

## PRESENÇA SOCIAL: A PERCEPÇÃO DO OUTRO EM ESPAÇOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM

**Eliana dos Santos Pereira<sup>1</sup>**  
**Maria José Baldessar<sup>2</sup>**

**Resumo:** *A transformação da sociedade patrocinada pelas tecnologias informacionais é definida como Cibersociedade e a percepção do outro nestes espaços virtuais é denominada de presença social. O presente estudo qualitativo teve por objetivo levantar a percepção dos alunos sobre a presença social na disciplina Cibersociedade (2021-1) do Programa de Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina. Os resultados indicam que os estudantes têm alta percepção da presença social dos professores e baixa percepção social dos colegas de turma. Esse estudo poderá contribuir para a melhoria da interatividade entre os participantes de cursos em ambientes de aprendizagem virtual e com a criação de ambientes educacionais mais solidários e colaborativos.*

*Palavras-chave: ensino digital; cibersociedade; presença social; ambientes virtuais de aprendizagem; ambientes educacionais.*

**Abstract:** *The transformation of society sponsored by information technologies is defined as Cybersociety, and the perception of others in these virtual spaces is referred to as social presence. This qualitative study aimed to gather students' perceptions of social presence in the Cybersociety course (2021-1) of the Engineering and Knowledge Management Program at the Federal University of Santa Catarina. The results indicate that students have a high perception of social presence from the professors and low social perception of classmates. This study could contribute to improving interactivity among participants in courses within virtual learning environments and to the creation of more supportive and collaborative educational settings.*

*Keywords: digital teaching; cyber society; social presence; virtual learning environments; educational environments.*

**Resumen:** *La transformación de la sociedad impulsada por las tecnologías de la información se define como Cibersociedad, y la percepción del otro en estos espacios virtuales se denomina presencia social. Este estudio cualitativo tuvo como objetivo recopilar la percepción de los estudiantes sobre la presencia social en la asignatura de Cibersociedad (2021-1) del Programa de Ingeniería y Gestión del Conocimiento de la Universidad Federal de Santa Catarina. Los resultados indican que los estudiantes tienen una alta percepción de la presencia social de los profesores y baja percepción social de los compañeros de clase. Este estudio podría contribuir a mejorar la interactividad entre los participantes de cursos en entornos de aprendizaje virtual y a la creación de ambientes educativos más solidarios y colaborativos.*

*Palabras clave: educación digital; cibersociedad; presencia social; entornos virtuales de aprendizaje; entornos educativos.*

<sup>1</sup> Programa de Pós-Graduação em Engenharia, Gestão e Mídia do Conhecimento – UFSC, Florianópolis-SC – Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3471-6985>. e-mail: [eliana8033@gmail.com](mailto:eliana8033@gmail.com)

<sup>2</sup> Programa de Pós-Graduação em Engenharia, Gestão e Mídia do Conhecimento – UFSC, Florianópolis-SC – Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8971-4576>. e-mail: [mbaldessar@gmail.com](mailto:mbaldessar@gmail.com)

## 1 INTRODUÇÃO

O termo Cibersociedade remonta ao conceito de Cibernética proposto por Wiener (1970-1984) criado a partir da transformação da sociedade pelas tecnologias informacionais, tendo como marco os anos 90 com o aparecimento da *Internet*.

A rede mundial de computadores — a *Internet* — trouxe mudanças irremediáveis na vida das pessoas. A integração da cultura global promovida por ela mudou drasticamente a forma de nos relacionarmos com o mundo e nos alçou à condição de dependentes deste sistema.

A hiperconectividade, o uso massivo de tecnologias digitais e comunicacionais foram intensificadas com a pandemia de Covid-19 e exacerbou as características da cibersociedade. Neste espaço virtual, o ciberespaço, em que a desterritorialização é um de seus principais atributos cria condições para uma nova forma de sociabilidade e interação um pouco diferente da sociabilidade costumeira em que a presença física são pessoas reais e dotadas de emoções (Wertheim, 1999; Baldanza, 2006).

As interações sociais no espaço virtual, mesmo que separadas por espaços físicos e geográficos, onde há distanciamento de corpos, não impede que percebamos o outro. Essa percepção do outro é denominada de presença social.

O termo “presença social” é tomado da Psicologia Social e está relacionado à percepção do indivíduo sobre a maneira como ele se sente na interação com os outros (Kim, Kwona & Cho, 2011). Em espaços digitais de aprendizagem a percepção do outro ocorre por meio de plataformas digitais e do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

Diante do aumento expressivo de tecnologias digitais na educação e da expansão do ensino digital, é necessário entender as relações sociais existentes nestes ambientes virtuais de aprendizagem. Para tanto, o estudo em tela teve por objetivo principal responder à pergunta: qual a percepção da presença social (percepção do outro, alunos e professores) na disciplina Cibersociedade (2021- 1) do Programa de Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC) da Universidade Federal de Santa Catarina?

Nesses espaços virtuais, o grande desafio é promover a interação entre os participantes. Hill, Song e West (2009) apontam que o maior problema do AVA é não dar pistas sociais que facilitem a interação entre as pessoas, tais como a expressão facial, a linguagem corporal e o tom de voz.

Dessa forma, acreditamos que esse estudo pode contribuir para aperfeiçoar ferramentas tecnológicas capazes de oferecer mais interatividade entre os participantes de

curso e aulas em espaços digitais. O artigo está dividido em cinco seções: 1 - introdução, 2 - revisão bibliográfica e documental, 3 - metodologia, 4 - análise e interpretação dos resultados e por último, 5 - considerações finais.

## 2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA E DOCUMENTAL

Foi realizada pesquisa bibliográfica e documental. A busca dos artigos foi feita no Portal Capes e *Scielo* e os descritores utilizados foram “ambiente virtual de aprendizagem”, “interação social em ambientes virtuais de aprendizagem”, “comunicação mediada por tecnologias”, “social em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)”.

Esta revisão inclui documentos retirados do site da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) sobre as diretrizes de Educação a Distância (EAD) da instituição e outros normativos que regem o Programa de Pós-Graduação da Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC).

### 2.1 A EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E A EDUCAÇÃO *ON-LINE*

Educação a Distância (EAD) é uma modalidade educacional, na qual os processos de ensino e aprendizagem ocorrem com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com pessoal qualificado e processos educacionais em que estudantes e profissionais da educação estejam em lugares e tempos diversos (Brasil, 2017).

A educação *on-line* é um fenômeno da cibercultura, um conjunto inter-relacionado de técnicas, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores. É um novo ambiente de comunicação, de sociabilidade, de organização, de conhecimento e de educação que surge com a interconexão mundial de computadores (Silva & Santos, 2006).

Ela parte da compreensão de que vivemos, hoje, em um (ciber)espaço propício à aprendizagem em rede: conectar-se, conversar, postar, curtir, comentar, compartilhar, colaborar e torna-se autor são alguns elementos deste processo educativo. A concepção epistemológica de conhecimento na educação *on-line* é a de obra aberta em que é possível ser ressignificado e cocriado numa dinâmica constante (Pimentel & Carvalho, 2020).

### 2.2 A EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA NA UFSC

A UFSC iniciou suas atividades na modalidade a distância em 1995, através de projetos de extensão e por intermédio do Laboratório de Ensino a Distância (LED), resultado de uma parceria entre o Departamento de Engenharia de Produção e Sistemas (EPS) e o

Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção (PPGEP-Universidade Federal de Santa Catarina, 2021).

Em 2004, a instituição constituiu a secretaria de Educação a Distância (SEAD) para dar suporte aos cursos de extensão e capacitação que ela oferecia. Foi a partir do Decreto nº 5.622, de 19 de dezembro de 2005, que permitia que as instituições de ensino superior oferecessem cursos de graduação a distância, que a UFSC passou a oferecer cursos de graduação a distância nas licenciaturas de matemática e física (Brasil, 2005).

Com o advento da Pandemia de Covid-19 - Portaria nº 454, de 20 de março de 2020 - a Universidade suspendeu as atividades acadêmicas presenciais e, de forma excepcional, o ensino *on-line* predominou em todos os níveis de ensino da instituição. Para tanto, a instituição valeu-se da plataforma *Moodle*.

De acordo com o Art. 3º da Resolução Normativa nº 140/2020/CUn, de 21 de julho de 2020, as atividades pedagógicas não presenciais foram aquelas disponibilizadas aos alunos em caráter virtual, em Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem da plataforma *Moodle*. Essas atividades poderiam ser síncronas ou assíncronas, ficando o uso das tecnologias da informação e comunicação a cargo dos docentes e dos departamentos dos cursos (Universidade Federal de Santa Catarina, 2020).

### 2.3 AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM

Para efeito deste estudo, foi considerado como Ambiente Virtual de Aprendizagem a plataforma *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle)* e sua ferramenta de videoconferência utilizada nos encontros síncronos.

O AVA é a parte mais visível de todo o arcabouço tecnológico utilizado para dar suporte à realização da EAD. É por meio dele que são disponibilizados os conteúdos dos cursos e são promovidas as interações entre os participantes (Coelho & Tedesco, 2017, p. 3).

Moore e Kearsley (2011) por sua vez, desenvolveram o conceito de distância transacional, no qual afirmam que a distância física não é limitadora do processo educacional, mas são as relações pedagógicas e psicológicas que vão determinar o nível de interação entre os participantes.

Nesse aspecto, o professor exerce papel fundamental na criação de espaços dialógicos que promovam a interação entre os atores envolvidos em ambientes de aprendizagem virtuais.

## 2.4 A CIBERSOCIEDADE

Os impactos da transformação digital refletem-se na saúde, transporte, educação, agricultura, segurança, controle das mudanças climáticas e outros. Ela tem mudado a forma como trabalhamos, estudamos e nos relacionamos, consumimos e principalmente na nossa forma de comunicação. Nesse cenário, a robótica, a inteligência artificial (IA), a realidade virtual e aumentada, a *Internet das Coisas (Internet of Things – IoT)*, entre outras, são tecnologias amplamente adotadas.

Esse fenômeno tem também suscitado reflexões acerca do conhecimento, das novas formas de aprender e de ensinar, bem como sobre as novas competências exigidas dos trabalhadores e a influência sobre o nosso pensar e viver. Lewis (2006) menciona que devemos entender que as sociedades, como sistemas culturais, se desenvolveram em conjunto com as tecnologias como um componente dentro deles, não como um subsistema separado deles. As tecnologias são atores na construção da dinâmica das relações sociais.

A essa transformação digital da sociedade contemporânea, através da cibernética e das redes computacionais, que permeia hoje a nossa existência pessoal, profissional, de lazer, produção e consumo midiáticos, entretenimento, educação no século XXI foi denominada de Cibersociedade (Lemos, 2002; Levy, 2004).

A Cibersociedade pode ser entendida como um conjunto de estratégias originais de convívio coletivo em um contexto regido por supermáquinas digitais de comunicação e que gerou uma subcultura denominada Cibercultura. Esse espaço virtual, local que surge com a interconexão mundial de computadores, é o Ciberespaço que ocorre quando as pessoas acessam as redes e permanecem neles (Lemos, 2002; Levy, 2004).

Esse movimento de sociabilidade pode ser visto pela ótica do consumo e das redes sociais. Como os sintomas desta lógica de consumo, as pessoas vendem-se a si mesmas e querem ser consumidas, ou seja, seus *posts* correspondem ao marketing de si mesmo e cada *like* corresponde a uma operação de venda bem-sucedida (Bauman, 2003).

A sociabilidade baseada em lugar continua a existir, mas de uma outra forma. A natureza imaterial do espaço virtual, e por consequência da presença virtual, não faz dessa interação algo sem valor de sentido ou de realidade (Castells, 2003; Baldanza, 2006).

## 2.5 A DISCIPLINA CIBERSOCIEDADE

A disciplina Cibersociedade faz parte do Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC) da UFSC. Ela foi ofertada no primeiro semestre de 2021

por meio de aulas *on-line*. As aulas foram distribuídas entre aulas síncronas e assíncronas utilizando a metodologia de sala de aula invertida.

Na sala de aula invertida o aluno tem contato prévio com o conteúdo a ser explanado nas aulas. A metodologia dá autonomia para os alunos explorarem o conteúdo de diversas maneiras, agregarem novos conhecimentos, o que eleva o nível do debate. A sala de aula é espaço para debates, apresentações e exposições de dúvidas, cabendo ao professor o papel de mediador. Essa metodologia está presente em cursos híbridos em que parte é presencial e parte em EAD. Mostra-se interessante e pode otimizar o processo de aprendizagem.

Em uma sala de aula invertida, grande parte das instruções ocorre fora do horário da aula, na forma de tutoriais, leituras e testes. O tempo real da aula consiste em atividades de aprendizado ativas nas quais os alunos praticam e desenvolvem o que aprenderam (Datig & Ruswick, 2013, p. 4).

As aulas síncronas foram expositivas com a participação de professores e estudantes e aconteciam em encontros pré-estabelecidos na plataforma *Moodle*, que também serviu de apoio ao Ambiente Virtual de Aprendizagem com orientações de atividades e comunicação entre professores e estudantes.

## 2.6 A PRESENÇA SOCIAL NA DISCIPLINA CIBERSOCIEDADE

A interação social que ocorre em ambientes virtuais de aprendizagens sempre foi um desafio para a EAD. Nessa comunicação digital há uma perda da linguagem corporal, gestos e sinais afetos à interação humana que prejudicam o processo de aprendizagem. Essa diferença entre a interação face a face e a interação no virtual é tida como de suma importância para melhorar os processos educacionais virtuais (Coelho & Tedesco, 2017). Nesse contexto, o conceito de presença social é essencial para compreender a interação entre indivíduo e ferramentas tecnológicas empregadas na educação.

O termo “presença social” é tomado da Psicologia Social e está relacionado à percepção do indivíduo sobre a maneira como ele se sente na interação com os outros (Kim, Kwona & Cho, 2011). No caso da Educação a Distância, trata-se da forma como as pessoas interagem em AVA e como percebem o outro, colegas e professores.

Os primeiros autores a definirem o conceito de presença social, comparando as interações mediadas por tecnologia com as interações presenciais foram Short, Williams e Christie (1976).

A partir deste estudo, eles definiram presença social como o grau de relevância da outra pessoa na interação e a consequente relevância do relacionamento interpessoal, ou seja, nossa capacidade de perceber a significância do outro na interação.

Tomaremos para fins deste estudo o ciberespaço da educação como o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) dentro da plataforma *Moodle*.

O *Moodle* é uma plataforma gratuita de aprendizagem *on-line* e a distância que é desenvolvida por colaboradores distribuídos pelo mundo todo. Nela é possível criar salas de aulas virtuais, disponibilizar materiais e conteúdos didáticos, espaço para interação entre os participantes do curso por meio de *fóruns*, *chats* e outras ferramentas.

Castells (2003) afirma que em espaço virtual, de modo geral, uma grande parte das pessoas raramente constroem relações pessoais duradouras. “As pessoas se ligam e se desligam da *Internet*, mudam de interesse, não revelam necessariamente sua identidade”. Na mesma linha, Virílio (1996) já ressaltava a ausência do corpo físico nas interações mediadas por tecnologias, e que neste espaço virtual de interação existe um ganho em termo de presença imaterial em detrimento da presença física.

### 3 METODOLOGIA

A pesquisa utilizada foi a qualitativa proposta por Creswell (2010) que entende a pesquisa qualitativa como meio para explorar e para entender o significado que os indivíduos ou os grupos atribuem a um problema social ou humano.

O instrumento usado foi o questionário eletrônico do *Google Forms*, elaborado a partir da definição de presença social (percepção do outro) conforme apresentado no item 2.5. Ele foi composto de oito questões sendo quatro abertas e quatro fechadas. Os sujeitos da pesquisa foram oito discentes matriculados na disciplina Cibersociedade 2021-1 EGC-UFSC. Teve como pergunta central: qual a sua percepção sobre a presença social (de alunos e professores) na disciplina Cibersociedade (2021-1) do Programa de Engenharia e Gestão do Conhecimento-EGC da Universidade Federal de Santa Catarina? O Quadro 1, abaixo, contempla as perguntas que compuseram o questionário aplicado e na sequência, são apresentados e comentados os resultados.

Quadro 1 – Perguntas Questionário

Perguntas Fechadas	Perguntas Abertas
1- Você já conhecia os professores da disciplina Cibersociedade?	1- Conhecer os professores contribuiu para a sua participação em aula? Por quê?
2- Quantos colegas de turma você conhecia antes de iniciar a disciplina?	2- Conhecer colegas, antes de iniciar a disciplina contribuiu para a sua participação? Por quê?

3- Quando você teve dúvidas sobre a aula ou atividades você recorreu a quem?	3- O formato dos encontros virtuais favoreceu sua participação nas discussões? Por quê?
4- Qual é o meio utilizado para comunicação com professores e/ou colegas?	4- Você se sentiu parte do grupo? Justifique sua resposta.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2021).

## 4 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

A análise dos dados seguiu a proposta de Minayo (2000), que consiste na categorização de elementos que tenham características comuns ou que se relacionam entre si. Para tanto, agrupamos as perguntas em dois tópicos: 1 - interação entre professores e colegas em sala de aula, 2 - percepções do ambiente digital (ferramentas tecnológicas/comunicação) e das aulas *on-line*.

### 4.1 INTERAÇÃO ENTRE PROFESSORES E COLEGAS EM SALA DE AULA

O objetivo das questões abaixo foi averiguar se existia rede de relacionamento preestabelecida entre professores e alunos e de que forma a existência de laços anteriores contribuíram para o acolhimento do aluno e aproveitamento do conhecimento.

Quadro 2 – Interação entre professores em sala de aula

Questões	Transcrições
1- Você conhecia os professores da disciplina Cibersociedade? Se sim, isso contribuiu para a sua participação nas aulas?	1- “Sim. De certa forma eu me senti mais confiante por conhecer os professores, pois já sabia mais ou menos as áreas de atuação de cada um. Isso facilitou a comunicação. Me senti mais próxima.”
	2- “Sim, porque possibilitou maior familiaridade com o docente”.
	3- “Sim, pois o diálogo parece ter mais empatia.”
	4- “Sim, porque meu relacionamento com a professora me fez ficar mais à vontade para interagir com os outros professores.”

Fonte: Elaborado pelas autoras (2021).

Em relação a essa percepção, metade dos respondentes já conheciam pelo menos um professor e afirmaram que isso contribuiu para que ficassem mais receptivos à disciplina. Dos respondentes que não conheciam nenhum professor, concordaram que o contato anterior com os professores contribuiu para a participação e engajamento em sala de aula. Em resumo, a familiaridade com os professores contribuiu para que haja mais interatividade durante as aulas *on-line*. O quadro a seguir, apresenta a interação entre os colegas de disciplina:

Quadro 3 – Interação entre colegas em sala de aula

Questões	Transcrições
1- Você conhecia os colegas da disciplina Cibersociedade? Se sim, isso contribuiu para a sua participação nas aulas?	1- “Não, mas eu acho que a troca de ideias contribui para o engajamento em sala de aula”.
	2- “Não, acho que quando eu entro em uma turma com pessoas conhecidas é mais fácil. Ter alguém com quem comentar a aula e tirar dúvidas é muito importante, essa colaboração e ajuda mútua com o conteúdo é fator positivo na disciplina.”
	3- “Não.”
	4- “Não conhecia e me senti desamparada por isso.”
2- Quando você teve dúvidas sobre a aula ou atividades você recorreu a quem?	*Todos os respondentes recorreram aos professores.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2021).

Quanto ao relacionamento com os colegas, a totalidade dos respondentes afirmaram não conhecer os colegas, antes de frequentarem a disciplina. A maioria aponta que encontrar colegas conhecidos na disciplina ajuda no engajamento e participação nas aulas, bem como no interesse pelos assuntos estudados em sala de aula. Afirmaram ainda que isso facilita a troca de informações e soluções de problemas. Exemplo da falta de interação entre os colegas é a última pergunta do bloco: quando você teve dúvidas sobre a aula ou atividades você recorreu a quem? Nessa questão, 100% dos respondentes responderam que tiravam dúvidas com os professores durante as aulas *on-line*.

#### 4.2 O AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM

O objetivo desse tópico foi explorar o uso na educação de ferramentas tecnológicas na comunicação com o outro, tal como expressa Baldanza: “Neste ambiente, onde a comunicação é realizada por meio de aparatos técnicos, o corpo real dá lugar a outros tipos de representação de emoções, uma vez que na comunicação mediada não há contato físico e interação entre corpos reais” (Baldanza, 2006, p. 8).

Quadro 5 – Ferramentas tecnológicas/comunicação

Questões	Transcrições
1- O formato dos encontros virtuais e ferramentas tecnológicas usadas favoreceu sua participação nas discussões?	1- “Presencial seria melhor sem dúvidas. No entanto, o virtual permite um tempo maior para elaborar um comentário ou pergunta por escrito que seja mais robusta.”
	2- “Sim. Acho que no modelo tradicional, talvez, eu não participasse, visto que o chat proporciona expor alguns 3-pensamentos das discussões sem, necessariamente, pedir a palavra.”

	4- “Sim, pois há abertura dos professores e ferramentas como chat/áudio que permitem a interação. Acredito que a maior ou menor participação também depende da infraestrutura do aluno e da qualidade do seu ambiente para concentração na aula. Alguns momentos tive dificuldade, mas foram superados.”
	5- “Incentiva e ter alguém com quem comentar a aula e tirar dúvida é muito importante colaboração e ajuda mútua com o conteúdo é fator positivo na disciplina.
	6- “Em parte, às vezes o ambiente virtual limita a nossa interação e comunicação pessoal.”
	7- “A troca de ideias contribui para o engajamento em sala de aula”.
2- Houve sentimento de pertencimento ao grupo?	1- Sim, devido à interlocução sobre o tema de interesse comum e acolhimento de professores e colegas.”
	2- “Em partes. O número de estudantes que interagiram durante as aulas era muito pequeno. Eu me senti como parte desse grupo, e não do grupo que formava toda a turma.”
	3- “Completamente deslocada [...]”
	4- “De forma alguma. Quero que termine logo”.
	5- “ não gosto de aula on-line. Prefiro o presencial.”

Fonte: Elaborado pelas autoras (2021).

No tocante a esclarecimento de dúvidas com os professores, as ferramentas tecnológicas usadas nas aulas *on-line* mostraram-se tão eficientes quanto às das presenciais. Já em relação aos colegas, não existe rede colaborativa entre eles.

As salas de aulas virtuais têm tentado cumprir o papel da sala de aula presencial. Diversos recursos têm sido utilizados na tentativa de atenuar a ausência dos corpos físicos nestes AVAs, trazendo proximidade com quem se fala. Graças a esses equipamentos, as pessoas puderam ter a sua imagem em tempo real, mesmo assim, há uma perda significativa de espontaneidade nesses meios que dificultam o processo comunicacional na aprendizagem.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomando o conceito inicial de presença social como o grau de relevância da outra pessoa na interação e a nossa capacidade de perceber a significância do outro na interação, este artigo apresentou um estudo qualitativo em que se verificou a percepção dos alunos sobre a presença social na disciplina Cibersociedade 2021-EGC-UFSC. Buscou-se entender a percepção do outro (professor e colegas). A interação entre estudantes/professores e estudantes/colegas de disciplina.

Os resultados demonstraram que os participantes da pesquisa percebem a presença social do professor como alta e feita, especificamente, nas aulas *on-line* transmitidas pela plataforma digital da disciplina.

A presença social entre os estudantes é baixa. Todos afirmaram não haver interação entre eles, ainda que percebam que a colaboração, a ajuda mútua entre os estudantes é de suma importância para o desenvolvimento e aproveitamento da disciplina. Essa falta de entrosamento e diálogo é creditada pelos respondentes ao ambiente virtual que ao contrário do presencial facilita essa troca de ideias e tornam as experiências em sala de aula mais ricas.

O contato presencial com os colegas pode formar laços de confiança imprescindíveis ao ambiente de aprendizagem colaborativo. Esses laços ajudam a criar o sentimento de pertencimento na disciplina que é essencial para criar espaços de aprendizagem colaborativos.

Nossa hipótese é a de que os poucos encontros virtuais e a carga horária compacta da disciplina não permitiram o estreitamento de laços afetivos. As fragilidades nos processos interativos no ambiente virtual, especialmente, no que diz respeito à presença dos corpos, podem ser apontados como os responsáveis, em parte, pelas limitações na interação entre os colegas.

Conforme afirma Adilson *et al.* (2020), a evasão nos cursos superiores na modalidade EaD estão relacionados à falta de interação com a tecnologia e com os sujeitos envolvidos, sendo assim, esse estudo pode contribuir para a construção de metodologias que propiciem espaços digitais de educação mais interativos e adequados às necessidades dos estudantes.

## REFERÊNCIAS

- Baldanza, R. F. (2006). A comunicação no ciberespaço: reflexões sobre a relação do corpo na interação e sociabilidade em espaço virtual. In *Anais do sexto encontro dos núcleos de pesquisa da Intercom*. <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1012-1.pdf>.
- Bauman, Z. (2003). *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Brasil. *Decreto nº 5.622, de 19 de dezembro de 2005*. (2005). 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. [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2005/decreto/d5622.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5622.htm).
- Brasil. *Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017*. (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. [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).
- Brasil. Ministério da Saúde. (2020). *Portaria nº 454, de 20 de março de 2020*. Declara, em todo o território nacional, o estado de transmissão comunitária do coronavírus (covid-19). Brasília. [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/portaria/prt454-20-ms.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/portaria/prt454-20-ms.htm).
- Castels, M. (2003). *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

- Coelho, W. G., & Tedesco, P. C. E. (2017 jul./sep.). A percepção do outro no ambiente virtual de aprendizagem: presença social e suas implicações para educação a distância. *Rev. Bras. Educ.*, 22(70), 609-624. <https://doi.org/10.1590/S1413-24782017227031>.
- Creswell, J. W. (2010). *Projetos de pesquisa: métodos qualitativos, quantitativos e mistos*. (3a ed.). Porto Alegre: SAGE.
- Datig, I., & Ruswick, C. (2013). Four Quick Flips: Activities for the Information Literacy Classroom. *College & Research Libraries News*, 74(5), 249-251. <https://crln.acrl.org/index.php/crlnews/article/view/8946>.
- Habowski, A.C., Branco, L.S.A., & Conte, E. (2020). Evasão na EAD: perspectivas de prevenção. *Perspectiva*, Florianópolis, v. 38, n. 3p. 01-20, jul./set. 2020.
- Hill, J. R., Song, L., & West, R. E. (2009). Social learning theory and web-based learning environments: a review of research and discussion of implications. *American Journal of Distance Education*, 23(2), 88-103.
- Kim, J. J., Kwona, Y., & Cho, D. (2011). Investigating factors that influence social presence and learning outcomes in distance higher education. *Computers & Education*, 57, 1512-1520.
- Lemos, A. (2002). *Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina.
- Levy, P. (2004). *Ciberdemocracia*. São Paulo: Peirópolis.
- Lowenthal, P. R. (2010). The evolution and influence of Social Presence Theory on online learning. In Kidd, T. *Online education and adult learning: new frontiers for teaching practices*. Hershey: IGI Global.
- Moore, M., & Kearsley, G. (2011). *Educação a distância: uma visão integrada*. São Paulo: Thompson Learning.
- Pimentel, M., & Carvalho, F. da S. P. (2020). Princípios da educação online: para sua aula não ficar massiva nem maçante! *SBC Horizontes*, 23 maio. <http://horizontes.sbc.org.br/index.php/2020/05/23/principios-educacao-online>.
- Short, J., Williams, E., & Christie, B. (1976). *The social psychology of telecommunication*. New York: John Wiley.
- Silva, M., & Santos, E. (2006). *Avaliação da aprendizagem em educação Online*. São Paulo: Loyola.
- Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) (2018). *Guia de cursos: educação a distância da universidade aberta do Brasil*. Florianópolis: UFSC.
- Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). (2020). *Resolução normativa nº 140/2020/CUn, de 21 de julho de 2020*. Florianópolis: UFSC. [https://noticias.paginas.ufsc.br/files/2020/07/Resolu%C3%A7%C3%A3o\\_Normativa\\_n%C2%BA\\_140.2020.CUn\\_assinada.pdf](https://noticias.paginas.ufsc.br/files/2020/07/Resolu%C3%A7%C3%A3o_Normativa_n%C2%BA_140.2020.CUn_assinada.pdf).
- Virílio, P. (1996). *Cybermonde: la politique du pire*. Paris: Textuel.
- Wertheim, M. (1999). *Uma história do espaço de Dante à internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.