

DESAFIOS DOS DOCENTES PARA MOTIVAÇÃO DOS ALUNOS DURANTE AS AULAS REMOTAS NA PANDEMIA DA COVID-19

Florisvaldo Cunha Cavalcante Júnior¹
Herrisson Queiroz Neto²
Josaias Santana dos Santos³

RESUMO: Diante da problemática da intempestiva pandemia da Covid-19, os docentes se depararam com uma realidade desafiadora, a missão de transmitir e fixar o conhecimento de forma eficiente, eficaz e com efetividade. Essa mudança requer do professor uma adaptação do seu cotidiano doméstico à nova maneira de trabalho, o que nem sempre é tão simples assim. Ante o exposto, o objetivo geral deste estudo é apresentar estratégias pedagógicas para motivar os discentes nas aulas remotas durante a pandemia da Covid-19. Para isso, foi realizado um estudo qualitativo, com o método observação, em duas instituições educacionais, no período de fevereiro a junho de 2021. Percebeu-se o quanto a tecnologia é rica de ferramentas que podem ser grandes aliadas no processo de ensino e aprendizagem, proporcionando aulas mais dinâmicas e interativas, contribuindo para a motivação dos alunos. Contudo, diante da tempestividade da Covid 19, a utilização dessas ferramentas torna-se um desafio para os docentes que não estavam habituados a elas. Conclui-se que motivar os alunos no contexto de aulas remotas não é tarefa fácil, é um desafio para o professor. Entretanto é necessário um aperfeiçoamento contínuo, no tocante à exploração ao máximo das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) disponíveis, pois elas são grandes aliadas no processo de produção de aulas mais dinâmicas e interativas.

PALAVRAS-CHAVE: Docentes. EaD. Ensino.

CHALLENGES FOR TEACHERS TO MOTIVATE STUDENTS DURING REMOTE CLASSES IN THE COVID 19 PANDEMIC

ABSTRACT: Faced with the problem of the untimely Covid-19 pandemic, teachers were faced with a challenging reality, the mission of transmitting and fixing knowledge efficiently, effectively and effectively. This change requires teachers to adapt their domestic routine to the new way of working, which is not always so simple. In view of the above, the general objective of this study is to present pedagogical strategies to motivate students in remote classes, during the Covid-19 pandemic. For this, a qualitative study was carried out, with the observation method, in two educational institutions, from February to June 2021. It was noticed how much technology is rich in tools that can be great allies in the teaching and learning process, providing more dynamic and interactive classes, contributing to student motivation. However, given the timeliness of Covid 19, the use of these tools becomes a challenge for teachers who were not used to such tools. It is concluded that motivating students in the context of remote classes is not an easy task, it is a challenge for the teacher. However, continuous improvement is necessary, regarding the maximum exploitation of the Information and Communication

¹Mestre em Controladoria pela UFRPE. Professor de Administração no Instituto Federal da Bahia – IFBA. E-mail: junior.cavalcante@yahoo.com.br.

²Mestre em Controladoria pela UFRPE. Professor da Universidade Estadual de Ponta Grossa – UEPG. E-mail: queiroz.contabil@hotmail.com.

³Doutorando em Ciências Contábeis pela Universidade de Brasília (UNB). Mestre em Ciências Contábeis pela FUCAPE. Professor da Faculdade de Ciências Sociais e Aplicadas de Petrolina – FACAPE. Contador da Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF. E-mail: josaias@yahoo.com.br.

Technologies (ICTs) available, as they are great allies in the process of producing more dynamic and interactive classes.

KEYWORDS: Teachers. EaD. Teaching.

1. INTRODUÇÃO

Diante da problemática da intempestiva pandemia da Covid-19, os docentes se depararam com uma realidade desafiadora, a missão de transmitir e fixar o conhecimento de forma eficiente, eficaz e com efetividade.

Para Santos, Nascimento Júnior e Dias (2020), pode-se pontuar que as aulas remotas, o uso de tecnologias digitais em prol da educação, em especial aos professores que não eram habituados e em um curto período, passaram forçosamente a utilizá-las nesse contexto educativo online, decorrendo dificuldades e desafios durante as suas realizações.

Ensino remoto e EaD não são a mesma coisa. Na literatura educacional, não existe escritura sobre o "ensino remoto", uma vez que, diante do contexto de pandemia (Covid-19), é uma experiência extremamente nova (LEAL, 2020).

Para esclarecer o conceito de EaD, o artigo 80 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (9.394/96) aborda, em seu inciso 4º, que: esta educação tem como pressuposto desenvolver-se a distância assíncrona, ou seja, que não ocorre ao mesmo tempo. Já a modalidade remota utiliza plataformas para adaptação da mediação didática e pedagógica de forma síncrona, que significa ao mesmo tempo (LEAL, 2020).

Ramos e Cortez (2013), por exemplo, destacam que a EaD demanda uma alfabetização tecnológica que pode se tornar um obstáculo insuperável para alguns alunos. Muitos deles têm sérias dificuldades em manejar editores de textos, planilhas de cálculos, instalar softwares, dentre outras ações exigidas.

Para Saraiva, Traversini e Lockmann (2020), a educação remota vem trazendo questões e desafios para a educação básica e tecnológica e para a docência, mas, mesmo com todas as dificuldades, não se coloca em questão a paralisação dessas atividades. Insegurança, necessidade de adaptações rápidas, invasão da casa pelo trabalho e pela escola, ansiedade frente às condições sanitárias e econômicas são elementos presentes no cenário atual que vêm produzindo professores em estado de exaustão.

Essa mudança requer do professor uma adaptação do seu cotidiano doméstico à nova maneira de trabalho, o que nem sempre é tão simples assim. As instituições, com o intuito de

evitar que os alunos sejam prejudicados, implementaram métodos e estratégias de ensino para que todos possam continuar estudando durante o isolamento social. Entre os meios utilizados, estão as plataformas on-line desenvolvidas pelas próprias escolas ou compradas, aulas ao vivo em redes sociais, o *Google Classroom*, *Google Meet*, e-mails, grupos de *Whatsapp*, material físico impresso tanto na instituição quanto nas residências do aluno e alguns outros (SANTOS; NASCIMENTO JÚNIOR; DIAS, 2020).

Nesse cenário, surge então a problemática deste estudo, que se alicerça em responder ao seguinte questionamento: quais são os desafios que os docentes vêm enfrentando para motivar os alunos nas aulas remotas?

Ante o exposto, o objetivo geral deste estudo é investigar as estratégias pedagógicas que motivam os discentes nas aulas remotas, durante a pandemia da Covid-19.

Para isso, foi realizado um estudo qualitativo, com o método observação, em duas instituições educacionais: o Instituto Federal da Bahia (IFBA) e o Instituto Federal do Sertão Pernambucano (IFSERTÃO-PE), no período de fevereiro a junho de 2021.

Este trabalho está estruturado em quatro capítulos, além deste que apresenta aspectos introdutórios. O segundo capítulo apresenta uma breve revisão da literatura, o capítulo três discute os principais resultados e, finalizando, o capítulo quatro apresenta as considerações finais.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 PROCESSO MOTIVACIONAL

A palavra motivo se origina do latim *movere* ou *motum*, representando aquilo que faz mover, ou seja, motivar significa aquilo que dá movimento ou atividade ao indivíduo (GIORDANO; SOUZA, 2021).

Para Giordano e Souza (2021), a motivação dos alunos se apresenta como um dos principais problemas enfrentados pelo ensino remoto nos dias de hoje: alunos desmotivados estudam e aprendem muito pouco. O desafio é relevante se considerarmos a complexidade da motivação, exemplificando: um aluno pode parecer atento enquanto na verdade sua mente está distante da sala de aula.

No ponto de vista de Huertas (2001, p. 47), a motivação é “o que constitui o componente energético do ser humano, o que o move e direciona para algo que nem sempre é tangível nem evidente”. “A motivação é um processo responsável pela intensidade, direção e

persistência dos esforços de uma pessoa para o alcance de uma determinada meta” (ROBBINS, 2005, p. 132).

A motivação é a força motriz interna nas pessoas e é o que as fazem agir. Por meio de uma tensão gerada por uma necessidade, essa força aparece e, por consequência, as pessoas são direcionadas a tomar uma ação como resposta que se julga apropriada para a situação (SCHIFFMAN; KANUK, 2000).

Tem relação a fatores de ordem psicológica, fisiológica, moral, intelectual e emocional que impelem o indivíduo em direção de seus objetivos. Para toda ação humana existe um impulso, um desejo, uma necessidade. Não é casual, aleatória, mas existem motivos por trás que designam um comportamento (SANTOS; PAVÃO; BORGES, 2021).

2.2 ENSINO REMOTO

A pandemia chegou de repente, e com ela a necessidade de adaptação e ressignificação de muitos atos diários, inclusive a educação. As tecnologias da informação e comunicação – TIC – que nos interligam com o mundo facilitaram o isolamento social recomendado pelas autoridades sanitárias como medida de combate à propagação do coronavírus (CARVALHO; CUNHA; QUIALA, 2021).

A Covid-19 trouxe inúmeras modificações em nosso cotidiano, por conta das medidas sanitárias e de distanciamento social. Um dos setores mais afetados foi o educacional, de modo que as atividades pedagógicas presenciais foram suspensas e os órgãos reguladores nacionais indicaram a continuidade do semestre letivo por meio de atividades remotas (RONDINI; PEDRO; DUARTE, 2021).

Para Dutra (2020), o Ensino Remoto Emergencial e a Educação a Distância não podem ser compreendidos como sinônimos, por isso é muito importante, no contexto que estamos vivendo, clarificar esses conceitos. O termo “remoto” significa distante no espaço e se refere a um distanciamento geográfico. O ensino é considerado remoto porque os professores e alunos estão impedidos por decreto de frequentarem instituições educacionais para evitar a disseminação do vírus. É emergencial porque do dia para noite o planejamento pedagógico para o ano letivo de 2020 teve que ser engavetado.

A educação remota vem trazendo questões e desafios para a Educação Básica e para a docência, contudo, mesmo com todas as dificuldades, não se coloca em questão a paralisação dessas atividades. Insegurança, necessidade de adaptações rápidas, invasão da casa pelo trabalho e pela escola, ansiedade frente às condições sanitárias e econômicas são elementos

presentes no cenário atual que vêm produzindo professores em estado de exaustão (SARAIVA; TRAVERSINI; LOCKMANN, 2020).

3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O avanço das TDICs fez com que as Instituições de Ensino revisassem seus planejamentos e práticas pedagógicas, especialmente em meio à pandemia de Covid-19. Mesmo antes da pandemia, inúmeras instituições de ensino já estavam adotando ferramentas de TDICs para apoiar os processos de ensino e de aprendizagem, seja no modelo de EaD, no modelo semipresencial ou no modelo híbrido. Muitos Projetos Pedagógicos de Cursos já adotavam 20% da carga horária na modalidade de EaD (SILVEIRA, *et al*, 2021).

Para Santos *et al* (2021), contingências como a pandemia do novo Coronavírus refletem a importância de se entender diversas situações, como: (i) os desafios do ensino remoto, o modo de os professores adaptarem os conteúdos, as dinâmicas de sala, as aulas expositivas, as avaliações etc.; (ii) a maneira de manter os estudantes interessados e engajados com as aulas e com o curso; e, por fim, (iii) as percepções e as experiências dos estudantes a respeito do ensino remoto e/ou a distância.

O Quadro 1 aborda as principais estratégias pedagógicas que podem ser utilizadas para melhorar o rendimento dos alunos.

Quadro 1- Estratégias Pedagógicas.

<p>Utilização da Gamificação (Kahoot)</p>	<p>Kahoot! é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, "Kahoots", são testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot. É geralmente utilizado como recurso didático em escolas para revisar o conhecimento dos alunos, para avaliação formativa ou como uma pausa das atividades tradicionais da sala de aula.</p>
--	---

Nuvem de Palavras (Mentimeter)	<p>Nuvem de palavras nada mais é que um recurso gráfico, que podemos explorar com aplicativos na internet, para descrever os termos mais frequentes de um determinado texto/contexto.</p> <p>Neste sentido, temos diversas possibilidades de trabalhar a nuvem de palavras com nossos alunos, seja no Ensino Fundamental ou Superior, basta o professor ter bem claro o que pretende alcançar com a utilização deste tipo de aplicativo.</p>
Questões de Concursos	<p>Devido a um grande número de discentes ter interesse em seguir a carreira pública, a resolução de questões de prova tem se mostrado um método eficaz, as turmas participam ativamente. Além de servirem de subsídios para as avaliações, já que nesse formato de ensino, as avaliações, em sua maioria, são objetivas.</p>
Relato de Experiências com profissionais da área de atuação do docente	<p>Trazer profissionais que já estão no mercado para falar da vivência prática da futura profissão dos discentes também tem se mostrado um método muito eficiente, eles fazem perguntas, tiram dúvidas sobre o dia a dia da profissão, e isso dinamiza as aulas e facilita o processo de ensino e aprendizagem.</p>

Fonte: elaborado pelo autor, dados da pesquisa, 2021.

Portanto, são muitas opções que estão disponíveis para exploração, a questão é o docente conseguir direcioná-las e preparar os discentes para usarem. Com o uso desses aplicativos e de outros disponíveis no mercado, reduzirá a demanda por impressões e tornará o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico.

Os achados deste estudo vão ao encontro da conclusão de Santos (2021), quando afirma que é preciso que os professores busquem diferentes metodologias de ensino e distintas TICs para reproduzir uma sala de aula presencial em um ambiente virtual de aprendizagem, ou seja, é necessário pensar em um desenho instrucional diferenciado para que o estudante se envolva e tenha maior interesse e satisfação com as aulas.

Um estudo semelhante também foi desenvolvido por Giordano e Souza (2021), no qual os achados estão expostos no quadro 2.

Quadro 2- Estudos relevantes sobre a temática.

Título	Jogo	Aplicação	Resultados
Tecnologias e Educação Profissional: O que dizem os alunos de uma Fábrica de <i>Games</i> ?	Fábrica de jogos.	Pesquisa exploratória de natureza qualitativa. Análise a partir de questionários aplicados aos alunos.	A construção de <i>games</i> estimula nos alunos a criticidade, o protagonismo intelectual, a conscientização e a autonomia.
Assessing the effects of gamification in the classroom	Gamificação das aulas através de pontuação, ranqueamento e recompensas.	Comparação entre duas turmas, sendo uma gamificada e outra não.	A gamificação, por si só, não é suficiente para motivar intrinsecamente o aluno, pelo contrário, pode ter um efeito desmotivador.
Uso de gamificação como instrumento de avaliação da aprendizagem	Gamificação das aulas através de pontuação, ranqueamento e recompensas.	Comparação entre duas turmas, sendo uma gamificada e outra não.	A aplicação da gamificação causa melhorias nos desempenhos e nos estímulos para os alunos realizarem suas tarefas acadêmicas.
Gamification as a strategy for promoting deeper investigation in a reverse engineering activity	Gamificação das aulas através de ranqueamento.	Comparação entre duas turmas, sendo uma gamificada e outra não.	A turma gamificada apresentou maior colaboração entre os alunos, aumento da habilidade de lidar com refutações e de apresentar melhor argumentação.
Shallow gamification: Psychological effects of framing an activity as a <i>Game</i>	Gamificação de uma atividade através de pontuação, ranqueamento e recompensas.	Comparação entre duas turmas, sendo uma gamificada e outra não.	O grupo gamificado apresentou maior satisfação e interesse pela atividade, porém, a motivação intrínseca se demonstrou equivalente entre os grupos.

Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula	Kahoot.	Quiz online gamificado para avaliar a aprendizagem dos conteúdos de uma única turma.	O Kahoot potencializou o uso da gamificação na sala de aula por facilitar a utilização de elementos de <i>games</i> .
Level Learn: um ambiente para apoiar a gamificação em sala de aula	Level Learn.	Aplicação de questionário para avaliar as percepções do participante em relação à motivação e pressão ao participar do jogo.	Maior envolvimento dos alunos, aumento da participação e da motivação (com relação a outras disciplinas).
Uso da gamificação no processo de ensino e aprendizagem no curso técnico em enfermagem: um relato de experiência	<i>Game</i> dos Fármacos (jogo de tabuleiro).	Observação dos pesquisadores ao longo da aplicação do jogo.	Maior interesse em atuar dentro do contexto do jogo, maior receptividade com relação à atividade além da participação ativa dos alunos.
O uso da gamificação no projeto português divertido: uma proposta de interdisciplinaridade	Gamificação de uma atividade a fim de potencializar o ensino do conteúdo da disciplina de português.	Observação dos pesquisadores ao longo da aplicação do jogo.	Maior engajamento no projeto por parte dos alunos.
Uso da gamificação no ensino de marketing	Jogos de tabuleiro adaptados às disciplinas de marketing.	Pesquisa-ação participante e provas.	Melhora na assimilação do conteúdo proporcionando ao aluno interação, conhecimento e desenvolvimento no trabalho em equipe.

O uso de metodologias alternativas no ensino de biblioteconomia: gamificação como estratégia pedagógica	Gamificação das aulas através de pontuação, ranqueamento e recompensas.	Questionários avaliativos.	Identificação com as aulas gamificadas, maior aproveitamento do conteúdo, níveis de respostas positivas acima do que é percebido nos métodos tradicionais de aprendizagem.
Gamificação como um processo de mudança no estilo de ensino aprendizagem no ensino superior: um relato de experiência	Gamificação das aulas através de pontuação, ranqueamento e recompensas.	Questionários avaliativos.	Maior motivação e interesse para o aprofundamento do conteúdo favorece o aprendizado de conteúdos mais complexos.

Fonte: Giordano e Souza (2021).

Percebe-se o quanto a tecnologia é rica de ferramentas que podem ser grandes aliadas no processo de ensino e aprendizagem, proporcionando aulas mais dinâmicas e interativas, contribuindo para a motivação dos alunos.

Contudo, diante da tempestividade da Covid 19, a utilização dessas ferramentas torna-se um desafio para os docentes que não estavam habituados com elas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral deste estudo foi investigar as estratégias pedagógicas que motivam os discentes nas aulas remotas, durante a pandemia da Covid-19. Percebeu-se que existem diversas formas de tornar uma aula mais dinâmica, contudo, isso é um desafio para os professores que não estavam acostumados com essas metodologias de ensino.

A Utilização da Gamificação (*Kahoot*), Nuvem de Palavras (*Mentimeter*), Questões de Concursos e Relato de Experiências com profissionais da área de atuação do docente são apenas algumas das estratégias que o docente pode utilizar para aumentar a interação dos alunos.

Conclui-se que motivar os alunos no contexto de aulas remotas não é tarefa fácil, é um desafio para o professor. Entretanto é necessário um aperfeiçoamento contínuo no tocante à

exploração ao máximo das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) disponíveis, pois elas são grandes aliadas no processo de produção de aulas mais dinâmicas e interativas.

Como limitações desse estudo, destaca-se o fato de a coleta ter sido realizada em apenas duas instituições de ensino. Como sugestões para futuros estudos, recomenda-se a aplicação de questionários com os docentes, assim como os discentes, para que se tenha uma visão mais ampla acerca dessa problemática.

REFERÊNCIAS

BICHETT, Miria; VARGAS, Sandra Martins Lohn. Fatores Influenciadores na Satisfação e Motivação ao Trabalho no Setor Público Municipal. **Desafio Online**, v. 9, n. 1, p. 138-162, 2021.

CARVALHO, Alba Valéria Gomes; CUNHA, Marcos Roberto Da; QUIALA, Rosário Fernando. **O Ensino Remoto a Partir da Pandemia, Solução para o Momento, ou Veio Para Ficar?** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 06, Ed. 05, Vol. 10, pp. 77-96. Maio de 2021.

DUTRA, Flávio. **O Ensino Remoto Emergencial e a Educação a Distância**, Jornal da Universidade, UFRGS, 2021. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/artigo-o-ensino-remoto-emergencial-e-a-educacao-a-distancia/>>.

GIORDANO, Carlos Vital; SOUZA, Lucas Tosi Dias de. A Gamificação e a Motivação dos Alunos: Considerações sobre Técnicas Efetivamente Aplicadas na Educação Profissional. **Revista ENIAC Pesquisa**, v. 10, n. 1, p. 26-38, 2021.

HUERTAS, Juan Antonio. **Motivación – querer aprender**. Buenos Aires: Aique, 2001.

LEAL, Breno. **Pedagoga explica diferença entre ensino remoto e EAD**. Disponível em: <<https://www.uninassau.edu.br/noticias/pedagoga-explica-diferenca-entre-ensino-remoto-e-ead>>. Acesso em: 15 jun. 2021.

RAMOS, Roberto; CORTÉS, Ángela Liliana Melo. Lineamientos conceptuales de la modalidad de educación a distancia. In: TORO, Néstor; VITALE, Claudio. La Educación Superior a distancia y virtual em Colombia: Nuevas Realidades. Bogotá: **Virtual Educa/ACESAD**, 2013, p. 81-112.

ROBBINS, Stephen Paul. **Comportamento organizacional**. 11. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005.

RONDINI, Carina Alexandra; PEDRO, Ketilin Mayra; DUARTE, Cláudia dos Santos. Pandemia do covid-19 e o ensino remoto emergencial: mudanças na práxis docente. **Educação**, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 41-57, 2020. DOI: 10.17564/2316-3828.2020v10n1p41-57. Disponível em: <<https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/9085>>. Acesso em: 9 set. 2021.

SANTOS, Dione.; PAVÃO, Juliane Andressa; BORGES, Iasmini Magnes Turci. Motivação dos Acadêmicos de Ciências Contábeis de uma Universidade Pública. **Sinergia**, v. 25, n. 1, p. 37-48, 2021.

SANTOS, Edicreia Andrade dos; CAMPOS, Giulio Henrique Furlan de; SALLABERRY, Jonatas Dutra; SANTOS, Luiz Miguel Renda dos. Experiências com o Ensino Remoto e os Efeitos no Interesse e na Satisfação dos Estudantes de Ciências Contábeis Durante a Pandemia da Sars-Cov-2. **Revista Gestão Organizacional**, v. 14, n. 1, p. 356-377, 2021.

SANTOS, Remilda Porfírio; NASCIMENTO JÚNIOR, José Márcio Martins; DIAS, Marcos Antônio de Araújo. As Dificuldades e Desafios que os Professores Enfrentam com as Aulas Remotas Emergencial em meio a Pandemia atual. **Anais...** VII Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 2020.

SARAIVA, Karla; TRAVERSINI, Clarice; LOCKMANN, Kamila. A educação em tempos de COVID-19: ensino remoto e exaustão docente. **Práxis Educativa**, Ponta Grossa, v. 15, e2016289, p. 1-24, 2020.

SCHIFFMAN, Leon; KANUK, Leslie Lazar. **Comportamento do consumidor**. 6. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2000.

SILVEIRA, Sidnei Renato. *et al*; BIGOLIN, Nara Martini. Impactos do Ensino Remoto na Disciplina de Paradigmas de Programação Durante o Isolamento Social Devido à Pandemia de Covid-19. **Gestão e Desenvolvimento**, v. 18, n. 2, p. 200-213, 2021.