade de Franca sobre as Tecnologias Digitais aplicadas ao Ensino Superior.

Notoriamente percebeu-se a necessidade de proporcionar aos discentes novas possibilidades de interação no processo ensino-aprendizagem que rompessem com o universo reduzido da sala de aula. Assim sendo, na busca por soluções apropriadas que disseminassem as novas metodologias e alternativas de aprendizado, o núcleo de Administração da Universidade de Franca, através do grupo de pesquisas sobre as novas tecnologias digitais desenvolveu um estudo com os alunos dos cursos de Publicidade e Propaganda, Gestão em Marketing e Gestão em Agronegócios, sobre o tema: Novas Tecnologias Digitais no Ensino Superior – Empreender a vida.

O estudo teve como objetivo oferecer aos alunos *on-line* conteúdos que possibilitassem a reflexão sobre a importância de empreender a própria vida. Utilizou-se de apostila, vídeos, artigos e livro – finalizou-se com a confecção de vídeo e um projeto de autodesenvolvimento para o curto e longo prazo, composto por objetivos, metas e estratégias.

A disciplina foi disponibilizada aos alunos como conteúdo extracurricular, e as novas tecnologias foram utilizadas como facilitadores no processo ensino-aprendizagem, visando à eficácia da implementação de novas metodologias ativas nos cursos presenciais.

OBJETIVOS

O estudo teve como objetivos verificar o impacto do uso de novas tecnologias digitais no processo ensino-aprendizagem no Ensino Superior, especificamente na disciplina Empreender a Vida; despertar e estimular o espírito empreendedor, sobretudo no empreender a própria vida nos discentes dos cursos de Publicidade e Propaganda, Gestão em Marketing e Gestão em agronegócios, no momento desta pesquisa e futuramente nos discentes de outros cursos disponibilizados pela Instituição de Ensino.

REFERENCIAL TEÓRICO

A universidade do futuro será uma universidade de várias modalidades e a educação a distância será um elemento proeminente, se não o elemento básico dela (PETERS, 2004, p. 83).

Basante (2009) observa que o meio educacional necessita compreender a irreversibilidade dos processos de EaD, e a universidade precisa capacitar alunos e professores para a construção deste processo, preparando-os para utilizar as diversas ferramentas de comunicação no ensino-aprendizagem, mesmo porque, conforme Cortelazzo (2013) e Levy (1996) os discentes anseiam por inovações e as novas tecnologias possibilitam que atividades colaborativas e proativas sejam realizadas

Nota-se também a ampliação dos espaços de aprendizagem, tais como: fórum, *chat*, listas de discussão, portfólios, sites, *homepages*, vídeo e teleconferências que podem e devem ser usados tanto em apoio em aulas presenciais, bem como em cursos semipresenciais ou integralmente à distância, conforme Masetto (2003).

Guarezi e Matos (2012) trazem importante reflexão:

[...] investir na liberdade para criar, inventar, produzir, levando o aluno aprender a construir os seus conhecimentos de forma cooperativa, aprender a ser, fazer, conhecer, aprender a buscar soluções para resolver problemas, aprender em fim, a ser sujeito, autônomo do seu processo educacional, talvez seja o melhor caminho para o futuro da EaD, da educação bimodal e da própria educação presencial (Guarezi; Matos, 2012, p. 109).

De maneira que, alunos e professores podem fazer das tecnologias elemento potencializador da aprendizagem. Os serviços de *tweet*, *blogs*, ambientes virtuais “[...] abrem possibilidades nunca antes imaginadas para simulação, interação, colaboração e a criação” (Oliveira, 2012, p. 32).

Certamente a utilização de mídias diversificadas possibilita ao estudante organizar as informações de acordo com seus objetivos e necessidades, esquivando-se de caminhos estáticos e predefinidos e por fim, construir suas próprias sequências e rotas. De maneira que, na EaD, o discente pode estudar de acordo com o seu interesse, tempo, modo e ritmo. “Ao saltar entre as informações e estabelecer suas próprias ligações e associações, o leitor interage com o hipertexto e pode assumir um papel mais ativo do que na leitura de um texto do espaço linear do material impresso” (Almeida, 2003, p.

331).

Maia e Mattar (2007) fazem considerações importantes sobre as novas tecnologias digitais que podem ser utilizadas na educação, como: o *just in time learning*, que parte da premissa que as habilidades necessários para o mundo do trabalho mudam o tempo todo, de maneira que, o ensino também deve ser constantemente modificado e atualizado; o *work-based learning*, considera que a educação deve ser pelo trabalho; o *mobile learning*, ou seja, aprendizado por meio de equipamentos portáteis, como celulares e também o *blended learning*, neste caso a aprendizagem se dá por diversos canais, ou ainda, por meio de uma mistura deles. Os autores advertem “A tendência é que as instituições que sobreviverão sejam simultaneamente *brick and click universities*, combinando as vantagens da educação presencial e da educação a distância” (MAIA; MATTAR, 2007, p.122).

Conforme os vários pesquisadores da área, é clara a importância das novas tecnologias digitais para o futuro da educação, cabe aos estudiosos buscar caminhos para preparar todos os atores desta empreitada. Certamente, conforme Faria (2014) o trabalho é desafiador e demandará compromisso e preparo de todos os envolvidos no processo.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Inicialmente fez-se um levantamento de conteúdos disponíveis na rede sobre Empreender e especificamente empreender vida, posteriormente foi feita a seleção e complementação do conteúdo. A disciplina foi composta por vídeos, apostila, artigos e livro. Em seguida, todo o material foi organizado e disponibilizado aos discentes selecionados, via plataforma *blackboard*, mediante uma prévia apresentação, *in loco*, realizada pela coordenação do curso e professora responsável pelo projeto.

O projeto foi encaminhado e aprovado pelo Comitê de Ética da Universidade de Franca. Participaram deste projeto alunos do 8º semestre do curso de Publicidade e Propaganda, 4º semestre do curso de Gestão em Marketing e 6º semestre do curso de Gestão em Agronegócios da Universidade de Franca – totalizando 46 alunos.

Após serem informados sobre os objetivos, os alunos se comprometeram a participar ativamente do projeto, ou seja, assistir e realizar as atividades da disciplina *on-line Projeto Tecnologias Digitais aplicadas ao Ensino Superior – Empreender a Vida*, disponibilizada na plataforma *Blackboard*.

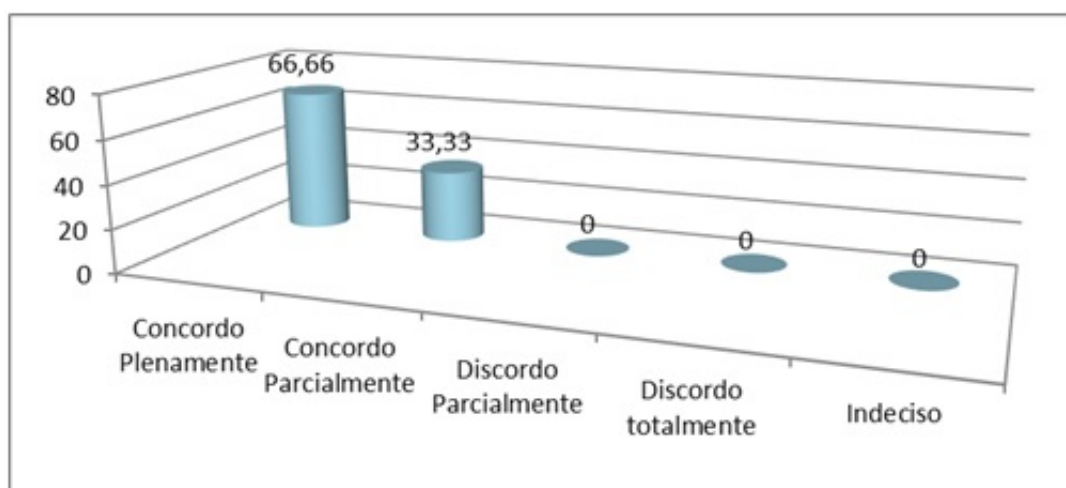
Todos os alunos foram esclarecidos sobre o projeto, e aqueles que aceitaram participar da pesquisa, ou seja, 24 dos 46 (52% dos discentes), deram o aceite no termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE) bem como cumpriram com todas as exigências para participação na pesquisa.

Após a conclusão das atividades propostas pela disciplina *on-line*, os acadêmicos responderam a um questionário contendo questões pertinentes a sua prática com as tecnologias digitais, com o objetivo de avaliar a satisfação desses com relação à disciplina *Empreender a Vida*. Foi utilizada a escala Likert de cinco itens nas cinco questões propostas.

APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Na primeira questão os alunos foram questionados se a disciplina *Empreender a Vida* havia facilitado à aprendizagem do tema: aproximadamente 67% concordaram plenamente e 33% parcialmente.

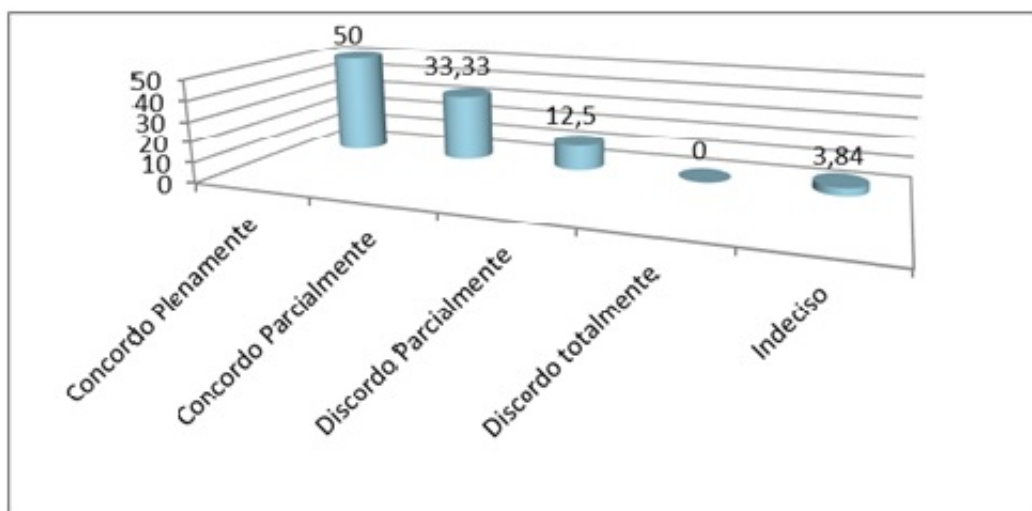
Gráfico 01: A disciplina EMPREENDER A VIDA, de forma *on-line*, facilitou a minha aprendizagem sobre o tema.



Fonte: Os autores.

Na segunda questão os alunos foram questionados se o conteúdo apresentado *on-line* havia motivado o seu acesso: 50% deles concordaram plenamente, 33% parcialmente e apenas 12% discordaram parcialmente. Considerando ainda que 3,84% ficaram indecisos com relação a este quesito.

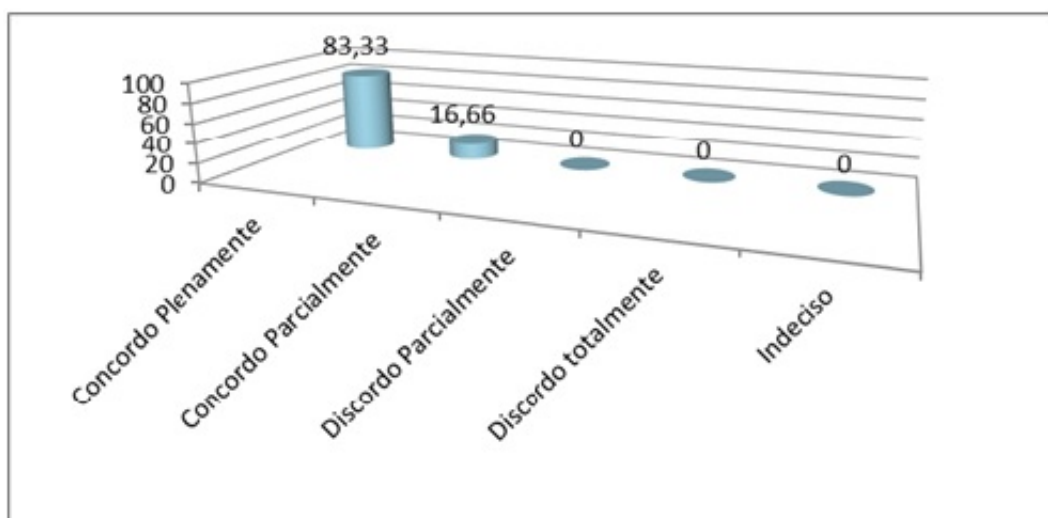
Gráfico 02: A disciplina EMPREENDER A VIDA, de forma *on-line*, motivou-me a acessar o conteúdo.



Fonte: Os autores.

Na terceira questão os alunos foram questionados se a plataforma utilizada era de fácil operacionalização: 83% concordaram plenamente e aproximadamente 17% concordaram parcialmente.

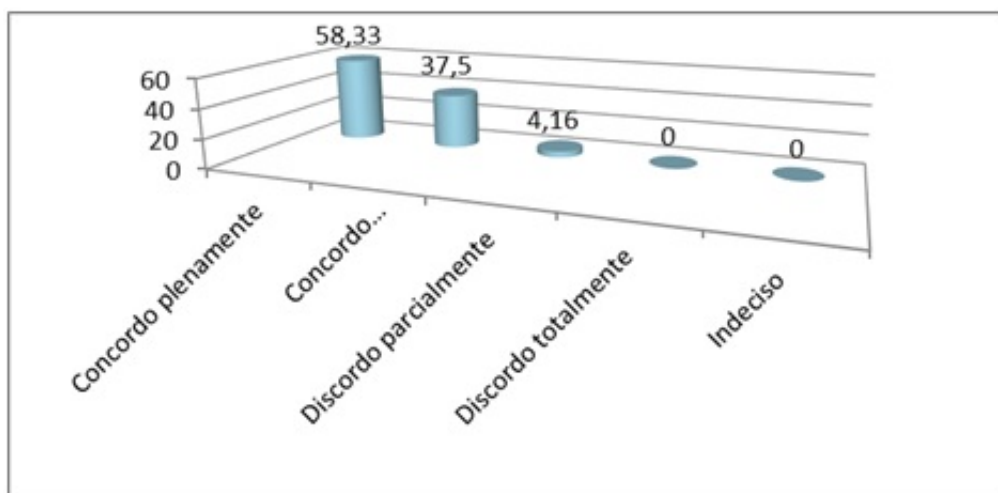
Gráfico 03: A plataforma *Blackboard* é de fácil operacionalização.



Fonte: Os autores.

Na quarta questão os alunos foram questionados se a disponibilização de vídeos havia facilitado à assimilação dos conteúdos propostos: 58% dos alunos concordaram plenamente, 37% parcialmente e 4% discordam parcialmente.

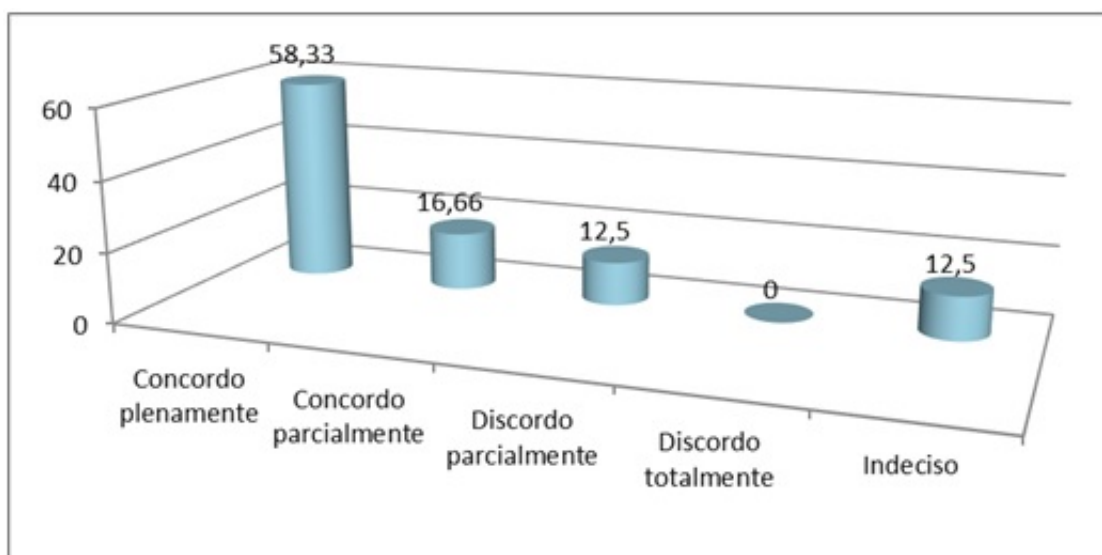
Gráfico 04: A disponibilização de vídeos facilitou a assimilação dos conteúdos.



Fonte: Os autores.

Na quinta questão os alunos foram questionados se o experimento com a disciplina *Empreender a vida* de forma *on-line* os encorajava a realizar outros estudos promovidos na modalidade de Ensino à Distância: novamente 58% dos alunos concordaram plenamente, 37% parcialmente e 4% discordam parcialmente.

Gráfico 05: A disciplina EMPREENDER A VIDA de forma *on-line*, encoraja-me a realizar outros cursos promovidos na modalidade de Ensino à Distância.



Fonte: Os autores.

Conforme observado na primeira questão, aproximadamente 67% dos discentes que participaram da pesquisa consideram que o estudo *on-line* facilitou a sua aprendizagem plenamente e 33% parcialmente. A segunda questão revelou que o conteúdo de forma *on-line* motivou o acesso à disciplina plenamente para 50% dos alunos e para mais de 33% parcialmente. Já na terceira questão os discentes foram questionados se a plataforma é de fácil operacionalização e mais de 83% concordaram plenamente e aproximadamente 17% parcialmente. Na quarta questão mais de 58% dos alunos concordaram plenamente que os vídeos disponibilizados facilitou a assimilação dos conteúdos plenamente e 37% parcialmente. Na quinta e última questão foi perguntado aos alunos se a disponibilização do conteúdo de forma *on-line* os encorajava a realizar outros cursos promovidos na modalidade de Ensino à Distância e mais de 58% concordaram plenamente, enquanto quase 17% parcialmente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dos resultados apresentados é possível inferir que conteúdos *on-line* facilitam a aprendizagem; motivam o acesso do aluno; os discentes sentem-se tranquilos quanto à operacionalização da plataforma *blackboard*; os vídeos ajudam na assimilação dos conteúdos; bem como este estudo encorajou os discentes a realizarem outros estudos *on-line*. É importante considerar ainda que, os discentes confeccionaram vídeos com conteúdos relevantes – relatando seus projetos futuros, demonstrando a clara compreensão do trabalho proposto. Os resultados foram bastante positivos, contudo, é necessário prosseguir com as pesquisas para compreender ainda melhor como utilizar cada vez mais e das mais diferentes maneiras as tecnologias digitais no processo ensino-aprendizagem, bem como no desenvolvimento de discentes mais ativos neste processo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. **Educação a distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem**. 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v29n2/a10v29n2.pdf>>. Acesso em 18 maio 2016.

BASANTE, José Geraldo. **Ensino-aprendizagem em Ambientes Virtuais: A Prática e a Formação Docente** em curso de Ciências Contábeis. 2009. 155 f. Tese (Doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC-SP, São Paulo, 2009.

CARVALHO, Fábio Câmara Araújo de. **Tecnologias que Educam: Ensinar e aprender com tecnologias da informação e da comunicação**. São Paulo: Person Prentice Hall, 2010. E-book.

CHIAVENATO, Idalberto. **Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor**. 4 ed. Barueri, SP: Manole, 2012. E-book.

CORTELAZZO, Iolanda Bueno de Camargo. **Prática pedagogia, aprendizagem e avaliação em educação a distância** [livro eletrônico]. Curitiba: Intersaberes, 2013.

FARIA, Adriano Antônio. **Práticas pedagógicas em EaD** [livro eletrônico]. Curitiba: Intersaberes, 2014.

FELICIANO, Paula de Oliveira; BARBOSA, Ricardo Antonio; MATTA, Cláudia Eliane. **Monitoramento e avaliação de projetos integradores através da utilizado do ambiente virtual de “Blackboard”**. Bento Gonçalves, RS, 2015. Disponível em: [Acesso em 20 maio 2016.](#)

FISK, Peter. **O Gênio dos negócios**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

GUAREZI, Rita de Cássia Menegaz; MATOS, Márcia Maria de Matos. **Educação a distância sem segredos** [livro eletrônico]. Curitiba: Intersaberes, 2012.

LENZI, Fernando César [et al.]. **Talentos inovadores na empresa: como identificar e desenvolver empreendedores corporativos**. Curitiba: InterSaber, 2012. E-book

LEVY. Pierre. **As Tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993..

LIKERT, Rensis, **A Technique for the Measurement of Attitudes, Archives of Psychology**, 140: pp. 1-55, 1932.

MAIA, Carmen; MATTAR, João. **O ABC da EaD** [livro eletrônico]. São Paulo: Person, 2007.

MASETTO, Marcos Tarcísio. **Competência pedagógica do professor universitário**.

São Paulo: Summus, 2003.

MAXIMIANO, Antonio Cesar Amaru. **Empreendedorismo**: bibliografia universitária Pearson. São Paulo: Person Prentice Hall, 2012. E-book.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2015. E-book.

OLIVEIRA, Elsa Guimarães. **Educação a distância na transição pragmática**. 4. ed. Campina, SP: Papirus, 2012.

PETERS, Otto. **A educação a distância em transição**. São Leopoldo RS: UNISINOS, 2004.

RAZZOLINI FILHO, Edelvino. **Empreendedorismo**: dicas e planos de negócios para o século XXI. Curitiba: InterSaber, 2012. (Série Plano de Negócios). E-book.

RIBEIRO, Júlio Wilson. A aprendizagem de ciências e a EAD. In: LITTO, Fredric Michael; FORMIGA, Marcos (org.). **Educação a distância**: o estado da arte. 2. ed. São Paulo: Pearson, 2012.

ROCHA, Carlos Alves. **Mediações Tecnológicas na Educação Superior**. Curitiba: InterSaber, 2013. E-book.