

ADAPTAÇÕES DE PLATAFORMAS DIGITAIS PARA ENSINO REMOTO: PESQUISA DE PERCEÇÃO DO *MICROSOFT TEAMS* NA FATEC BAIXADA SANTISTA

Allan Silva Bezerra¹
Lucas de Mello Rocha²
Vanina Carrara Sigrist³

Resumo: Devido à pandemia global de *COVID-19*, o ensino remoto passou a fazer parte do cotidiano de muitas pessoas ao redor do mundo, com isso veio a necessidade de adaptação a esta nova forma de aprendizagem e suas ferramentas. O objetivo é refletir sobre algumas adaptações do ensino presencial para o remoto durante a pandemia e a percepção dos alunos da FATEC Baixada Santista em relação ao *Microsoft Teams*. Para isso, foi realizada uma pesquisa aplicada exploratória e qualitativa, envolvendo revisão bibliográfica e pesquisa de campo junto aos discentes regularmente matriculados na instituição e um levantamento da plataforma demonstrando as principais mudanças ocorridas na ferramenta desde seu lançamento. Observaram-se que existem aspectos positivos e negativos, alguns fatores que contribuem para tais opiniões; a constante atualização da ferramenta sem aviso prévio por parte da *Microsoft*, a falta de capacitação e reciclagens periódicas em relação ao uso *Microsoft Teams* e sem dúvida o comportamento dos alunos no uso da ferramenta, tendo em vista que a plataforma oferece diversas possibilidades de comunicação, porém a falta de contato humano acaba sobressaindo em diversas questões relacionadas a proximidade com os outros alunos e os educadores.

Palavras-chave: Ensino Remoto, *Microsoft Teams*, Plataformas Digitais, Pandemia, *COVID-19*.

Abstract: Due to the *COVID-19* global pandemic, remote learning has become part of the daily lives of many people around the world and with that came the need to adapt to this new way of learning and its tools. The objective is to reflect on some adaptations of face-to-face to remote teaching during the pandemic and the perception of FATEC Baixada Santista students in relation to *Microsoft Teams*. For this, an applied exploratory and qualitative research was carried out, involving a literature review and field research with students regularly enrolled in the institution and a survey of the platform demonstrating the main changes that have occurred in the tool since its launch. It was observed that there are positive and negative aspects, some factors that contribute to such opinions; the constant updating of the tool without prior notice from *Microsoft*, the lack of training and periodic recycling in relation to the use of *Microsoft Teams* and undoubtedly the students' behavior in using the program, considering that the platform offers several possibilities for communication, but the lack of human contact ends up standing out in several issues related to proximity to other students and educators.

Keywords: *Online Learning, Microsoft Teams, Digital Platforms, Pandemic, COVID-19.*

¹ Graduando no curso de Sistemas para Internet da FATEC - Rubens Lara, Santos, SP.
allan.bezerra@fatec.sp.gov.br

² Graduando no curso de Sistemas para Internet da FATEC - Rubens Lara, Santos, SP.
lucas.rocha22@fatec.sp.gov.br

³ Professor orientador do curso de Sistemas para Internet da FATEC - Rubens Lara, Santos, SP.
vanina.sigrist01@fatec.sp.gov.br

Introdução

O ano de 2020 ficou marcado pela pandemia de uma nova doença, nomeada como *Corona Virus Disease 19 (COVID-19)*, que promoveu uma série de mudanças na sociedade. Surgido em território chinês no final do ano de 2019, o novo coronavírus (SARS-CoV-2) possui letalidade média de 5% e um alto grau de contaminação devido à velocidade com que se alastra e afeta as pessoas (ARRUDA, 2020).

Devido à falta de conhecimento acerca desta enfermidade, especialistas passaram a recomendar a adoção do isolamento social como forma de diminuir o contágio e não provocar o colapso dos sistemas de saúde. Em decorrência deste distanciamento, empresas e escolas passaram a desempenhar suas atividades de forma remota, fazendo com que trabalhadores e estudantes passassem a utilizar ferramentas de colaboração remota, como o *Microsoft Teams*.

Lançado em 2017, o *Microsoft Teams* é um *software* voltado para empresas que buscam integrar pessoas, conteúdos e ferramentas para melhorar o engajamento e eficácia em seus espaços de trabalho. No entanto, a necessidade provocada pela pandemia de *COVID-19* fez com que escolas e universidades buscassem a ferramenta para possibilitar aulas ao vivo, gravação e *upload* de vídeos, chats interativos e organização de materiais didáticos possibilitando assim que alunos e professores pudessem continuar suas atividades.

O objetivo deste artigo é refletir sobre algumas adaptações que foram necessárias neste contexto de pandemia do ensino presencial para o ensino remoto no nível superior de educação no que concerne ao uso da tecnologia de viabilização de aulas *online*, analisando as mudanças promovidas, avaliando a satisfação dos alunos e propondo possíveis melhorias. A natureza da pesquisa é aplicada com abordagem exploratória e qualitativa incluindo revisão bibliográfica e estudo de caso na Faculdade de Tecnologia da Baixada Santista Rubens Lara (FATEC B.S.), situada no município de Santos (SP).

Referencial Teórico

Com a pandemia provocada pelo novo coronavírus, as escolas foram obrigadas a mudar para outras formas de ensino, com forte ênfase no ensino mediado pela internet, surgindo o Ensino Remoto Emergencial (PAIVA, 2020). Segundo Hodges (2020), entende-se Ensino Remoto Emergencial (ERE) como uma mudança temporária da entrega de instruções para um modo de entrega alternativo devido a circunstâncias de crise. Esse tipo de abordagem envolve

o uso de soluções de ensino totalmente remotas para a educação que, de outra forma, seriam ministradas presencialmente ou como cursos combinados ou híbridos, e que retornarão a esse formato assim que a crise ou emergência tiver diminuído (HODGES, 2020).

O uso do ERE durante o período de pandemia gera controvérsia pois traz consigo o aspecto de educação *online* ou educação remota, ou como é conhecida no Brasil, Educação a Distância (EaD) (ARRUDA, 2020). No Brasil, a legislação que trata do assunto possui uma concepção de EaD que reflete os referenciais teóricos internacionais, conforme o Art. 1º do Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017,

Para os fins deste Decreto, considera-se educação a distância a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorra com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com pessoal qualificado, com políticas de acesso, com acompanhamento e avaliação compatíveis, entre outros, e desenvolva atividades educativas por estudantes e profissionais da educação que estejam em lugares e tempos diversos (BRASIL, 2017).

A Educação a Distância é uma modalidade de educação tão complexa quanto a educação presencial e requer infraestrutura, formação e capacitação permanente de professor autor, professor mediador online, coordenador de disciplina, orientador de polo e outros docentes com as mais diversas atribuições (CENTRO, 2020). Portanto, atender alunos afetados pelo fechamento das escolas por meio de tecnologias digitais não é a mesma coisa que implantar Educação a Distância, ainda que conceitualmente refira-se à mediação do ensino e da aprendizagem pelo uso da tecnologia (ARRUDA, 2020).

Vários estudos foram realizados para verificar diversos aspectos referentes ao uso de ferramentas de colaboração remota. Segundo Wea & Kuki (2021) e Rojabi (2020), os estudantes reagiram de forma positiva ao uso do *Microsoft Teams* no seu processo de aprendizado online, apesar de algumas dificuldades. Além de problemas de conexão de rede e internet, a principal dificuldade encontrada pelos estudantes foi a falta de explicação e orientação quanto ao uso da ferramenta, apesar de serem em sua maioria jovens e estarem familiarizados com o uso de tecnologia em seus cotidianos (WEA & KUKI, 2021).

Semelhante ao estudo anterior, Duong & Nguyen (2021) também observaram que as maiores dificuldades do ensino remoto apontadas pelos estudantes foram problemas de conexão com a internet e do melhor uso das ferramentas, incluindo os computadores e o *software*

Microsoft Teams. Com relação à interação com professores e outros alunos, a maioria relatou dificuldades para se comunicar tornando mais difícil desenvolver atividades em grupos e tirar dúvidas (DUONG & NGUYEN, 2021). Também foi relatado por Duong & Nguyen (2021) que todos os entrevistados estiveram distraídos por outros aplicativos de redes sociais como *Facebook*, *Youtube* e *Instagram* durante algum momento do seu período de estudos online.

Rojabi (2020) observou que, além das dificuldades no uso da plataforma, alguns alunos não se sentiam confortáveis para tirar dúvidas pela ferramenta. Alunos com baixa autoestima evitavam fazer perguntas publicamente nas reuniões, o que não aconteceria se pudessem conversar privadamente com o professor como ocorria no ambiente de sala de aula, muitas vezes antes ou após o período da aula (ROJABI, 2020). Como vantagens do ERE, Rojabi (2020) destaca a comodidade de poder realizar seus estudos de dentro de suas casas e o fácil acesso aos materiais fornecidos pelos orientadores, mas apesar disso, a maioria dos estudantes gostaria de poder retomar seus estudos de forma presencial com o fim da pandemia, pois sentiam falta da interação direta com os professores e colegas.

Estudo de Caso

O *Microsoft Teams* é um *hub* digital que reúne conversas, conteúdo, tarefas e aplicativos em um só lugar, permitindo que os educadores criem salas de aula colaborativas, conversem rapidamente com os alunos, compartilhem arquivos e sites, criem e deem notas às tarefas (MICROSOFT, 2021). Para Duong & Nguyen (2021), o *Microsoft Teams* pode ser considerado um super aplicativo que integra diversas aplicações em um único programa. Segundo *Microsoft* (2021), através do *Teams* é possível organizar aulas, reuniões, tarefas, arquivos e colaboração em um só lugar.

Em novembro de 2016, em um evento realizado em Nova York, a *Microsoft* anunciou sua plataforma de colaboração chamada *Microsoft Teams*, integrando diversos de seus serviços já existentes como *Office*, *Azure*, *Skype* e *Exchange* em uma só ferramenta de *chat* em grupo (FALCONE, 2016). Desde o seu anúncio, até o lançamento oficial em 14 de março de 2017, mais de cinquenta mil organizações ao redor do mundo, com mais de oitenta e cinco milhões de usuários ativos, começaram a utilizar os recursos do *Microsoft Teams* como parte do pacote *Office 365* (KOENIGSBAUER, 2017).

Pouco tempo depois, em 23 de junho de 2017, a *Microsoft* anunciava a chegada das experiências de sala de aula no *Teams* (KOENIGSBAUER, 2017). Esta nova versão trazia a possibilidade de estudantes se comunicarem através de texto, voz e vídeo em um ambiente

seguro e chamativo, além de permitir aos educadores economizarem tempo com planejamento de aulas, criação de conteúdo e acompanhar os dados dos alunos, tudo integrado em uma única ferramenta, o *Office 365* da qual o *Teams* fazia parte (KOENIGSBAUER, 2017).

Com o avanço da pandemia de *COVID-19*, a *Microsoft* anunciou em 30 de julho de 2020 uma série de mudanças na sua plataforma *Microsoft Teams for Education* para os alunos que estavam ou começariam a estudar remotamente ou de forma híbrida, alternando períodos presenciais e remotos (SCHILBACH, 2020). Segundo Schilbach (2020), estas foram as principais mudanças adicionadas ao *Teams*:

1. Formas diferentes de visualização e engajamento: Foram adicionados os novos modos de visualização como *Dynamic View* (Figura 1), no qual o quadro se ajusta ao conteúdo transmitido e à quantidade de participantes na reunião, e *Together Mode* (Figura 2), que facilita perceber a linguagem corporal dos participantes, além de mais quadros nos dispositivos móveis;



Figura 1- Visualização da tela em *Dynamic View*. Fonte: Schilbach (2020).



Figura 2 – Visualização da tela em Together Mode. Fonte: Schilbach (2020).

2. Opções de relatórios de presença: Esta funcionalidade permite que organizadores gerem um relatório de presença após o término das reuniões contendo o horário de entrada e saída dos participantes e o endereço de e-mail, facilitando assim o controle do engajamento e comparecimento dos alunos (Figura 3);

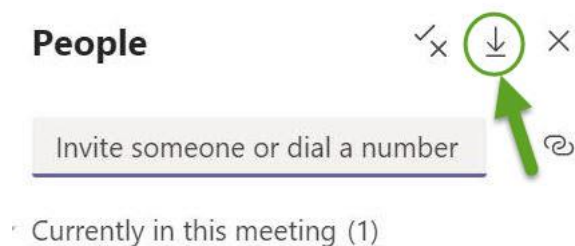


Figura 3- Relatório de presença. Fonte: Microsoft (2021).

3. Colaboração visual em tempo real: A ferramenta *Whiteboard in Teams* foi atualizada para permitir que alunos escrevam textos ou arrastem objetos na tela em tempo real (Figura 4). Educadores podem controlar quando os alunos podem interagir com o quadro;

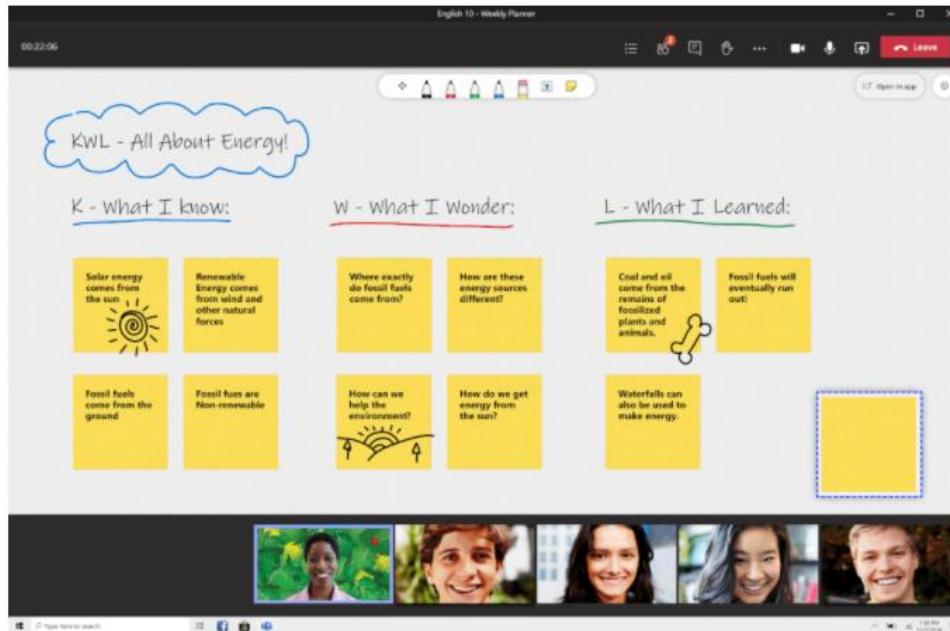


Figura 4 – Visualização da tela em Whiteboard. Fonte: Fonte: Schilbach (2020).

4. Aumento no número de participantes nas reuniões: Houve um aumento do número de participantes que poderiam entrar em uma mesma reunião de 250 para 300, prometendo um aumento progressivo até chegar em 1000 estudantes simultaneamente ao final de 2020. Também passou a ser possível realizar reuniões com opção de visualizar apenas para o caso de palestras e eventos, com capacidade de até 20.000 participantes;
5. Separar os participantes em salas de descanso virtuais: Com esta atualização, passou a ser possível para educadores dividir a sala de aula em salas de descanso menores permitindo a realização de trabalhos em grupos (Figura 5). Os educadores podem escolher o número de grupos, dividir aleatoriamente ou manualmente os alunos entre os grupos, enviar mensagens para cada sala e retornar todos ao mesmo tempo para a sala principal;

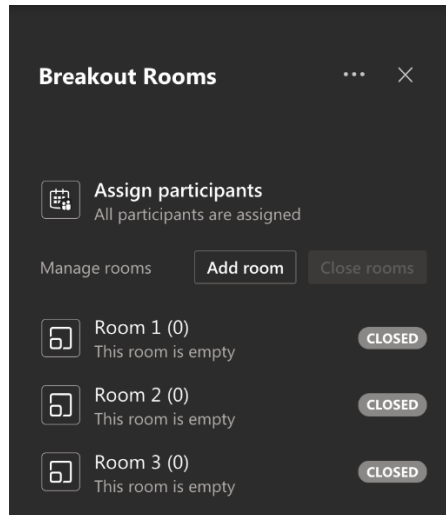


Figura 5- Salas de descanso virtuais. Fonte: Microsoft (2021).

6. Controles de áudio dos alunos: Foram criados controles para garantir uma maior segurança e comodidade para os participantes de reuniões, como o botão de mutar e não permitir que os participantes reativem seus sons, evitando assim barulhos indesejáveis durante apresentações (Figura 6);

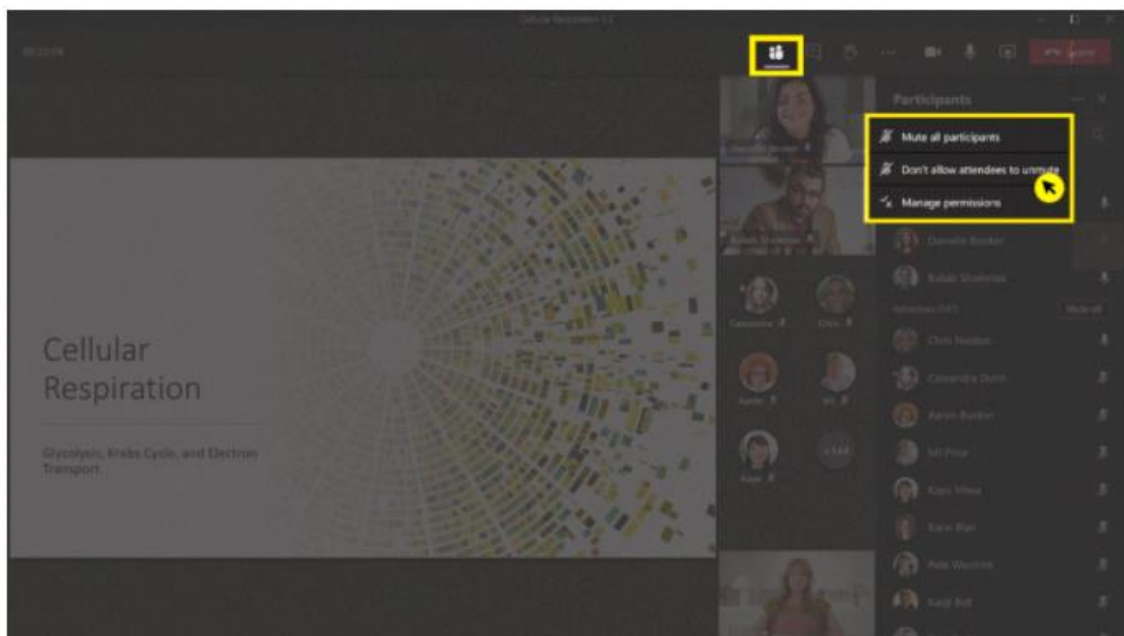


Figura 6 - Opções de controles de áudio dos alunos. Fonte: Schilbach (2020).

7. Controle de entrada nas salas: Também foi criado o *Student Lobby* para controlar a entrada dos alunos durante as aulas (Figura 7);

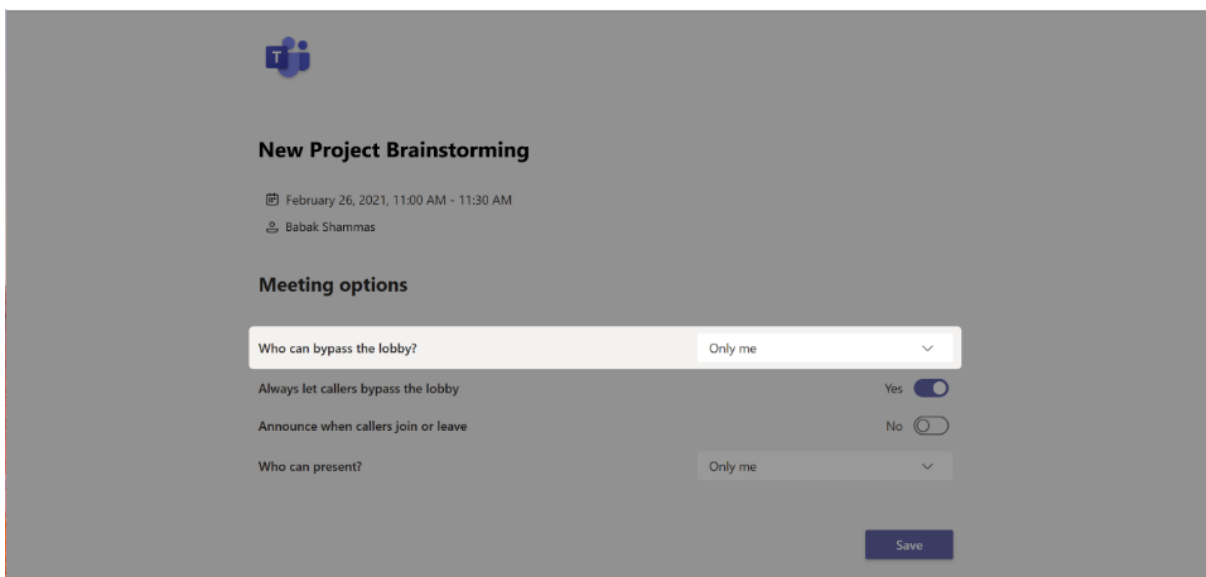


Figura 7 - Controle de entrada nas salas: Student Lobby. Fonte: Schilbach (2020).

8. Permitir a remoção de postagens: Outra opção adicionada foi permitir aos educadores excluir postagens inapropriadas além de evitar postagens repetidas nos *chats*;
9. Melhorias na implantação do *Teams* nas instituições de ensino: Foram adicionadas novas ferramentas para facilitar com que equipes de TI dos clientes façam a integração do *Teams* com seus outros sistemas através de APIs, facilitar a aplicação de políticas de controle e gerenciamento de equipes (Figura 8), facilitando assim a implantação e configuração do *Teams* para os educadores;

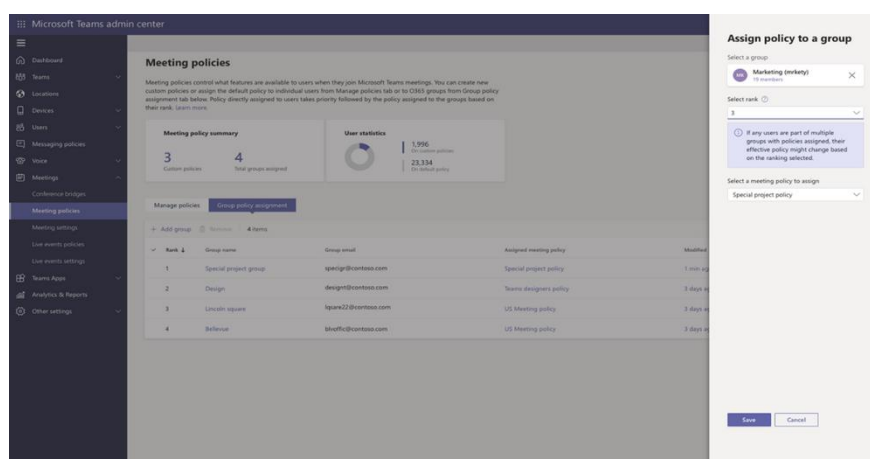


Figura 8 - Tela de políticas de controle e gerenciamento de equipes. Fonte: Schilbach (2020).

10. Visualizar tarefas em várias classes diferentes: Tanto educadores quanto alunos poderiam visualizar facilmente as tarefas de várias salas diferentes em um mesmo menu de Tarefas;
11. Maior flexibilidade para educadores: Novas funcionalidades permitem a educadores definirem configurações para todas as tarefas, sem a necessidade de configurar individualmente cada uma. Também foi adicionado o modo *Anonymous Grading*, que permite ao educador avaliar os trabalhos sem saber qual aluno o realizou, removendo assim qualquer viés do avaliador gerando mais confiabilidade nas avaliações (Figura 9);

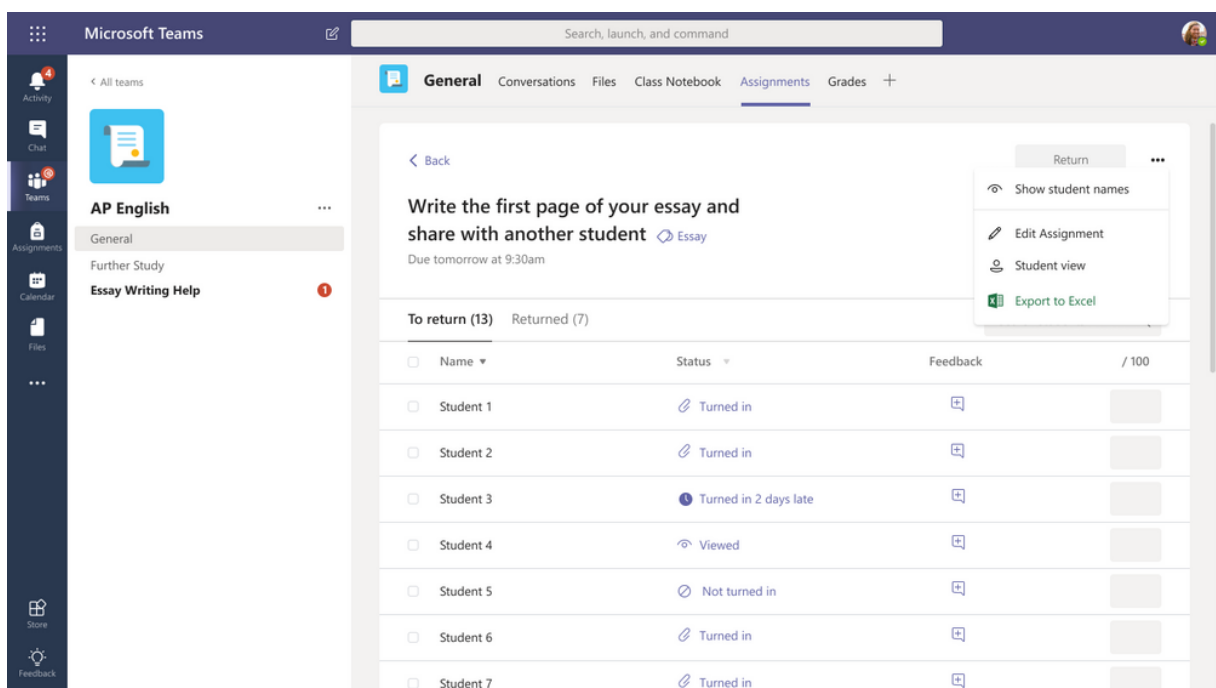


Figura 9 - Visualização da tela Anonymous Grading. Fonte: Schilbach (2020).

12. Mais idiomas e melhorias em geral: Foi adicionado suporte para 11 novos idiomas, dentre eles o grego, ucraniano, croata e romeno, tornando as tarefas ainda mais inclusivas globalmente. Outras pequenas mudanças como aumento do tamanho de arquivos externos suportados, melhores notificações de alunos matriculados e pequenas melhorias na interface também foram adicionadas;
13. Disponibilização de conteúdo em dispositivos móveis: Para tornar a plataforma mais inclusiva e facilitar o acesso para todos os alunos, foi adicionado suporte para o sistema operacional Android de dispositivos móveis (Figura 10); Vale ressaltar que também existem as possibilidades de acesso à plataforma via navegador de internet e o próprio programa para computadores.

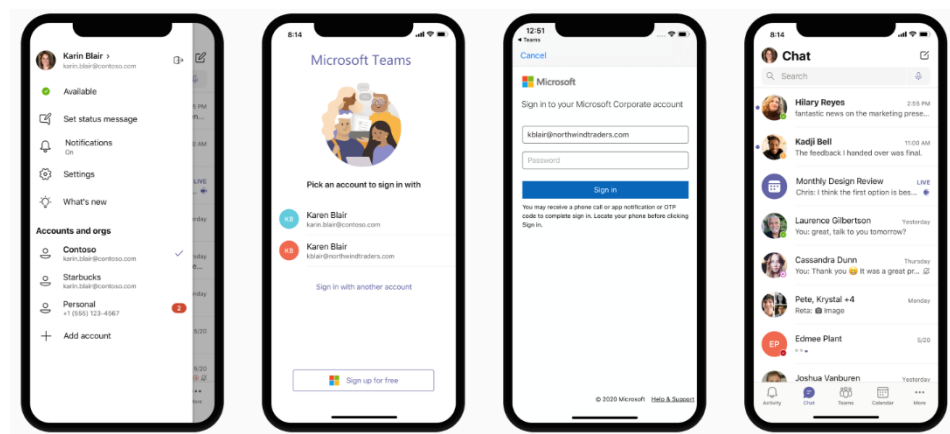


Figura 10 - Visualização de telas no sistema Android. Fonte: Microsoft (2021).

14. Sistema *Reflect* para avaliar bem-estar dos alunos: Foi criado a extensão de mensagens *Reflect* (Figura 11), que quando instalada permite que os alunos avaliem seu estado emocional e bem-estar permitindo aos educadores se envolverem mais e atuar quando necessário;

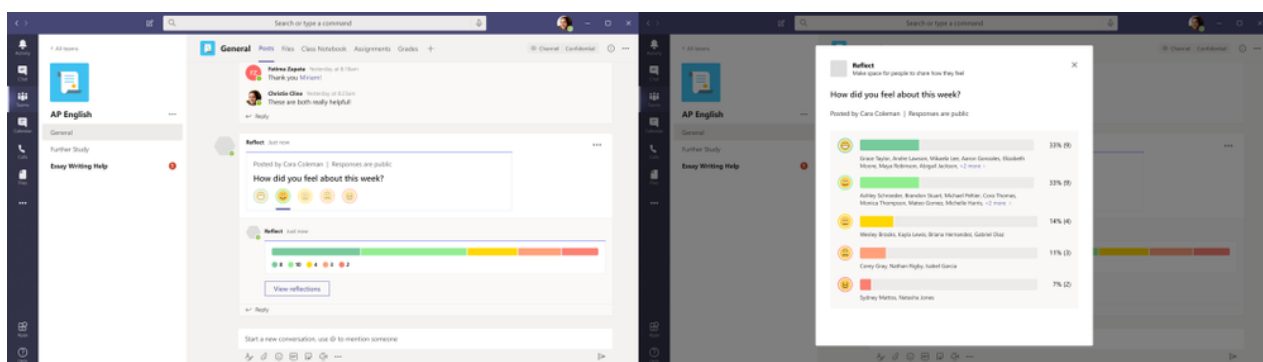


Figura 11- Visualização da extensão Reflect. Fonte: Microsoft (2020)

15. Recursos adicionais de aprendizado do *Teams*: Por fim, também foram disponibilizados novos guias, vídeos e tutoriais para ensinar educadores e alunos a obter uma melhor experiência com a plataforma *Microsoft Teams*.

Segundo *Microsoft (2021)*, o *Microsoft Teams* conta também com a opção de detectar o que é falado na reunião e apresentar legendas dinâmicas em tempo real. Para isso é necessário definir o idioma que está sendo falado, sendo que a plataforma disponibiliza até 28 opções de idiomas para legenda (*MICROSOFT, 2021*).

Tendo em vista todo esse conjunto de funcionalidades atualmente disponíveis na plataforma *Microsoft Teams*, foi decidido investigar um pouco mais a realidade do corpo discente da FATEC B.S. em relação ao seu uso desta ferramenta.

Método de pesquisa

Com base na pesquisa bibliográfica encontrada, optou-se por reapplicar o questionário utilizado pelo pesquisador Rojabi (2020), que realizou sua pesquisa na Universidade Aberta da Indonésia (*Indonesian Open University*) localizada na cidade de Tangaráo do Sul, província de Bantém, que pertence a região metropolitana de Jacarta, com a finalidade de analisar a percepção de aprendizado em aulas de inglês via *Microsoft Teams*.

O questionário consiste em 16 questões no formato *Likert*, todas perguntas com 5 alternativas sendo elas: (5) Concordo plenamente, (4) Concordo, (3) Neutro, (2) Discordo e (1) Discordo plenamente, permitindo apenas uma resposta por questão, traduzido de forma livre para o português. Foram adicionadas 2 questões a mais, porém fora da escala *Likert*, apenas para conhecer melhor o gênero e a faixa etária dos alunos. A pesquisa tem como objetivo analisar a percepção dos alunos da FATEC B.S. em relação ao uso do *Microsoft Teams*.

O formulário foi criado via *Google Forms* e enviado por e-mail para 1789 alunos regularmente matriculados na instituição FATEC B.S., tendo seu início no dia 04/11/2021 e seu fechamento no dia 21/11/2021. Ao longo desses 18 dias totalizamos 230 respostas válidas.

Resultados e Discussão

As informações a seguir referem-se ao questionário aplicado com a finalidade de analisar a satisfação dos alunos da FATEC B.S. em relação ao *Microsoft Teams*. Os gráficos gerados são com base nas 230 respostas obtidas por meio do formulário enviado aos alunos.

O Gráfico 1 mostra os alunos separados por gênero. Dentre as 230 respostas, 117 respostas vieram do público feminino, 112 do público masculino e apenas 1 aluno respondeu “Outro”.

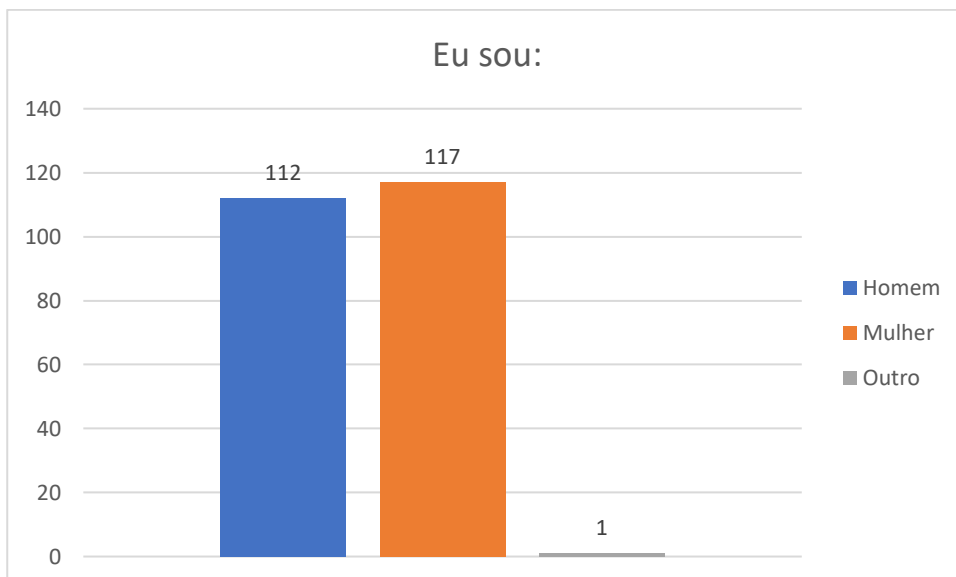


Gráfico 1 - Alunos separados por gêneros. Fonte: Autores (2021)

Já o Gráfico 2 é referente a faixa etária dos alunos. É possível perceber que grande parte dos alunos, aproximadamente metade, 112 (48,7%) estão na faixa de 17 a 25 anos.

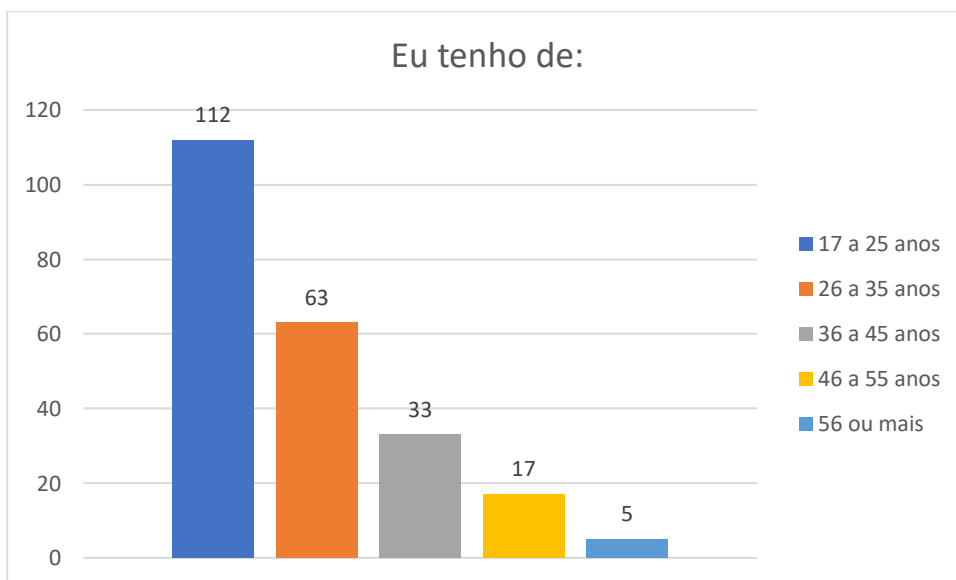


Gráfico 2 - Alunos separados por idade. Fonte: Autores (2021)

Logo abaixo, seguem os resultados das questões referentes a utilização do *Microsoft Teams* pelos alunos da FATEC B.S. A análise dos resultados foi feita somando os valores “Concordo” com “Concordo plenamente” e “Discordo” com “Discordo plenamente”, a fim de facilitar o tratamento dos dados..

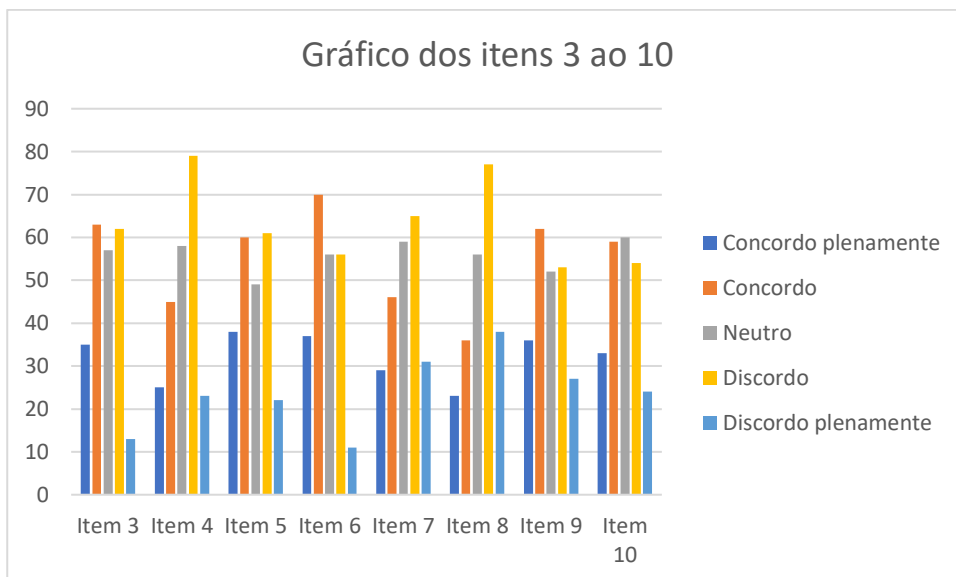


Gráfico 3- Respostas dos itens 3 ao 10. Fonte: Autores (2021).

Item 3: O aprendizado online facilita minha interação com o professor. Das 230 respostas, 97 (42,6%) concordam que o aprendizado online facilita sim a interação com o professor. Em contrapartida 75 (32,6%) discordam e os demais, 57 (24,8%) ao todo alegam não ter nem mais ou menos facilidade de interagir.

Item 4: A interação com os professores se torna mais próxima no aprendizado online. Neste item podemos ver que, ao contrário do anterior, 102 (44,3%) alunos discordam que o aprendizado online torna mais próxima a interação com o professor, outros 70 (30,4%) concordam que sim, o aprendizado online facilita a proximidade, e os 58 (25,2%) restantes acreditam que nem facilita ou dificulta a interação.

Item 5: Expressar os problemas enfrentados no aprendizado online para os professores é mais confortável do que no presencial. Para este item, 98 (42,6%) dizem ser mais fácil expressar seus problemas, enquanto 83 (36,1%) discordam da afirmação e 49 (21,3%) são neutros.

Item 6: A falta de comunicação acontece entre professores e alunos nas aulas online. Quase metade dos alunos, 107 (46,7%), dizem que essa afirmação é verdadeira contra 67 (29,1%) que discordam. 56 (24,3%) se dizem neutros.

Item 7: O aprendizado online facilita as interações entre os alunos. Das 230 respostas, 75 (32,6%) concordam que o aprendizado online facilita as interações entre os alunos, já 96 (41,7%) discordam da afirmação e os demais 59 (25,7%) optaram pela resposta neutro.

Item 8: As interações entre os alunos tornam-se mais próximas nas aulas online. Já neste item, 59 (25,7%) concordam com tal afirmação, 115 (50,0%), ou seja, exatamente a metade dos alunos discordam e os demais 56 (24,3%) são neutros.

Item 9: A falta de comunicação entre os alunos ocorre frequentemente nas aulas online, por exemplo na realização de um trabalho de apresentação em grupo. 98 (46,6%) afirmam que realmente a falta de comunicação acontece com frequência, já 80 (34,8%) discordam de tal afirmação e 52 (22,6%) permaneceram neutros.

Item 10: Superar complicações entre os alunos torna-se mais fácil no aprendizado online, por exemplo, ao completar o trabalho do grupo. Dentre os 230 alunos que responderam ao questionário, 92 (40,0%) concordam que as complicações se tornam mais fáceis de serem resolvidas, entretanto 78 (33,9%) discordam e 60 (26,1%) são neutros.

Este bloco de questões serve para indicar as interações entre professores e alunos. A partir destes itens, é possível notar que apesar da percepção dos alunos terem mais facilidade e se sentirem confortáveis para interagir com os professores, eles não se sentem tão próximos dos mesmos. Isto pode ser um reflexo da comunicação ocorrer principalmente através de mensagens em *chats* ao invés de presencialmente.

Na comunicação entre alunos, no entanto, a maioria relatou dificuldades, chegando a 50% de discordância no Item 8 que perguntava se as interações se tornavam mais próximas nas aulas online. Isto coincide com o observado por Rojabi (2020), que para a mesma pergunta obteve 46% de discordância. Segundo Rojabi (2020), o desafio dos educadores é encontrar novas formas de incentivar a interação dos alunos no ambiente virtual, pois isso é importante para o aprendizado.

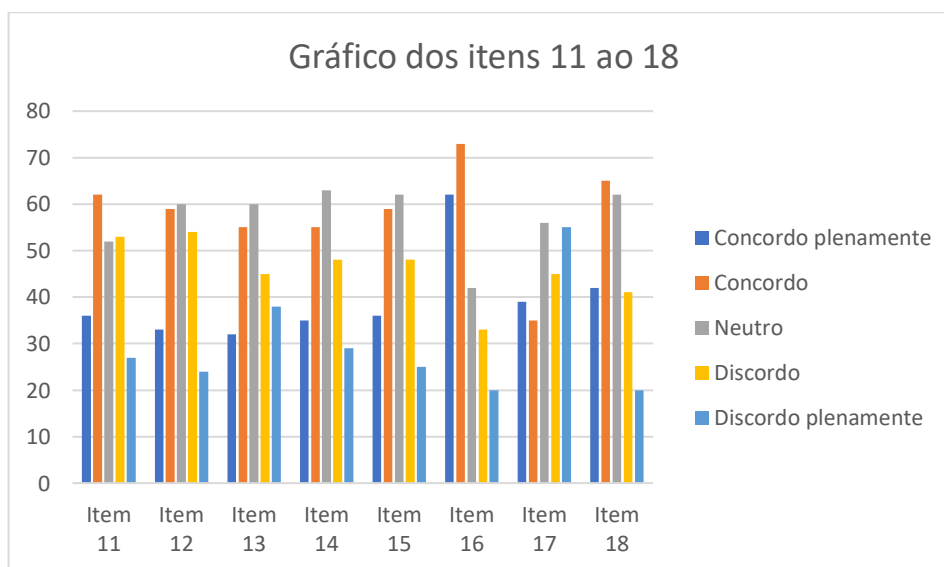


Gráfico 4 - Respostas dos itens 11 ao 18. Fonte: Autores (2021).

Item 11: O ambiente de aprendizagem na aula online me ajuda a entender os materiais mais facilmente. Para este item, as respostas foram bem divididas. 87 de 230 (37,8%) concordam que o ambiente ajuda a entender os materias enquanto 83 (36,1%) discordam e ainda 60 (26,1%) não concordam nem discordam.

Item 12: O ambiente de aprendizagem em uma aula online me estimula a aprender e compreender os materiais ativamente. 90 (39,1%) concordam, mas outros 77 (33,5%) discordam enquanto 63 (27,4%) indicaram que o ambiente não os estimulou a aprender e compreender os materiais mais do que na aula presencial.

Item 13: O ambiente de aprendizagem online me incentiva a aprender. Os dados mostram que 95 (41,3%) concordam que o ambiente os incentiva a aprender, 62 (27,0%) marcaram neutro e 73 (31,7%) discordam.

Item 14: Eu me sinto confortável em responder perguntas em uma aula online. Das respostas obtidas, uma maioria, 135 (58,7%), concorda que se sente confortável para responder perguntas em aula online. No entanto, 53 (23,0%) discordam e 42 (18,3%) não concordam nem discordam.

Item 15: Prefiro aprender de modo online a aprender de modo presencial. Neste item, o discordo com 100 (43,5%) superou o concordo com 74 (32,2%), indicando uma preferência pelo presencial ao online. 56 (24,3%) marcaram a opção neutra.

Item 16: O ambiente de aprendizagem online me dá uma grande contribuição para o estudo. 107 (46,5%) concordaram que o ambiente contribui para o seu estudo, 62 (27,0%) nem concordam nem discordam e 61 (26,5%) discordam.

Item 17: O ambiente de aprendizagem online torna mais fácil encontrar minhas necessidades de aprendizagem. Metade das respostas, 115 (50,0%), concordam que o ambiente facilita a encontrar suas necessidades de aprendizagem. 59 (25,7%) discordam e os outros 56 (24,3%) responderam neutro.

Item 18: Recomendo conduzir o aprendizado online no futuro devido ao ambiente de aprendizado confortável. Outro item bem dividido, mas com um pouco mais de respostas que concordam, 106 (46,1%), contra 79 (34,3%) que discordam e ainda 45 (19,6%) marcaram neutro.

Já neste bloco, as questões remetem ao ambiente virtual em si. Nota-se que apesar de os alunos acharem o ambiente propício ao aprendizado eles ainda possuem dificuldade em interagir, tanto entre si, como com os professores. Ainda que a plataforma disponibilize várias possibilidades para comunicação (chat, videochamada, conversa por voz, entre outros) e outras

formas de interagir, tais como: *upload* de arquivos, salas de conversa, *whiteboard*, criação de reuniões privativas e *add-ons* em geral, percebe-se que falta uma capacitação aprofundada para uma melhor utilização da plataforma.

Pela questão de gênero, vale a pena destacar algumas diferenças observadas. Primeiramente no item 3, os homens discordaram (40,2%) mais do que as mulheres (25,6%), entendendo que para eles a interação com o professor não foi facilitada pelo aprendizado online como foi para elas. Outro item que chamou atenção foi o item 6, no qual os homens concordaram (56,3%) mais que a falta de comunicação acontece entre alunos e professores do que as mulheres (37,6%). Por fim, os homens também concordaram mais no item 9 (49,1%), que fala da interação entre alunos durante as aulas, do que as mulheres (36,8%). Estes três itens juntos mostraram que os homens encontraram mais dificuldade nas interações do que as mulheres.

Já olhando para a questão de idade, devido ao grande número de alunos na faixa de 17 a 25 anos, separamos em apenas duas faixas para esta análise, menores de 25 anos e maiores de 25 anos, ficando com aproximadamente metade dos alunos em cada faixa. Nesta análise foi possível notar diferenças no item 15, no qual os menores de 25 anos (54,5%) discordaram mais que os maiores de 25 anos (33,1%), indicando que preferem aprender de modo presencial ao online. E, também, o item 18, que trata de recomendar conduzir o aprendizado online no futuro, viu os alunos menores de 25 (43,8%) discordarem mais que os maiores de 25 (25,4%). Juntos estes dois resultados levam a crer que os alunos mais jovens preferem o ensino presencial ao ensino online.

Conclusão

O intuito da pesquisa, além de analisar a percepção dos alunos em relação ao *Microsoft Teams*, visa principalmente tratar da ferramenta e do comportamento dos alunos no uso da ferramenta.

Sobre o uso do *Microsoft Teams*, foi possível perceber que o estudo trouxe aspectos positivos e negativos. A grande problemática observada foi a falta de interação humana dos alunos em geral. Mas ainda assim, os alunos alegam que o ambiente virtual promove boa condição de aprendizagem e se sentem confortáveis para responder perguntas nas aulas *online*.

Acreditamos que existem alguns fatores que contribuem para tais opiniões; a constante atualização da ferramenta sem aviso prévio por parte da *Microsoft*, a falta de capacitação e

reciclagens periódicas em relação ao *Microsoft Teams* e sem dúvida do comportamento dos alunos no uso da ferramenta, tendo em vista que a plataforma oferece diversas possibilidades de comunicação, porém a falta de contato humano acaba sobressaindo em diversas questões relacionadas a proximidade com os outros alunos e os educadores.

É de muita relevância no cenário educacional contemporâneo que mais pesquisas semelhantes sejam feitas e que poderíamos ampliar o escopo da pesquisa, incluindo um número maior de alunos e incluindo também os professores, porque um estudo sobre a sua percepção da ferramenta e da condução das aulas online é também de extrema valia para que entendamos os desafios da educação no futuro.

Referências

ARRUDA, Eucidio Pimenta. Educação Remota Emergencial: elementos para políticas públicas na educação brasileira em tempos de Covid-19. **EmRede - Revista de Educação a Distância**, v. 7, n. 1, p. 257-275, 15 maio 2020.

Disponível em: <<https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/621>> Acesso em: 26/11/2021.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. Ensino Remoto ou Ensino a Distância: efeitos da pandemia. **Estudos Universitários: revista de cultura**, Recife, v. 37, n. 1/2, p. 58-70, dez. 2020. ISSN Edição Digital: 2675-7354.

Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/estudosuniversitarios/article/view/249044>> Acesso em: 26/11/2021.

HODGES, Charles et al. The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning. **EDUCAUSE Review**. 27 mar. 2020.

Disponível em: <<https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>> Acesso em: 26/11/2021.

DUONG, Tam Ly Nhat; NGUYEN, Nhi Huyen Uyen. The Challenges of E-Learning Through Microsoft Teams for EFL Students at Van Lang University in COVID-19. **AsiaCALL Online Journal**, v. 12, n. 4, p. 18-29, 2021.

Disponível em: <<https://asiacall.info/acoj/index.php/journal/article/view/60>> Acesso em: 26/11/2021.

ROJABI, Ahmad Ridho. Exploring EFL Students' Perception Of Online Learning Via Microsoft Teams: University Level in Indonesia. **English Language Teaching Educational Journal**, v. 3, n. 2, p. 163-173, 2020.

Disponível em: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1268365.pdf>> Acesso em: 26/11/2021.

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. **Diário Oficial da União**: edição 100, seção 1, p. 3, 26 mai. 2017.

Disponível em: <https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/20238603/do1-2017-05-26-decreto-n-9-057-de-25-de-maio-de-2017-20238503> Acesso em: 26/11/2021.

CENTRO Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza. Orientações didático-pedagógicas. Guia para aulas online nas Fatecs. Versão 1.0 16/04/2020.

Disponível em: <<https://www.cps.sp.gov.br/wp-content/uploads/sites/1/2020/04/ORIENTAC%CC%A7O%CC%83ES-DIDA%CC%81TICO-PEDAGO%CC%81GICAS-5.pdf>> Acesso em: 26/11/2021.

WEA, Kristina Nathalia & KUKI, Agustina Dua. Students' Perception of Using Microsoft Teams Application in Online Learning During The COVID-19 Pandemic. **International Conference on Science Education and Technology (ICOSETH) 2020**.

Disponível em: <<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1842/1/012016/pdf>> Acesso em: 26/11/2021.

MICROSOFT. Início rápido - Administradores do Microsoft Teams for Education. Documentação de administração do Microsoft Teams.

Disponível em: <<https://docs.microsoft.com/pt-br/MicrosoftTeams/>> Acesso em: 26/11/2021.

FALCONE, John. Microsoft Teams: 7 Things You Need to Know. **CNET**. 02 nov. 2016.

Disponível em: <<https://www.cnet.com/tech/services-and-software/microsoft-teams-7-things-you-need-to-know/>> Acesso em: 26/11/2021.

KOENIGSBAUER, Kirk. Microsoft Teams Rolls Out to Office 365 Customers Worldwide. **Microsoft Office Team**. 14 mar. 2017.

Disponível em: <<https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/blog/2017/03/14/microsoft-teams-rolls-out-to-office-365-customers-worldwide/>> Acesso em: 26/11/2021.

KOENIGSBAUER, Kirk. New to Office 365 in June – Classroom Experiences in Microsoft Teams and More. **Microsoft Office Team**. 23 jun. 2017.

Disponível em: <<https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/blog/2017/06/23/new-to-office-365-in-june-classroom-experiences-in-microsoft-teams-and-more/>> Acesso em: 26/11/2021.

SCHILBACH, Abby. 25+ Updates for Microsoft Teams for Education for Back to School. **Microsoft Education Blog**. 30 jul. 2020.

Disponível em: <<https://techcommunity.microsoft.com/t5/education-blog/25-updates-for-microsoft-teams-for-education-for-back-to-school/ba-p/1554445>> Acesso em: 26/11/2021.

MICROSOFT. Use as legendas dinâmicas em uma reunião do Teams. Suporte do Office

Disponível em: <<https://support.microsoft.com/pt-br/office/use-as-legendas-din%C3%A2micas-em-uma-reuni%C3%A3o-do-teams-4be2d304-f675-4b57-8347-cbd000a21260>> Acesso em: 14/12/2021.