A MOTIVAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA: o papel do professor em ambientes de conhecimento apoiados por *e-learning*

TAHIENY KELLY DE CARVALHO[1]
https://orcid.org/0009-0005-8606-3049
tahieny174@hotmail.com

VANDER APARECIDO DE CASTRO[2]
https://orcid.org/0000-0002-8705-2852
castruvander@gmail.com

WALDYR CARVALHO SOBREIRA JUNIOR[3]
https://orcid.org/0009-0008-5267-0897
waldyrcarvalhosobreirajunior@gmail.com

RESUMO
Muitos fatores influenciam quando se pretende um ensino que faça sentido para o aluno, uma questão importante é pensar que as pessoas para aprender devem estar motivadas, precisam querer aprender, já que a aprendizagem demanda uma ação que necessita ser consciente e engajadora, seja em espaços presenciais ou virtuais de ensino. Nesse sentido, na atuação docente, a motivação se sobressai quando se pretende envolver os alunos no contexto de aprendizagem em ambientes de *e-learning* no intuito de evitar a aprendizagem mecânica. O objetivo deste trabalho é discutir sobre as estratégias que o professor pode adotar para estimular uma aprendizagem motivadora em ambientes de aprendizagem eletrônica, em um cenário que considere o conhecimento prévio do aluno para a aprendizagem ser significativa. A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica cujo instrumento de pesquisa foi a revisão de literatura. Chegou-se a conclusão que a motivação atua de modo considerável na interação do aluno com o conteúdo, facilitando a aprendizagem significativa, pois o estudante de ambientes de aprendizagem *e-learning* é impactado positivamente quando o educador compreende que fazer o aprendiz se envolver com o tema é um procedimento que não deve ser ignorado em um projeto de ensino.

Palavras-chave: *E-learning*. Motivação. Aprendizagem significativa.

MOTIVATION IN THE CONSTRUCTION OF MEANINGFUL LEARNING: the role of the teacher in knowledge environments supported by e-learning

ABSTRACT
Many factors influence when it comes to teaching that makes sense for the student, an important issue is to think that people in order to learn must be motivated, they need to want to learn, since learning demands an action that needs to be conscious and engaging,

[1] Secretaria Estadual de Educação. Goianá, Minas Gerais (MG), Brasil.
[2] Secretaria Municipal de Educação. Juiz de Fora, Minas Gerais (MG), Brasil. Doutorando em *Ciencias de la Educacion* pela *Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS PY)*; Mestre em Comunicação, Linguagens e Cultura pela Universidade da Amazônia (UNAMA); Mestre em *Science in Emergent Technologies in Education* pela *MUST University (USA*).
[3] Secretaria Estadual de Educação. Juiz de Fora, Minas Gerais (MG), Brasil.

whether in spaces face-to-face or virtual teaching. In this sense, in teaching activities, motivation stands out when it is intended to involve students in the context of learning in e-learning environments in order to avoid mechanical learning. The objective of this work is to discuss about the strategies that the teacher can adopt to stimulate a motivating learning in electronic learning environments, in a scenario that considers the previous knowledge of the student for the learning to be meaningful. The adopted methodology was the bibliographical research whose research instrument was the literature review. It was concluded that motivation plays a considerable role in the student's interaction with the content, facilitating meaningful learning, as the student of e-learning learning environments is positively impacted when the educator understands that making the learner get involved with the theme is a procedure that should not be ignored in a teaching project.

Keywords: E-learning. Motivation. Meaningful learning.

MOTIVACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS: el rol del docente en entornos de conocimiento apoyados en e-learning

RESUMEN
Son muchos los factores que influyen a la hora de lograr una enseñanza que tenga sentido para el alumno. Una cuestión importante es pensar que las personas deben estar motivadas para aprender, necesitan querer aprender, ya que aprender demanda una acción que debe ser consciente y comprometida, ya sea en espacios de enseñanza presenciales o virtuales. En este sentido, en la docencia destaca la motivación cuando se pretende implicar al alumnado en el contexto de aprendizaje en entornos e-learning con el fin de evitar el aprendizaje mecánico. El objetivo de este trabajo es discutir las estrategias que el docente puede adoptar para estimular el aprendizaje motivador en ambientes electrónicos de aprendizaje, en un escenario que considere los conocimientos previos del estudiante para que el aprendizaje sea significativo. La metodología adoptada fue la investigación bibliográfica cuyo instrumento de investigación fue la revisión de la literatura. Se concluyó que la motivación juega un papel importante en la interacción del estudiante con el contenido, facilitando el aprendizaje significativo, ya que los estudiantes en entornos e-learning se ven impactados positivamente cuando el educador entiende que involucrar al estudiante con el tema es un procedimiento que no debe ser ignorado en un proyecto de enseñanza.

Palabras clave: E-learning. Motivación. Aprendizaje significativo.

1. INTRODUÇÃO

Os processos de ensino foram adquirindo novas nuances de acordo com o desenvolvimento e as necessidades dos seres humanos inseridos no contexto de experiências e compartilhamentos de vivências, muitos avanços são notáveis desde o pensamento antigo ao contemporâneo (Kenski, 2007). Com as diversas possibilidades ofertadas pela internet, notou-se uma revolução digital onde as pessoas vislumbram aprender de maneira remota com suporte de computadores, recursos audiovisuais e outros mecanismos desenvolvidos eletronicamente e conectados em rede (Andrade; Miranda; Buoro, 2021).

Dessa forma, os ambientes de aprendizagem são apoiados em recursos e tendências que colaboram para o melhor desempenho do aluno; a motivação em processos de aprendizagem eletrônica (*e-learning*) é um elemento importante que ganha ainda mais relevância quando o que se pretende é evitar a memorização de curto prazo, mecânica e não significativa para o aprendiz.

Nesse contexto, quando se pretende um ensino que faça sentido para o aluno, é preciso pensar que as pessoas para aprender devem estar motivadas, precisam querer aprender, já que a aprendizagem demanda uma ação que necessita ser consciente e engajadora. Questiona-se, então: como a motivação ajuda alunos a desenvolverem as habilidades e competências definidas nos objetivos de um curso ou programa? Qual o papel do professor como motivador em ambientes de aprendizagem de *e-learning* para a aprendizagem significativa?

Assim, este trabalho analisa os conceitos e contextos da motivação em ambientes de aprendizagem de *e-learning* sob a perspectiva docente, aliando-os às peculiaridades que possibilitam o engajamento e maior participação dos alunos no ensino não presencial. O objetivo deste trabalho é discutir sobre as estratégias que o professor pode adotar para estimular uma aprendizagem motivadora em ambientes virtuais de aprendizagem. A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica cujo instrumento de pesquisa foi a revisão de literatura.

Além da introdução e metodologia, o texto está organizado em um tópico, dividido em dois subtópicos onde são discutidos a fusão da motivação e ambientes de aprendizagem *e-learning* e o papel do educador contemporâneo perante a necessidade de construção de uma aprendizagem que seja significativa ao aprendiz. Ainda, há a discussão dos resultados, considerações finais e as referências bibliográficas.

Portanto, ao fim, chegou-se a conclusão, segundo as referências consultadas, que a motivação atua de modo considerável na interação do aluno com o conteúdo, facilitando a aprendizagem significativa, com materiais bem estruturados e tópicos que possibilitem ao aluno o desenvolvimento contínuo e autônomo, a partir dos recursos disponibilizados; o aluno que acessa ambientes de aprendizagem *e-learning* pode ser impactado positivamente quando o educador compreende que fazer o aprendiz se envolver com o tema é um procedimento que não deve ser

ignorado em um projeto de ensino, pois não adianta apenas disponibilizar recursos, é necessário fazer com que os recursos dialoguem com o assunto estudado e o contexto de vivência do aluno.

2. METODOLOGIA DO TRABALHO

Este estudo adotou a pesquisa bibliográfica como principal método de investigação, seguindo uma abordagem qualitativa de caráter exploratório e analítico. A escolha metodológica se justifica pela necessidade de mapear e sintetizar, segundo os referenciais abordados nesta pesquisa, as produções acadêmicas existentes sobre a relação entre motivação, aprendizagem significativa e o papel do professor em ambientes de *e-learning*. O trabalho se fundamentou na análise crítica de fontes secundárias, incluindo artigos científicos, livros e teses abrangendo as principais discussões contemporâneas sobre educação digital.

O processo de coleta de dados foi realizado por meio de buscas sistemáticas nas bases SciELO, CAPES e Google *Scholar*, utilizando combinações de descritores como "motivação + e-learning", "aprendizagem significativa + educação online" e "mediação docente + ambientes virtuais". A seleção do material seguiu critérios de relevância temática, atualidade e qualidade acadêmica, priorizando publicações com revisão por pares e obras de autores referenciais na área.

Para a análise do *corpus* selecionado, empregou-se o método de análise temática, que permitiu organizar o conteúdo em três categorias principais: (1) fundamentos teóricos sobre *e-learning* e motivação; (2) estratégias pedagógicas para engajamento em ambientes virtuais; e (3) aplicação dos princípios da aprendizagem significativa no contexto digital. A interpretação dos dados considerou tanto as convergências entre os autores quanto às contradições e lacunas identificadas na literatura especializada.

Embora a pesquisa bibliográfica tenha proporcionado um amplo panorama teórico sobre o tema, reconhece-se como limitação a ausência de dados empíricos e que o estudo pode ter sido influenciado pelo viés de disponibilidade, uma vez que se restringiu a materiais publicados em português e inglês com acesso aberto. Apesar dessas restrições, a metodologia adotada se mostrou adequada para alcançar os

objetivos propostos, oferecendo subsídios para discussões sobre práticas pedagógicas motivadoras no ensino online.

3. A MOTIVAÇÃO COMO PROPULSORA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NO CONTEXTO *E-LEARNING*

O presente capítulo consolida as bases teóricas que fundamentam a discussão sobre motivação, aprendizagem significativa e e-learning, articulando contribuições de autores centrais no campo da educação e tecnologia. Partindo das definições de Santos (2018) e Sangrà *et al.* (2011) sobre ambientes virtuais de aprendizagem, explora-se o conceito de motivação enquanto constructo determinante para o engajamento discente, conforme Bzuneck (2010). Adicionalmente, examina-se a perspectiva de Ausubel e Novak sobre aprendizagem significativa, destacando seu diálogo com as metodologias ativas e o papel do professor como mediador em contextos digitais. Por fim, problematizam-se desafios contemporâneos, como distrações tecnológicas e a necessidade de formação docente contínua, temas abordados por Silva e Coutinho (2025) e Beluce e Oliveira (2016). Este referencial não apenas orienta a análise dos resultados, mas também estabelece um quadro conceitual para discutir estratégias pedagógicas no *e-learning*.

3.1 Ambientes de aprendizagem *e-learning* e motivação do aluno

Nos diversos ambientes de aprendizagem, seja presencial ou virtual, o que se pretende é fazer o aluno aprender algo, a desenvolver uma competência ou a alcançar uma habilidade. Porém, estruturar maneiras do conteúdo aprendido ser significativo ao aluno, com utilização nas suas relações civis, exige a compreensão de que ajudar os alunos a se sentirem motivados é fazer com que se envolvam na aprendizagem, ou seja, leva em conta toda a etapa da elaboração de um plano de ensino, sobretudo em contextos de *e-learning*.

O termo *e-learning* é amplo, já que “perpassa pela relação dos conceitos de aprendizagem, ensino, pedagogia, comunicação ou tecnologia” (Santos, 2018, p. 2). Para Allen e Seaman (2014 *apud* Santos, 2018, p.3), a expressão é aplicada em uma farta “gama de formas de computação e comunicação a partir das quais as

tecnologias podem ser utilizadas para o ensino e a aprendizagem". Nesse viés, pode-se compreender *e-learning* como um molde educacional em "que explora os meios e dispositivos eletrônicos para facilitar o acesso, a evolução e a melhoria da qualidade da educação e da formação". (Sangrà *et al.*, 2011 *apud* Santos, 2018, p. 3).

Nesse sentido, a motivação é um ingrediente importante na aprendizagem, principalmente porque ela aumenta as chances do aluno se envolver com o estudo e superar os desafios existentes. Nos ambientes de aprendizagem de *e-learning*, onde a mediação do professor pode não acontecer em tempo real, é preciso ter um projeto de ensino que leve em conta o perfil do aluno e os elementos que geram engajamento, tudo isso deve ser elaborado para um espaço em rede, sujeito a distrações e interferências no momento de aprendizagem.

Para Bzuneck (2001 *apud* Beluce; Oliveira, 2016, p. 596), a motivação é "um constructo interno e complexo que direciona, altera e/ou mantém ações, metas e preferências, é um dos principais determinantes do sucesso e da qualidade da aprendizagem escolar". Sua aplicação é constante, já que sua ausência se configura como um ponto que deriva no fracasso do processo educativo (Marchesi, 2006).

No âmbito da vida moderna, onde tempo e espaço presenciais deixaram de ser limitações para práticas educativas, inúmeras distrações convergem para que o aluno não permaneça no ambiente de ensino; as redes sociais, os *chats*, as notificações ou um ambiente de aprendizagem desinteressante desviam a atenção do aluno e o levam a focar sua atenção em um outro conteúdo. Isso precisa ser levando em conta na elaboração de materiais, na curadoria, e no processo de desenvolvimento da plataforma, pois, como apontam Costa *et. al.* (2014, p. 2090) os alunos buscam modelos de propostas educacionais "organizadas e adequadas à realidade das pessoas que desejam continuar estudando" .

Para tanto, o ambiente *e-learning* é um modelo proposto na intenção de unir diversos recursos informatizados para gerar aprendizagem. Porém, antes de tudo, o aluno deve querer fazer o curso, matricular-se, daí o trabalho de motivação busca proporcionar engajamento com o conteúdo, nos processos de motivação intrínseca e extrínseca. A motivação que surge de dentro do indivíduo, intrínseca, é muito

poderosa porque ela é uma força interior que é capaz de mover o sujeito na direção da superação dos seus limites.

Nem todos os conteúdos são interessantes o tempo todo, a motivação intrínseca nem sempre está presente, porém há muitos mecanismos que o professor pode adotar para motivar os alunos e para envolvê-los no processo de aprendizagem. Nesse cenário, a motivação extrínseca é impulsionada por fatores externos, que podem ser apresentados pelo professor. Como aponta Bzuneck, (2010), motivar o aluno é uma tarefa árdua que demanda a identificação e a aplicação de estratégias de ensino eficientes.

3.2 O professor motivador na construção da aprendizagem significativa

Sabe-se que a educação formal é um processo basilar para a vida em sociedade, através da socialização e da construção de conhecimentos e culturas se atinge uma etapa importante na consolidação da cidadania, levando em conta os princípios de igualdade e equidade na construção de cidadãos democráticos. Com as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), as possibilidades de interação se ampliaram, hoje o ser humano tem a capacidade de estar em vários espaços, aprender diferentes conteúdos, visitar diferentes locais. Logo, cabe também uma nova postura de um professor que deseja estar em consonância com as evoluções de seu período histórico para motivar seus alunos e construir uma aprendizagem que seja útil ao aprendiz.

Nesse contexto, com a evolução das tecnologias, a educação ampliou suas maneiras de produzir aprendizado, trazendo a possibilidade de um ensino não passivo, colocando o aluno como gerenciador do seu conhecimento. Nesse sentido, cabe então observar o conceito de aprendizagem significativa defendida por Ausubel (2000).

Ambrósio-Accordi *et al.* (2024) apontam que a abordagem pedagógica proposta por Ausubel (2000) defende que a assimilação de novos saberes ocorre de forma mais efetiva quando há conexão com estruturas cognitivas preexistentes, privilegiando a compreensão contextualizada em detrimento da mera memorização. Essa perspectiva, originalmente desenvolvida no campo da psicologia educacional, ganha especial relevância no contexto tecnológico contemporâneo, onde os

recursos digitais, ao oferecerem ambientes interativos e multimodais, potencializam a vinculação entre conceitos abstratos e vivências do aprendiz, permitindo personalização de trajetórias educativas (Ambrósio-Accordi *et al.* 2024).

Desse modo, a integração entre tecnologia e pressupostos da aprendizagem significativa possibilita a construção de conhecimentos profundos e aplicáveis, superando modelos instrucionais fragmentados

Faz-se relevante, portanto, não demandar exclusivamente a responsabilidade do sucesso da aprendizagem ativa apoiados em *e-learning* como função das recentes tecnologias, sobretudo as digitais, mas é preciso ter em mente que as TDIC aliadas a metodologias ativas podem enriquecer o processo pedagógico e colaborar para a construção da aprendizagem significativa (Andrade; Miranda; Buoro, 2021; Silva; Coutinho, 2025).

> A tecnologia não é apenas um recurso para divulgar informações, mas sim um mecanismo influente que pode modificar a experiência educacional, convertendo-a mais interativa e competente. À proporção que mais educadores aderem à prática pedagógica essas metodologias de ensino que agregam essas inovações, o potencial para aprimorar o aprendizado dos estudantes é expressivo, todavia torna-se pertinente a formação contínua de professores para que possam incorporar essas abordagens com confiança e habilidade (Silva; Coutinho, 2025, p. 788).

Nesse sentido, as metodologias ativas proporcionam o protagonismo do aluno de maneira que o aluno seja ativo no processo de aprendizagem. Dessa forma, adotar métodos ativos vai ao encontro das abordagens mais progressistas da educação, já que enxergam o aluno como um ser social, atuante na vida coletiva, ou seja, um aprendiz que exige valor significativo nos conteúdos, refletindo e interagindo com o tema debatido.

De maneira diferente é a metodologia adotada nas práticas tradicionais de ensino, geralmente desmotivadoras, já que são métodos que trabalham com um perfil de aluno passivo, que não questiona o conteúdo ou a utilidade do que é estudado, prezando pela memorização e se relacionando a modelos autoritários de ensino (Beluce, Oliveira; Bzuneck, 2019).

No contexto de sala de aula moderna, com alunos nativos digitais, ou seja, com alunos que estão inseridos desde o nascimento em contextos digitais (Castro;

Antonio, 2024), as TDIC ampliam as possibilidades de uma abordagem ativa e são requisitos necessários em uma sociedade cada vez mais conectada. No entanto, de acordo com Flaning e Kiewra (2018 *apud* Beluce; Oliveira; Bzuneck, 2019, p. 54) o "uso intenso e inadequado dessas tecnologias pode levar à distração e prejudicar a atenção do aluno, tanto dentro como fora da sala de aula, comprometendo sua motivação para aprender".

Nessa perspectiva, um novo perfil de professor tem sido exigido perante as novas abordagens didáticas e pedagógicas e também perante aos objetivos que a sociedade moderna pretende atingir com os processos de aprender e ensinar. Logo, o professor atual necessita ser um docente digital, estimular os alunos no processo de aprendizagem, enxergar o aluno como um ser ativo, reflexivo e atuante na sociedade; deve garantir uma aprendizagem que faça sentido, que esteja ligada aos conhecimentos prévios dos aprendizes.

Esse novo docente do século XXI deve ainda estar atento às novas abordagens educacionais, aos novos métodos de ensino e buscar formação continuada constante para inserir novas práticas que atendam ao aluno nascido em ambiente informatizado.

Sendo assim, o professor atual deve, também, ser um motivador com capacidades para usar suas habilidades no presencial ou no virtual, além de trazer suas habilidades pedagógicas e didáticas na bagagem. Segundo Liu, Wang e Ryan (2016 *apud* Beluce, Oliveira; Bzuneck, 2019, p. 54) "motivar o aluno para aprender tem sido uma das preocupações e um dos grandes desafios do professor contemporâneo". Para tanto, é preciso estar sempre se atualizando, buscando novos recursos e saberes, sempre apto a modificar, a colaborar com o sucesso do aluno através de um ambiente de ensino que precisa ser um espaço agradável.

Assim, um ambiente motivador, convidativo e aconchegante tem relação direta com o trabalho do docente no desenvolvimento de:

> [...] situações de aprendizagem em que o aluno tenha papel ativo na construção do conhecimento, usando adequadamente os recursos didáticos, a avaliação formativa, as estratégias de ensino e o conteúdo, proporcionando atividades desafiadoras, etc. Entretanto, o professor é, por excelência, o principal agente motivador. Ele precisa estar motivado, ter compromisso pessoal com a educação,

> demonstrar dedicação, entusiasmo, amor e prazer no que faz (Pinheiro, s.d., n.p.).

Nesse viés, as estratégias de motivação são grandes aliadas na atuação do docente que busca por engajamento dos alunos usufruindo das inovação tecnológica e as aplicando nas suas práticas para a construção de uma aprendizagem ativa que está intimamente relacionada ao contexto de tendência libertadora.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS OBTIDOS

Os dados coletados nessa revisão bibliográfica evidenciam que a motivação exerce um papel relevante na efetividade da aprendizagem significativa em ambientes de ensino, aqui enfatizando o *e-learning*, corroborando as perspectivas de Bzuneck (2010) e Ausubel (2000). Verificou-se que estratégias pedagógicas que integram o uso contextualizado de TDIC e metodologias ativas potencializam o engajamento discente, reduzindo a evasão e a aprendizagem mecânica.

A análise demonstra que a mediação docente é determinante para converter recursos tecnológicos em ferramentas de aprendizagem significativas, conforme destacado por Santos (2018). Professores que adaptam conteúdos ao contexto do aluno, utilizando abordagens como a curadoria de materiais e a personalização de trilhas, obtêm maior adesão.

Entretanto, identificou-se uma lacuna entre a disponibilidade de tecnologias e sua aplicação pedagógica efetiva, problema ampliado pela necessidade de formação continuada (Silva; Coutinho, 2025).

Quando comparados aos estudos de Beluce e Oliveira (2016), os resultados reforçam que a motivação intrínseca é mais sustentável, mas demandam do docente habilidades para estimulá-la em ambientes virtuais – como a criação de atividades desafiantes e *feedback* contínuo. Contudo, a motivação extrínseca, através da metodologia de gamificação, por exemplo, mostrou-se útil em contextos de baixo engajamento inicial, apoiando a transição para um aprendizado autônomo.

A análise teórica revelou também que a maioria dos autores analisados abordam ambientes *e-learning* ideais, sem aprofundar obstáculos como infraestrutura precária ou resistência docente à tecnologia, fatores críticos em

realidades como a educação pública brasileira.

Apesar disso, os resultados destacam a necessidade de políticas de formação docente que integrem competências digitais e estratégias motivacionais, alinhando-se a Liu, Wang e Ryan (2016). A discussão reforça que, mesmo em plataformas automatizadas, o fator humano (professor como motivador) permanece insubstituível para a aprendizagem significativa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho partiu da conceituação e das características que compõem um ambiente de aprendizagem eletrônica e a atitude de se engajar em algo, estar motivado para a concretização de uma ação, nesse caso posicionando o professor motivador como agente de seleção de recursos e instrumentos que farão o aluno dar significado ao conteúdo compartilhado.

Concluiu-se, portanto, que a motivação atua de modo considerável na interação do aluno com o conteúdo, facilitando a aprendizagem significativa, com temáticas bem estruturadas e materiais que possibilitem ao aluno o desenvolvimento contínuo e autônomo, a partir dos recursos disponibilizados. Dessa forma, o aluno que acessa ambientes de aprendizagem *e-learning* é impactado positivamente quando o educador compreende que fazer o aprendiz se envolver com o tema é um procedimento que não deve ser ignorado em um projeto de ensino, pois não adianta apenas disponibilizar recursos, é necessário fazer com que os recursos dialoguem com o assunto estudado e o contexto de vivência do aluno.

Logo, o método de ensino se mostrará mais dinâmico e relevante por meio de um material que seja capaz de cumprir os objetivos do curso e facilitar a aprendizagem significativa mediada pelo docente e gerenciada pelo aprendiz, por meios de ferramentas digitais ou não. Sendo assim, o texto cumpre seu objetivo inicial ao aguçar o debate sobre a motivação em ambientes de aprendizagem de *e-learning*, considerando o papel do professor quando se pretende um ensino que faça sentido para o aluno.

Entendeu-se que a motivação ajuda no desenvolvimento de habilidades e competências definidas nos objetivos de um curso ou programa quando se considera o aluno como um ser ativo, reflexivo e construtor e mantenedor do seu

protagonismo estudantil. Portanto, o papel do professor como motivador em ambientes de aprendizagem de *e-learning* para a aprendizagem significativa está ligado à inserção no contexto digital de ensino e na compreensão de quem é seu aluno, suas necessidades, seu histórico, além de uma formação continuada e constante.

Assim, este trabalho analisou os conceitos e contextos da motivação em ambientes de aprendizagem de *e-learning* sob a perspectiva docente, aliando-os às peculiaridades que possibilitam o engajamento e maior participação dos alunos em ambientes de aprendizagem eletrônica. Logo, entende-se que ter a consciência da necessidade de motivar os alunos amplia as possibilidades de aprendizagem significativa em um ambiente de *e-learning*, a depender do modelo de ensino adotado pelo ofertante da proposta.

Destarte, novas pesquisas são sugeridas para expandir os pontos aqui abordados e colaborar para a democratização do aprendizado significativo e do ensino engajador. No entanto, por ora, o que se destaca é que a motivação é basilar no cenário que se considera a utilização de máquinas inteligentes no aprendizado, fato que já vem impactando positivamente no aprendizado de vários alunos ao redor do globo.

6- REFERÊNCIAS

AMBRÓSIO-ACCORDI, A.; SCHMITT, M. A. R.; BERTAGNOLLI, S. de C.; ACCORDI, I. de A. Aplicação do Ensino Híbrido na busca pela aprendizagem significativa em alunos do Ensino Médio brasileiro: estado da arte. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, *[S. l.]*, v. 32, p. 422–449, 2024. Disponível em: https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/rbie/article/view/3791. Acesso em: 21 abr. 2025.

ANDRADE, B. C.; MIRANDA, I.; BUORO, C. Panorama das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e sua relação com a área de comunicação. **Revista Ubiquidade**. vol. 4. n.1. 2021. Disponível em: https://revistas.anchieta.br/index.php/RevistaUbiquidade/article/view/1772. Acesso em: 15 mar. 2025.

AUSUBEL, D. P. **The acquisition and retention of knowledge: a cognitive view**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2000.

BELUCE, A. C.; OLIVEIRA, K. L. Escala de estratégias e motivação para aprendizagem em ambientes virtuais. **Revista Brasileira de Educação**, v. 21 n. 66

jul.-set. 2016. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbedu/a/zw7yZYVb9mWpCkJGYGhKt3j/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 25 abr. 2025.

BELUCE, A. C.; OLIVEIRA, K. L. & BZUNECK, J. A. Tecnologias e motivação para aprender. **Revista Electrónica Internacional de la Unión Latinoamericana de Entidades de Psicología**, n. 31, p. 53-63, Julho, 2019. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psilat/n31/a06n31.pdf. Acesso em: 25 abr. 2025.

BZUNECK, J. A. Como motivar os alunos? Sugestões Práticas. *In:* BZUNECK, J. A; GUIMARÃES, S. É. R. (Orgs.). **Motivação para Aprender**: Aplicações no Contexto Educativo (pp. 13–42). Petrópolis: Vozes, 1 ed. 2010.

CASTRO, V. A. de; ANTONIO, L. de Q. Duolingo e BNCC de Língua Inglesa: screenagers em escolas públicas. **REVASF**, vol. 14, n.35, p. D25 01-21, 2024. Disponível em: https://zenodo.org/records/14690778. Acesso em: 08 jun. 2025.

COSTA, V. M. F.; SCHAURICH, A., STEFANAN, A.; SALES, E.; RICHTER, A. **Educação a distância x educação presencial**: como os alunos percebem as diferentes características. In: ESUD-XI - Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância, 2014. Florianópolis. Anais [...] Florianópolis, 2014. p. 25-34.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2007.

MARCHESI, Á. **O que será de nós, os maus alunos?** Porto Alegre: Artmed, 1 ed., 2016.

PINHEIRO, N. V. O professor pode ser fonte de motivação para o aluno? **Construir notícias.** Edição 50. [s.d.] Disponível em: https://www.construirnoticias.com.br/o-professor-pode-ser-fonte-de-motivacao-para-o-aluno/. Acesso em: 26 abr. 2025.

SANTOS, T. dos. **Tendências educacionais**: E-learning e o papel do professor. [e-book] Flórida- EUA: Must University, [s.n.], 2018.

SILVA, A. Q. de B. e; COUTINHO, D. J. G. O impacto das tecnologias digitais no aprendizado: elos para engajar os alunos na aprendizagem significativa. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, *[S. l.]*, v. 11, n. 2, p. 781–798, 2025. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/17865. Acesso em: 21 abr. 2025.