



PERCEPÇÕES DE ESTUDANTES DE GRADUAÇÃO A DISTÂNCIA SOBRE O USO DE CONTEÚDOS INTERATIVOS H5P DURANTE O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

VINICIUS ROVERI; SIMONE CAIVANO; LUIS BORGES GOUVEIA

INTRODUÇÃO: Embora estudos mostrem que a Educação a Distância (EAD) tem crescido consideravelmente entre as instituições de ensino superior (IES) mundiais, a insatisfação dos alunos online parece aumentar na mesma proporção. Por exemplo, estudos têm mostrado que a falta de recursos de interatividade de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) (como o Moodle), ainda é uma das principais insatisfações desses alunos. Uma ferramenta que permite aumentar os recursos de interatividade do Moodle é o plugin H5P. Considerada uma ferramenta de código aberto versátil, o H5P permite que os educadores criem mais de 40 objetos de aprendizagem interativos. **OBJETIVOS:** O objetivo deste estudo foi verificar a percepção de 395 alunos de graduação EAD de uma IES privada brasileira sobre o uso do conteúdo interativo H5P Moodle durante o processo de ensino e aprendizagem da educação ambiental (EA). **METODOLOGIA:** A partir de um estudo quantitativo, descritivo e transversal, esses alunos realizaram as seguintes contribuições para esta pesquisa: (i) Eles compararam os recursos didáticos tradicionais do AVA Moodle versus os recursos interativos do H5P Moodle. Especificamente, o tema estudado foi “Ecologia”; (ii) Eles responderam a um instrumento composto por duas dimensões de análise (ou seja, Viabilidade e Motivação) composto por 14 assertivas do tipo Likert. **RESULTADOS:** Dos 395 alunos convidados, 122 concordaram em participar. O estudo da confiabilidade do instrumento resultou em um coeficiente igual a 0,80. Portanto, é possível afirmar que em outra ocasião, esses alunos responderiam ao instrumento da mesma forma. O número de assertivas validadas foi de 11/14 (perda de 21,40% das assertivas). No entanto, a perda de até 40% do total de afirmações é considerada adequada quando se utiliza a escala Likert. Considerando apenas essas 11 assertivas validadas, a média geral do instrumento foi de 3,35 pontos (Desvio Padrão = 0,36), o que demonstra uma percepção positiva do aluno sobre o objeto avaliado. **CONCLUSÃO:** Em última análise, a hipótese testada foi confirmada e, portanto, em linha com estudos anteriores, a maioria dos alunos relatou experiências positivas após ter estudado EA por meio dos recursos interativos do H5P.

Palavras-chave: Moodle, Plugin h5p, Aprendizagem aprimorada por tecnologia, Aprendizado ativo, Aprendizagem lúdica.