

## Recursos Didáticos e a motivação dos alunos em EaD

Apesar do sucesso do Ensino a Distância nesta sociedade onde a Tecnologia da Informação e da Comunicação se faz tão presente, algumas verdades ainda assombram os Educadores, e a principal delas trata do sensível índice de rejeição ao ensino a distância com relação ao presencial. Muitas pessoas, por simples preconceito, se recusam a aceitar a Educação a Distância (EaD) como opção de aprendizado por julgá-la ineficiente. Outras, experimentam e não encontram ânimo para continuar, desistindo no caminho.

Na tentativa de auxiliar o profissional do EaD a cativar um maior público, a seguinte pergunta foi proposta:

Acrescentar recursos de áudio, animação e interação nos materiais didáticos em EaD para Ambientes Virtuais de Aprendizagem possibilita maior aceitação por parte do aluno e o motiva a querer aprender?

Para responder a esta pergunta, encontrou-se na literatura, que o processo de aprendizagem, depende, não só de como ou quem ensina, mas também do aprendiz. Jung (1991) nos sugere quatro pares modais para a forma como as pessoas veem o mundo, são elas:

- Extroversão ou Introversão
- Sensação ou Intuição
- Pensamento ou Sentimento
- Julgamento ou Percepção.

Tomando por referência os modais de Jung, Felder (1988) caracterizou os estilos de aprendizagem da seguinte forma:

- Sensorial ou Intuitivo;
- Visual ou Verbal;
- Indutivo ou Dedutivo;
- Ativo ou Reflexivo;
- Seqüencial ou Global.

Com isso, concluiu-se não haver uma fórmula mágica que tornasse um conteúdo mais eficiente, pedagogicamente falando, para todos os alunos, cada qual com suas peculiaridades e estilos de aprendizagem. Dessa forma, uma pesquisa foi realizada com 34 voluntários, usuários da internet. Os voluntários, de diversos Estados do Brasil, com escolaridade entre o ensino médio e pós-graduação, demonstraram uma preferência inicial por materiais mais elaborados, como pode

ser visto na figura 1.

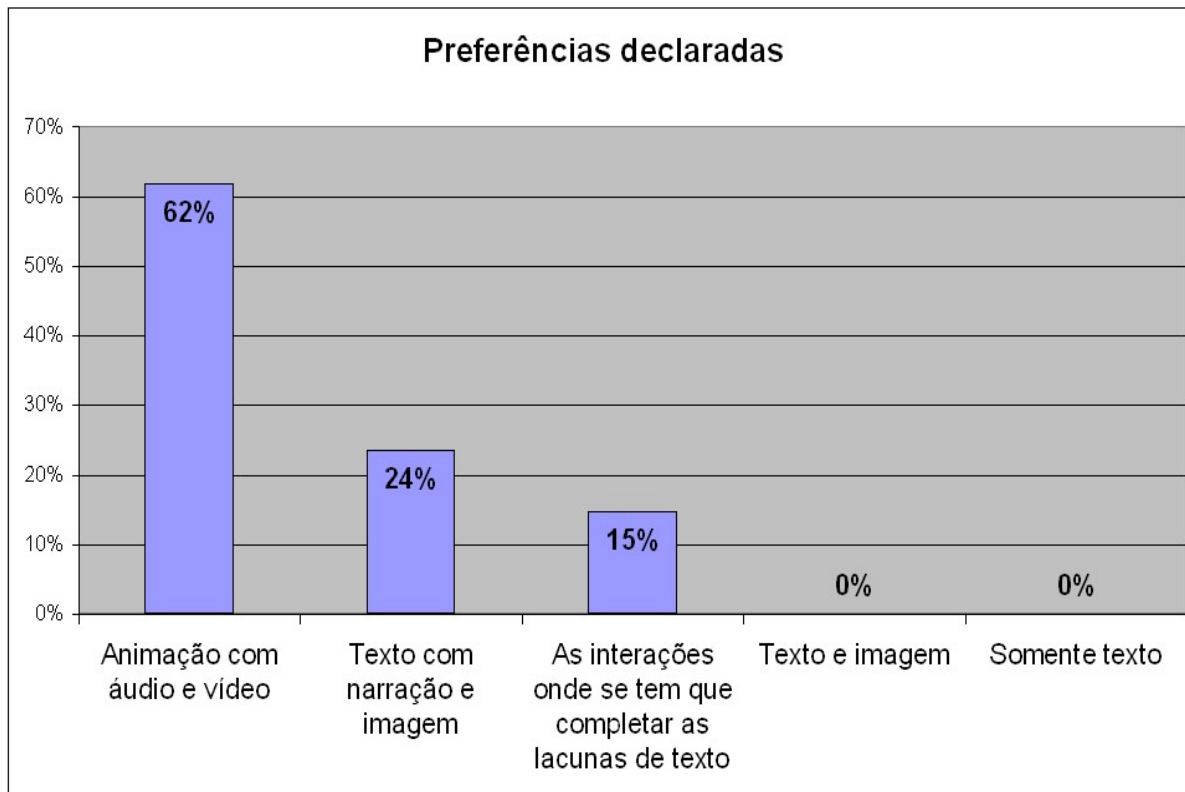


Figura 1 – Preferências declaradas

Para que fosse possível se obter dados, o mais próximo possível do real, um curso *on-line* foi criado e disponibilizado na internet para todos que desejassem fazer. O curso foi dividido em 15 partes de igual tamanho e complexidade. Essas 15 partes do curso foram apresentadas de seis maneiras diferentes:

1. com texto e imagem;
2. com texto, imagem e alguma interação;
3. com texto, imagem e áudio (narração);
4. com texto, imagem, áudio (narração) e alguma interação;
5. com animação, mesclando texto, imagens em movimento e narração;
6. com animação, mesclando texto, imagens em movimento, narração e alguma interação.

Após a apresentação do conteúdo, uma avaliação foi proposta. A avaliação consistiu de 25 questões de múltipla escolha. Durante o período em que o curso esteve disponível, 34 pessoas concluíram a avaliação, declarando no final, não ter conhecimento prévio sobre a matéria apresentada, sendo que, os resultados dos alunos que declararam ter prévio conhecimento foram descartados.

Os resultados obtidos das avaliações foram analisados e refletiram algo muito parecido com as preferências declaradas, Os resultados obtidos na avaliação final do curso podem ser vistos na Figura 2.

## Resultado obtido na avaliação dos alunos

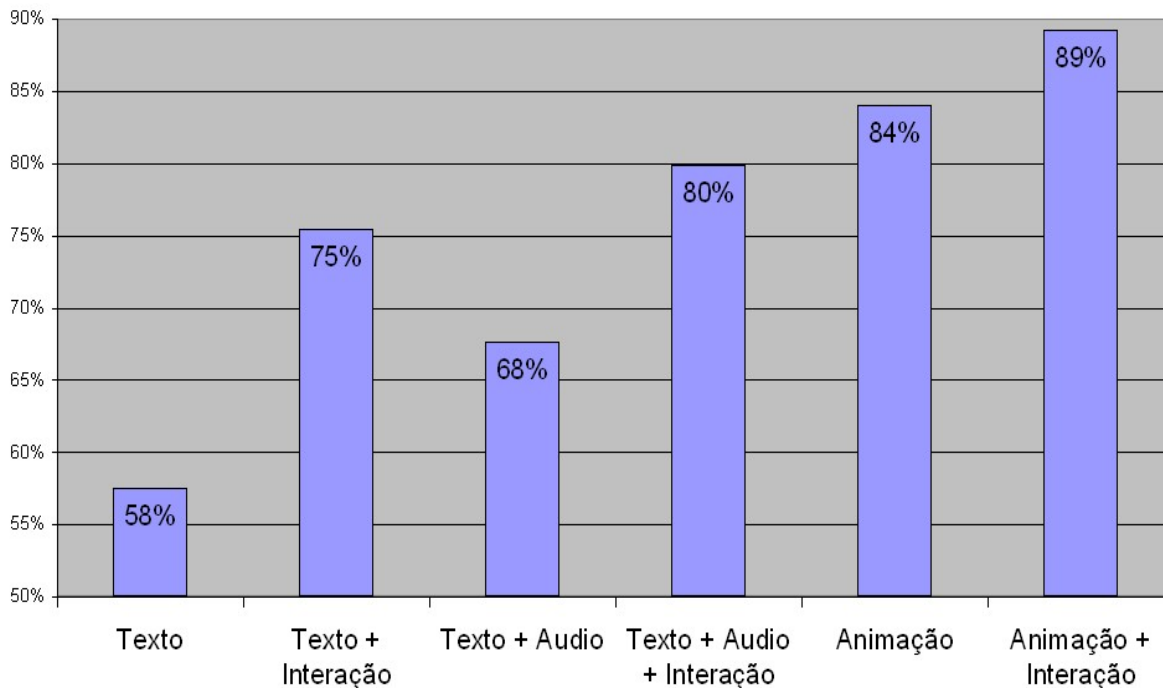


Figura 2 – Resultado da avaliação dos alunos

Ou seja, os participantes acertaram mais questões com conteúdos mais diversificados, mesclando áudio, interação e animação.

Em termos de custo ou dificuldade para a produção de um tipo de material ou outro, observou-se que, para a produção do curso utilizado para a presente pesquisa, a produção textual com imagem foi um processo presente em todas as modalidades aqui testadas, para os materiais narrados, alguma dificuldade foi acrescida, para a produção das interações, observou-se uma demanda de tempo um pouco maior, porém, a produção das animações foi o momento que mais demandou recursos para a produção. Pode-se ter uma visão geral da relação custo/benefício dos materiais observando a Figura 3.

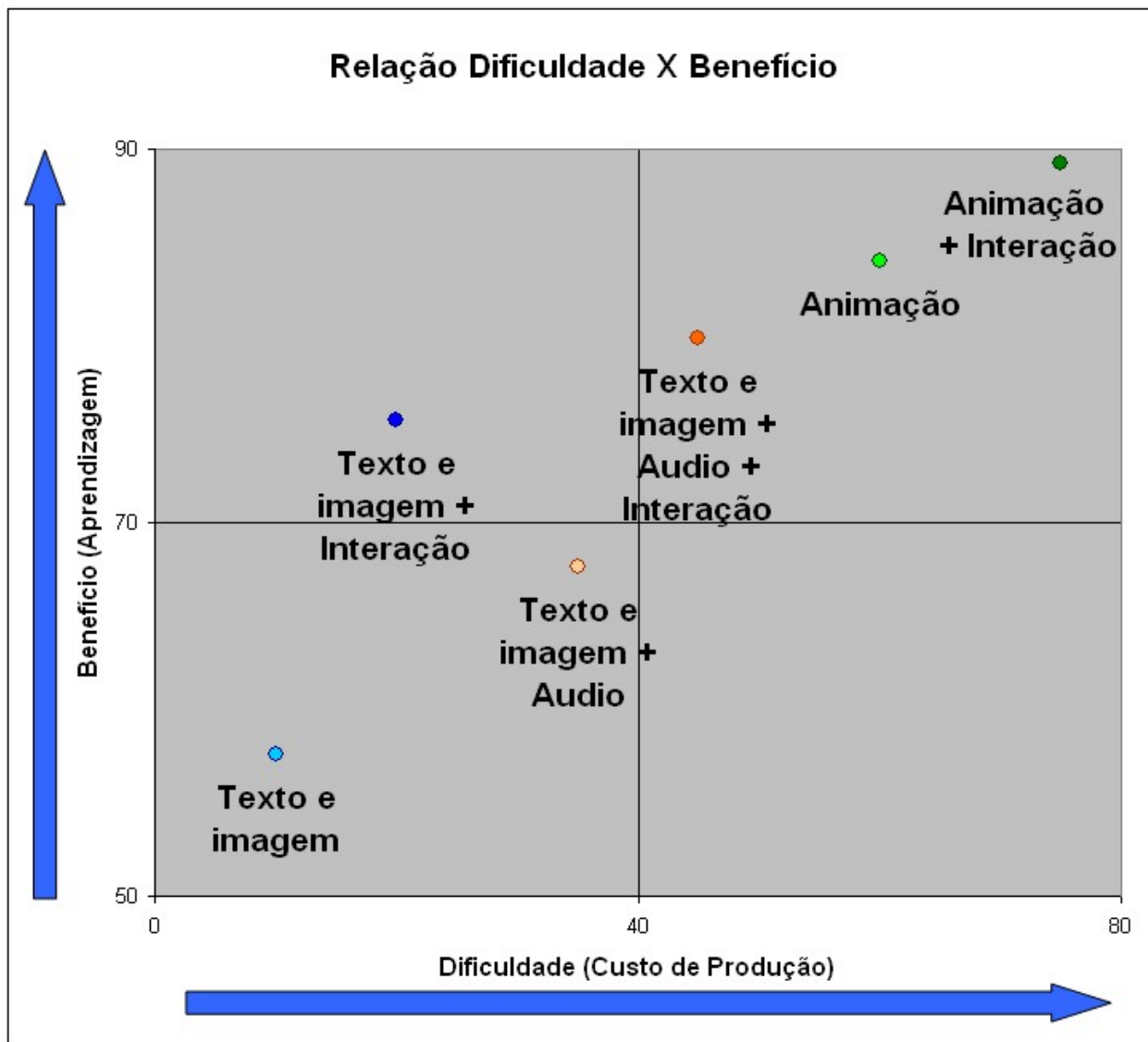


Figura 3 – Relação Dificuldade x Benefício

Dessa forma, podemos responder a pergunta chave desse trabalho – Acrescentar recursos de áudio, animação e interação nos materiais didáticos em EaD para Ambientes Virtuais de Aprendizagem possibilita maior aceitação por parte do aluno e o motiva a querer aprender? – de uma maneira afirmativa, pois se pôde concluir que cada aluno possui, tanto estilos de aprendizagem distintos, quanto preferências nas formas com que os conteúdos são apresentados. Sendo assim, concluiu-se que quando se agrega mais recursos ao material didático, mais pessoas são incluídas, tornando o material mais empolgante para o aluno, motivando-o a aprender, tornando assim, o processo de ensino-aprendizado mais eficaz.

Assim, como sugestão, ao se criar um material didático para EAD deve-se considerar a inclusão de elementos que estimulem o aprendizado de alunos com diferentes estilos e personalidades, como elementos visuais, auditivos e de interação.

Clique [aqui](#) para fazer o download do trabalho completo.

## REFERÊNCIAS

BLOOM, B. S. et al. Taxonomy of educational objectives, David McKay, New York, 1956.

DALE, E. 3<sup>rd</sup> Edition of Audio-visual methods in teaching. Dryden, New York, 1969.

FELDER, Richard M.; SILVERMAN, L. K. Learning and teaching styles in engineering education. Chemical Engineering Education. Disponível em:

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.92.774&rep=rep1&type=pdf>. Acesso em: 21 nov. 2010, 1988.

JUNG, Carl. G. Tipos Psicológicos. Editora Vozes, Petrópolis, 1991.

SENRA, Cláudia M. S. Os Estilos de Aprendizagem de Felder a partir de Jung,

[http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetailobraForm.do?select\\_action=&co\\_obra=155981](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetailobraForm.do?select_action=&co_obra=155981) acesso em 15/09/2011, Belo Horizonte, 2009.