

*Blended learning* como estratégia de engajamento no ensino superior: relato de uma experiência de aprendizagem conectada, colaborativa e social

-----

*Blended learning as an engagement strategy: an example of a connected, collaborative and social learning experience*

-----

*Blended learning como una estrategia de compromiso para educación superior: una experiencia de aprendizaje social, colaborativo y conectado*

Marina Wajnsztein<sup>1</sup>  
Claudio Fernando André<sup>2</sup>  
Adriana Barroso de Azevedo<sup>3</sup>

**Resumo:** As tecnologias da informação e comunicação alteraram o processo de aprendizagem na educação. No entanto, a estrutura presente em muitos dos cursos de ensino superior ainda demanda inovações em suas práticas pedagógicas que enfatizem as novas formas de aprender baseadas em autonomia do aprendiz, recursos tecnológicos e interação significativa entre atores do processo. Este artigo tem como objetivo, por meio de um relato de experiência, descrever a concepção, a implantação e a discussão de um formato de aula híbrida aplicado com alunos da graduação em instituição de ensino superior em São Paulo, entre 2018 e 2019. São discutidos conceitos relacionados ao ensino híbrido ubíquo, contextualizados por Pallof e Pratt (2005) e Santaella (2018). A aula *online* aconteceu dentro de um grupo privado no *Facebook* com interação síncrona. A metodologia utilizada foi o estudo de campo usando questionários e entrevistas para o registro de as atividades da pesquisa. Como resultado observamos que os estudantes praticaram suas habilidades de argumentação e criticismo na busca por referências na internet e perceberam melhoras de interação e expressão no ambiente digital. Entendemos que o ensino em formato híbrido, ubíquo e gamificado apresentou um ambiente articulado de troca de informações que pode beneficiar a disseminação de conhecimento e responder às demandas de uma sociedade cada vez mais conectada.

**Palavras-chave:** Aprendizagem móvel. *Blended learning*. Cultura digital. Educação. Tecnologia da informação.

**Abstract:** *Information and communication technologies have changed educational and learning practices. However, the majority of graduate schools still demands innovation on its teaching methods aligned to collaborate to new ways of learning based on student autonomy, technology resources and interactive processes. This article aims to describe, through a new proposal of blended learning, a way of conceiving, implementing and discussing a learning experience applied to graduate students from São Paulo, from 2018 until 2019. Discussion will be based on blended learning concepts according to Pallof and Pratt (2005) and Santaella (2018). The online class happened inside a private Facebook group with live interactions. Field research was chosen as the method to register and analyze data from interviews and online questionnaires. Students were able to practice abilities like argumentation, criteria management on information searching on the internet and better ways of interacting and expressing themselves online. It has become clear that*

1 Mestre em Comunicação e Semiótica, Professora na Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM/SP), Membro do Grupo de Pesquisa em Games, Aplicativos, Tecnologias de Realidade Mista e Educação Empreendedora (GATERME/TIDD/PUC-SP).

2 Pós-Doutor em Informática, Professor no Programa de Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD) da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

3 Pós-Doutora em Educação, Professora no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Metodista de São Paulo (UMESP), Pró-Reitora de Pós Graduação e Pesquisa da UMESP.

*blended learning represents a good alternative in order to benefit knowledge growth and keep educational practices contemporary society's needs.*

**Keywords:** *Blended learning. Digital culture. Education. Information technology. Mobile learning.*

---

**Resumen:** *Las tecnologías de la información y la comunicación han cambiado el proceso de aprendizaje en educación. Sin embargo, la estructura presente en muchos de los cursos de educación superior aún exige innovaciones en sus prácticas pedagógicas que enfatizan las nuevas formas de aprendizaje basadas en la autonomía del alumno, los recursos tecnológicos y la interacción significativa entre los actores en el proceso. Este artículo tiene como objetivo, a través de un informe de experiencia, describir el diseño, implementación y discusión de un formato de clase híbrido aplicado a estudiantes de pregrado en una institución de educación superior en São Paulo, entre 2018 y 2019. Se discuten conceptos relacionados con la enseñanza híbrida ubicua, contextualizados por Pallof y Pratt (2005) y Santaella (2018). La clase en línea tuvo lugar dentro de un grupo privado en Facebook con interacción sincrónica. La metodología utilizada fue el estudio de campo utilizando cuestionarios y entrevistas para registrar las actividades de investigación. Como resultado, observamos que los estudiantes practicaron sus habilidades de argumentación y crítica en la búsqueda de referencias en Internet y notaron mejoras en la interacción y expresión en el entorno digital. Entendemos que la enseñanza en un formato híbrido, ubicuo y gamificado presentó un entorno articulado para el intercambio de información que puede beneficiar la difusión del conocimiento y responder a las demandas de una sociedad cada vez más conectada.*

**Palabras clave:** *Aprendizaje móvil. Blended learning. Cultura Digital. Educación. Tecnología de información.*

---

## INTRODUÇÃO

Ao longo dos últimos anos vivemos a expansão das tecnologias de informação e comunicação. De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (2017) que investiga os acessos às Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), a internet chega a três em cada quatro domicílios no país. Dentre os que navegam na rede, o percentual de pessoas que acessaram a internet por meio do celular aumentou de 94,6% para 97% entre 2016 e 2017. O relatório também indica que enviar e receber mensagens de texto, voz ou imagem via aplicativos diferentes de e-mail foi a finalidade de acesso à rede citada por 95,5% dos usuários. No ano de 2017 o celular estava presente em 93,2% dos domicílios, sendo que há uma queda na presença de microcomputadores (de 45,3% para 43,4%) e dos tablets (de 15,1% para 13,7%). Entre 2016 e 2017, o brasileiro demonstrou estar cada vez mais conectado à internet de forma móvel, especificamente usando celulares.

Diante do cenário de crescimento das TIC, este artigo justifica-se por ampliar a discussão

sobre um dos aspectos comportamentais da sociedade brasileira, ao considerarmos que o celular passa a ser o principal meio de conexão e, especificamente, de trocas comunicacionais nas redes sociais. Aplicativos como WhatsApp, Messenger do Facebook e Telegram são recursos cada vez mais relevantes na vida das pessoas. É nesses tipos de aplicativos que se encontra o volume de conversas e trocas de informação. Em outras palavras, observa-se um rico ambiente tecnológico com o espaço que privilegia a mediação e consumo de informações.

Nesse contexto, o artigo tem como objetivo descrever e analisar a concepção, implantação e discussão de uma proposta de aula híbrida concebida a partir do viés de colaboração digital. Mais especificamente, por meio de um relato de experiência, a proposta de aula apoiada por colaboração e trocas comunicacionais é analisada e descrita neste artigo considerando a aplicação de redes sociais digitais, com alunos da graduação de uma instituição de ensino superior do município de São Paulo, nos anos de 2018 e 2019.

De acordo com Recuero (2009, p. 24-25) é possível definir uma rede social digital como um conjunto de dois elementos: o primeiro é constituído pelos atores, que se materializam como pessoas, grupos, instituições, blogs ou perfis em redes sociais como WhatsApp, Facebook, ou Twitter. São os denominados "nós" da rede. O segundo elemento que caracteriza uma rede social são suas conexões, compostas por interações ocorridas entre esses atores ou simplesmente a união de seus laços sociais. Como parte de um sistema, os atores agem e como consequência moldam as estruturas sociais, por meio da interação e da constituição de laços sociais. Por fim, esses nós são compostos por atores como profissionais e consumidores, interagindo de forma ainda desordenada em meio a um contexto em constante mutação.

## 2 REFERENCIAL

### 2.1 A DESCONEXÃO ENTRE INFORMAÇÃO E CONHECIMENTO

A segunda metade do século XX foi palco de uma mudança social acelerada composta por transitoriedade e diversidade. Uma das grandes características no campo de trocas comunicacionais se evidencia por meio da velocidade tecnológica de informação. Denomina-se então a sociedade pós-industrial de sociedade de informação. Neste momento, fica claro que a informação ganha muita importância na sociedade contemporânea. Carmo (2018, p. 582) confere ao termo informação a conotação de lubrificante da sociedade, que lhe permite funcionar de forma acelerada. O volume das trocas e a velocidade com que são feitas chamam a atenção de diversos pesquisadores (CARMO, 2018; CASTELLS, 2010; LEMOS, 2009; RECUERO, 2009; SANTAELLA, 2018; SERRES, 2013). Atualmente, é possível ter acesso a conteúdos antes fracionados por fronteiras de tempo e espaço. No entanto, a ideia de que bastava acesso à informação para que ela fosse digerida

por todos não se sustenta. Morin (1981) nomeia o chamado nevoeiro informacional. Não basta apenas o acesso. É necessário disseminar práticas metodológicas relacionadas à seleção e gestão da informação. Acirra-se então uma diferença ainda mais extrema entre informação e conhecimento. Carmo (2018, p. 584) considera que "para que a sociedade da informação possa se transformar em sociedade do conhecimento será necessário associar ao capital material existente o capital humano (isto é, educação) e o capital social (ou seja, confiança)". Mais do que promover o acesso à informação, é imprescindível repensar as práticas de aquisição de conhecimento por meio da educação.

### 2.2 EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL

De acordo com Kenski (2018, pp. 139-140), "cultura é compreendida como o somatório de conhecimentos, valores e práticas vivenciadas por um grupo em determinado tempo e, não necessariamente, o mesmo espaço". É importante contextualizar a cultura, neste caso, como o entorno coletivo e não como a cultura particular que cada indivíduo pode ter, comumente resultado do acúmulo de suas experiências privadas. Cultura, aqui, é referenciada a partir do ponto de vista da sociedade. Somado a este cenário consideraremos que cultura digital é uma expressão que integra as mais diversas formas de produção de linguagem vinculadas às inovações e aos avanços tecnológicos. Santaella (2003, pp. 24 - 28) especifica que o termo cultura digital foi adicionado ao histórico de outras cinco eras culturais: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas e a cultura das mídias. A partir desta visão, é possível considerar que a evolução cultural passa pela criação de diferentes canais de transmissão de informação, mas não podem ser restringidos a isso. Segundo a autora, são os tipos de signos, os tipos de mensagens e processos de

comunicação os verdadeiros responsáveis pelo surgimento de novos ambientes socioculturais. A cultura digital carrega em si a ideia de ruptura. A ruptura pode ser, à primeira vista, espacial. Pode ser também identificada no número de dispositivos e telas que se renovam em intervalos de tempo cada vez menores. Aparecem, ainda, no movimento de criação e destruição dos canais de redes sociais, verdadeiros conjuntos comunicacionais de informação e trocas relacionais síncronas ou assíncronas. Tudo parece transmutar-se em um piscar de abas. É nessa velocidade que a sociedade investe sua atenção.

Por outro lado, vemos que as práticas ágeis têm levado tempo para impactar a educação. De acordo com o relatório sobre o futuro da aprendizagem móvel da Unesco (2014), "[...] embora os benefícios da aprendizagem móvel venham sendo explorados por pesquisadores há um bom tempo, até recentemente a comunidade de educação permanecia cética". A velocidade de transformação da cena da educação mostrou-se mais lenta do que a transmutação da sociedade como um todo. O cenário deveria ser reverso, uma vez que o acesso à informação impacta diretamente nas práticas pedagógicas. Vale ressaltar que, conforme Castells (2010, p. 69) não se trata apenas de aplicar as novas tecnologias, mas sim de desenvolver processos que as envolvam.

Em ambientes educacionais, além do papel do professor, é necessário abordar o ponto de vista do aprendiz. O acesso fácil e rápido a dispositivos promove uma espécie de ilusão cognitiva. A ideia de que a informação está ao seu dispor, a qualquer hora e lugar, faz com que o aluno não tenha mais necessidade de armazenar em si determinada informação. A otimização da memória atua, então, de forma duvidosa: ao não enxergar tal necessidade, o aluno cada vez menos faz questão de internalizar algo, ou seja, transformar essa informação em conhecimento. Nas palavras de Oliveira (2017, p. 215), um dos fatores que são atribuídos à falta de motivação em sala de aula

é "a falta de interesse pelo aprendizado do curso, objetivando apenas a obtenção de um diploma". Desta maneira, é necessário rever como docentes e discentes podem encontrar uma forma engajadora que melhore o processo para ambas as partes: tanto quem ensina quanto quem aprende. Aqui entram, entre outros fatores, as tecnologias de informação e comunicação que podem atuar como aliadas na disseminação do conhecimento. Alunos que já nasceram em ambientes digitais e conectados cada vez mais demandam situações de aprendizagem que consigam, de alguma forma, gerar maior probabilidade de envolvimento com o ensino. É o desafio da geração que Serres (2015, p.20) nomeia como Polegarzinha e Polegarzinho:

É de outra forma que escrevem. Foi por vê-los, admirado, enviar SMS com os polegares, mais rápidos do que eu jamais conseguiria com meus dedos entorpecidos, que os batizei, com toda a ternura que um avô possa exprimir, a Polegarzinha e o Polegarzinho. É o nome certo, melhor do que o antigo, falsamente erudito, de "datilógrafo".

O método de aula que será explicado e discutido no decorrer do artigo tem como foco ampliar a participação da Polegarzinha e do Polegarzinho em sala de aula, promovendo o seu engajamento com o tema e priorizando a sua autonomia enquanto indivíduo em formação.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A proposta foi desenvolvida utilizando-se a pesquisa de campo como metodologia, com abordagem qualitativa e interpretativa (MARCONI & LAKATOS, 2017). Consideramos que abordagem qualitativa é adequada para responder o que, como ou por que certos eventos ocorrem dentro de um contexto específico.

O termo pesquisa de campo, muitas vezes, se refere tanto a um método quanto ao produto escrito. Em outras palavras, sugere

que a pesquisa de campo pode ser vista como um paradigma filosófico ao qual se faz um compromisso total, enquanto para outros designa um método que se usa “como” e “quando” apropriado - e, claro, há posições entre os dois extremos. Para Marconi e Lakatos (2017), em termos práticos, a pesquisa de campo geralmente se refere a formas de estudo social com um número substancial das seguintes características: uma forte ênfase em explorar a natureza de um fenômeno social particular, tendendo a trabalhar, principalmente, com dados não-estruturados, investigação de um pequeno número de pessoas e análise de dados que envolvem interpretação explícita. Assim, a pesquisa de campo foi escolhida por contribuir para o estudo de um modo de vida e uma maneira de fazer pesquisasocial.

### 3.1 MOBILIDADE, HIBRIDISMOS E GAMIFICAÇÃO

O formato de aula foi desenvolvido e testado considerando três conceitos inerentes ao perfil da geração Polegarzinha: a existência da mobilidade, a utilização de aulas híbridas e os princípios da gamificação.

A mobilidade é descrita por Boll, Ramos e Real (2018, p.41) como a aprendizagem que ocorre em qualquer horário e lugar, a partir do uso de dispositivos móveis. Santaella (2018, p. 44) define a aprendizagem de seu quarto tipo de leitor, denominado ubíquo:

A aprendizagem ubíqua refere-se a fontes de informação que já estão nas nuvens em torno do aprendiz e que, ao toque da ponta do seu dedo, são disponibilizadas para o seu desfrute. Isso pode levar à aprendizagem mesmo que o próprio aprendiz não tenha consciência disso.

Na visão de Santaella (2018), a ideia de se apropriar do dispositivo pessoal do aluno para garantir a mobilidade permite que a experiência seja mais personalizada. Com ações direcionadas, curtas e diretas, o aluno consegue sentir-se proprietário de seu próprio

processo de aprendizagem. Em tempos de cultura digital, na qual reinam as práticas colaborativas e compartilháveis, torna-se conveniente explorar esse canal como um meio atraente para a produção de sentido. O que mais importa neste experimento não é exatamente a tecnologia escolhida para a aula, mas sim a maneira como o significado é criado, elaborado e armazenado colaborativamente pelo aluno. A experiência proposta é pessoal, mas acontece em grupo. É íntima e ao mesmo tempo expositiva. É uma mistura que elabora tempo, espaço e identidade de formas totalmente diferentes ao da sala de aula física. A sala de aula física misturada ao uso de tecnologia móvel leva ao conceito da aula híbrida. É um formato que articula o meio do caminho entre a aula presencial física e a maneira como foi se desenvolvendo o ensino a distância. O modelo híbrido compreende a junção destes dois pólos, com combinações diferentes de cada prática. Conhecido na língua inglesa por *blended learning*, é entendido por Moreira e Monteiro (2018, p. 86) como "uma estratégia dinâmica que envolve diferentes recursos tecnológicos, diferentes abordagens pedagógicas e diferentes espaços (formais e informais)".

A proposta de aula considerada neste artigo envolve alunos de segundo semestre de graduação de um curso de publicidade e propaganda que fazem uma disciplina semestral em formato presencial em sala de aula física. No experimento, eles são convidados a fazer parte de uma destas aulas, com carga horária semanal de 100 minutos, dentro de um grupo privado no Facebook. Eles devem sair fisicamente da sala de aula e podem permanecer em qualquer lugar, desde que conectados e participantes das dinâmicas propostas no grupo. Desta forma, a iniciativa contempla a junção de uma aula que originalmente acontece presencialmente em sala física com o grupo no Facebook.

Com o intuito de ampliar o engajamento do aluno com a aula, a dinâmica contempla elementos de gamificação. As propostas interativas consideram o conceito de play

anything definido por Bogost (2016). O autor defende que é possível encontrar maneiras diversas de lidar com cenários costumeiramente percebidos como entediantes (neste caso, a sala de aula tradicional). Ao explicitar que a capacidade de brincar e se engajar deve ser responsabilidade dos atores envolvidos, ele reforça questões como autonomia e envolvimento. Bogost (2016) também entende que o universo de games é envolvente, especialmente quando comparado ao cotidiano, por oferecer regras e limites claros de atuação. A transmutação de uma aula tradicional para o ambiente digital, móvel e social surge então como uma possibilidade de estabelecimento de outros limites dentro da aprendizagem que estimulam a ideia imersiva da experiência do brincar.

Considerando a junção das ideias de mobilidade, hibridismo e gamificação, a experiência intitulada "aula online" foi elaborada a partir dos quatro pilares da atividade colaborativa descritos por Pallof e Pratt (2003, p. 59). São eles o desenvolvimento do pensamento crítico, a co-criação do conhecimento e do significado, a reflexão e a aprendizagem transformadora. O desenvolvimento do pensamento crítico, quando elaborado de forma conjunta, inibe conclusões individuais ou exclusivas. As hipóteses devem ser testadas e discutidas com os colegas, prática esta que aprofunda as discussões sobre o tema a ser trabalhado. A co-criação aparece como uma maneira de ampliar o pensamento a respeito de

determinado tópico e oferece ao aluno uma oportunidade para a criação de novos conceitos de conhecimento e produção de sentido. A reflexão aparece quando os sujeitos envolvidos no processo se colocam de forma prática e produtiva, fazendo com que haja tempo para pensar e discutir. A aprendizagem transformadora concretiza aos alunos a ideia de que é possível aprender e lidar com a aprendizagem de forma que eles ainda não conhecem ou não possuem o costume de explorar.

### 3.2 O EXPERIMENTO EM SI

O formato de aula online foi pensado de acordo com um fluxo de descoberta, estranhamento, aquecimento, discussão e fechamento. Os alunos comparecem à sala de aula física, conforme o funcionamento regular do curso, e passam pelo processo da chamada. A partir daí, a professora orienta que a aula será desenvolvida de uma forma diferente e que serão necessários três mediadores voluntários. Estes três alunos ficam em sala de aula com a professora e o restante do grupo, após escanear um QR code, é convidado a se retirar fisicamente da sala. O QR code leva o aluno ao grupo do Facebook, sendo que ele precisa ser aprovado pela professora ou por algum dos mediadores voluntários. Após a aprovação dos alunos no grupo, os usuários têm contato com alguns estímulos, conforme detalhados no quadro 1:

Quadro 1 - Mensagens e objetivos dos tópicos estimulados no grupo fechado do *Facebook*

Mensagem inicial do tópico	Objetivos do tópico
<p>Oi gente! Nossa aula de hoje será funcional se todos participarem. Exploraremos alguns tópicos precisando criatividade por aqui. Topam experimentar juntos?</p>	<p>Estabelecimento de um contrato informal de participação em um novo formato de aula. A professora interage nesse momento com gifs e curiosas, inaugurando a possibilidade de uma comunicação sem fronteiras.</p>

<p>Oi gente! Nossa aula de hoje será por aqui. Ela só funciona se todos participarem . Explorarem os alguns tópicos importantes do processo criativo por aqui . Topam experimentar juntos?</p>	<p>Estabelecimento de um contrato informal de participação em um novo formato de aula. A professora interage nesse momento com gifs e curtidas, inaugurando a possibilidade de uma comunicação com linguagem contemporânea e horizontal.</p>
<p>Para começar, abriremos um debate: estamos prontos para investir em uma educação interativa? Vocês acham que os alunos e os professores topam fazer a troca de informações por vias digitais? Citem possíveis argumentos positivos e negativos.</p>	<p>Aquecimento do debate e familiarização com a dinâmica. Os mediadores começam a interagir de forma provocadora para que a discussão ganhe um ritmo dinâmico.</p>
<p>Um ponto importante que o digital nos trouxe foi a facilidade de projetos coletivos. Em 2010, a LG rodou um experimento colaborativo de cinema dirigido pelo Ridley Scott. A ideia era que pessoas ao redor do mundo filmassem um trecho do dia delas e isso virasse um filme colaborativo . Vejam mais aqui : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kGYACultjCY">https://www.youtube.com/watch?v=kGYACultjCY</a> Vamos fazer um clipe colaborativo? Filmem o que vocês mais gostam na faculdade para montarmos o clipe da sala . Façam trechos curtos e enviem por whatsapp para o grupo da sala. Os mediadores são responsáveis por reunir esse conteúdo.</p>	<p>Provocação de mecânica colaborativa identitária. Os alunos devem ser capazes de criar, distribuir, selecionar, editar e concluir um material em vídeo de forma ágil. Mediadores ganham funções específicas para que o projeto seja concretizado no tempo da aula .</p>
<p>Vamos fazer um teste com a variável NOTA. As respostas nesse post podem dar até 0.1 a mais na nota final. Nosso papo agora é sobre inovação criativa. Quando o assunto é inovação criativa , quais marcas/autores aparecem na sua cabeça? Por que você acha que eles fazem um trabalho interessante? Dê exemplos de inovações criativas nos comentários, indicando o link da referência. A nota só vale se a pessoa elaborar algum argumento sobre o assunto indicado. RESUMINDO: QUEM INDICAR, NOS COMENTÁRIOS ABAIXO, UM EXEMPLO DIFERENTE DOS QUE JÁ FORAM CITADOS GANHA 0.2 NA NOTA FINAL.</p>	<p>Aceleração do engajamento. A partir da variável nota, os alunos são convidados ao debate que permite com que aumentem sua nota final na jornada de avaliação do semestre . Prioriza-se neste momento a busca de referências com criticismo e assertividade na produção do conteúdo. Mediadores são responsáveis pelo estímulo da argumentação consistente perante o desafio .</p>
<p>A criação de memes é um universo importante na construção de identidade digital. Vamos exercitar isso. Briefting: vocês estão no segundo semestre , rumo ao segundo ano da faculdade . Qual seria o meme que serve como a melhor lembrança do seu primeiro ano de faculdade? O meme mais curtido nos comentários ganha um prêmio comestível em sala de aula . PS: Vale concorrer com mais de um meme .</p>	<p>Consolidação de processo criativo . Habilidades de produção de conteúdo são colocadas em pauta e a participação individual via voto afeta o resultado coletivo.</p>

Fonte: Elaborado pelos autores (2019) .

Para finalizar, os alunos são chamados novamente para a sala de aula física. Neste momento, o vídeocolaborativo produzido por eles mesmos é apresentado e o prêmio comestível é entregue após a apuração do resultado da votação. A apuração é coordenada pelos mediadores da aula.

## 4 RESULTADOS EDISCUSSÃO

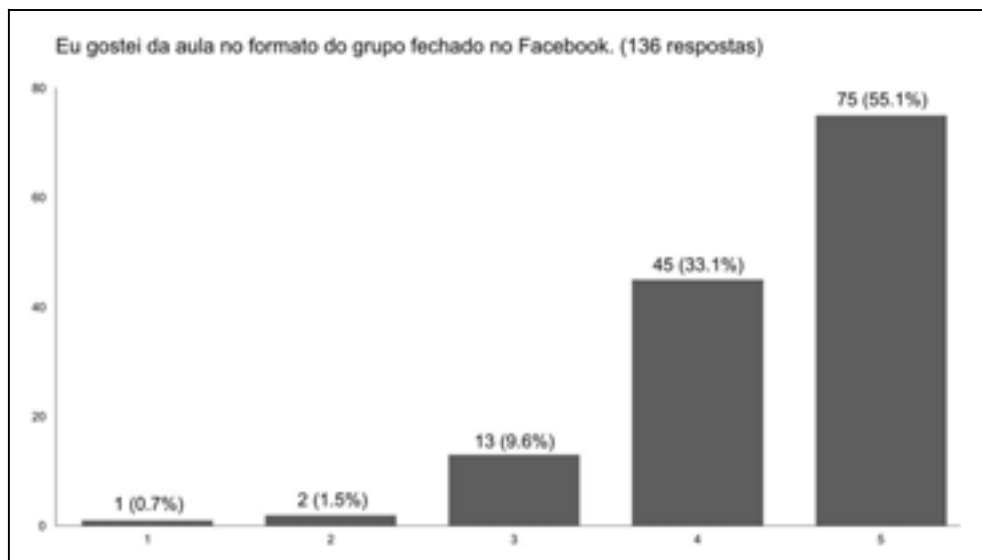
### 4.1 QUESTIONÁRIO QUANTITATIVO E QUALITATIVO ONLINE

Para investigar o sentimento em relação ao formato de aula proposto, uma das formas escolhidas como mensuração foi uma pesquisa realizada via formulário online com os próprios alunos. Estão em andamento outras formas de coleta de dados, mas este artigo foca a discussão a partir dos resultados dos formulários. Eles são compostos por cinco

perguntas em formato fechado, com respostas em múltipla escolha de concordância na escala Likert<sup>4</sup> (OLIVEIRA, 2001) e três perguntas em formato aberto discursivo. Foram coletadas 136 respostas de alunos que participaram da aula nos anos de 2018 e 2019.

A primeira pergunta buscava metrificar o gosto pelo formato híbrido, ubíquo e gamificado. Dado o baixo nível de interesse dos alunos pelos formatos tradicionais apontado por Oliveira (2017, p. 215) no início do artigo, entendemos ser importante diagnosticar esse sentimento. Embora gosto seja um termo subjetivo, ele pode ser uma peça chave para abordar a receptividade da aula. Conforme mostra o gráfico 1, 88,2% dos respondentes sinalizaram as notas 4 e 5 (55,1% indicou nota máxima e 33,1% apontou a nota 4) para o fator gosto. O formato, conclui-se, mostrou-se positivo na aceitação dos aprendizes.

Gráfico 1: Nível de concordância com a afirmação "Eu gostei da aula no formato do grupo fechado no Facebook"



Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

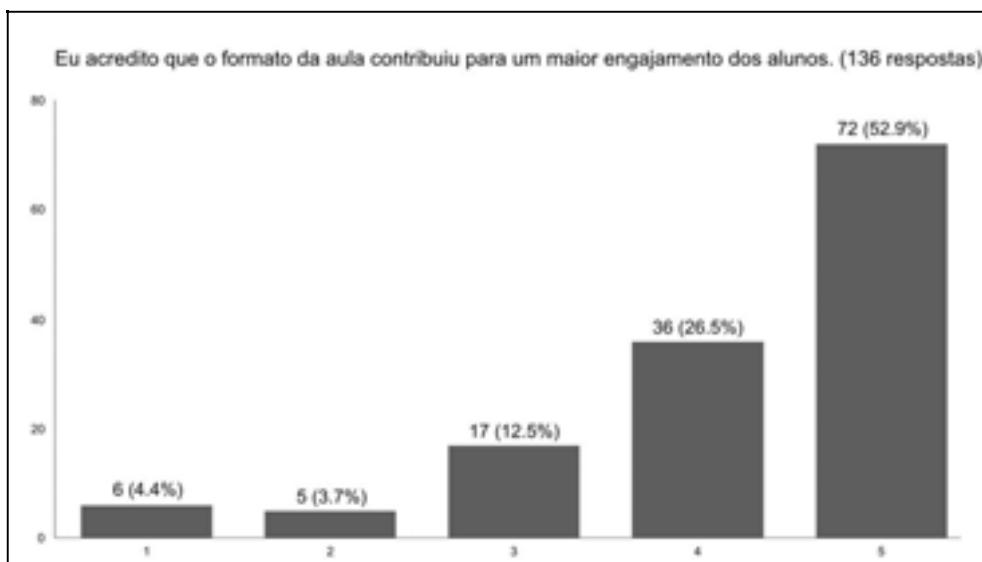
4 A escala de Likert se baseia na premissa de que a atitude geral se remete às crenças sobre o objeto da atitude, à força que mantém essas crenças e aos valores ligados ao objeto. Os respondentes informam qual seu grau de concordância ou discordância. É atribuído um número a cada resposta, que reflete a direção da atitude do respondente em relação a cada afirmação.



A segunda afirmação procura entender se há uma crença relacionada ao aumento de engajamento. O viés desta afirmação é relacionado a percepção que os alunos têm em relação ao conjunto de

pessoas envolvidas no grupo. É a visão individual sobre o todo. De acordo com o gráfico 2, 79,4% dos alunos sinalizaram que a aula contribuiu para um maior engajamento dos alunos.

Gráfico 2: Nível de concordância com a afirmação "Eu acredito que o formato da aula contribuiu para um maior engajamento dos alunos"

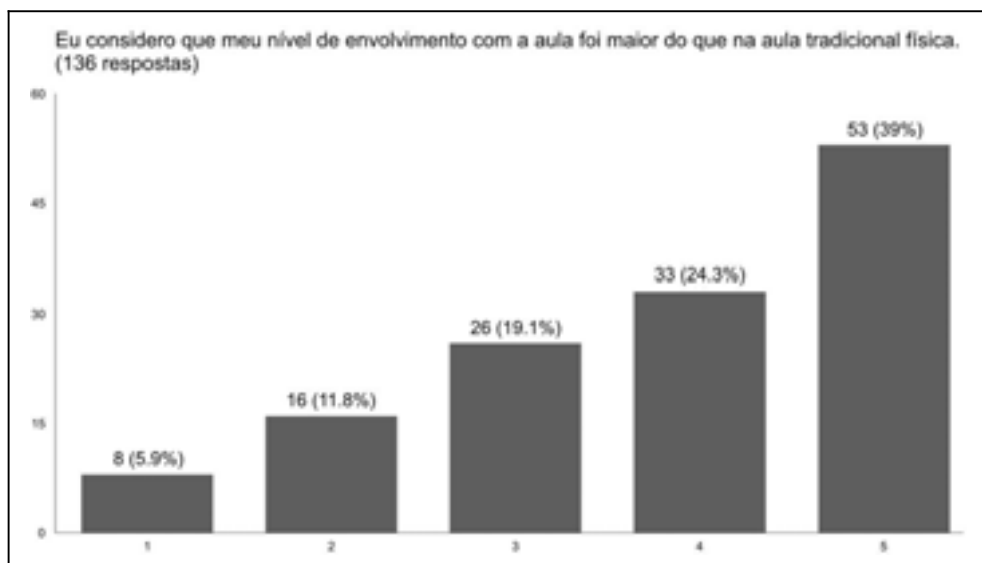


Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

A terceira afirmação tem como foco uma análise individual em relação ao nível de envolvimento com a aula. Embora a maioria dos alunos demonstre que houve um maior nível de envolvimento (63,3% atribuíram notas 4 e 5 para a afirmação), o gráfico 3 demonstra um maior número de

respostas, quando comparadas aos dois primeiros estímulos, das notas 1 e 2. Até então as respostas do questionário indicavam uma certa positividade em relação ao assunto que, agora, gera um questionamento: por que, individualmente, o aluno não considera que se envolveu mais com a aula?

Gráfico 3: Nível de concordância com a afirmação "Eu considero que meu nível de envolvimento com a aula foi maior do que na aula tradicional física"

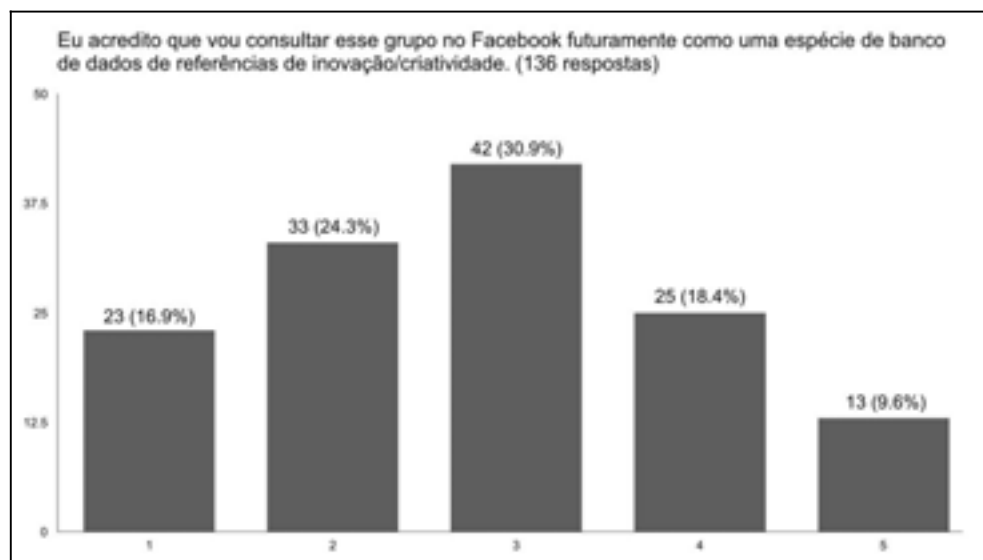


Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

Quando questionados sobre a ideia de utilizar o residual da aula como um banco de dados de referências, 41,2% assinalaram as notas 1 e 2 e 30,9% marcaram a nota 3 (ver gráfico 4). O formato da aula, entende-se, não é visto

como uma maneira efetiva de armazenar informação, mesmo utilizando uma ferramenta colaborativa e acessível a todos. Surge aqui mais um questionamento: é possível repensar a ferramenta para que esta sirva também a este propósito?

Gráfico 4: Nível de concordância com a afirmação "Eu acredito que vou consultar esse grupo no Facebook futuramente como uma espécie de banco de dados de referências de inovação/criatividade"

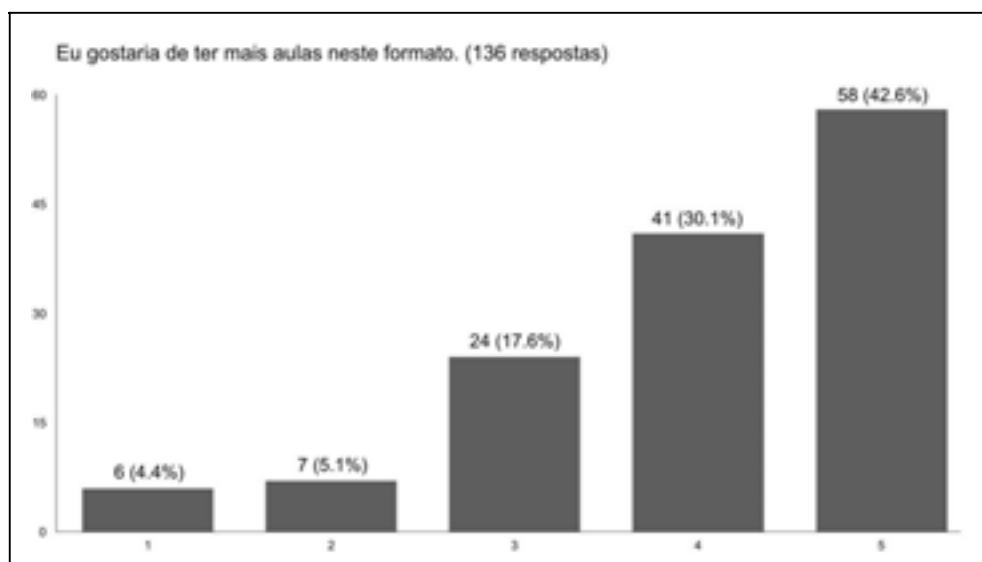


Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

A última pergunta fechada visava entender se há vontade de ter mais aulas neste formato conforme mostra o gráfico 5. 72% dos

respondentes atribuíram notas 3 e 4 e 17,6% assinalaram a nota 3. Pode-se concluir que há uma aceitação positiva e o anseio por aulas híbridas.

Gráfico 5: Nível de concordância com a afirmação "Eu gostaria de ter mais aulas neste formato"



Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

## 5 CONCLUSÃO

As respostas aos estímulos fechados do questionário se mostram, de forma geral, cativadas pelo formato proposto. Quando a métrica é relacionada ao gosto, à percepção e ao anseio por mais aulas que sigam esta estrutura, encontramos resultados positivos. O conceito de mesclar uma rede social em experiência privada e síncrona é recebido com aceitação.

Surtem, por outro lado, dois questionamentos importantes na leitura dos dados. O primeiro deles tem relação com a autoavaliação. Quando perguntados sobre o engajamento da sala, os respondentes indicam notas mais altas. Quando questionados sobre seu autoenvolvimento, a média das notas desce. Um caminho que pode ser discutido a partir deste ponto é quanto o aluno realmente consegue se autoimplicar em seu aprendizado. Como muitas das diretrizes

dos novos formatos de educação visam à autonomia do aprendiz, torna-se necessário um aprofundamento nesta questão.

O segundo ponto apontado nas respostas do questionário se relaciona com a ideia de banco de dados. Em sua maioria, os alunos não enxergam no grupo de Facebook utilizado na aula online uma forma de acúmulo de referências. Embora eles mesmos sejam os atores produtores do conteúdo, não há uma identificação de valor futuro naquele conjunto de informações. A aceitação do formato se deu muito mais em relação ao processo vivido do que à ideia de banco de dados. O conteúdo do grupo do Facebook não é percebido como uma ferramenta de pós aula, como seriam, por exemplo, anotações em cadernos ou fotografias deslides.

As perguntas abertas eram compostas por três estímulos. O primeiro deles visava respostas sobre o que mais havia chamado a atenção naquela aula. O segundo questionava como eles melhorariam a mecânica. O terceiro

dialogava com o conceito de metodologia ativa e perguntava se os alunos relacionavam aquela experiência ao conceito e os motivos para isso.

A partir destes três estímulos, foram selecionadas algumas respostas, localizadas nos quadros 2, 3 e 4, que trazem luz a proposições férteis ao território de educação.

Quadro 2 - Respostas selecionadas de "O que mais te chamou a atenção nessa aula?"

Questão: O que mais te chamou a atenção nessa aula?
Como é possível ter uma aula produtiva totalmente online, e como isso contribuiu para a concentração dos alunos.
<del>A interação de algumas pessoas que geralmente ficam quietas em sala e também pelo debate que surgiu acerca dos assuntos que foram comentados.</del>
Eu sou uma pessoa muito tímida, então não gosto de me pronunciarem aula. Mas, nessa aula online, senti maior liberdade para dar opiniões.
<del>A rapidez e o aumento da interação de todos os assuntos. Toda mundo interagiu bem e parece que, quando é na internet, as pessoas se sentem mais confortáveis em expor sua opinião, e isso fez com que a interação fosse bem maior do que na própria sala de aula!</del>
<del>descontrolada, com a possibilidade dos alunos poderem responder uns aos outros com gifs, por exemplo, mas sem deixar de prestar atenção a o conteúdo.</del>
Não está vamos todos juntos mas ainda assim todos nós estávamos conectados.
<del>nos post efetivamente ou dando likes e reagindo aos comentários. Diferente de uma aula no formato tradicional onde poucos falam e nunca temos a chance de saber se o outro concorda ou discorda, tornando um possível diálogo e interação mais difíceis. Claro que ocorrem debates em sala de aula, mas a plataforma online faz com que essa discussão seja mais ampla, possibilitando e encorajando alunos mais tímidos a postar e engajar.</del>

Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

Um dos pontos que chamam a atenção a partir das respostas coletadas da primeira pergunta é o quando os alunos relatam um certo conforto neste formato. Isso aparece tanto em depoimentos de liberdade de expressão ("confortáveis em expor sua opinião") quanto em relatos de timidez ("interação de pessoas que geralmente ficam quietas" e "sou uma pessoa muito tímida, então não gosto de me pronunciarem aula. Mas, nessa aula online, senti maior liberdade para dar opiniões"). A ideia de trocar mais entre os pares também ressalta um aspecto positivo da aula, no qual os alunos demonstram que a

troca entre eles é muito admirada ("Diferente de uma aula no formato tradicional onde poucos falam e nunca temos a chance de saber se o outro concorda ou discorda" e "a possibilidade dos alunos poderem responder uns aos outros com gifs, por exemplo, mas sem deixar de prestar atenção ao conteúdo"). Por fim, apontam o sentir-se junto e parte de um grupo que, naquele momento, estava fisicamente separado mas digitalmente conectado ("Não estávamos todos juntos mas ainda assim todos nós estávamos conectados"). Aparecem, aqui, três conceitos relevantes ao cenário de blended learning: liberdade, troca entre pares e pertencimento.

Quadro 3 - Respostas selecionadas de "O que você melhoraria na mecânica?"

Questão: O que você melhoraria na mecânica?
<b>Talvez dar mais poder de pautas para os alunos. Algo como pegar um comentário mais curtido e abrir um debate sobre. O grupo LDIV é uma boa referência disso.</b>
Acho que a dinâmica deveria acontecer em sequência, em mais de uma aula, como se fosse um projeto de três a quatro aulas do semestre, assim acho que a probabilidade do grupo ser utilizado futuramente como uma "base de dados" seria maior.
Talvez tentar envolver atividades mais interativas, como uma live por exemplo.

Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

Em relação à mecânica da aula, os alunos apontaram três iniciativas que podem ser colocadas em prática. A primeira delas é relacionada a um destaque maior para a liderança do conteúdo por parte deles ("Talvez dar mais poder de pautas para os alunos. Algo como pegar um comentário mais curtido e abrir um debate sobre"). O segundo indicativo se refere ao tempo da atividade. A resposta coloca uma possibilidade sobre uma experiência mais perene que, talvez, possa conferir o caráter de instauração de banco de dados ("como

se fosse um projeto de três a quatro aulas do semestre, assim acho que a probabilidade do grupo ser utilizado futuramente como uma "base de dados" seria maior"). O terceiro comentário selecionado amplia as possibilidades de formato, indicando que mais ferramentas nativas da rede social poderiam ser utilizadas para ampliar a experiência ("atividades mais interativas, como uma live, por exemplo"). Este bloco de respostas sugere as ideias de liderança, perenidade e a possibilidade de mais formatos da própria ferramenta.

Quadro 4 - Respostas selecionadas de "Você considera isso uma metodologia ativa? Por quê?"

Questão: Você considera isso uma metodologia ativa? Por quê?
<b>Sim, porque os alunos aprendem com os alunos, eles são os responsáveis por seu aprendizado durante esta aula.</b>
<b>Sim, pq é uma troca de info de todos os lados, de prof para aluno, aluno para prof, aluno para aluno (esse último achei o mais rico e não tem em quase nenhuma aula são só em trabalho).</b>
Sim, até onde sei o conceito de metodologia ativa se baseia no aluno como a gente ativo na aula, e o professor como mediador, que foi exatamente o que aconteceu no dia.
Sim, pois foi uma aula sobre inovação e criatividade que não envolveu ficar sentado de frente para uma lousa ou
Completamente! Porque apesar de ser online e fora de sala, todos estavam conectados ao mesmo tempo, cada um em um canto da faculdade!
Sim, pois com nossos comentários ensinamos uns aos outros.

Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

O último estímulo do questionário online tinha como objetivo verificar se os respondentes enxergam a correlação do termo metodologias ativas com a experiência pela qual passaram. Nas respostas selecionadas, foram encontrados conceitos como autonomia ("aluno como agente ativo na aula"), colaboração ("troca de infos de todos os lados, de prof para aluno, aluno para prof, aluno para aluno", "Fora a preocupação que estamos em avisar uns aos outros que tinha coisa pra postar" e "com nossos comentários ensinamos uns aos outros") e responsabilidade ("alunos aprendem com os alunos, eles são os responsáveis por seu aprendizado durante esta aula"). Os três conceitos corroboram para o estabelecimento de práticas frutíferas de aprendizagem.

A aula online do Facebook demonstra que a prática do ensino híbrido cada vez mais percorre diferentes caminhos. O experimento deixa claro que há potencial em metodologias ativas alinhadas à maneira como a sociedade se transforma cultural e socialmente. Ao favorecer o engajamento, a colaboração e a conexão com os produtos contemporâneos tecnológicos, esta prática demonstra ser um método bastante promissor na aquisição e disseminação de conhecimento. É a partir de iniciativas como esta que será possível alinhar o cenário de educação com o ritmo das mudanças vividas pela sociedade.

## REFERÊNCIAS

- BOGOST, Ian. **Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games**. Basic Books, New York, 2016.
- BOLL, Cíntia I., RAMOS, Wilsa M. e REAL, Luciane C. "Aprendizagem móvel". In: **Dnário Crítico de Educ aç ão e Tecnolocioogias e de EducaçãoADistância / Daniel Mill (Org.)**. Campinas, SP: Papyrus, 2018.
- CARMO, Hermano. "Sociedade da informação e do conhecimento". In: **Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância / Daniel Mill (Org.)**. Campinas, SP: Papyrus, 2018.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura volume I**. Tradução Roneide Venancio Majer; atualização para a 6ª edição. São Paulo, Paz e Terra, 2010.
- IBGE. **PNAD Contínua TIC 2017: Internet chega a três em cada quatro domicílios do país**. IBGE, 2017. Disponível em <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/23445-pnad-continua-tic-2017-internet-chega-a-tres-em-cada-quatro-domicilios-do-pais>. Acesso em 25 jul. 2019.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Atlas, 2017.
- MOREIRA, José A. e MONTEIRO, Angélica. "Blended Learning". In: **Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância / Daniel Mill (Org.)**. Campinas, SP: Papyrus, 2018.
- MORIN, E. **As grandes questões do nosso tempo**. Tradução Adelino dos Santos Rodrigues. Lisboa: Notícias, 1981.
- OLIVEIRA, Êmila. Motivação no ensino superior: estratégias e desafios. **Revista Contexto e Educação**, 32(101), 212-232, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.21527/2179-1309.2017.-101.212-232>. Acesso em 25 jul. 2019.
- OLIVEIRA, Tânia M. V. de. Escalas de Mensuração de Atitudes: Thurstone, Osgood, Stapel, Likert, Guttman, Alpert. **Revista Administração Online**. Volume 2, Número 2, 2001. Disponível em: <https://pesquisa-eaesp.fgv.br/sites/gvpesquisa.fgv.br/files/arq>

uivos/veludo\_-\_escalas\_de\_mensuracao\_de\_atitudes\_thurstone\_osgood\_stapel\_likert\_guttman\_alpert.pdf. Acesso em: 03 ago. 2019.

PALLOF, Rena M.; PRATT, Keith. **O Aluno Virtual: Um Guia para Trabalhar com Estudantes On-line**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

RECUERO, Raquel. **A conversaçãoem rede: comunicaçãomediadapelocomputador e redes sociaisna Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SANTAELLA, Lucia. "Aprendizagem ubíqua". In: **Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância / Daniel Mill (Org.)**. Campinas, SP: Papyrus, 2018.

\_\_\_\_\_. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **RevistaFamecos**, n.22 dez., Porto Alegre. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3229/2493>. Acesso em: 28 jul. 2019.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Tradução Jorge Bastos. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

UNESCO. **O Futuro da aprendizagem móvel: implicações para planejadores e gestores de políticas**. Brasília: Unesco, 2014. Disponível em <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000228074>. Acesso em: 28 jul.2019.

Recebido em 04 de setembro de 2019

Aceito em 29 de janeiro de 2020