

DINÂMICAS DE INTERAÇÃO ACADÊMICA: UM ESTUDO COMPARATIVO NO CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VÁRZEA GRANDE

ACADEMIC INTERACTION DYNAMICS: A COMPARATIVE STUDY AT CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VÁRZEA GRANDE

Mikael Matos Maia - UNIVAG; Alessandro Augusto Lopes Santana Da Silva - UNIVAG; Carmen Lúcia Toniazzi – UNIVAG; Simone Moura Capelasso – UNIVAG; Geandra Maria Borges Coutinho - UNIVAG.

mikael@harmoniaeditora.com.br, alessandrosantana@univag.edu.br, carmen.lucia@univag.edu.br, simone.capelasso@univag.edu.br, geandra@univag.edu.br

Resumo. Este artigo apresenta resultados parciais de uma pesquisa realizada com professores e tutores da disciplina de Empreendedorismo do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). O estudo investiga a participação estudantil, compara dados entre cursos das áreas de humanas, exatas, saúde e tecnologia e analisa as dinâmicas de interação entre alunos, professores e tutores. Os resultados buscam contribuir para o aprimoramento das estratégias de ensino e aprendizagem nos cursos de graduação digital pela Educação a Distância. Este estudo utilizou uma abordagem descritiva-exploratória, combinando métodos quantitativos e qualitativos, como formulário de pesquisa digital e dados bibliográficos.

Palavras-chave: Educação a distância; interação; metodologias.

Abstract. This text presents partial results from a research conducted with professors and tutors of the Entrepreneurship course at the Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). The study investigates student participation, compares data across courses in the fields of humanities, exact sciences, health, and technology, and analyzes the dynamics of interaction between students, professors, and tutors. The results aim to contribute to the enhancement of teaching and learning strategies in digital undergraduate courses through Distance Education. This study employed a descriptive-exploratory approach, combining quantitative and qualitative methods, including digital surveys and bibliographic data.

Keywords: Distance education; interaction; methodologies.

1 Introdução

A interação, que é definida como o processo contínuo de comunicação e troca de informações entre os agentes do processo educacional, desempenha um papel fundamental na eficácia do ensino, especialmente em contextos digitais. Em ambientes de educação a distância, a interação não apenas torna mais acessível a transmissão de conhecimento, como também, promove a participação ativa dos estudantes, gerando experiências de aprendizagem mais dinâmicas e colaborativas.

Considerando os diversos formatos de cursos, como os das áreas de humanas, exatas, saúde e tecnologia, a qualidade e a frequência das interações podem variar significativamente, refletindo também nas estratégias pedagógicas adotadas. A interação eficaz pode ser utilizada como catalisador que possibilita uma maior compreensão do conteúdo e reforça o aprimoramento do conhecimento.

Em um cenário educacional cada vez mais digital, a capacidade de incentivar interações significativas entre alunos, professores e o próprio conteúdo é essencial para preservar a qualidade da educação a distância. Utilizando métodos inovadores e recursos tecnológicos, os educadores podem criar ambientes virtuais que não só replicam, mas também, expandem as possibilidades de interação observadas no ensino tradicional, garantindo que o processo de aprendizagem seja cada vez mais dinâmico e preparado para as necessidades do estudante.

2 Fundamentação Teórica

Com a chegada da Internet e das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTICs), surgiu a EAD online, também conhecida como *e-learning*. Essa modalidade é caracterizada pela aprendizagem mediada por novas tecnologias. Maia e Mattar (2008 apud COSTA *et al*, 2021) enfatizam a importância de distinguir a EAD tradicional, que pode usar materiais como livros impressos, da EAD online.

Essa modalidade permite interações dinâmicas entre estudantes, colegas e professores por meio de ferramentas como chats, videoconferências e salas de reunião online. Essa interação digital possibilita um ambiente de aprendizado colaborativo e flexível, onde os alunos podem participar de discussões em tempo real e acessar materiais educativos a qualquer momento (COSTA *et al*, 2021).

O conceito de interatividade é complexo, principalmente na educação, e ainda mais profundo no âmbito da Educação a Distância (EaD). Este fato acontece, visto que são diversos agentes que interagem de vários modos, fazendo uso de ferramentas e recursos tecnológicos, com objetivos singulares e expectativas diversas. Assim, o conceito recebe novas formas e definições, a todo instante.

O termo surgiu por volta da década de 1960, a princípio nas artes e nas discussões feitas acerca das tecnologias midiáticas e informacionais, e posteriormente, nos estudos de informática. Para Wagner (1994 apud MATTAR, 2009) existe uma certa diferença entre interatividade e interação, termo utilizado comumente como um sinônimo. Para ele, a interação aborda o conjunto de comportamentos e contatos entre pessoas e comunidades, enquanto que a interatividade trata da relação existente entre o homem e as tecnologias digitais.

As discussões acerca da interatividade na educação são constantes, dividida entre aqueles que acreditam que o termo abrange uma evolução na comunicação humana facilitada pela tecnologia, e aqueles que discordam da ideia de liberdade assegurada pela mesma (MATTAR, 2009). Contudo, apesar dos questionamentos acerca do uso acertado dos conceitos, é quase um consenso a todos os educadores que a sala de aula deve ser interativa (TORI, 2010).

A interação virtual pode demonstrar certas nuances exclusivas ao ensino presencial, como a linguagem corporal e o ambiente físico. No entanto, também atua com suas próprias exclusividades, como utilizar recursos midiáticos para auxiliar nas discussões desenvolvidas, como imagens, vídeos, áudios, entre outros. Apesar de ter a disponibilidade de andar e circular pela sala de aula presencial, o professor no regime tradicional, precisa utilizar, na maioria das vezes, recursos também tradicionais, e fazer um uso maior da linguagem, para assegurar que haja interatividade e maior interação dentro da sala de aula. Assim sendo, entende-se que a interação entre os alunos num modelo presencial, ocorre com mais dinamicidade, no entanto, na prática, a partir de adaptações devidas aos canais utilizados, isso torna-se comum a ambas as modalidades.

A interação com o docente, tanto de forma síncrona, quanto assíncrona, é crucial para a motivação dos alunos e conquistar feedbacks, os mesmos são de grande importância e por meio dela é proporcionada-se aprendizagem de qualidade e eficácia. Para a interação entre professor e aluno, é

necessário que haja uma comunicação contínua estabelecida entre as partes, onde o feedback é fundamental. Sem isto, o aluno pode perder o seu foco e interesse no conteúdo abordado (MATTAR, 2009).

Acerca desta temática, Mendes e Arantes (2021, p. 111) discutem:

Sabe-se que no modelo tradicional de aprendizagem, os professores procuram fazer com que os alunos aprendam o mínimo necessário, explicando os conceitos básicos e deixando que eles aprofundem seus conhecimentos com leituras, o que leva à desmotivação e um aprendizado cada vez menor.

À medida que a sociedade se torna mais conectada e utiliza os ambientes virtuais para acesso à informação e comunicação, a educação formal deve aproveitar essas oportunidades, colocando o aluno no centro e promovendo sua participação para alcançar uma educação ativa e transformadora. Isso inclui a adoção de modelos colaborativos de ensino. Nesse cenário de mediação entre sociedade e educação, não há espaço para métodos tradicionais de ensino centrados apenas na transmissão de informações por parte dos professores. Torna-se essencial adotar modelos que incentivem e facilitem a colaboração e a interação, em que os professores se comuniquem tanto presencialmente quanto digitalmente com os alunos, quando isso acontece, o professor é o mediador entre os pares envolvidos, utilizando tecnologias móveis para equilibrar a interação individual e coletiva (MORAN, 2015 apud ALMEIDA; PASSOS, 2021).

Com o uso constante da internet e das diversas tecnologias digitais, os estudantes se deparam com diversos modos de interagir com o conteúdo, usando recursos como: som, imagem, texto e vídeo. Estes recursos permitem que personalizem sua forma, suas vivências educacionais e cooperem com o desenvolvimento dos materiais dos cursos. Essa oportunidade de guiar seu próprio caminho acadêmico e até formar seus próprios métodos de aprendizagem, reflete uma grande evolução em como a educação pode ser adaptada às especificidades dos alunos (MATTAR, 2009).

Estabelecer a interação entre alunos, seja síncrona ou assíncrona, é importante para trabalhar o aprendizado coletivo e cooperativo. Esta interação auxilia na motivação dos estudantes, reduz o sentimento de isolamento comum à modalidade a distância, e melhora as habilidades e pensamentos críticos. Atualmente, diversos ambientes virtuais de aprendizagem de instituições educacionais permitem que os estudantes façam avaliações das contribuições feitas por seus colegas, possibilitando o surgimento da sensação de pertencimento a um grupo ou comunidade (MATTAR, 2009).

Os docentes também aproveitam de interações com seus iguais, trocando perspectivas e opiniões pedagógicas e formando um conjunto de práticas e metodologias. Estas interações entre professores são fundamentais para o desenvolvimento profissional constante e a inovação instrucional. Além disso, os docentes realizam uma função importante na produção de conteúdo interativo e na adaptação de materiais didáticos a fim de torná-los mais acessíveis e atraentes, assegurando que estejam em equilíbrio com as necessidades e singularidades dos alunos (MATTAR, 2009).

Na educação a distância é importante a interação aluno-interface, à medida que os alunos precisam se relacionar e familiarizarem-se com a tecnologia para obter acesso ao conteúdo e interagir com seus professores e colegas. O que não apenas melhora a eficácia do processo de aprendizagem, como contribui com a inclusão digital, um atributo cada vez mais admirado e requerido no mercado de trabalho. Saber utilizar estas tecnologias é uma competência importante, pois oferece aos discentes a possibilidade de se tornarem hábeis com ferramentas tecnológicas e digitais (MATTAR, 2009).

Outro tipo de interação notável é a “autointeração”, onde há a compreensão de que é fundamental que os estudantes processem e consumam o conhecimento aprendido, gerando senso crítico e uma grande compreensão do conteúdo abordado. Além disso, a interação vicária, que acontece quando o aluno observa as interações entre colegas e professores sem participar, pode ser também um

modo eficaz de aprendizado, uma vez que, ele pode processar e assimilar as ideias e conclusões presenciadas de forma mais reflexiva e crítica (MATTAR, 2009).

Em suma, apesar de muitos pressupostos de que a interação pura e dinâmica está resguardada apenas à modalidade presencial, é importante que haja compreensão de que o meio digital oferece uma gama de recursos e possibilidades que possam aproximar o aluno e o professor, apesar da distância geográfica. A ideia de uma educação virtual não deveria eximir os indivíduos neste regime de práticas comuns às modalidades tradicionais, pois a internet e todos os recursos provenientes deste ambiente permitem não somente a compensação, mas o desenvolvimento de práticas e métodos singulares, que detêm a capacidade de transformar o modo como a educação é conduzida e tratada nesta modalidade. Novos canais e plataformas promovem a cada dia, a aproximação do professor com seus alunos, tornando a tela apenas como um artifício exclusivo do cenário em questão. Em outras palavras, o termo “distância” pode ser aplicado e considerado em sua forma crua e concreta, mas não translata.

3 Metodologia

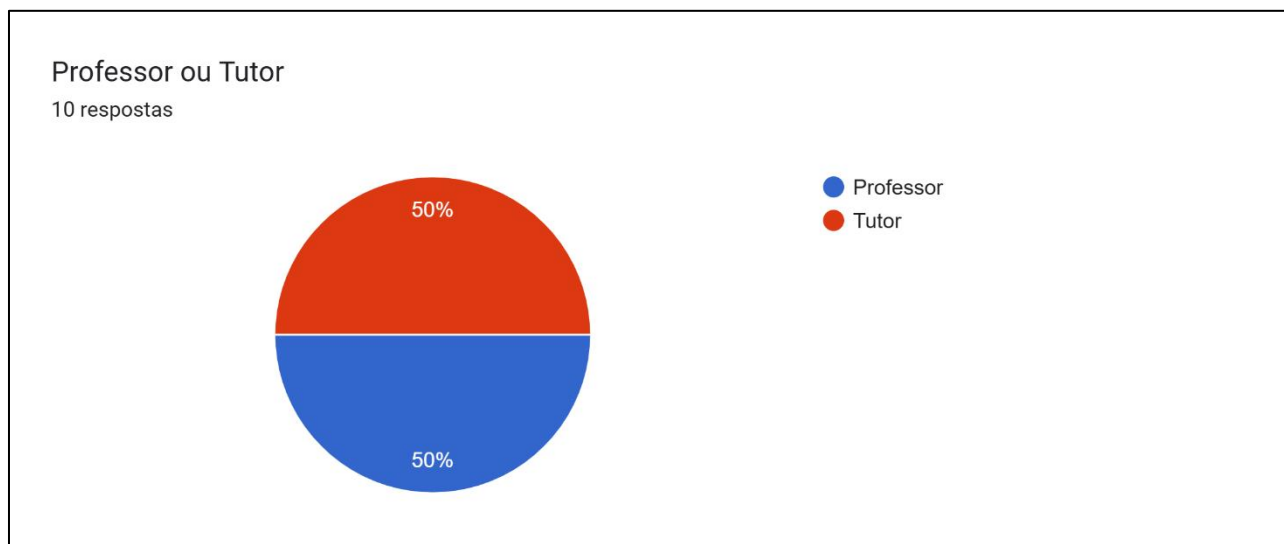
Esta pesquisa, que objetiva a busca parcial de resultados, foi realizada com professores e tutores da disciplina de Empreendedorismo, comum a todos os cursos de graduação digital do Centro Universitário de Várzea Grande, localizado no município de Várzea Grande - MT. A coleta de dados foi feita por meio de um formulário online na plataforma Google Forms. O estudo obteve um total de 10 respostas, sendo 5 respostas pertencentes a professores e 5 a tutores, ambos envolvidos com a disciplina nos diversos cursos de graduação digital, incluindo áreas como tecnologia, saúde, humanas e exatas.

Esta pesquisa foi desenvolvida a partir do estudo e análises de dados bibliográficos, utilizando canais como livros, artigos acadêmicos, textos digitais e demais obras úteis para a elaboração do questionário de pesquisa, mencionado anteriormente. Ademais, essa pesquisa foi realizada por meio do modelo de investigação descritiva-exploratória, combinando métodos quantitativos e qualitativos. O questionário estruturado foi aplicado, contendo 5 questões objetivas, seguindo normas e orientações estabelecidas para obtenção dos resultados parciais apresentados.

4 Resultados

Como informado, a pesquisa foi realizada com um total de 10 indivíduos (quadro 1), sendo 5 professores da disciplina de empreendedorismo, e 5 tutores responsáveis pelos cursos em suas respectivas áreas, com intuito de analisar como se realizam as interações acadêmicas sob a modalidade digital, além de investigar quais são as medidas e metodologias adotadas pelos profissionais, a fim de criar um ambiente de aprendizado virtual interativo.

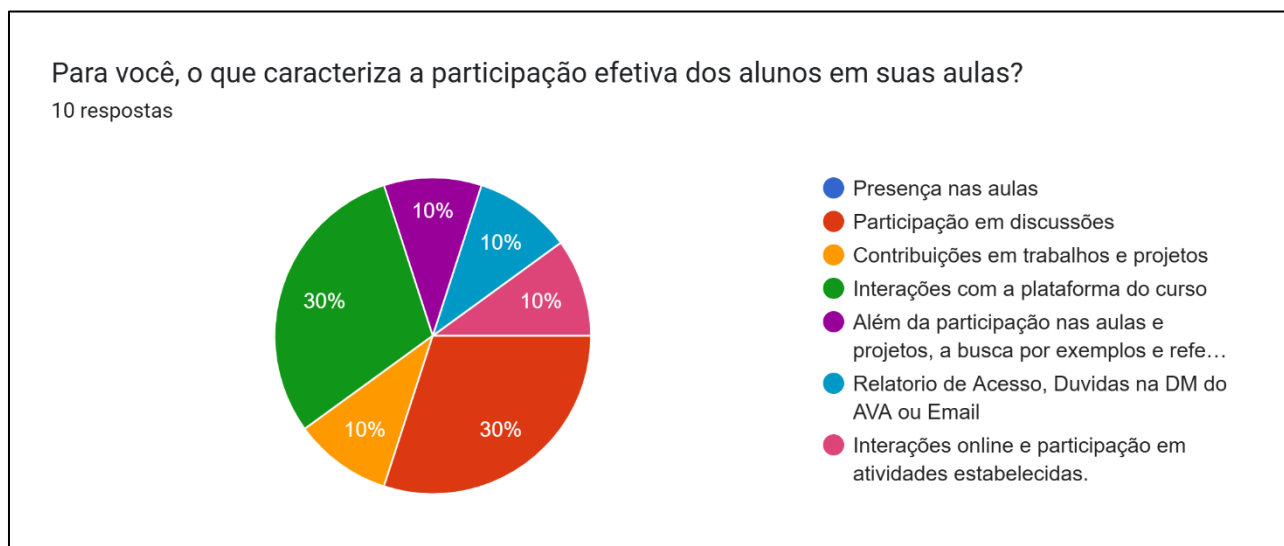
Quadro 1 – Questionário de identificação.



Fonte: Resultado da pesquisa (2024).

Na segunda questão apresentada no formulário (quadro 2), objetivando conhecer a sua compreensão de interação, foram elencadas quatro alternativas descrevendo cenários comuns ao ambiente educacional, além da possibilidade de colaboração com cenas observadas pelos próprios profissionais. Os participantes avaliaram que a participação de seus alunos se dá principalmente ao interagirem com discussões propostas (30%) e interações com o ambiente virtual de aprendizagem (30%). Além disso, alguns dos participantes afirmaram que consideram participação “a busca por exemplos e referências acerca do assunto” (participante 1) e “Duvidas na DM do AVA ou E-mail” (participante 2).

Quadro 2 – Avaliação do conceito de “interação”.



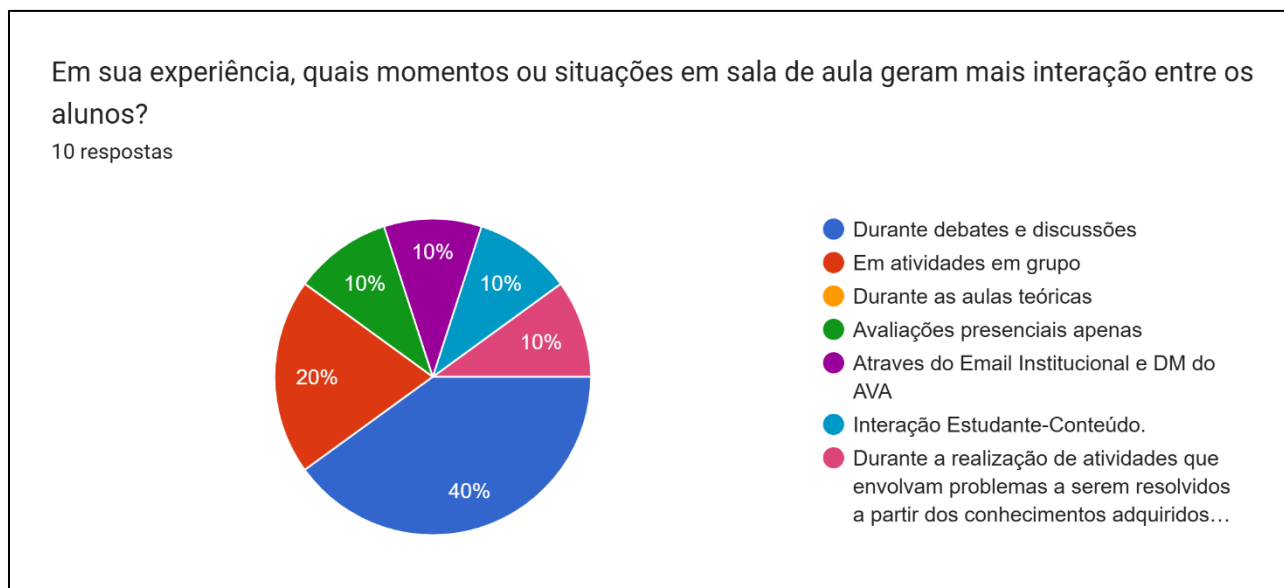
Fonte: Resultado da pesquisa (2024).

Na terceira questão (quadro 3), buscando compreender a interação dos alunos, os candidatos afirmaram, em sua maioria (40%), que observaram que muitas interações ocorrem durante debates

e discussões levantadas, seja de forma síncrona, durante a aula, ou forma assíncrona, no AVA. Ademais, apontaram que atividades em grupo também colaboram com a interatividade em sala.

No campo aberto a contribuições, observaram “interações Estudante-conteúdo” (Participante 3) e “Durante a realização de atividades que envolvam problemas a serem resolvidos a partir dos conhecimentos adquiridos nas aulas e nos materiais”. (Participante 4).

Quadro 3 – Avaliação das interações observadas.

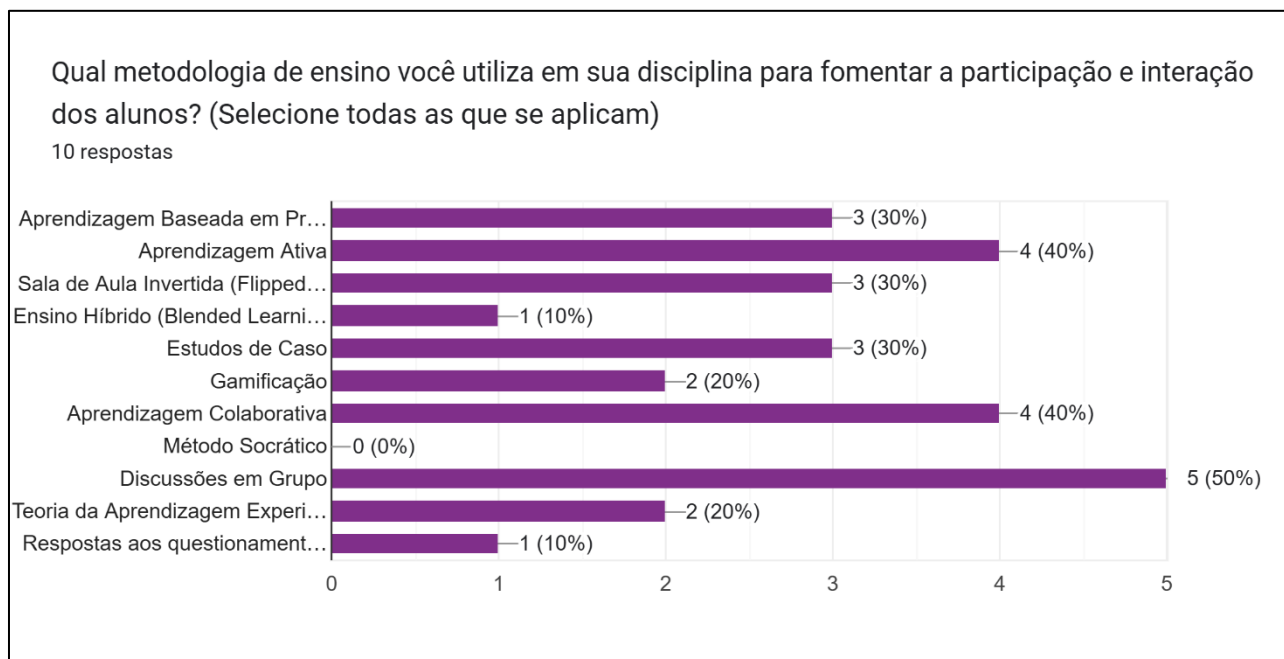


Fonte: Resultado da pesquisa (2024).

Com intuito de entender os esforços feitos pelos profissionais em prol de criar um ambiente educacional interativo, foram dispostos algumas metodologias utilizadas comumente por profissionais da educação na tentativa de tornar a aprendizagem cada vez mais prazerosa e eficaz, como a gamificação, que é “o uso de mecanismos, estética e pensamento dos jogos para engajar as pessoas, motivar ações, promover conhecimento e resolver problemas” (KLOCK *Et al*, 2014).

Metade dos participantes (50%) afirmaram fazer uso constante das discussões em grupo como método de tornar o ambiente de aprendizagem em um local com interações contínuas, tanto entre aluno-professor, como aluno e seus iguais. Além disso, apontaram que fazem o uso de aprendizagem ativa (40%), aprendizagem colaborativa (40%), além das demais metodologias sugeridas, com exceção do método socrático, que é baseado no questionamento crítico a fim de alcançar uma resposta.

Quadro 4 – Avaliação das metodologias de ensino adotadas.

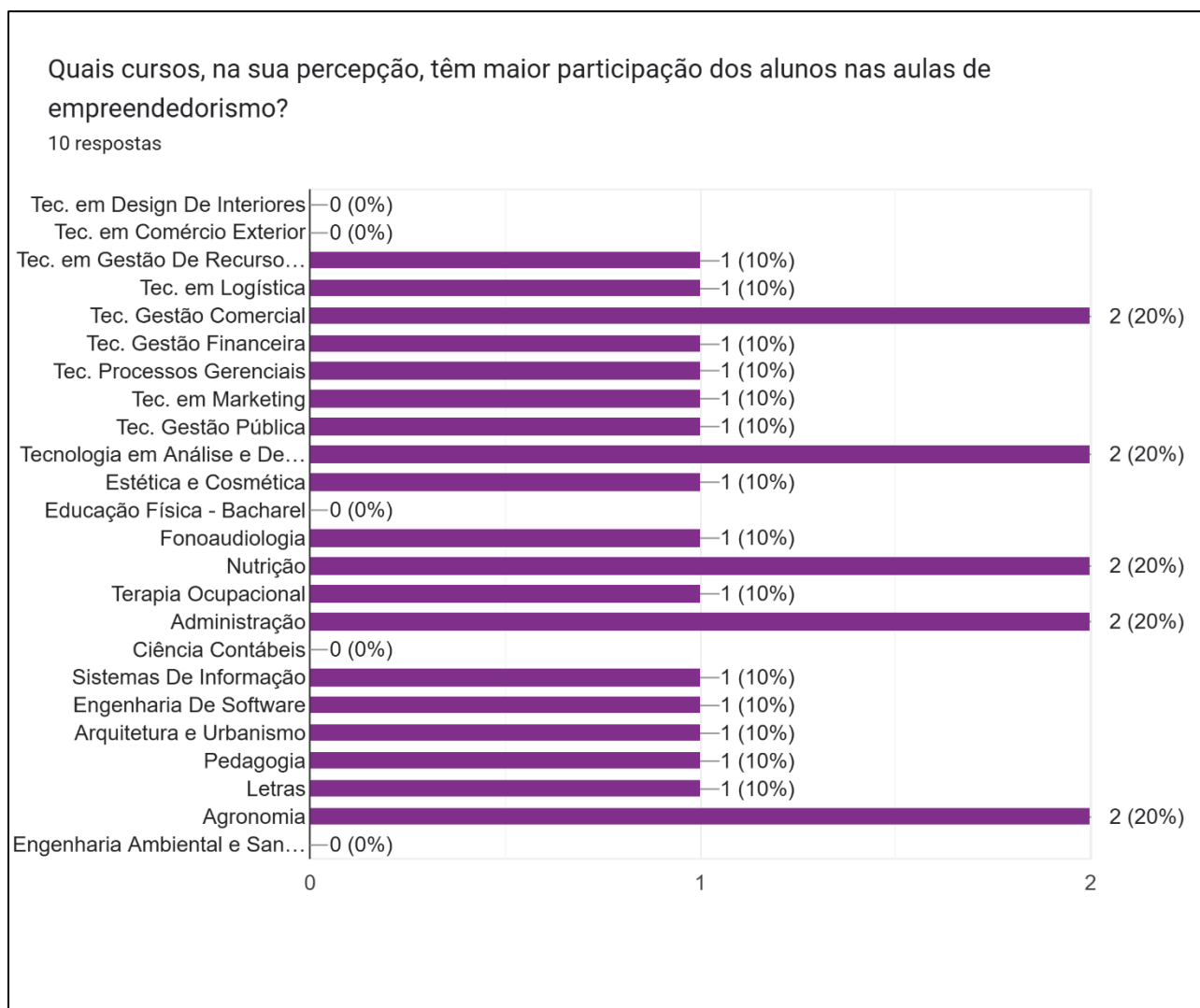


Fonte: Resultado da pesquisa (2024).

Por fim, com o propósito de compreender os níveis de interação por cursos de graduação, foi solicitado aos participantes (quadro 5) que apontassem, dentre os 24 cursos digitais ofertados pela instituição, em quais observam participação/interação nos ambientes educacionais. Assim, com a exceção dos cursos de Design de interiores, Comércio exterior, Educação física, Ciências Contábeis e Engenharia ambiental e sanitária, todos os demais cursos receberam votos dos 10 participantes, que puderam selecionar várias alternativas, uma vez que sua prática é desempenhada em diversas situações, dos cursos ofertados.

Além disso, é importante citar o destaque dos cursos de Gestão comercial, Análise e desenvolvimento de Sistemas, Nutrição, Administração e Agronomia, ao terem recebido avaliações positivas por parte dos participantes desta pesquisa.

Quadro 5 – Avaliação dos cursos mais participativos com base em considerações.



Fonte: Resultado da pesquisa (2024).

5 Conclusão

Os dados coletados refletem uma inclinação em direção à busca por uma educação mais interativa e um processo de aprendizagem mais eficaz. A participação observada na maioria dos cursos digitais oferecidos pela instituição, demonstra que tanto os alunos quanto os educadores, compreendem a importância da interatividade como um componente fundamental do aprendizado. Essa interação desenvolvida nos ambientes educacionais digitais, sugere que os cursos que incorporam elementos interativos são mais competentes na busca pelo engajamento, promovendo um ambiente de aprendizado dinâmico e colaborativo.

A ausência de votos nos cursos de Design de Interiores, Comércio Exterior, Educação Física, Ciências Contábeis e Engenharia Ambiental e Sanitária pode indicar aspectos potenciais para melhoria, demarcando a necessidade de desenvolver estratégias específicas para aumentar o engajamento nesses cursos. Em um cenário educacional cada vez mais tecnológico, a capacidade de criar experiências de aprendizado que incentivem a interação não só amplifica a experiência

educacional, como também prepara os alunos para um mercado de trabalho que valoriza habilidades colaborativas e adaptativas.

Referências

ALMEIDA, R. S.; PASSOS, M. L. S. Interação e Aprendizagem com a Resolução de Problemas na Educação a Distância. EaD em Foco, v. 11, n. 1, e1420, 2021.

KLOCK, Ana Carolina Tomé; CARVALHO, Mayco Farias de; ROSA, Brayan Eduardo; GASPARINI, Isabela. Análise das técnicas de Gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. CINTED - Novas Tecnologias na Educação, v. 12, n. 2, dez. 2014. Departamento de Ciência da Computação - Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), Joinville - SC.

MATTAR, João. In: LITTO, Fredric Michael; FORMIGA, Manuel Marcos Maciel (orgs.). Educação a distância: o estado da arte. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

MENDES, Márcia Regina Pinez; ARANTES, Pamela Barbosa. In: JORGE, Welington Junior (org.). Educação a distância: fundamentos, práticas e metodologias. Maringá: Uniedusol, 2021.

TORI, Romero. Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.