



# ARTIGOS

## A INFLUÊNCIA DA PARTICIPAÇÃO EM JOGO *ON-LINE* NA ATITUDE DE ALUNOS DE CURSO PRESENCIAL DE ADMINISTRAÇÃO EM RELAÇÃO A CURSOS NA MODALIDADE A DISTÂNCIA

Deivson Aroeira da Silva<sup>1</sup>, Luiz Rodrigo Cunha Moura<sup>2</sup>, Agnaldo Keiti Higuchi<sup>3</sup>

- 1- Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Brasil
- 2- Universidade FUMEC e Fundação Pedro Leopoldo, Brasil
- 3- Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Brasil

### RESUMO

---

Vários motivos já conhecidos levam ao descrédito da modalidade EaD e prejudicam seu potencial transformador por meio da universalização da educação. Apesar disso, no caso do ensino da Administração, instituições utilizam jogos *on-line*, não presenciais, como ferramentas de ensino. Por isso, esse estudo tem como objetivo analisar como a participação em jogo empresarial *on-line*, promovido por organização do sistema “S”, influencia a atitude de alunos de cursos de graduação em Administração presenciais em relação a cursos EaD. Por meio de pesquisa documental em dados fornecidos por instituição de ensino superior de Minas Gerais, levantaram-se informações que passaram por análise de conteúdo de Bardin, estatísticas de frequência e correlação de Spearman. Os resultados indicam que a participação no jogo *on-line* contribui para o aprendizado e a formação, porém não influi na atitude dos alunos em relação à EaD.

**Palavras-Chave:** Desafio Sebrae; Educação a distância; Tecnologias da informação e comunicação; Graduação em Administração; Jogos no aprendizado de Administração.

## ABSTRACT

---

Several already known reasons lead to the discredit of the distance learning modality and harm its transforming potential through the universalization of education. Despite this, in Administration education, institutions use online games, not in person, as teaching tools. Therefore, this study aims to analyze how participation in an online business game, promoted by the "S" system, influences the attitude of undergraduate students in on-site Administration courses concerning distance learning courses. Through documentary research on data provided by a higher education institution in Minas Gerais, collected data was submitted to Bardin's content analysis, frequency statistics, and Spearman's correlation. The results indicate that participation in the online game contributes to learning and training but does not influence students' attitudes concerning distance learning.

**Keywords:** Sebrae Challenge; Distance learning; Information and communication technologies; Degree in Business Administration; Games in Business learning.

## INTRODUÇÃO

---

A educação na modalidade a distância, a partir daqui citada como EaD, sugere a construção do sujeito, seus saberes e sua formação como indivíduo a partir de mecanismos de acesso ao conhecimento de maneira remota valorizando sua independência e autonomia (LANDIM, 1997). Essa educação inclui o ensino à distância, que é a transferência de habilidades técnicas, preparo para execução de tarefas ou a recepção de conteúdo educacional (SILVA; DEL PINO, 2019; SILVA; PEIXOTO; PACHECO, 2017). Ela oferece oportunidades diferenciadas para as pessoas que possuem outras demandas em termos sociais elaborais (RAMOZ; BEZERRA, 2020)

Atualmente, instituições públicas não estatais, como as que compõem o sistema “S” como o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE), o Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC), o Serviço Nacional de Aprendizagem Rural (SENAR), o Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI) e o Serviço Nacional de Aprendizagem do Transporte (SENAT), buscam nessa modalidade a base da oferta de parte de seus cursos, buscando agregar os benefícios da EaD em seus cursos profissionalizantes (FABRÍCIO; SANTOS; FERREIRA, 2018; FERRAZ; ZANELLA; ARAUJO, 2019).

Entretanto, a EaD é vista com descrédito por algumas entidades. O Conselho Federal de Farmácia, por exemplo, publicou em seu site em 28 de janeiro de 2020 um parecer técnico contrário a implantação de educação à distância em cursos de Farmácia, reforçando a discussão e contribuindo para refutar a

aplicação da EaD em cursos da área de Saúde. Em outras áreas como a pedagogia, no entanto, a EaD tem sido aplicada.

Apesar das críticas ao EaD, ele pode ser utilizado como uma ferramenta complementar às abordagens tradicionais (SALES; NASCIMENTO; BRANDÃO; MAGALHÃES; PONTES, 2012). Muito se tem discutido sobre a efetividade da aplicação da EaD no contexto de formação inicial de algumas licenciaturas, de formação continuada no magistério (TERÇARIOL, 2003), como metodologias inovadoras. No entanto, como formação profissional, ainda não há consenso no meio acadêmico sobre os ganhos a ser percebidos e os desafios a serem enfrentados.

O EaD também é utilizado para apoiar jogos empresariais, como o Desafio Sebrae. Promovido pelo Sebrae, o Desafio é um jogo empresarial em que os alunos podem aplicar os conceitos teóricos sobre as práticas de mercado (NASCIMENTO JÚNIOR; FREIRE; COSTA, 2010).

Assim, o objetivo desse estudo é compreender como a participação em evento promovido por essa organização do Sistema “S”, na modalidade a distância, influenciou a percepção de alunos de cursos de Administração presencial sobre cursos na modalidade a distância.

Esse estudo se justifica pela atual relevância, possibilitada pelos avanços tecnológicos, do uso de Tecnologias da Informação e Comunicação, a partir daqui citadas como TIC, na formação profissional. Ao se identificar o nível de contribuição da EaD na formação da sociedade atual, sociedade esta que já

utiliza de mecanismos on-line no cotidiano, para locomoção, alimentação, viagens, educação e entretenimento, espera-se que este estudo possa fomentar um novo olhar à metodologia da relação ensino/aprendizagem. Olhar que evidentemente não se inicia nem se conclui aqui, mas que definitivamente colaborará para formação de novos paradigmas. Ressalta-se que esse ambiente de ensino mediado pela tecnologia possui fortalezas e fragilidades percebidas e experienciadas pelos alunos, as quais são importantes serem conhecidas pelos gestores educacionais e professores (MACHADO; PRADO, 2016).

Zerbini e Abbad (2010) descrevem que é muito importante se conhecer as reações dos alunos ao ambiente EaD, pois, melhorias podem ser implementadas, além de apoiar o desenvolvimento de novas políticas públicas educacionais, melhorando a formação dos discentes. Além disso, também é necessário se conhecer o perfil e como ocorre a interação entre os alunos de EaD e os seus principais dispositivos para o desenvolvimento de metodologias didáticas (SALES; NASCIMENTO; BRANDÃO; MAGALHÃES; PONTES, 2012).

## REFERENCIAL TEÓRICO

---

### Educação a Distância

A educação a distância não é algo novo, assim como não utilizou somente tecnologias digitais em seus métodos. Landim, (1997) traça um desenvolvimento da área desde 1728, com o jornal Gazeta de Boston nos Estados Unidos anunciando

material para ensino e tutoria por correspondência. Em 1956 nos Estados Unidos, tem início a transmissão de programas educativos pela TV e somente em 1990 foi o lançamento do primeiro servidor WEB nos Estados Unidos.

No contexto americano, a educação a distância teve um propósito específico: a formação de mão-de-obra. As instituições que utilizaram esta metodologia naquele momento serviram, segundo Valente e Moran (2011), como “fábricas de ensinar”. Características básicas da produção em massa foram então implantadas na educação: máxima centralização, máximo controle, reprodutibilidade, confiabilidade, abrangência e rapidez na difusão. Assim, dá-se um processo de massificação educacional que objetiva o ganho em escala (CORREIA; SANTOS, 2013), além da personalização que pode ser alcançada pelo uso da tecnologia (AMOS; BEZERRA, 2020).

A EaD pode ser entendida como uma forma de aprendizagem na qual o aluno tem disponível uma série de fontes de conteúdo de ensino, com interação com um professor a partir da utilização de tecnologias digitais (FARIAS, 2013). As TIC promovem a interação e interatividade entre os participantes desse cenário educacional (MACHADO; PRADO, 2016).

A educação a distância (EaD) é um sistema de aprendizagem com ênfase no aluno, permitindo que o mesmo tenha acesso às fontes de ensino, por meio de dispositivos eletrônicos e multimídia, os quais fornecem uma independência em termos de tempo e/ou espaço, assim como uma maior

interação entre os alunos com o professor e/ou tutor, utilizando tais dispositivos.

Portanto, pensar na educação a distância como algo novo não é o correto, mas sua aplicação atual no Ensino Público de base é uma discussão recente, e deve ser investigada sob todas as óticas, para construir fundamentos e meios a partir de investigação que possam incentivar a melhoria da educação e não seu retrocesso.

No Brasil, na década de 1970 alguns projetos foram implantados para difusão da EaD, tais como o projeto Minerva (1970-1982) e o Logos (1973-1990). Em 1986, foi criada uma comissão do MEC e do Conselho Federal de Educação para viabilizar uma Universidade Aberta.

Assim, o estado brasileiro tem fortalecido o desenvolvimento da EaD com o Sistema Universidade Aberta do Brasil. O (UAB) foi instituído pelo Decreto nº 5.800, em 08 de junho de 2006, para o desenvolvimento da modalidade de educação à distância, com a finalidade de expandir e interiorizar a oferta de cursos e programas de educação superior no País.

Art.1º Fica instituído o Sistema Universidade Aberta do Brasil - UAB, voltado para o desenvolvimento da modalidade de educação a distância, com a finalidade de expandir e interiorizar a oferta de cursos e programas de educação superior no País.

*Parágrafo único.* São objetivos do Sistema UAB:

I - oferecer, prioritariamente, cursos de licenciatura e de formação inicial e continuada de professores da educação básica;

II - oferecer cursos superiores para capacitação de dirigentes, gestores e trabalhadores em educação básica dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios;

III - oferecer cursos superiores nas diferentes áreas do conhecimento;

IV - ampliar o acesso à educação superior pública;

V - reduzir as desigualdades de oferta de ensino superior entre as diferentes regiões do País;

VI - estabelecer amplo sistema nacional de educação superior a distância; e

VII - fomentar o desenvolvimento institucional para a modalidade de educação a distância, bem como a pesquisa em metodologias inovadoras de ensino superior apoiadas em tecnologias de informação e comunicação. (BRASIL. DECRETO Nº 5800, 2006. p.1).

A Educação à Distância então, a partir da institucionalização federal no Brasil, torna-se, como se refere o decreto já citado, instrumento com o objetivo de preparar profissionais para exercer funções necessárias ao mercado. Porém, pode ser ainda um caminho a ser trilhado como estratégia para ampliação de acesso e universalização do ensino, buscando não só o preparo profissional, mas também o desenvolvimento da pessoa humana.

Segundo Landim (1997), a EaD costuma ser tratada como modalidade econômica de educação massiva. No entanto, não se pode medir o desenvolvimento somente como reflexo do desempenho industrial ou do nível de escolaridade dos sujeitos, nesse contexto, no caso de adultos que precisam ser alcançados com suas demandas e condições peculiares de aprendizagem, torna-se a EaD

aliada e forte mecanismo de universalização dos saberes.

A partir da visão da Educação como mecanismo de evolução social, a EaD serve não só como ferramenta de possibilitar a ampliação da oferta de cursos e processos de desenvolvimento profissional, mas também para viabilizar a igualdade de direitos de se receber a evolução pessoal pelo acesso aos meios de formação profissional (LANDIM, 1997). Apesar disso, a EaD recebe críticas sobre sua efetividade.

A crítica mais frequente a EaD cita o distanciamento físico entre professor e aluno, que pode prejudicar o direcionamento dos estudos, e provocar erros interpretativos ou problemas de compreensão:

. Embora chamada de educação à distância, deveria em vez ser denominada como ensino à distância, pois em termos de formação de condutas e de desenvolvimento da criticidade, a EaD permanece em débito com a educação. Valores e condutas são construídos, sobretudo, pela convivência, relações interpessoais e experiências individuais e coletivas. Na EaD, esse convívio é bastante limitado. (JESUS, 2013, p. 84).

Por outro lado, a EaD permite a autonomia e adaptabilidade de acesso a fontes diversas, a flexibilidade de horários, além de permitir momentos de discussão nas plataformas utilizadas para acesso entre professores e alunos. Portanto, percebe-se que esse distanciamento pode ser superado com o uso das tecnologias da informação e comunicação disponíveis (CORREIA; SANTOS, 2013). O uso dessas tecnologias é apresentado no tópico a seguir.

### **As tecnologias de informação e comunicação na EaD**

Segundo Coll e Monereo (2010), o mundo presencia o surgimento de uma nova forma de organização econômica, social, política e cultural, denominada “Sociedade da Informação”, que permitiu a criação de novas formas de comunicar, trabalhar, se relacionar, de aprender e de pensar. Esse novo contexto foi viabilizado em grande parte pelo desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação-TIC (SALES; NASCIMENTO; BRANDÃO; MAGALHÃES; PONTES, 2012).

O desenvolvimento das TIC permite um grande avanço na área da educação, gerando uma verdadeira revolução a partir do surgimento de novas modalidades e forma de criar cursos e plataformas educacionais. Assim, eliminam-se os custos e as barreiras físicas, gerando conveniência para o aluno, além de um maior acesso aos conteúdos (COSTA; GUIDETTI; REIS; QUEROBINO, 2020). A EaD é capaz de flexibilizar o tempo, o espaço e os recursos a serem utilizados pelos alunos (RAMOS; BEZERRA, 2020). Assim, grande parte da popularidade e da importância da EaD se originou do desenvolvimento das TIC e do suporte que elas proporcionaram para a interação de entre os docentes e discentes, bem como o acesso aos mais diversos recursos didáticos e pedagógicos (SILVA; PEIXOTO; PACHECO, 2017).

Essas tecnologias estão presentes em todos os âmbitos da sociedade, influenciando o modo como os seres humanos compreendem o mundo, organizam essa compreensão e a compartilham para outras

pessoas (COLL; MONEREO, 2010). As TIC se baseiam na utilização de signos, como linguagem oral, linguagem escrita, imagens, vídeos, símbolos matemáticos e notações musicais para representar determinada informação e disseminá-la. Essa disseminação ocorre, atualmente, principalmente pela internet. Segundo Castells (2003) a internet ocasionou uma grande evolução, criando a chamada "Sociedade em Rede", considerada também uma rede geográfica.

Com melhores recursos para a comunicação e a troca de informações e a consequente redução dos custos, Estados nacionais, corporações empresariais e a própria sociedade aumentaram o investimento em TIC. Segundo Coll e Monereo (2010), o aumento em investimentos em TIC, principalmente em redes de comunicação para viabilizar maior acesso à internet trouxeram, como desdobramento, novas modalidades de comércio como o e-commerce, de trabalho com o *e-work*, da governança governamental com o *e-governance* e de educação com o *e-learning*.

Dentro do *e-learning* em Administração pode-se incluir os cursos na modalidade EaD e a aplicação dos jogos de empresas *on-line* como o Desafio Sebrae. O jogo pode ser visto como um mecanismo utilizando TIC que aumenta a atratividade e a descoberta, e potencializa as habilidades e competências. Neste aspecto, o uso das TIC amplia as opções de meios para prover o ambiente educacional de meios e recursos que impulsionem o aprendizado e a troca de conhecimento.

O uso dos recursos midiáticos, tais como sítios e softwares educacionais, como meio auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem é bastante estimulante, tendo que ser planejado e direcionado para o seu bom uso. Entendê-los e dominá-los é o primeiro passo para utilizá-los com sucesso. (COELHO NETO et al., 2011, p.989).

Um exemplo de jogo que busca melhorar o aprendizado em gestão de negócios é o Desafio Sebrae, promovido pelo Sebrae, que simula a administração de uma empresa por equipes formadas por estudantes. No tópico a seguir é feita breve descrição do Sebrae e do jogo.

### **O Sistema "S", o Sebrae e o Desafio Sebrae**

O Sistema "S", assim denominado por fazer parte as instituições que amparam a formação profissional e que recebem subsídios governamentais para implementar suas práticas, a fim de promover a evolução produtiva e econômica nacional, ou seja, ainda que não sejam governamentais, exercem função pública, caracterizando-se como entidades de interesse público (GOULART; PONTES; RODRIGUES, 2020; ORTEGA; CORSO; MOREIRA, 2020).

Segundo o Senado Federal, o sistema "S" é:

Termo que define o conjunto de organizações das entidades corporativas voltadas para o treinamento profissional, assistência social, consultoria, pesquisa e assistência técnica, que além de terem seu nome iniciado com a letra S, têm raízes comuns e características organizacionais similares. Fazem parte do sistema S:



Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (Senai); Serviço Social do Comércio (Sesc); Serviço Social da Indústria (Sesi); e Serviço Nacional de Aprendizagem do Comércio (Senac). Existem ainda os seguintes: Serviço Nacional de Aprendizagem Rural (Senar); Serviço Nacional de Aprendizagem do Cooperativismo (Sescoop); e Serviço Social de Transporte (Sest). (SENADO FEDERAL, 2018).

Ainda Além das instituições citadas, inclui-se também no sistema o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas-Sebrae, que promove o jogo empresarial Desafio Sebrae. O Sebrae oferece orientação a quem deseja abrir, diversificar ou ampliar um empreendimento, além de desenvolver projetos e articular para a disseminação e criação de políticas públicas que favorecem o crescimento dos pequenos negócios.

De acordo com o site institucional da Universidade Católica do Salvador (UCSAL), o Desafio Sebrae começa como ideia em 1997 e por meio de parcerias é lançado em 2000, com sua primeira versão esgotando as inscrições em três dias atende cerca de 900 estudantes em 67 cidades em 20 estados.

Basicamente o Desafio Sebrae é um jogo empresarial, jogos esses que inicialmente foram criados para a formação e treinamento de executivos e que permitem uma grande interação entre os participantes e o feedback entre si (KANAANE; ABUSSANRA, 2008). Os jogos são importantes, pois, permitem que os professores possam refletir acerca de possíveis falhas na formação dos alunos (CASTRO et al., 2014).

Em 2012 o jogo torna-se 100% on-line nas fases iniciais, e registra-se: “Em sua 13ª edição, mais de um milhão de universitários, já participaram do jogo de empresas, com índice de 95% de satisfação. 98% relatam que tiveram um aprendizado eficaz em gestão de negócios e competências empreendedoras após a participação no jogo.” (UCSAL, 2016, n.p).

O Desafio Sebrae é uma ferramenta importante para os alunos de Instituições de Ensino Superior desenvolverem as suas características empreendedoras. É uma ferramenta que é cada vez mais aceita, simulando diversos arranjos produtivos como, por exemplo, a indústria de mármore e a indústria de calçados (CASTRO et al., 2014).

### **Estudos anteriores sobre o tema**

As simulações e jogos empresariais são opções bastante utilizadas em escolas de negócios, e no Brasil é realidade desde a década de 60 ganhando força a partir de 1970 pela utilização em instituições como Faculdade Getúlio Vargas EAESP e na Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da Universidade de São Paulo (CASTRO et al., 2014).

Lacruz (2017, p. 52) afirma que: “desde 1950, com o desenvolvimento da microcomputação, surgiram simulações para suporte didático que permitiram o desenvolvimento de experiências de ensino-aprendizagem chamados jogos de empresas”. Entende-se, portanto, que a computação em desenvolvimento a partir da década de 50 impulsionou o surgimento de jogos de negócios.

Ainda segundo Lacruz (2017, p.56) há uma lacuna científica na pesquisa sobre a influência dos jogos de negócios no processo de aprendizagem, tanto no Brasil de uma maneira mais impactante, quanto a nível internacional. Embora D'Ípolitto (2012) destaque levantamentos importantes sobre o uso nos Estados Unidos de jogos de simulação em escolas de negócios.

Dentre os estudos abordados por D'Ípolitto (2012) há destaque especial ao realizado por Faria e Wellington (2004) e Faria et al. (2009) que evidenciam as seguintes conclusões:

- No estudo de 2004, os professores que já aplicavam jogos os consideraram a mais efetiva forma de ensino, à frente do uso de casos, aulas e livros-texto, nesta ordem e ainda em média, 23,8% do tempo de aula foi dedicado a uso de jogos de simulação;

- No estudo de 2009, na revisão de 304 artigos sobre o tema chegou-se a uma lista de aspectos mais valorizados pelos professores que se valem dos jogos de negócios no processo de ensino: trabalho em equipe, interatividade, complexidade de decisões, foco funcional, reflexão, internet e competências quantitativas.

As simulações auxiliam o profissional a perceber realidades a ser enfrentadas no mercado de trabalho, configurando-se como ferramenta de construção comportamental. Por isso, estudá-la como instrumento de aprendizado pode auxiliar no processo de construção profissional.

A internet, na visão de Castro e Souza (2014) incrementou o aprendizado através da construção coletiva e em tempo real (jogos *on-line*), além de

viabilizar o aumento da autonomia na obtenção de conhecimento.

Então, percebe-se que os jogos empresariais, em especial aqueles que utilizam de mecanismo de computação, auxiliam no processo de educação e formação. Assim, a EaD como processo de profissionalização e aquisição de conhecimento pode ser potencializada a partir da perspectiva dos participantes de jogos empresariais. Afinal, estudos como este se fundam na percepção de alunos que vivenciam a realidade da EaD sob a ótica dos jogos empresariais *on-line*.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

---

A presente pesquisa pode ser considerada, com relação aos objetivos, como descritiva e, com relação à abordagem dos dados, como qualitativa e quantitativa (FONSECA, 2002; GIL, 2002). Os dados foram obtidos por meio de pesquisa documental junto aos relatórios de pesquisa aplicada por instituição de Ensino Superior do município de Nanuque-MG, junto aos seus alunos participantes do Desafio Sebrae no ano de 2020 (nesse ano denominado Desafio Jovem Empreendedor Sebrae). A população foi composta de alunos dos cursos de Administração e Ciências Contábeis. A instituição conta com 130 alunos nesses cursos, dos quais 80 participaram no programa do Sebrae. Destes 49 responderam ao questionário.

A amostragem dos respondentes foi feita por conveniência, ou seja, os dados obtidos são resultado de amostragem não probabilística, portanto não

permitem inferências estatísticas para a população. As perguntas do questionário aplicado pela Instituição buscaram levantar os seguintes aspectos: a) o perfil do pesquisado, b) experiência em EaD, c) nível de participação, envolvimento e aprendizado, d) possibilidade de participar de novos projetos/cursos EaD, e) os pontos positivos e negativos percebidos durante a participação no jogo.

Os aspectos “nível de participação, envolvimento e aprendizado” (comportamental) e “possibilidade de participar de novos projetos/cursos EaD” (atitudinal) foram mensurados por perguntas fechadas com escala Likert ancoradas em: 1- nenhum aprendizado e nenhuma intenção de participar de cursos EaD; 7- aprendizado além da expectativa e certeza de participação em novos cursos na modalidade EaD.

A referida pesquisa foi utilizada a partir da permissão concedida de acesso aos dados. Em 03 de novembro de 2020 a Instituição de Ensino Superior permitiu o acesso aos dados bem como sua divulgação para fins acadêmicos, reafirmando que os procedimentos de pesquisa aconteceram de acordo com a política educacional da Instituição e em seu resultado preserva o anonimato de cada participante, embora conte com a liberdade de uso dos dados gerais.

Na análise de dados utilizaram-se técnicas estatísticas descritivas e de correlação de Spearman (devido ao baixo número de casos e à não comprovação da normalidade na distribuição das respostas), e análise de conteúdo. Da estatística descritiva levantaram-se informações sobre o perfil

dos respondentes e a frequência de respostas que indicam atitude positiva ou negativa em relação à realização de cursos na modalidade EaD por parte desses. O coeficiente *rho* de Spearman ( $\rho$ ) foi empregado para mensurar as correlações entre as dimensões comportamentais e atitudinais. Com relação à análise de conteúdo, segundo Bardin (2016), essa representa um conjunto de técnicas de análise das comunicações que visam a obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não). A análise permite inferência de conhecimentos relativos às condições de produção e recepção dessas mensagens, inclusive com busca do significado.

## RESULTADOS

---

A seguir são expostos os resultados da pesquisa documental sobre os aspectos analisados.

### Perfil do respondente e experiência em EaD

Os respondentes são na sua maioria do sexo feminino (59,2%), com faixa etária entre 19 e 24 anos (77,6%), 65,30 % estão na segunda metade do curso e 81,60% não cursou outro Curso Superior. Com relação à experiência em EaD, 28,6 % dos participantes afirmaram não ter contato, com curso superior EaD, e 6,1% tiveram acesso à modalidade em outro momento de sua trajetória estudantil. O restante 65,3% teve contato com EaD em cursos rápidos oferecidos pelo sistema “S”, mas não em cursos superiores essencialmente EaD.

### **Nível de participação, envolvimento e aprendizado**

Com relação às dimensões do aspecto comportamental, a maior parte dos alunos pesquisados se disseram participantes nas decisões, sendo que 30,60% afirma ter estado frequente nos momentos de decisão e participado ativamente da direção das tarefas. 2% dos respondentes afirmaram que não participaram das decisões, indicando que o jogo possui uma alta atratividade no que se refere à participação e envolvimento do trabalho em equipe.

Com relação ao aprendizado, entretanto, 34,7% declararam nível de aprendizado médio e 22,4% nível de aprendizado baixo. Esse resultado indica que, apesar do nível elevado de participação, não houve aprendizado de novos conhecimentos em gestão durante o jogo. Verificou-se, porém, que uma parcela de 14,3% dos respondentes afirmou que “oaprendizado foi excelente e acredito que seja essencial essa forma de atividade para o curso”, e que 12,2% afirmaram que “aprendi muito, e considero que a experiência tenha contribuído para minha formação”. Apesar de baixo, um percentual de alunos percebeu o jogo como relevante para sua formação profissional.

Quando perguntados sobre a influência na modalidade a distância adotado pelo Desafio Sebrae na participação, 38,8% declarou que “ser à distância, dificultou, mas não impediu a realização coerente com que a visão de mercado sugere”, ao passo que 22,4% declarou que “ser a distância não influiu no resultado, pois a comunicação se dava *on-line* com tutores e colegas”. 2% dos respondentes declarou que a

modalidade é “muito ruim, deveria ser presencial, pois à distância as decisões e prática da dinâmica ficam prejudicadas”. Verifica-se que um pequeno percentual dos alunos concorda com as críticas à EaD apresentada no trabalho de Jesus (2013).

A última dimensão analisada nesse aspecto foi a contribuição, percebida pelo aluno, do jogo na formação profissional. 36,7% declarou que a participação no jogo contribuiu o suficiente (indicando satisfação), ao passo que 22,4% declarou baixa contribuição. Um percentual de 12,2% afirmou que o jogo contribuiu acima das expectativas, mostrando que para uma parcela dos respondentes, o jogo atingiu seu objetivo de melhorar o aprendizado das disciplinas de gestão.

### **Possibilidade de participar de novos projetos/cursos EaD**

Com relação à disposição para frequentar novas atividades na modalidade EaD após a participação no jogo, 34,7% declarou que “posso participar ocasionalmente, mas não tenho planos para isso no curto prazo”, indicando uma atitude neutra em relação à EaD. Já 32,7% demonstraram interesse, afirmando que “certamente farei”. 2% declarou que “não me interessa pelo formato adotado”. Pode-se perceber que a maioria dos respondentes apresentou atitude neutra, seguida da atitude positiva, e apenas uma pequena parte apresentou atitude negativa em relação à EaD. Esse resultado reforça o argumento de Coelho Neto et al. (2013), sobre o uso de TIC nos

processos de ensino-aprendizagem como forma de aumentar a atratividade do curso.

### **Pontos positivos e negativos percebidos durante a participação no jogo**

Na análise das respostas abertas utilizou-se análise de conteúdo de Bardin (2016) para levantar as categorias de análise relevantes para cada ponto. Com relação aos pontos positivos, as palavras: prática, decisão, comunicação e oportunidade se destacaram como 71% dentre as mais frequentes. Neste sentido, percebeu-se nas categorias de análise levantadas uma tendência a valorizar o poder das ferramentas do jogo em sua capacidade de gerar o aprendizado, em que o aluno consegue perceber o impacto nas empresas das decisões do núcleo administrativo.

Com relação aos pontos negativos, as categorias relevantes foram relacionadas às palavras: grupo, informações, tempo e conhecimento. O grande destaque, além das frases diretas, foram as considerações indiretas aos problemas causados pela dificuldade de participação ou interação nos grupos. Houve ainda ponderações sobre a dificuldade em obter informações na plataforma e questionamentos quanto ao tempo de decisões de uma para outra etapa. Quanto ao tempo, a consideração extrapola a questão do software, e aborda a dinâmica das disciplinas

normais do semestre, que pouco se referem à própria dinâmica do jogo. Com menor ênfase, destacou-se a necessidade de orientação ou tutoria mais próxima para que se orientassem melhor em termos de conhecimento teórico.

### **Correlação entre as variáveis atitudinais e comportamentais**

Também foi realizada uma correlação de Spearman entre as variáveis atitudinais e comportamentais para identificar possíveis relações entre elas. Os resultados do  $p$  e da significância das correlações são exibidos pela Tabela 1 a seguir.

**Tabela 1** – Correlação entre as variáveis atitudinais e comportamentais

	participação	aprendizado	intenção de participar jogo	intenção fazer curso ead	contribuição na formação	dificuldade por ser ead
participação	1,000	0,324*	,235	,055	0,282*	,240
	.	,023	,103	,709	,050	,097
aprendizado		1,000	0,468**	,103	0,710**	0,439**
		.	,001	,480	,000	,002
intenção de participar jogo			1,000	,273	0,567**	0,326*
			.	,058	,000	,022
intenção fazer curso ead				1,000	0,286*	0,325*
				.	,046	,023
contribuição na formação					1,000	0,470**
					.	,001
dificuldade por ser ead						1,000

Fonte: Dados de pesquisa.

Nota: (\*) correlação bicaudal significativa a 5%; (\*\*) correlação bicaudal significativa a 1%.

O nível de participação dos alunos se correlaciona com as variáveis atitudinais, ou seja, com a sua avaliação sobre o seu aprendizado (0,324) e com a contribuição do desafio Sebrae para a sua formação (0,282), corroborando o proposto por Faria *et al.* (2009). Como citado por Castro e Souza (2014), construção coletiva e em tempo real (jogos *on-line*) incrementam o aprendizado. Todavia, o nível de participação não possui relação significativa com as variáveis comportamentais, ou seja, com a intenção do aluno em fazer curso EaD ou participar novamente do jogo. A dificuldade por ser na modalidade EaD, por sua

vez, também não possui relação significativa com o nível de participação.

Ressalta-se ainda que a variável atitudinal ‘intenção de participar novamente do desafio Sebrae’ apresenta correlações significativas positivas e moderadas com o nível de aprendizado (0,468), com a dificuldade no ensino por EaD (0,326) e com a contribuição do desafio Sebrae para a formação (0,567). Entretanto não se relaciona com o nível de participação no jogo. No caso da intenção de fazer curso EaD não há correlação estatisticamente significativa com outra variável comportamental.

Em suma, os resultados das correlações indicam que não é possível afirmar que há correlação entre intenção de fazer curso EaD (atitudinal) e nível de aprendizado ou nível de participação (comportamentais). Entretanto, verificou-se correlações significativas entre intenção de participar novamente do jogo (atitudinal) e nível de aprendizado e percepção de contribuição na formação (comportamentais), que sugerem que respondentes que perceberam aprendizado e contribuições para a formação com a participação no jogo apresentam tendência a repetir a experiência.

## DISCUSSÃO

---

Como verificado no levantamento de estudos anteriores no tema, em que os autores Castro e Souza (2014) ao citar Stahl e Lopes (2004) afirmam que jogos e simulações podem possibilitar a realização de reflexão acerca de eventuais falhas no processo de formação, bem como servir de avaliação curricular, diagnosticando falhas e fragilidades, os participantes desta pesquisa afirmaram haver troca de experiências e percepções, e destacaram que as dificuldades encontradas não se relacionam com o contato entre os participantes, mas sim a aspectos conceituais necessários para as decisões ainda não vistos no curso, por conta do período ao qual se encontra o aluno ou realmente ausentes no currículo.

Percebeu-se que a prática, complexa para ser assimilada em aulas teóricas, fora sintetizada no software, no sentido de causa e efeito, a partir de toda

decisão tomada. Desta maneira, possibilitou aos participantes o aprendizado prático, onde cada decisão o posicionava no mercado, por meio de um ranking, de maneira ascendente ou descendente em relação aos concorrentes da chave de disputa.

Na percepção dos alunos participantes do jogo, a prática empresarial, convivendo em um ambiente que requer decisões a partir de deliberações e participação do grupo gestor, foi o grande destaque, que os fez entender que o conhecimento, as informações e o tempo são imprescindíveis ao bom andamento de qualquer empreendimento.

As percepções dos participantes se alinham ao destacado por D'Ipollito (2012) no que tange fatores como trabalho em equipe, interatividade, complexidade de decisões, foco funcional, reflexão, internet e competências quantitativas. Esses fatores são, inclusive, valorizados pelos professores quando utilizam jogos de negócios. As percepções também destacam os seguintes benefícios percebidos na pesquisa de Faria e Wellington (2004): favorecem a aprendizagem experiencial; integram diferentes áreas funcionais; permitem a aplicação da teoria; permitem ver as consequências das decisões; requerem trabalho em equipe; requerem maior envolvimento; são exercícios dinâmicos/interativos; são exercícios realistas; expõem os estudantes à competição nos negócios.

Comparando, verifica-se um alinhamento entre os aspectos encontrados nesta pesquisa, e os levantados em pesquisas anteriores, como exposto o quadro 1.



**Quadro 1 – Comparação entre resultados dessa pesquisa e pesquisas anteriores**

<b>Percepção identificada na pesquisa realizada com os participantes do Desafio Jovem Empreendedor Sebrae 2020.</b>	<b>Faria et al (2009) Aspectos valorizados por professores que utilizam jogos de negócio.</b>	<b>Faria e Wellington (2004) Benefícios que os estudantes percebem nos jogos de simulação de negócios.</b>	<b>Amâncio et al. (2007) Respostas características fornecidas pelos alunos.</b>
<i>Prática</i>	Experiência ganha através dos jogos de negócio.	Requerem maior envolvimento.	“Ajudou a ter uma experiência prática”.
<i>Decisão</i>	Experiência de tomada de decisão.	Permitem ver as consequências das decisões.	“Tive de pensar os detalhes e ordenar o raciocínio”.
<i>Comunicação/ouvir</i>	Experiência de trabalho em equipe.	Requerem trabalho em equipe.	“Prática em grupo dentro da sala de aula”.
<i>Oportunidade</i>		Permitem a aplicação da teoria.	“Apliquei os conhecimentos adquiridos em sala de aula”.
<i>Aprendizado</i>	Resultados de aprendizagem providos pelos jogos de negócio.	Favorecem a aprendizagem experiencial.	“Tivemos de correr atrás de novos conceitos”.
<i>Experiência</i>	Experiência ganha através dos jogos de negócio.	São exercícios realistas. São exercícios dinâmicos e interativos.	“É necessário ir além da disciplina, sendo a experiência o fio condutor”.
<i>Visão</i>	Aspectos estratégicos dos jogos de negócio.	Integram diferentes áreas funcionais.	“Percebi que não é tão simples abrir um negócio, envolve muitos detalhes”.

Fonte: D’Ipolitto (2012) e Amâncio et al (2007). Adaptado.

A troca de informações e deliberação entre os componentes dos grupos potencializam o aprendizado e possibilitam uma construção conjunta de análises e descobertas. Desta maneira o exposto por Neder (2005) de que a EaD respeita os ritmos/estilos próprios na aprendizagem, promovendo a socialização do conhecimento fora relatado pelos alunos quando destacaram o processo de tomada de decisão por meio da simulação como instrumento de aprendizado.

Os resultados da parte qualitativa corroboram os resultados da parte quantitativa, que indicam que a participação no jogo está relacionada ao nível de

aprendizado e contribui para a formação dos alunos (CASTRO; SOUZA, 2014). Entretanto, para essa amostra, essa contribuição não influencia a atitude em relação à modalidade EaD. Como mostra o resultado da análise de frequências, a maioria dos respondentes apresentou atitude neutra.

Portanto, pode-se considerar que a EaD e a TIC na forma de jogo empresarial *on-line* influencia positivamente na aquisição de conhecimento técnico de forma diferente, porém de igual importância frente à modalidade presencial. E ainda que participar do jogo empresarial não criou nos alunos atitude positiva e



disposição a fazer outros cursos na mesma modalidade ou seguindo as mesmas práticas *on-line*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

---

Atualmente ainda há desvalorização de mecanismos de formação à distância. São elencados inúmeros motivos que tendem a reforçar o descrédito inicial das ferramentas EaD, por isso seu potencial transformador por meio da universalização da educação fica então comprometido. Desta maneira investigou-se as seguintes questões de pesquisa: qual a avaliação dos alunos de cursos presenciais com relação a atividades efetuadas a distância? Ela afeta a propensão dos alunos em realizar cursos a distância visando o preparo para atuação profissional? As respostas a essas questões pode indicar uma possibilidade futura de ampliação da EaD por conta da quebra de barreira inicial na aceitação de um mecanismo não convencional.

A importância da EaD no ensino presencial como forma de alternativa inovadora ou mesmo como mecanismo de metodologia ativa, é mais que somente um meio de apresentar diferentes formas complementares de ensino, pode se tornar uma fonte de potencializar a EaD como mecanismo educacional.

Em termos teóricos esse estudo aprofunda os conhecimentos acerca dos fatores que afetam a percepção dos alunos em um ambiente EaD. Esse fato também é de extrema importância social, pois, os resultados podem contribuir para o desenvolvimento

de ações com vistas a diminuir a evasão escolar dos alunos do ensino superior.

Em termos gerenciais os resultados obtidos nesse estudo indicam que a classificação dos alunos é positiva em relação ao jogo empresarial *on-line*, que oferece aprendizado e prática aliados numa mesma plataforma, que exige ao mesmo tempo, base conceitual e compromisso participativo. Por isso este deve ser considerado uma opção válida para melhorias no processo de ensino-aprendizagem em cursos de Gestão.

Além disso, ainda em termos gerenciais, a intenção em participar de futuros cursos em EaD está relacionada principalmente com a dificuldade encontrada em fazer o jogo empresarial desafio Sebrae por meio dessa tecnologia. Assim, verifica-se que a identificação das dificuldades enfrentadas pelos alunos, bem como o desenvolvimento de cursos mais amigáveis e fáceis para os alunos participarem, são ações importantes para a intenção comportamental futura dos possíveis alunos.

Como limitações do estudo estão a forma de amostragem por conveniência adotada pela Instituição de Ensino, e o reduzido número dessa amostra. Os documentos analisados forneceram informações que limitaram o escopo das análises para somente o grupo de respondentes. Também não foram encontradas na metodologia utilizada na pesquisa efetuada pela instituição de ensino, formas de contornar influências de variáveis estranhas e vieses.

Para continuidade de estudos no tema, sugere-se o estudo comparativo entre a percepção de alunos que participaram do Desafio Sebrae e alunos que não participaram, com relação à propensão a realizar

cursos na modalidade EaD, para um melhor dimensionamento da influência da participação do jogo na atitude em relação a essa modalidade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

- ABED. ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA: **A Educação à Distância no Brasil**: presente passado e futuro. 1ª. Ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2015.
- AMÂNCIO, Jessé Alves; Gonçalves, Carlos Alberto; Gosling, Marlusa; Gonçalves Filho, Cid. **Experiências Virtuais no Aprendizado de Administração**. Revista de Ciências da Administração, vol. 9, núm. 19, setembro, 2007.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Decreto nº 5.800, de 8 de junho de 2006**. Dispõe sobre o Sistema Universidade Aberta do Brasil - UAB. Brasília, DF, 2006. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/ato2004-2006/2006/decreto/d5800.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2004-2006/2006/decreto/d5800.htm)>. Acesso em: 20/01/2021.
- BRASIL. **Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017**. Regulamenta o art. 80 da lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF, 2017. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/ato2015-2018/2017/decreto/d9057.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2017/decreto/d9057.htm)>. Acesso em: 25/01/2021.
- BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Brasil: história e historiografia. Campinas: Autores Associados, 2005. p. 1-29.
- CASTELLS, M. **A galáxia da Internet**: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- CASTRO, Maurício Mendes Boavista de. *et al.* **Determinantes para a Formação da Cultura Empreendedora**: a Experiência do Projeto Desafio Sebrae. Revista Pensamento Contemporâneo em Administração. Rio de Janeiro \* v. 8 \* n. 1 \* jan./mar. 2014.
- COELHO NETO, J.; BERNARDELLI, M.S.; PESSOA, M.P.; GUILHEM, M.B.; MALUCELLI, A.; REINEHR, S. O uso das TIC na formação de professores de escolas que obtiveram baixo IDEB. In: **Anais do XXII Simpósio Brasileiro de Informação na Educação (SBIE) – XVII Workshop de Informática na Escola (WIE)**, Aracajú -SE, novembro 2011, p. 988-996.
- COLL, C.; MONEREO, C. Educação e aprendizagem no século XXI: novas ferramentas, novos cenários, novas finalidades. In: COLL, C.; MONEREO, C. (orgs) **Psicologia da educação virtual: ensinar e aprender com as tecnologias da informação e comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010, p.15 - 46
- CORREIA, R. L.; SANTOS, J. G. dos. A importância da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) na educação a distância (EaD) do Ensino Superior (IES). **Revista Aprendizagem em EaD**, v. 2, n. 1, 2013.
- COSTA, C. L.; GUIDETTI, V. T., dos REIS, L. F., & QUEROBINO, S. M. O Estresse em Estudantes Universitários: Comparação entre o Ensino Presencial e a Distância: Uma Revisão da Literatura. **ID on line Revista Multidisciplinar e de Psicologia**, v. 14, n. 52, p. 401-413, 2020.
- COSTA, Robson Antônio Tavares; PASTANA, Sheila Trícia Guedes. Jogos de Empresas Simulados como Ferramenta de Formação de Empreendedores. **Revista de Administração Geral**, v.1, n.1, p.1 - 22, 2015.
- D’IPOLITTO, Claudio. Jogos de Negócio e Educação Empreendedora. **Revista Eletrônica Sistemas & Gestão**, Volume 7, Número 2, 2012, pp. 192-204.
- DESAFIO\_JOVEMEMPREENDEDOR. 2020. Disponível em: <<http://desafiojovem.sebraemg.com.br/Index.IGS>>. Acesso em 08 de novembro de 2020.
- FABRICIO, L. B.; S. L., do Espírito Santo, J. A., & Moreira, L. R. O Ensino de História na Educação à Distância (EaD): novos caminhos para a aprendizagem *online*. **HOLOS**, v. 2, p. 307-317, 2018.

- FARIA, A. J., HUTCHINSON, D., WELLINGTON, W. J., GOLD, S. **Developments in Business Gaming: A Review of the Past 40 Years**, *Simulation & Gaming*, vol. 40, n. 4, 2009, pp. 464-487.
- FARIA, A. J., Wellington, W. J. 2004. A Survey of Simulation Game Users, Former-Users, and Never-Users, *Simulation & Gaming*, vol. 35, n. 2, pp. 178-207.
- FARIAS, S. C. Os benefícios das tecnologias de informação e comunicação (TIC) no processo de educação a distância (EaD). **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 11, n. 3, p. 15-29, 2013.
- FERRAZ, T. C.; ZANELLA, A. V.; ARAÚJO, F. C. de. Evasão em cursos profissionalizantes a distância: um estudo dos cursos oferecidos pelo SENAR de Goiás. **Revista EDaPECI**, v. 19, n. 2, p. 150-164, 2019.
- FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GOULART, N. C.; PONTE, A. M.; RODRIGUES, A. H. O TCU E AS ENTIDADES DO DENOMINADO SISTEMA S. **10º SEMINÁRIO DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA DO IDP**, v. 1, n. 1, 2020.
- JESUS, O. F. Dilema: **Educação a Distância ou Ensino a Distância**. *Profissão Docente*, V13. Nº 29, jul./dez. 2013, p82-93. Disponível em: <<http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/2713/Dilema%20educa%C3%A7%C3%A3o%20a%20dist%C3%A2ncia%20ou%20ensino%20a%20dist%C3%A2ncia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em: 05 set. 2020.
- KANAANE, R.; ABUSSANRA, J. Jogos em treinamento e desenvolvimento do potencial humano. **Jornal Integração**. Jan/Fev/Mar, ano XIV, n. 52,p. 83-93, 2008.
- LACRUZ, A.J.. Simulation and Learning Dynamics in Business Games. **Mackenzie Management Review (Revista de Administração Mackenzie – RAM)**, 18(2) • SÃO PAULO, SP. MAR./APR. 2017.
- LANDIM, Claudia Maria Ferreira. **Educação a distância: algumas considerações**. Rio de Janeiro, s/n, 1997.
- MACHADO, A. de B.; PRADO, R. Um olhar no processo de ensino-aprendizagem no curso pós graduação gestão em saúde na modalidade EaD. **Revista da Universidade Vale do Rio Verde**, v. 14, n. 1, p. 3-13, 2016.
- ORTEGA, F. da C.; CORSO, K. B.; MOREIRA, M. G. Dependência de Smartphone; Investigando a realidade de uma prestadora de serviço do sistema “S”. **Revista Sociais e Humanas**, v. 33, n. 3, 2020.
- PRESTI, O. **Educação a distância: fundamentos e políticas**. Cuiabá: EdUFMT, 2011.
- RAMOS, D. K.; BEZERRA, A. L. da S. Educação de Jovens e Adultos na Modalidade a Distância: Acesso, Permanência e Aprendizagem na Percepção dos Alunos. **EaD em Foco**, v. 10, n. 2, 2020.
- SALES, L. N. P. de; Nascimento, L. S. do; Brandão, G. A. M.; Magalhães, A. C. C. de; Pontes, F. S. C. Educação à distância e o uso da tecnologia da informação para o ensino em odontologia: a percepção discente. **Revista da ABENO**, v. 12, n. 2, p. 227-232, 2012.
- SILVA, G. A. da; DEL PINO, J. C. Contexto da Evolução Histórica da Educação a Distância (EaD) no Brasil. **Revista de Educação do Vale do Arinos-RELVA**, v. 6, n. 2, p. 84-98, 2019.
- SILVA, K. V. da; PEIXOTO, J.; PACHECO, A. S. V. Qualidade e Educação a Distância: a Percepção dos Diplomados do Curso de Administração da Universidade Federal de Santa Catarina. **EaD em foco**, v. 7, n. 3, 2017.
- TERÇARIOL, A. A. de L. **Um desafio na formação de educadores: a vivência e desenvolvimento de valores humanos usando as tecnologias**. 2003. 313 f.: il. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Tecnologia, 2003. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/92361>>

UCSAL. Universidade Católica de Salvador. 2016. Disponível em: <<http://noosfero.ucsal.br/institucional/noticias/desafio-sebrae>>  
Acesso em 08 de Novembro de 2020.

VALENTE, J. A.; MORAN, J. M. **Educação a distância**: pontos e contrapontos. São Paulo. Summus Editorial, 2011.

ZERBINI, T.; ABBAD, G. Reações em cursos a distância: revisão da literatura. **Psico**, v. 41, n. 2, 2010.

## CONTATO

---

Deivson Aroeira da Silva  
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Brasil  
E-mail: [aroeir@hotmail.com](mailto:aroeir@hotmail.com)

Luiz Rodrigo Cunha Moura  
Universidade FUMEC e Fundação Pedro Leopoldo, Brasil  
E-mail: [luizrcmoura@gmail.com](mailto:luizrcmoura@gmail.com)

Agnaldo Keiti Higuchi  
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Brasil  
E-mail: [agnaldo.higuchi@ufvjm.edu.br](mailto:agnaldo.higuchi@ufvjm.edu.br)