

A MOTIVAÇÃO E O ENSINO A DISTÂNCIA (EaD): UMA ANÁLISE DO PROJETO “HABILIDADES DE LEITURA EM LÍNGUA INGLESA PARA CONTEXTOS ACADÊMICOS”

**JULIANA RIBEIRO DOS SANTOS¹; ALINE MACKEDANZ DOS SANTOS²,
GABRIELA BOHLMANN DUARTE³**

¹*Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – julianaribeirosantos27@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – alinemackedanz@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – gabrielabduarte@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

A popularização da oferta de cursos à distância faz com que exista uma grande procura por estas formações. Isso ocorre porque, embora essa modalidade não seja nova, ela atende às necessidades da realidade educacional de uma sociedade contemporânea, já que é capaz de oferecer uma formação continuada, rompendo com as barreiras de espaço e tempo (HERMIDA; BONFIM, 2006; SANTOS; NETO, 2009). No entanto, tendo em vista que a evasão ainda é um desafio para o ensino a distância (EAD), faz-se interessante compreender o papel da motivação para a permanência dos alunos nesta modalidade.

Assim, partindo dos pressupostos de Dörnyei (1998, p. 118), a motivação pode ser definida como um “processo pelo qual uma certa parcela de forças instigadoras surge, inicia a ação e persiste enquanto nenhuma outra força se manifeste para enfraquecê-la e, assim, terminar a ação, ou até que o resultado planejado seja alcançado”. Ainda, no âmbito dos estudos de língua estrangeira (LE), essa motivação se desdobra em uma complexidade multifacetada proveniente da pluralidade de papéis que a linguagem desempenha, a partir da sua definição como sistema de códigos evidenciada na identidade dos indivíduos e nas interações sociais da cultura na qual ela está inserida (DÖRNYEI, 1998). Desta maneira, percebe-se que a motivação nesse contexto transcende os limites cognitivos da aprendizagem, incorporando, também, questões identitárias e sociais.

Logo, ao considerar que fatores motivacionais influenciam uma ação, desde o seu início até o seu fim, e também a complexidade da motivação nos estudos de LE, pode-se investigar quais elementos contribuem para a manutenção desta força ao longo de cursos desenvolvidos a distância. Para isso, parte-se da configuração da motivação em três estratos distintos (DÖRNYEI, 1994) no contexto educacional: o nível linguístico, o nível pessoal e o nível das circunstâncias de aprendizagem, sendo este último o mais complexo. Neste domínio, são levados em consideração fatores influenciadores relacionados à elaboração do curso, englobando aspectos como a seleção de materiais didáticos, a curadoria de conteúdo, a formulação de tarefas pedagógicas e a escolha dos métodos de ensino.

Em adição ao arcabouço teórico, Ryan e Deci (2000) discorrem sobre as definições de motivação intrínseca e extrínseca. Os autores delineiam a primeira como o ato de empreender uma atividade movido pela satisfação intrínseca que ela proporciona. Quando um indivíduo se encontra intrinsecamente motivado, sua ação é impulsionada pelo prazer inerente ou pelo desafio que ela proporciona, sem a influência de estímulos externos, pressões ou recompensas. Por outro

lado, a motivação extrínseca é delineada como um impulso gerado por fatores externos à esfera individual, como necessidades ou obrigações impostas pelo contexto. Enquanto isso, na perspectiva educacional, Williams e Burden (1997) assinalam que os fatores internos que exercem influência sobre a motivação – intrínseca ou extrínseca – englobam elementos como curiosidade e desafio, enquanto os fatores externos abarcam o ambiente de aprendizado, a mediação da experiência e a natureza e qualidade do *feedback* fornecido.

Portanto, baseado nos pressupostos acima, o objetivo geral desta pesquisa é compreender os aspectos que colaboraram para a motivação dos participantes de duas edições do projeto de ensino “Habilidades de Leitura em Língua Inglesa para Contextos Acadêmicos”. Ademais, tem-se como objetivos específicos analisar a motivação dos alunos de cada edição e compará-las a fim de entender os elementos que contribuíram para a manutenção do impulso inicial ao longo do projeto.

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa é de natureza qualitativa e norteia-se pela metodologia da pesquisa-ação. Logo, tendo em vista que ela está menos interessada em “estudar uma causa e o seu efeito do que descrever ou reconstruir a complexidade das situações” (FLICK, 2013 p. 23), parte-se da pesquisa-ação para analisar o contexto social, levantar problematizações e, então, aplicar ações para atender as demandas emergentes (PAIVA, 2019).

A motivação dos participantes foi analisada a partir da aplicação de duas edições do projeto de ensino “Habilidades de Leitura em Língua Inglesa para Contextos Acadêmicos”. Além de ser uma ação voltada para alunos da Universidade Federal de Pelotas, este é um projeto desenvolvido totalmente a distância no E-Projeto, ambiente virtual disponibilizado pela instituição.

Ambas as edições contaram com a aplicação de questionários – contendo perguntas voltadas à temática da motivação – como instrumento de coleta de dados. Enquanto, na edição de 2022/2, a coleta ocorreu em três momentos estratégicos do projeto (início, meio e fim), em 2023/1, os dados foram coletados apenas no início e no fim da edição. Assim, após a análise dos dados obtidos em cada edição, fez-se uma análise comparativa entre os resultados a fim de observar as semelhanças e as diferenças nos aspectos contribuintes para a manutenção da motivação dos participantes das edições do projeto de leitura.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme mencionado, os resultados apresentados nesta seção provêm da participação dos estudantes em dois projetos de ensino com foco no estudo e na prática de estratégias de leitura em língua inglesa. O primeiro destes, composto por três módulos de natureza independente, foi desenvolvido com base em abordagens pedagógicas tradicionais. Após a conclusão de cada módulo, a coleta de dados se materializou por meio de um questionário cujas perguntas eram voltadas para aspectos relacionados à motivação dos alunos. Contrapondo-se a essa abordagem inicial, a segunda edição do projeto foi construída a partir da metodologia ativa da gamificação, configurando-se em dois módulos autônomos que culminaram, igualmente, na aplicação de um questionário, ocorrendo este no encerramento de cada módulo correspondente.

Refletindo sobre os resultados obtidos na primeira edição do projeto, os trinta inscritos foram, inicialmente, questionados sobre as motivações iniciais que os fizeram iniciar o curso. Dentro desse escopo, emergiram motivos que variaram desde a superação de desafios pessoais vinculados ao idioma alvo até a curiosidade inerente à exploração do tema. Adicionalmente, manifestaram-se motivações utilitárias, como a necessidade de preparação para exames de proficiência em língua inglesa.

Esse primeiro agrupamento de motivações retoma a concepção de motivação intrínseca, conforme teorizada por Ryan e Deci (2000), uma vez que estas representam impulsos motivacionais que se desvinculam de estímulos externos, ancorando-se essencialmente na curiosidade ou vontade inerente. Em contrapartida, o segundo conjunto de motivações tangencia o conceito de motivação extrínseca, posto que estão associadas a fatores externos, como necessidades ou possíveis recompensas.

Os elementos influenciadores na motivação sugeridos por Williams e Burden (1997) foram citados nas respostas colhidas nos segundos e terceiros questionários aplicados. Nesses registros, os participantes, ao se expressarem, enfatizaram que as motivações iniciais, quer fossem intrínsecas ou extrínsecas, receberam manutenção por conta do *feedback* oferecido, da estratégia pedagógica adotada e pelo sentimento de realização decorrente do progresso no processo de aprendizado.

Na segunda edição do projeto de ensino, repetiu-se o procedimento com a aplicação de um questionário inicial indagando os participantes acerca das motivações primárias que os impulsionaram. Novamente, as respostas convergiram para o escopo previamente mencionado, destacando a necessidade de adquirir proficiência em um novo idioma em virtude dos estudos ou por curiosidade.

Todavia, nesta segunda edição, as respostas obtidas no segundo questionário revelaram, de forma mais proeminente, a influência da construção do curso e das questões de identidade na manutenção do impulso inicial. Tal fenômeno pode ser explicado pela metodologia ativa empregada, a gamificação (ALVES, 2015; DUARTE, 2017; PRENSKY, 2012). Neste contexto, a construção do curso com uma narrativa comumente atribuída ao mundo dos jogos cativou os estudantes, os quais se identificaram com a trajetória da personagem central da história, o que, por sua vez, atuou como um propulsor crucial na manutenção da motivação inicial. Além disso, aspectos relativos ao *feedback* oferecido e à qualidade da abordagem pedagógica voltaram a ser mencionados como fatores influentes no processo motivacional e de aprendizado.

4. CONCLUSÕES

Assim, conclui-se que a criação de um ambiente virtual de aprendizagem que considere os princípios e implicações da motivação dos alunos é essencial para repensar e aprimorar a dinâmica do ensino e da aprendizagem em contexto de ensino a distância. Ao adotar essa abordagem, pode-se pensar previamente em uma sala de aula virtual com recursos e estratégias que não somente estimulem a motivação dos estudantes, mas também promovam sua permanência e engajamento nesses ambientes educacionais. Assim, essa abordagem visa criar uma experiência de aprendizagem mais eficaz e satisfatória para os envolvidos, promovendo o desenvolvimento dos alunos em contextos virtuais.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Flora. **Gamification:** Como Criar Experiências de Aprendizagem Engajadoras. Um Guia Completo. Do Conceito à Prática. 1. ed. [S. l.: s. n.], 2015.

DÖRNYEI, Z. Motivation and Motivating in the Foreign Language Classroom. **The Modern Language Journal**, v. 78, p. 273 - 284, 1994. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/330107>. Acesso em: 01 Set. 2023.

DÖRNYEI, Z. Motivation in Second and Foreign Language Learning. **Language Teaching**, v. 31, p. 117 - 135, 1998.

DUARTE, G. B. **Eventos complexos de letramentos na aprendizagem de inglês:** relações entre práticas de letramentos, gamificação e motivação. 2017. Tese (Doutorado em Letras) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, 2017.

FLICK, U. **Introdução à metodologia de pesquisa:** um guia para iniciantes. Porto Alegre: Penso, 2013.

HERMIDA, J. F.; BONFIM, C. R. S. A educação à distância: história, concepções e perspectivas. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, n. especial, p. 166 - 181, 2006. Disponível em: https://www.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/4919/art11_22e.pdf. Acesso em: 04 Set. 2023.

PAIVA, V. L. M. O. Pesquisa-ação. In: PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2019. cap. 4, p. 72 - 78.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. 1. ed. São Paulo: Senac, 2012. 576 p.

RYAN, R. M.; DECI, E. L. Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. **Contemporary Educational Psychology**, vol. 25, p. 54 - 67, 2000. Disponível em: <http://www.idealibrary.com>. Acesso em: 01 Set. 2023.

SANTOS, E. M.; NETO, J. D. O. Evasão na educação a distância: identificando causas e propondo estratégias de prevenção. **Paidei@**, vol. 2, n. 2, 2009. Disponível em: <https://periodicosunimes.unimesvirtual.com.br/index.php/paideia/article/view/101>. Acesso em: 04 Set. 2023.

WILLIAMS, M.; BURDEN, R. Motivation in language learning : a social constructivist approach. **Cahiers de l'APLIUT**, v. 16, p. 19 - 27, 1997. Disponível em: <https://doi.org/10.3406/apliu.1997.1201>. Acesso em: 01 Set. 2023.