

A EVOLUÇÃO DA EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA BRASILEIRA: ANÁLISES DA
INTERAÇÃO NOS JOGOS E NA REDE SOCIAL A PARTIR DO ESTUDO DE CASO
DA UNIVERSIDADE POSITIVO

Machado, Dinamara P. UP– PUC/SP¹

Reis, Paula Cristina. UP UFPR/PR²

Bentes, Roberto de Fino. UP. UFPR/PR³

(...) *Que seria do adeus*
Sem o retorno
Que seria do nu
Sem o adorno
Que seria do sim
Sem o talvez e o não
Que seria de mim
Sem a compreensão (...)

Diversidade - Lenini⁴

RESUMO:

O presente relato de experiência mostra a partir da perspectiva do grupo de gestores o desenvolvimento de uma metodologia de ensino para educação à distância amparada na concepção do método do *action learning*. Os sujeitos envolvidos deste relato são profissionais da educação à distância, que estão alocados numa instituição de educação superior particular de Curitiba. O estudo em questão apresenta revisão da evolução da educação à distância, a fim de lembrar o tema que faz parte do labor diário dos profissionais da educação. O relato de experiência foi construído em quatro etapas, sendo elas: primeira na qual pretende-se demonstrar sistematização da educação à distância no Brasil; na segunda, apresenta-se a metodologia do *Action Learning* da universidade pesquisada e as ações desenvolvidas com acadêmicos no

¹ Machado, Dinamara P., é doutoranda em Currículo na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Pesquisadora em Educação com foco em EAD com algumas publicações na área. Gerente de Metodologia na Universidade Positivo.

² Reis, Paula Cristina., é doutoranda em Linguística na Universidade Federal do Paraná. Pesquisadora em Linguística e Interação em Novos ambientes Educacionais. Coordenadora de Metodologia na Universidade Positivo

³ Bentes. Roberto de Fino., é mestre em Engenharia da Produção. Membro da ABED. Professor na Universidade Federal do Paraná. Diretor de EAD da Universidade Positivo.

3. Lenine é um cantor brasileiro com renome internacional. O fragmento foi extraído da música Diversidade.

curso EAD; na terceira etapa apontamos os dados coletados do processo de interação na rede social e jogos, e por último colocam-se as considerações finais. O cenário e o tempo de trabalho proporcionaram para equipe gestora perceber que para desenvolver atividades numa perspectiva prática de ensino e aprendizagem requer o envolvimento direto de profissionais que almejam ultrapassar as barreiras do casual, que existe uma escala de desenvolvimento e fortalecimento de atividades, que as práticas de aulas expositivas apesar de amplamente criticadas representam segurança para os profissionais da educação, mas que com tempo e uma equipe amplamente envolvida é possível apresentar novas perspectivas de fazer educação à distância, além de garantir ao adulto aprendiz conceitos teóricos e sua aplicação prática, quebrando as barreiras da dissociação de teoria e prática a partir de novas formas de interação com jogos e envolvimento na comunidade de práticas – redes sociais.

Palavras-chave: educação à distância, metodologia, jogos, redes sociais, evolução

1. APRESENTAÇÃO

A presente análise de experiência é resultado de pesquisa qualitativa e tem por objetivo apresentar uma percepção entre as metodologias adotadas por outras instituições e a metodologia EAD da Universidade Positivo (UP), além de mostrar a interação provocada na aplicação de jogos e redes sociais entre os meses de setembro de 2013 até abril de 2014. Esta pesquisa foi desenvolvida com disciplinas de cursos na modalidade de educação à distância e com aproximadamente 300 alunos. Evidencia-se que os alunos são adultos entre 27 e 45 anos, que estão realizando primeira graduação e que a metodologia de ensino adotada pela Universidade Positivo é centrada no uso da internet como meio principal de canal de comunicação.

Esta análise de experiência está estruturada em quatro etapas distintas que se completa de forma sistêmica, sendo elas: referencial teórico, no qual pretende-se demonstrar sistematização da educação à distância no Brasil e o fortalecimento da metodologia centrada na transmissão via satélite; num segundo momento apresenta-se a metodologia do Action Learning da universidade pesquisada e as ações desenvolvidas com acadêmicos no curso EAD; no terceiro instante apontamos os dados coletados do processo de interação nos jogos e na rede social e por último colocam-se as considerações finais. Como trata-se de uma análise de experiência os pesquisadores estão diretamente envolvidos nos processos de construção da metodologia adotada na Universidade Positivo.

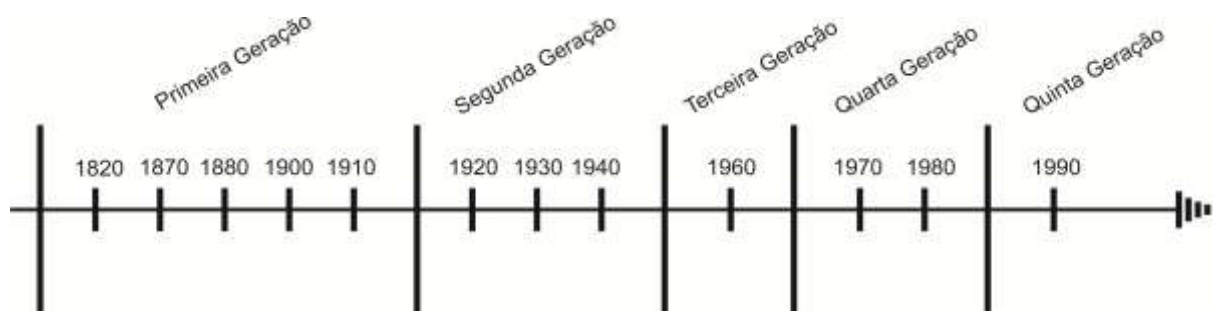
2. EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA NO BRASIL E FORTALECIMENTO DA METODOLOGIA DA TRANSMISSÃO VIA SATÉLITE

A educação brasileira abriga nas últimas duas décadas experiências diversificadas de educação à distância, o que exigiu a sua regulamentação como modalidade de ensino na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), em 1996. No Brasil a educação à distância (EAD) foi normatizada, entre outros motivos, com o intuito de se levar educação superior nas localidades distantes, a inexistência de instituições públicas e privadas para educação superior significava a exclusão de grandes contingentes populacionais ao acesso e a permanência no Ensino Superior.

Para alguns estudiosos a educação à distância sofreu alterações a partir do avanço das tecnologias, ou seja, com criação de novas ferramentas e que pesquisadores e educadores adaptavam modelos pedagógicos em prol de possibilitar maior democratização de acesso do conhecimento e principalmente da formação de profissionais para o mercado de trabalho. De maneira geral a educação à distância caracteriza-se por cinco gerações, sendo elas:

- Primeira Geração: constituída por cursos de formação operacional para responder alguns questionamentos de mão-de-obra elementar. Tais cursos contavam com material impresso e entregue aos alunos pelo correio.
- Segunda Geração: constituída por cursos de formação na educação básica e contava com apoio do rádio e televisão.
- Terceira Geração: discussão para construção das bases teóricas epistemológicas para desenvolvimento de cursos com apoio de tecnologias.
- Quarta Geração: oferecimento de cursos de formação superior, com apoio de transmissão via satélite e neste momento aparece preocupação em agrupar pessoas para pertencer ao determinado grupo que realizam atividades juntas.
- Quinta Geração: marcada pelo avanço da internet, dos ambientes virtuais, da democratização de acesso e que aparecem os primeiros da legalização da educação à distância no Brasil.

Abaixo demonstramos de forma ilustrativa figura do avanço das gerações:



FONTE: Elaborada com base no texto de Moore e Kearsley. Extraído da dissertação de MACHADO (2009)

No Brasil desde sua regulamentação, que coaduna justamente com a quinta geração de educação à distância, temos vivenciados a implantação de metodologias focadas em videoaulas com transmissão por satélite, entrega de material impresso, que também já faz parte da bibliografia básica de cada cursos, de tutoria presencial com foco motivacional de atendimento e encontros presenciais no polo de apoio presencial, além da realização das atividades avaliativas obrigatórias em dia e horário estabelecido, conforme previsto na legislação. E para sanar as distâncias geográficas as instituições brasileiras criaram ou passaram a trabalhar com ambientes virtuais de aprendizagens a fim de garantir interação entre os atores educacionais.

Abaixo apontamos as instituições brasileiras reconhecidas culturalmente por adotar o modelo acima mencionado, e também apresentamos sua dimensão dentro do cenário nacional de EAD, a fim de evidenciar como o modelo metodológico esta arraigado para o público que busca pela educação à distância. No ano de 2011, constavam matriculados em EAD no Brasil 1075 mil alunos, assim tais modelos

metodológicos detinham mais de 70% do mercado de EAD

	IES	Matriculados
1º	UNOPAR (KROTON)	320.000
2º	UNINTER	125.000
3º	UNIP	100.000
4º	UNICESUMAR	40.000
5º	CEDERJ	36.000
6º	UNIDERP	30.000
7º	COC	22.000
8º	ESTÁCIO	20.000

9º	FAEL	15.000
10º	CLARETIANO	15.000

Fonte: Censo 2011

Acreditamos que a EAD tem uma maneira particular de ser trabalhada quanto aos aspectos metodológicos. Não consiste apenas em copiar práticas educativas do presencial para os cursos a distância. Concordamos com Moore e Kearsley (2007) que acentuam a necessidade de metodologias específicas para os que atuam em educação a distância, pois precisamos analisar as características de aprendizagem do público adulto. Assim, evidenciamos, aqui, duas características da educação a distância. A primeira é que o aprendizado acontece em qualquer lugar e tempo de forma sistematizada, devido aos recursos tecnológicos, tais como material escrito distribuído pelo correio, rádio, internet ou ambientes virtuais de aprendizagem. Isso tem implicação para a natureza e possibilidades de interação entre os sujeitos. Depois, enfatiza-se a necessidade de conhecimento pedagógico e técnico para desenvolver atividades em educação a distância, que são diferentes dos momentos presenciais e exigem outras posturas docentes e da instituição de ensino superior.

3. ACTION LEARNING: METODOLOGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA UNIVERSIDADE POSITIVO

A Universidade Positivo (UP) é uma instituição de Educação Superior fruto da experiência de mais de quatro décadas do Grupo Positivo. Foi credenciada para atuar em Educação à Distância pela Portaria nº 1071, de 1º de novembro de 2013. A alternativa de adentrar no mercado de educação à distância após quase 20 anos da regulamentação foi devido uma estratégia dos mantenedores em esperar o mercado

consolidar-se na instalação de infraestrutura tecnológica e também no fortalecimento da legislação.

Na Universidade Positivo a comunidade em formação na modalidade à distância convive com práticas socializadoras em prol da ambiência, do desenvolvimento do sentimento de pertencimento a uma grupo que está em processo de formação.

A metodologia Action Learning⁵ tem por objetivo a aprendizagem do aluno adulto, focando no mercado de trabalho. Dessa forma, três princípios são elementares: a acessibilidade, a singularidade e a autonomia.

- A acessibilidade diz respeito à inserção de todos os atores educacionais, à agilidade nos processos tecnológicos e à naturalização do uso de ferramentas.
- A singularidade se deve ao respeito ao aluno, ao reconhecimento dos estudos e pesquisas que resultaram da corrente epistemológica da andragogia e à possibilidade de se propiciar uma multiplicidade de práticas pedagógicas com as quais cada indivíduo possa pertencer a uma comunidade de prática nas redes sociais, e uma experiência social de aprendizagem no encontro presencial.
- A autonomia é o que queremos propiciar ao aluno, compreendendo-o como um indivíduo que realiza novas ações a partir de teorias, que investiga novas formas, que descobre a formação continuada, que aprende por si mesmo e ajuda na transformação da realidade social.

Para atender aos princípios acima, a atividade do professor-tutor (presencial e *on-line*), as atividades lúdicas são mecanismos que ajudam na construção do processo de aprendizagem do aluno adulto. A interação com professores e professores-tutores no ambiente virtual de aprendizagem ocorre por meio das ferramentas disponíveis no Ambiente Virtual de forma assíncrona.

No início do curso, o aluno recebe seu percurso de aprendizagem, reconhecendo quais atividades deve desenvolver ao longo de cada semana, qual é o peso de cada uma delas no sistema de avaliação, bem como o tempo necessário para realizá-las. Isso tudo é feito para que seu processo de aprendizagem aconteça de forma cumulativa e formativa a partir de questionamentos e problematizações.

⁵ Action Learning é uma metodologia criada por Reg Revans, amplamente utilizada no ambiente empresarial, pois caracteriza-se pela utilização de jogos e atividades práticas com simulação.

A organização detalhada da disciplina é apresentada no Percurso de Aprendizagem. Em cada disciplina o aluno conta com materiais didáticos específicos, em diversas mídias, possibilitando a realização das atividades propostas semanalmente no Ambiente Virtual de Aprendizagem

O princípio do Action Learning perpassa, portanto, toda a programática delineada para cada disciplina, que é dividida em capítulos de estudos, de acordo com sua carga horária e dentro da execução de 1 mês de realização, conforme exposto abaixo:

Leitura (livro-texto em formato digital (*e-book*) e para impressão): atividade proposta a partir do texto base da disciplina. Dividido em capítulos que possui o número de acordo com carga-horária da disciplina para leitura semanal, e um mapa conceitual apresenta de forma visual e resumida o conteúdo para o aluno. A leitura dos textos dos capítulos é indicada gradativamente ao longo de cada semana. A partir dos conteúdos estudados, os alunos são incentivados a participar de debates (fóruns) no Ambiente Virtual de Aprendizagem do Portal Universitário e realizar as atividades na parada para prática.

- Parada para prática: atividades elaboradas para que o aluno possa verificar seu nível de aprendizagem. A realização de atividades no AVA concretiza-se a partir de exercícios em diversos formatos: questionários, quizzes e grupos de discussão nas redes sociais.
- Redes Sociais: consiste na participação em uma rede social composta por grupos de discussão temáticos e específicos – ou por grupos de alunos que de forma espontânea podem discutir assuntos diversos –, mediados pelo professor-tutor *on-line*.
- Fórum de debates: o fórum estruturado consiste na intervenção provocativa do professor-tutor *on-line* acerca do conceito e/ou assunto que apresente maior complexidade de entendimento. Videoaula: aula produzida em vídeo, com ênfase na prática, a fim de possibilitar que o aluno possa conciliar conhecimento teórico – construído a partir da leitura –, com a contextualização prática e o aprofundamento proposto na videoaula. A videoaula aborda o conteúdo central da leitura semanal de forma prática.
- Jogos (quiz): atividades lúdicas digitais voltadas para a prática, por meio das quais os alunos estabelecem conexões entre os conhecimentos práticos e teóricos. A utilização de *quizzes* proporcionam uma resposta imediata quando se trata de testar o conhecimento apreendido.

- Encontro presencial: é uma experiência social de aprendizagem e caracteriza-se pelo deslocamento e a presença do aluno quinzenalmente no Polo de Apoio Presencial. Os encontros são realizados sempre na segunda e na quarta semanas de cada disciplina. As atividades do encontro presencial são direcionadas a partir do Percurso de Tutoria e ajudam na construção do conhecimento da temática da disciplina. O encontro presencial é conduzido pelo professor-tutor presencial.

Abaixo podemos verificar representação gráfica da metodologia semanal de estudo:



Fonte: Manual do Aluno EAD da Universidade Positivo

Entendemos que aprender e ensinar a distância implica encadear ações metodológicas relativas à EAD e ao público adulto, sendo inevitável uma reformulação didática que possa atender à forma comunicacional e interativa promovida. A comunicação entre os envolvidos, por exemplo, acontece no fórum, nas redes sociais ,

e atende as características próprias da EAD. Portanto, o desenvolvimento de cursos na educação à distância no cenário contemporâneo devem ser previstas atividades metodológicas em que as tecnologias digitais atuem à favor da construção coletiva do conhecimento.

4. DADOS DE INTERAÇÃO A PARTIR DA REDE SOCIAL FREE E DE JOGOS INTERNOS

Rede Social – Facebook

Dentro da metodologia pesquisada e experienciada, o trabalho com redes sociais se baseia no conceito de comunidade de práticas, isto é, em um processo educativo de construção colaborativa do conhecimento em que os indivíduos são, de fato, seres humanos sociais em um mundo social, organizando de forma dinâmica uma espécie de sistema de aprendizagem social e participativo.

Apesar da gama de ofertas de redes sociais disponíveis e da possibilidade de criação de rede social própria, optou-se em realizar um trabalho pontual com o Facebook e dentro dele, estruturou-se duas grandes linhas e frentes de trabalho: a utilização de páginas, voltadas ao trabalho com temas de ordem global e genérica e a utilização de grupos, voltado ao trabalho específico das disciplinas dos cursos.

O trabalho com as páginas

Até o presente momento, além da página institucional da Universidade, contamos com três páginas: uma voltada ao público da área de educação, uma voltada aos cursos da área de gestão e uma terceira que trata de discussões amplas ligadas ao universo da educação à distância.

O trabalho com a página da área começa com a seleção de uma temática a ser desenvolvida durante um mês. É essa temática que dará norte e nomeará a série de postagens que acontece de forma sistemática todas as segundas-feiras.

Após a realização da seleção e de uma pesquisa criteriosa em fontes confiáveis a respeito do tema eleito, há uma separação de conceitos essenciais a serem trabalhados de forma a gerar um processo de continuidade nos posts daquela série.

Na montagem dos posts há um cuidado especial para que nele esteja presente um elemento que permita o posicionamento crítico dos seguidores da página: esse elemento pode ou não vir em forma de pergunta.

Após o esboço de todos os posts da série estar prontos, passa-se por um processo de produção: nele busca-se deixar a postagem atrativa, inserindo elementos gráficos e evitando textos grandes demais, uma vez que o veículo “rede social” sugere informações curtas e de rápida assimilação.

O exemplo da série que segue, intitulada “ Imagem Empresarial” está vinculada à página de Gestão.

A primeira postagem retratou a ligação entre redes sociais e os tipos de imagem empresarial :



Fonte: <https://pt-br.facebook.com/universidadepositivo>

O post ficou na rede social Facebook da instituição pesquisada por uma semana e gerou:

Curtir	Comentário	Compartilhamento direto
68	50	12

A segunda postagem da série pediu que os seguidores se posicionasse a respeito do mau uso das redes sociais particulares dos servidores e da maneira como isto poderia ou não influenciar na imagem da empresa.



Fonte: <https://pt-br.facebook.com/universidadepositivo>

O post ficou na rede social Facebook da UP por uma semana e gerou:

Curtir	Comentário	Compartilhamento direto
95	58	15

O terceiro post da série levou a uma reflexão sobre o processo de comunicação empresarial mais eficaz para que todos os setores estejam integrados:

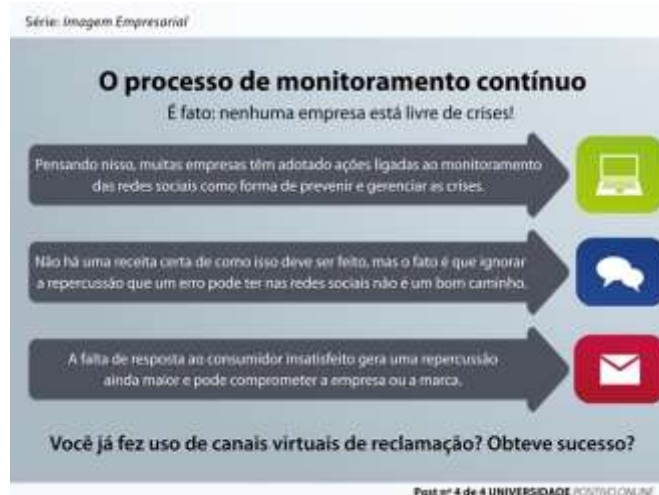


Fonte: <https://pt-br.facebook.com/universidadepositivo>

O post ficou na rede social por uma semana e gerou:

Curtir	Comentário	Compartilhamento direto
84	62	3

O último post da série “Imagem empresarial” levou os seguidores da página a exporem casos de sucesso ao utilizarem canais virtuais de reclamação:



Fonte: <https://pt-br.facebook.com/universidadepositivo>

O post ficou na rede social por uma semana e gerou:

Curtir	Comentário	Compartilhamento direto
73	53	11

E estatística de acessos, compartilhamentos e comentários é bastante significativa:

Total mensal – curtir	Total mensal – comentário	Total mensal - Compartilhamento direto
317	223	41

A página conta com a participação e acompanhamento ativo da equipe de metodologia da Universidade Positivo Online, que faz o respaldo teórico e metodológico necessário para que o processo educativo seja eficaz. A presença de um professor-tutor online garante a agilidade de respostas e o processo de interatividade e construção coletiva do conhecimento.

4.1.2 O trabalho com grupos

Em paralelo com as postagens de temática ampla que acontece dentro das páginas, os grupos possuem postagens próprias e focadas por disciplina. Para que isto seja possível, a cada oferta de disciplina, tanto nos cursos de graduação, são abertas novas salas cujo título leva o nome da disciplina e a data de início desta, em que os alunos são inseridos para um processo de discussão, posicionamento crítico e incentivo à pesquisa e ao debate acadêmico.

As postagens são propostas pelo professor-tutor da disciplina, previamente monitoradas e aprovadas pela equipe de metodologia da Universidade. As postagens podem acontecer na forma de enquete ou de pergunta e têm o intuito de levar os alunos a um posicionamento participativo.

Além das postagens-padrão, os alunos que sentirem o desejo de propor temáticas têm a liberdade de criar enquetes dentro dos grupos.

Todo o processo é continuamente monitorado por uma equipe atenta da Universidade, o que evita a distorção dos objetivos inicialmente propostos.

A comunidade de práticas (grupo) fica aberta ao processo de interação durante o período de duração da disciplina. Ao ser encerrada, os alunos são encaminhados para uma nova comunidade, que recebe o nome da disciplina que iniciarão na sequência.

A exemplo desta interação observamos uma enquete proposta no grupo da disciplina de liderança:

Para você, quais virtudes enumeradas por Arruda são mais importantes para qualquer decisão ética. Você pode usar o espaço do comentário para justificar a sua escolha.

- Ser honesto em qualquer situação;
- Ter coragem para assumir decisões;
- Ser flexível e tolerante
- Ser íntegro;
- Ser humilde;

➤ Adicionar uma resposta...

Fonte: <https://pt-br.facebook.com/universidadepositivo>

A enquete rendeu a participação de 97% dos alunos da disciplina no processo de votação. Desses, mais de 67% além de votar fizeram algum tipo de comentário.

A presença constante do professor-tutor da disciplina no processo de interação dentro do grupo, garante rigor acadêmicos às discussões científicas ali iniciadas.

Jogos

Os jogos sempre fizeram parte do processo de aprendizagem do ser humano, dos mais simples até jogos de batalhas entre gladiadores e seus senhores. Nos dias atuais, os videogames começam invadir o espaço escolar nos diversos níveis, saindo da posição de vilão entre os docentes e estabelecendo uma nova forma de ensinar. Da mesma forma, tem-se falado e pesquisado muito sobre os impactos das tecnologias no ambiente educacional, apesar de que sempre convivemos com as possibilidades das tecnologias analógicas, o que difere no momento atual são as tecnologias digitais. O que também distingue este momento dos anteriores é que as tecnologias e os jogos eram utilizadas como suporte, enquanto na sociedade moderna são utilizadas como base para todas as atividades humanas. E que em breve espaço de tempo avançamos da Web 1.0 para os processos de interação proporcionados pela Web 3.0, assim quase maioria da população já experienciou o impacto dos jogos e das tecnologias em sua vida. A aprendizagem mediada por jogos digitais tem sido objeto de estudo de diversas linhas de pesquisa ligadas à educação e à inovação tecnológica. Segundo PRENSKY (2012 p.43) “ com o surgimento dos computadores, a aprendizagem baseada em jogos, cujas raízes não tecnológicas estão fincadas bem

no passado, tornou-se a onda de aprendizagem do futuro. Em breve ele chegará a toda população de berço ao túbulo”.

O trabalho com o lúdico há tempos permeia o ensino. Então, o que, de fato é novidade em trazer o jogo para o cenário da aprendizagem do adulto mediada pelas Tecnologias Digitais? Segundo FISHER (1999 apud PRENSKY 2012 p. 44) o novo está no fato de os jogos de computador poderem ser usados na aprendizagem principal de matérias realmente difíceis como gestão de pessoas, softwares de difícil compreensão e produtos financeiros complexos

Nesse sentido, na metodologia da universidade pesquisada trabalhar com jogos e *quizzes* significa:

- a) Romper barreiras no processo de ensino;
- b) Usar tecnologias digitais para possibilitar vivência e praticidade na aprendizagem;
- c) Mesclar experiências analógicas com digitais;
- d) Promover interação significativa entre participantes;
- e) Integrar aprendizagem e diversão;
- f) Promover pensamento sistêmico no adulto aprendiz.

Trabalhar metodologicamente com jogos e *quizzes* é criar situações virtuais, lúdicas e imaginárias a partir do contexto da realidade, em prol de desenvolver o pensamento abstrato e a capacidade de solucionar questões problematizadoras, visto que jogos e *quizzes* com seus cenários e temáticas provocam reflexões, análise, comparação e criação de situações reais a partir das vivências proporcionadas pelos jogos.

Dentro da metodologia da universidade , trabalha-se com duas frentes de jogos: Os jogos com e sem quizzes, usados nas paradas para prática semanal tanto dos cursos de graduação como dos de pós-graduação, e os Jogos de Negócios, jogos de conteúdo e *engine* mais complexos e com duração de 12 meses. Por questões didáticas, apresentaremos, por hora, apenas os jogos das paradas para prática.

Em nossa metodologia, cada disciplina tem a duração de 1 mês. Dentro de nossa previsão metodológica, a cada semana o aluno é direcionado a diversos tipos de estímulos para que sua aprendizagem seja global. As chamadas paradas para prática são formadas por diversos tipos de atividades, das quais o jogo é uma delas. Com função ora de fixação de estudo, ora de avaliação, a prática com jogos digitais é apresentada ao aluno três vezes por disciplina.

Os jogos sem quiz

Os jogos sem quiz são mecanismos de interação que exigem do jogador a aplicação de conceitos multidisciplinares e transversais, que se apresentam de forma implícita durante todo o jogo.

De maneira geral, é um jogo em que o aluno deve gerenciar os recursos disponíveis no ambiente que é convidado a interagir e gerenciar. A depender das decisões que toma, sua pontuação aumenta ou diminui. Seu avanço no jogo é determinado pela assertividade das decisões diante dos eventos do jogo.

Hoje, a universidade trabalha com três cenários diferentes para os jogos sem quiz:

A fábrica de Cupcakes



Fonte: imagem extraída do jogo

A fábrica de Brinquedos



Fonte: imagem extraída do jogo

A Fábrica de Eletrônicos



Fonte: imagem extraída do jogo

Os jogos com Quiz

Na realização dos jogos com quiz, o aluno responde perguntas a partir do banco de questões de atividades da disciplina, que foi desenvolvido especialmente

para esta finalidade. As questões são apresentadas de forma randômica e cada alternativa incorreta possui uma justificativa, que leva o aluno a refletir sobre seu processo de aprendizagem. Para finalização com êxito do jogo, o aluno deve responder assertivamente todas as 10 perguntas e chegar a tempo a seu destino: o Parceiro da Universidade Positivo Online (PUP).

Hoje, a metodologia da Universidade Positivo conta com 6 cenários diferentes para esse tipo de jogo:

Em cima da hora - cidade



Fonte: imagem extraída do jogo

Em cima da hora – praia



Fonte: imagem extraída do jogo

Em cima da hora – Futuro



Fonte: imagem extraída do jogo

E agora? Abduziram minha prova



Fonte: imagem extraída do jogo

E agora? Afundaram a minha prova!



Fonte: imagem extraída do jogo

E agora? Levaram minha prova!



Fonte: imagem extraída do jogo

Para o processo de melhoria contínua é preciso mensurar a qualidade dos jogos utilizados no processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, há de se considerar não apenas aspectos de qualidade do software, mas questões técnicas como funcionalidade, usabilidade, confiabilidade, eficiência, manutenibilidade e questões pedagógicas como qualidade do conteúdo, contextualização das questões, nível de aprendizagem do aluno e processo de interação e intervenção do professor-tutor.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A perspectiva de desenvolver metodologia que abarca todas as gerações da educação à distância e principalmente caracterizar-se por atividades práticas constitui-se para o grupo de gestão da Universidade Positivo uma tarefa dinâmica, estimuladora, criadora e mediadora. Fora preciso estabelecer novos paradigmas para com todos os profissionais envolvidos a fim de compreender que o ato de ensinar não é um ato isolado, mas compreende os diversos sujeitos, objetos/tecnologias e suas formas de desenvolver a aprendizagem.

Assim, por meio de trocas de saberes entre os pares, nos diversos ambientes de aprendizagem, sejam eles presenciais ou virtuais, nas conversas informais, nos grupos de discussão, nos fóruns de debates, nas trocas de *e-mails*, os alunos dão prosseguimento ao seu papel de aprendizes ativos e criativamente produzem novos conhecimentos, com o auxílio de recursos tecnológicos e apoiados em sua interação com o mundo.

O desenvolvimento de cursos mediados por internet, por jogos e rede social pressupõe a coragem de aceitar que todo planejamento e ação educativa não mais se

encerra em um plano de ensino apropriado para um aluno receptivo e passivo, para uma metodologia de educação à distância reprodutora do modelo presencial, uma vez que o ambiente universitário da atualidade precisa contribuir para uma vida intelectual dos alunos, alicerçada em valores e práticas que gerem autonomia, capacidade de pensar por si mesmo, de usar a criatividade e a abstração nas diversas situações e necessidades do mundo real.

Os dados avaliativos apresentados nesta pesquisa indicam de forma bastante objetiva a grande aceitação da utilização de jogos e da rede social, em conjunto com os demais elementos da metodologia da Universidade Positivo, como facilitadores do processo de aprendizagem do aluno adulto.

Ratificamos que a vida e a pesquisa mesmo como relato de experiência têm por finalidade expressar e não impressionar, assim nosso artigo apresenta-se como cortesia e humildade acadêmica apenas uma percepção da realidade da evolução da educação à distância.

REFERENCIAL

BELLONI, Maria Luiza. Educação a distância. Campinas: Autores Associados, 1989.

CENSO 2011, Censo 2011. Disponível em <portal.inep.gov.br/basica-censo> . Acesso em 20 de março de 2014:

MOORE, M.; KEARSLEY, G. *Educação a distância: uma visão integrada*. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

MACHADO, Dinamara P. *Perspectivas de docência e interação na educação superior: ambiente virtual teleduc*. Universidade Tuiuti do Paraná, 2009.

MANUAL, do Aluno. Manual do Aluno. Universidade Positivo. Publicação interna. 2013.

PRENSKY, Marc. *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. 1ª ed. São Paulo. Senac.2012

SILVA, Marco . *Sala de aula interativa*. 4. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2006.