Students views about fun in online learning to enhance enjoyment and retention during covid-19

Alexandra Okada and Kieron Sheehy

Relevant Societal Problem

|  |
| --- |
| Recent studies indicate that the key challenges in Education will be improving students’ retention and performance. UNESCO indicated that COVID-19 virus affected more than 1,5 billion of learners, which refers to 91.4% of total enrolled learners in 192 country-wide closures. |

Research Innovation

|  |
| --- |
| This study examines the components that influence students’ enjoyment of online learning. Although there is a growing body of research about students’ engagement with distance education, a research gap exists concerning the value of fun in online learning to promote students’ enjoyment and successful achievement. Literature is very limited about the meaning and value of fun in learning. This research is original in examining students’ beliefs and attitudes about fun and online learning during COVID-19. |

RRI approach

|  |
| --- |
| This work is underpinned by RRI - Responsible Research and Innovation approach to understand the needs and expectations of online learners to better align technology and pedagogy innovations to promote students’ enjoyment, engagement and achievement. Participants were distance education students from the Open University UK in the areas of Education, Psychology, Childhood, Primary Studies and Social Care including all undergraduate levels as well postgraduates and novices who had just completed secondary school. There were 551 online learners who replied a self-reflective instrument with 21 questions and 206 also provided their views about fun and online learning. The key elements of this RRI study were:   * Diversity and inclusion: the study engaged distinctive representatives (learners, teaching staff, consultants, local policy makers and researchers) * Transparency and openness: objectives, methodology, database and preliminary and final findings were open to all participants * Anticipation and reflexivity: participants were informed about no implications for (non) participation; Quantitative and Qualitative data were generated through a self-reflective instrument * Adaptation and responsiveness: a variety of approaches were used for recruitment during the COVID-19 pandemic and the anonymous instrument was adapted to enable optional withdrawal |

Findings

|  |
| --- |
| The findings revealed that 91% of participants valued fun in online learning; linked to well-being, motivation and performance. However, 17% mentioned that fun within online learning could take the focus off their studies and result in distraction or loss of time. Principal component analysis revealed 3 groups who associated (1) fun in socio-constructivist learning (2) no fun in transmissive learning and (3) fun disturbs constructivist learning. This study also provides key recommendations extracted from participants’ views for course teams, teaching staff and students to enhance online learning experiences with enjoyment and fun. |

Students views about fun in online learning to enhance enjoyment and retention during covid-19

Alexandra Okada e Kieron Sheehy

Relevant Societal Problem

|  |
| --- |
| Estudos recentes indicam que o principal desafio da educação será melhorar a retenção e o desempenho dos estudantes. A UNESCO indicou que o vírus COVID-19 afetou mais de 1,5 bilhões de pessoas, ou seja, 91,4% do total de estudantes matriculados; incluindo os 192 países que fecharam suas instituições educacionais. |

Research Innovation

|  |
| --- |
| Este estudo examina os componentes que influenciam o prazer de aprender on-line para melhor aproveitamento da aprendizagem. Embora exista um corpo crescente de pesquisas sobre estratégias pedagógicas para maior envolvimento e motivação dos alunos com a educação a distância, existe uma lacuna de pesquisa em relação ao valor da diversão no aprendizado on-line para promover o prazer e o sucesso dos alunos. A literatura é muito limitada sobre o valor da diversão na aprendizagem cujo significado é vago e ambíguo. Esta pesquisa é original ao examinar as crenças e atitudes dos alunos sobre diversão e aprendizado on-line durante o COVID-19. |

RRI approach

|  |
| --- |
| Este trabalho é sustentado pela abordagem RRI - Pesquisa e Inovação Responsável, para entender as necessidades e expectativas dos alunos on-line, para alinhar melhor as inovações em tecnologia e pedagogia, a fim de promover o prazer, o envolvimento e as realizações dos alunos. Os participantes eram estudantes de educação a distância da Universidade Aberta do Reino Unido nas áreas de Educação, Psicologia, Infância, Escola Primária e Assistência Social, incluindo todos os níveis de graduação, bem como pós-graduados e novatos que haviam acabado de concluir o ensino médio. Havia 551 alunos on-line que responderam ao instrumento auto-reflexivo com 21 perguntas e 206 também forneceram suas opiniões sobre diversão e aprendizado on-line. Os elementos principais da metodologia RRI foram:  • **Diversidade e inclusão:** o estudo envolveu representantes distintos (alunos, professores, consultores, formuladores de políticas locais e pesquisadores)  • **Transparência e abertura**: objetivos, metodologia, banco de dados e resultados preliminares e finais foram abertos a todos os participantes  • **Antecipação e reflexividade:** os participantes foram informados sobre nenhuma implicação para (não) participação; dados quantitativos e qualitativos foram gerados através de um instrumento auto-reflexivo  • **Adaptação e resiliência**: várias abordagens foram adaptadas para engajar os participantes com a pesquisa durante a pandemia e o instrumento anônimo permitiu a desistência opcional |

Findings

|  |
| --- |
| Os resultados revelaram que 91% dos participantes valorizam a diversão no aprendizado on-line; ligado ao bem-estar, motivação e desempenho. No entanto, 17% mencionaram que a diversão no aprendizado on-line pode tirar o foco de seus estudos e resultar em distração ou perda de tempo. A análise dos componentes principais revelou três grupos que associaram (1) diversão com aprendizagem sócio-construtivista (2) nenhuma diversão com aprendizagem transmissiva e (3) diversão perturbadora com a aprendizagem construtivista. Este estudo também fornece recomendações-chave extraídas das opiniões dos participantes para equipes do curso, professores e alunos para aprimorar as experiências de aprendizado on-line com diversão para uma educação frutífera. |