

#NEM1SEMPROFESSOR

#DIADOPROFESSOR

#NEM1PRATRÁS

GLOSSÁRIO

VOCABULÁRIO BÁSICO PARA O EDUCADOR EM TEMPOS DE ENSINO HÍBRIDO

Por João Alegria

Vocabulário básico para o educador em tempos de Ensino Híbrido

Por João Alegria

Objeto de Aprendizagem (OA)

É um vídeo, texto, imagem, processo, gráfico, ilustração, ou outro tipo de síntese sobre um determinado conteúdo a ser apreendido no processo de aprendizagem. Quando armazenado e distribuído de forma digital pode ser chamado de Objeto Digital de Aprendizagem. Em inglês se utiliza o termo *Learning Object* (LO).

Ensino Tradicional

O modo de se referir à escola como a maior parte das pessoas a conhece: sala de aula no formato de auditório; aprendizagem organizada de forma linear em séries e anos, com conhecimento dividido em disciplinas. Envolve uma determinada cultura pedagógica e uma maneira característica de pensar a experiência de aprendizagem, na qual o estudante ocupa um lugar passivo, de receptáculo do conhecimento, e o professor um lugar ativo de transmissor de conhecimento.

Aprendizagem online

Indica a possibilidade de se aprender a qualquer tempo e espaço, a partir do acesso ao conteúdo disponível na rede mundial de computadores (WWW) através da internet. Não está submetida a nenhuma organização prévia, e sim ao interesse e habilidades de pesquisa e entendimento do conteúdo acessado nos diferentes ambientes *online*. Mais recentemente, é possível identificar uma grande quantidade de iniciativas para oferecer *educação online*, na forma de cursos livres e autoinstrucionais em diferentes formatos como: EaD (Educação à Distância); MOOCs (Massive Open Online Courses); coleções de tutoriais e outros.

Ensino Híbrido

Uma metodologia educacional específica, resultante da abertura do Ensino Tradicional a novas formas de aprendizagem que se formaram a partir da cultura digital e da convivência cada vez mais intensa com a distribuição de conteúdo acessível através da internet. Consiste em levar para dentro da experiência de Ensino Tradicional o uso de tecnologia digital, que aliada ao projeto de estudos de uma escola ou rede, oferece aos estudantes a possibilidade de vivenciar parte da aprendizagem em diferentes situações com mediação tecnológica. A *sala de aula invertida*, a *rotação por estações* ou *rotação por laboratórios* são exemplos das práticas de Ensino Híbrido.

Ensino Semipresencial

Como uma derivação do uso de práticas de Ensino Híbrido e das dificuldades de acesso presencial às escolas, vem se tornando comum a adoção de estratégias de aprendizagem semipresencial, nas quais os estudantes de uma turma escolar são organizados em grupos menores, que se alternam no comparecimento presencial à escola. Muitas vezes o Ensino Semipresencial aparece como Ensino Híbrido, mas é importante atentar para a diferença entre eles, pois nem toda experiência de Ensino Semipresencial pode ser caracterizada como de Ensino Híbrido.

Aprendizagem por Mediação Tecnológica

A experiência de aprendizagem Tradicional, Online ou Híbrida, pode se dar por meio de mediação tecnológica. Ou seja, quando são utilizadas ferramentas e aplicações digitais para organizar e gerenciar as jornadas de aprendizagem vivenciadas pelos estudantes, com a participação ao não do professor, e com ou sem sincronidade temporal e espacial.

Atividade Síncrona

Quando uma atividade de aprendizagem acontece de forma síncrona em relação ao tempo. Isto é, todas as pessoas envolvidas participando da mesma atividade ao mesmo tempo. Uma Atividade Síncrona pode ou não ocorrer por mediação tecnológica. Ela pode, por exemplo, ser uma simples aula presencial.

Atividade Assíncrona

Quando uma atividade de aprendizagem é proposta de maneira que ela possa ocorrer sem sincronicidade no tempo e no espaço. Cada um dos participantes pode percorrê-la no tempo e no local que lhe for mais conveniente. Uma Atividade Assíncrona também não implica na obrigatoriedade de uso de tecnologia, pode consistir, por exemplo, num roteiro de pesquisa ou de estudos para que os estudantes cumpram segundo seu próprio planejamento, individualmente ou em grupo. Durante a pandemia Covid-19 no Brasil, foi bastante usual o uso da expressão *atividade remota* para se referir a este tipo de proposta pedagógica.

Aprendizagem Adaptativa

Aprendizagem Adaptativa ou *Adaptative Learning* (inglês) é o termo normalmente utilizado para a funcionalidade disponível em algumas plataformas digitais de aprendizagem que, a partir de testes constantes a que são submetidos os estudantes, identifica lacunas de apreensão de conteúdo e indica tópicos que precisam ser revistos ou aprofundados por cada um. Desta maneira, estudantes e professores podem organizar itinerários de estudos com mais foco no desenvolvimento individual.

Personalização da Educação

É a expressão utilizada para tratar de experiências de aprendizagem criadas com o objetivo de atender às características específicas de cada aluno, respeitando seu ritmo, conhecimentos prévios, identidade e subjetividade, condição social e econômica, diversidade cultural, sociabilidade, saúde e ainda mais aspectos que permitam a percepção da individualidade. Algumas vezes, estratégias de Aprendizagem Adaptativa podem ser tratadas como Personalização da Educação. No entanto, a Personalização envolve aspectos mais complexos de serem articulados e que vão bem além do comportamento dos estudantes frente ao conteúdo das áreas do conhecimento.

LMS

LMS é a sigla para *Learning Management System* (Sistema de Gestão da Aprendizagem) e que designa softwares utilizados para sequenciar conteúdo e atividades que formam uma proposta de aprendizagem ou de curso para ser feito com uso de tecnologia. E também para fazer a gestão dos estudantes, professores e do aproveitamento dos estudos (matrículas, testes, certificados etc.). Em geral as propostas de Educação à Distância exigem o uso de um software como este. Um exemplo bem conhecido de LMS é o Moodle.

EaD

Sigla utilizada para Educação à Distância. Indica a oferta de formação de diferentes tipos e durações (graduação, qualificação profissional e atualização, educação corporativa, cursos livres etc.) que são organizados para serem oferecidos de forma remota, à distância, como o próprio nome diz. Há uma longa tradição de Educação à Distância, não sendo obrigatório que ela se dê por mediação tecnológica. Um exemplo histórico no Brasil é o Instituto Universal Brasileiro, que durante décadas ofereceu cursos por correspondência.

Videoaula

O nome que se dá a um audiovisual cujo formato e linguagem refere-se à aula tradicional expositiva que acontece na experiência presencial do Ensino Tradicional. Um professor (ou ator que representa o professor), de frente para a câmera e utilizando um quadro negro ou recurso similar, realiza uma explanação sobre um tópico específico do conteúdo escolar, apoiando-se em anotações e esquemas gráficos desenhados num quadro.

Mapa de Focos

A Base Nacional Curricular Comum (BNCC) propõe a criação de currículos locais e regionais que atendam à formação de um conjunto mínimo de competências e habilidades organizadas em quatro áreas do conhecimento. Sempre que o contexto exigir a oferta de oportunidade de aprendizagem pode ser oferecida em menos tempo que o definido pela legislação e em diferentes arranjos metodológicos, mas desde que as competências e habilidades essenciais para que os estudantes possam fazer a progressão escolar tendo aprendido tudo o que precisam para atravessar sem problemas a próxima etapa educacional, em plenas condições de dialogar com os novos desafios de aprendizagem do novo momento. Os Mapas de Foco existem para orientar professores e gestores escolares na organização de matrizes curriculares de recuperação de aprendizagem, ou de aceleração de aprendizagem, por

exemplo, sem descuidar do que é essencial. A pandemia de Covid-19 e as dificuldades de muitos estudantes em manter ter acesso e manter o ritmo de aprendizagem, colocou os Mapas de Foco em evidência.

Alfabetização em Múltiplas Linguagens

Formar cidadãos plenamente alfabetizados, ou *fluentes*, como se diz, é um desafio de longa data. Mas boa parte dos processos de alfabetização ainda continuam centrados em processos de Letramento e Numeramento, que são fundamentais, porém não atendem a todas as exigências de leitura e interpretação da vida atual. Especialmente quando muitos processos de aquisição de conhecimento passam a envolver tecnologias e diferentes linguagens em uso: visual, audiovisual, sonora, gráfica, computacional, dentre outras. Por isso, para que educadores e estudantes ampliem sua fluência em diferentes códigos expressivos, conseguindo dialogar de forma ativa com o conteúdo recebido numa variedade grande de suportes e mídia, a alfabetização nestas diferentes expressões deve ser iniciada desde o começo da vida escolar.

Cultura Maker

Movimento que valoriza a fabricação de objetos e bens pelos próprios interessados, e que se insere na já longa tradição do *faça você mesmo (do it yourself)*. Está alinhado à multiplicação dos vídeos tutoriais em plataformas de consumo de vídeos e nas redes sociais. Na educação aparece como uma forte tendência com o uso dos chamados Laboratórios de Fabricação, que são oficinas com diversos equipamentos e ferramentas que ficam disponíveis a professores e estudantes nas escolas. Ali se pode potencializar ou desenvolver projetos específicos, prototipando e testando uma infinidade de materiais e criações. Uma das marcas mais conhecidas e que representam essa tendência é o FabLab – Digital Fabrication Laboratory.

Educação por Projetos

Nome atribuído às metodologias educacionais que organizam a aquisição de conhecimentos a partir de jornadas de aprendizagem envolvendo o desenvolvimento e a realização de projetos. Em geral são excelentes alternativas para viabilizar a interdisciplinaridade na Educação Básica, reunindo mais de uma área de conhecimento num mesmo desafio. Para os materiais didáticos do novo ensino médio se fala nos *projetos integradores*, que reforçam a integração entre áreas do conhecimento. Os projetos podem resultar em intervenções no ambiente, como, por exemplo, um projeto com o objetivo de propor um menu anual para a merenda escolar, com seu orçamento e cardápios balanceados e saudáveis.

Educação a partir de Problemas

Quando as metodologias de Educação por Projetos partem da identificação de problemas reais do território e do cotidiano dos estudantes e suas famílias, com o objetivo de organizar trajetórias de aprendizagem que permitam uma intervenção objetiva no ambiente estudando, impactando e transformando a realidade.

Metodologias Ativas

É como são denominadas as práticas pedagógicas centradas no estudante. Nelas se procura valorizar as habilidades expressivas e produtivas, atribuindo responsabilidade e desenvolvendo autonomia juntos aos alunos. A Educação por Projetos, a Sala de Aula Invertida, dentre outras, são metodologias que reforçam o protagonismo do estudante na construção do conhecimento.

Educação Midiática

A Educação Midiática, Mídia Educação ou Alfabetização para a Mídia (do inglês *Media Literacy*), são diferentes maneiras de denominar o campo de estudos, ensino e prática que envolve a formação de competências e habilidades de natureza técnica e expressiva nas diferentes linguagens da mídia. Desenvolver-se para ler, interpretar e expressar-se através das linguagens da mídia.

REA Recursos Educacionais Abertos