



capítulo 1



**DO PRESENCIAL AO
NÃO PRESENCIAL**

Do Presencial ao Não Presencial

Capítulo 1

Este capítulo auxiliará você, docente, nos primeiros passos para inserção da sua aula no contexto não presencial.

O processo de transposição do ensino presencial para o não presencial começa com quatro premissas básicas:

- as **concepções pedagógicas** subjacentes ao processo de ensino e de aprendizagem no âmbito da aula não presencial;
- a arquitetura **tecnológica**, ou seja, a familiarização do ambiente virtual no qual seu curso está inserido;
- a **arquitetura a postura do docente** no contexto da aula não presencial;
- o **ABC do ensino não presencial**, no qual serão repassados termos básicos sobre a aula não presencial.



1) **Concepções** *pedagógicas*

COMO SE CONSOLIDAM AS CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS NA AULA NÃO PRESENCIAL?

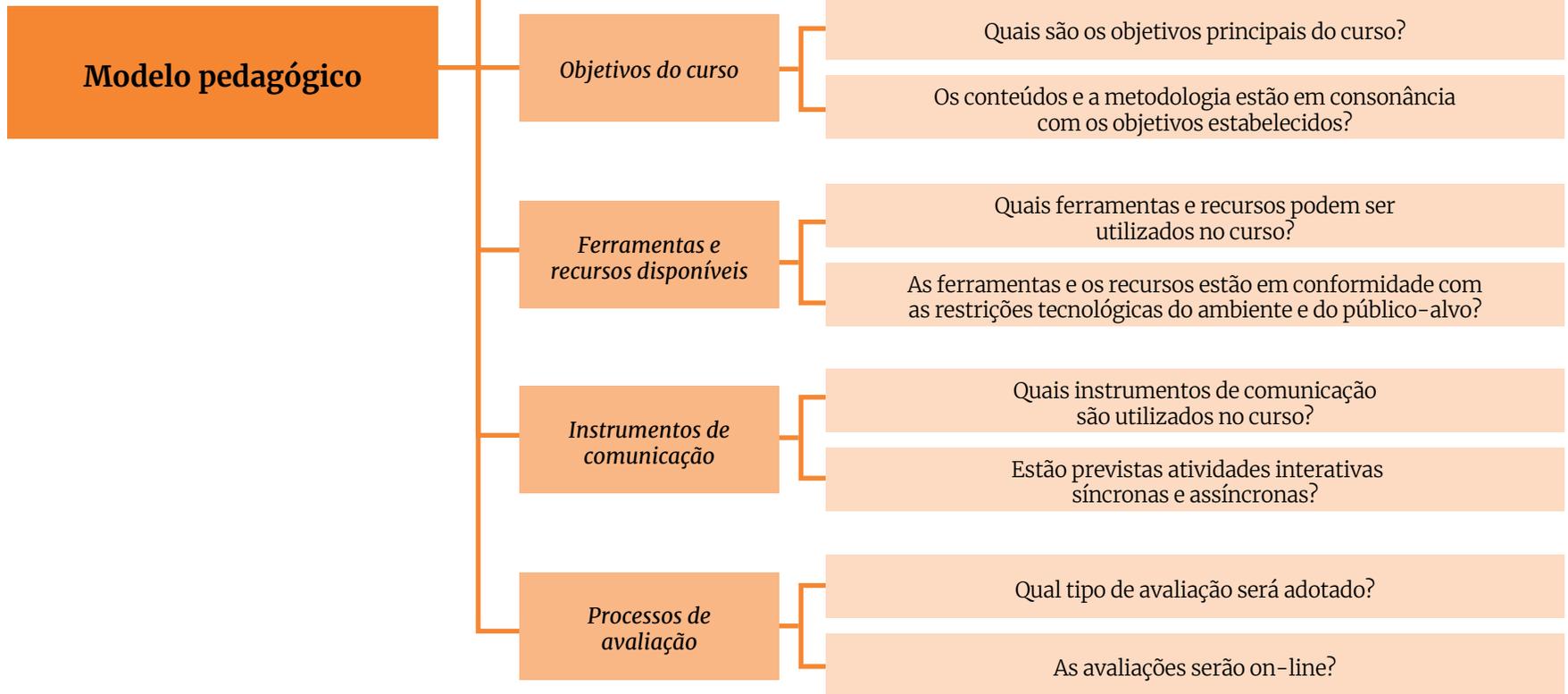
Simplificadamente, o modelo pedagógico engloba:

- o modo como o docente transporta o conteúdo de um curso presencial para a modalidade não presencial;
- o design do ambiente de aprendizagem;
- a linguagem utilizada nos processos de comunicação, que deve ser clara, objetiva e concisa, para o conhecimento chegar ao estudante de maneira adequada;
- os recursos e as ferramentas disponíveis para estimular múltiplas experiências sensoriais, sempre respeitando o ritmo de aprendizagem do estudante;
- os processos avaliativos, a partir das ferramentas e dos recursos disponíveis no ambiente virtual;
- o modo de feedback, considerando as premissas embutidas na questão espacial e temporal, pois você não está próximo do estudante e tampouco na mesma perspectiva temporal.



**O QUE SIGNIFICA UM
MODELO PEDAGÓGICO?**

O modelo pedagógico engloba as seguintes premissas:



QUAIS SÃO OS MODELOS PEDAGÓGICOS MAIS UTILIZADOS NA AULA NÃO PRESENCIAL?



Metodologias ativas

- o estudante tem papel mais ativo no processo de ensino e aprendizagem e se torna a figura central;
- valoriza-se o conhecimento prévio do estudante;
- a sala de aula é um espaço de cocriação onde os estudantes aprendem por meio de desafios concretizados via jogos interativos, resolução de problemas, situações de aprendizagem;
- o foco se concentra nos processos de interação entre os integrantes do curso, estudantes e docente, para estimular a criatividade e a reflexão dos estudantes;
- o docente incorpora o papel de mediador.

Sala de aula invertida

- o estudante tem acesso ao conteúdo por meio da sala virtual antes do encontro síncrono e pode colaborar com mais eficácia no desenvolver da aula;
- a postura do estudante é mais ativa;
- a preparação do estudante antes do encontro com o docente otimiza o tempo;
- o estudante aprende melhor em função de seguir seu próprio ritmo;
- o docente incorpora o papel de mediador.



Aprendizagem baseada em projetos

- os estudantes se envolvem com tarefas que possuem alguma ligação com sua vida externa à sala;
- os projetos estão alicerçados em etapas como: pergunta motivadora, desafio, reflexão, feedback e autoavaliação, bem como discussão em pares e em grupos;
- aprendizagem concretizada via projetos desenvolvidos em uma disciplina, com conteúdo significativo e protagonismo do estudante.

Aprendizagem baseada em jogos - gamificação

- o termo “gamificação” se refere à prática de adicionar elementos de jogos em situações que não são jogos, geralmente potencializados com recompensas;
- aprendizagem consolidada por jogos educativos e estratégias motivadoras;
- incentiva a solução de problemas via simulações.

Aprendizagem por narrativas (*storytelling*)

- o *storytelling* se baseia em uma história bem apresentada, envolvente e que estimula ao mesmo tempo as emoções e a imaginação;
- são indicadas para aquelas situações de aprendizagem cuja sequência de conteúdo pode ser transmitida por intermédio de textos escritos;
- devem ser compostas por textos claros, coerentes e coesos.

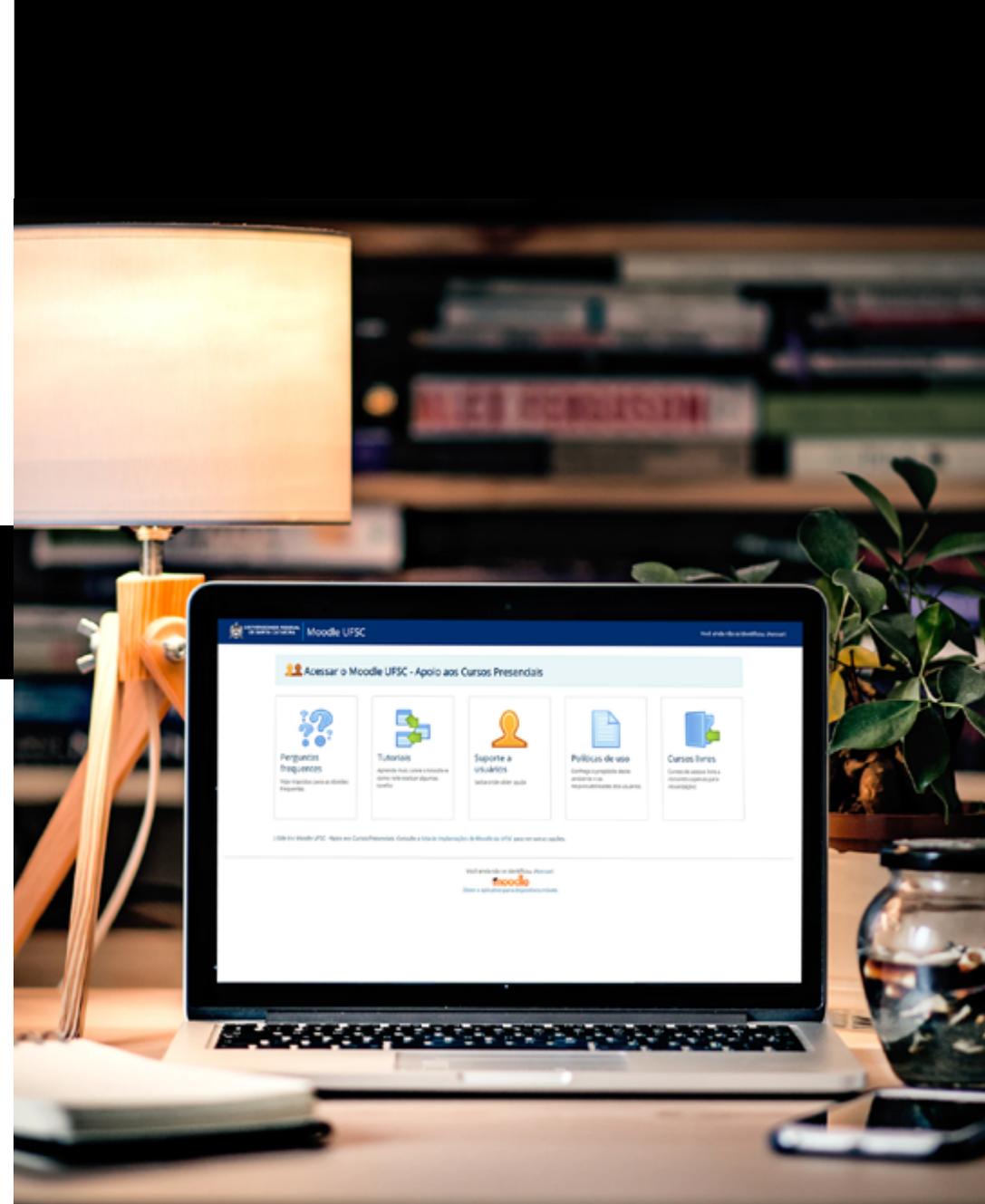


2) Arquitetura *tecnológica*

O QUE A ARQUITETURA TECNOLÓGICA INCLUI?

A arquitetura tecnológica de um curso na modalidade a distância engloba:

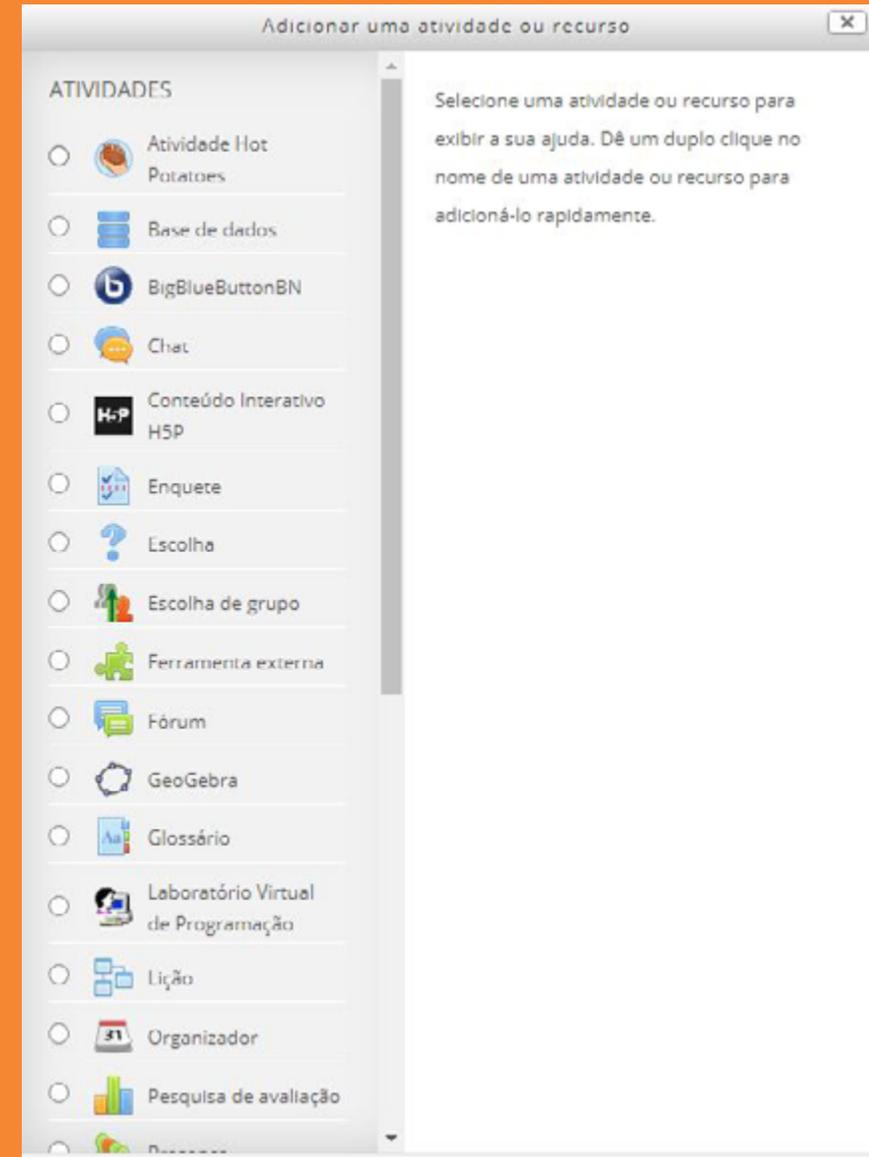
- **Elementos computacionais:** devem ser compatíveis com a demanda do curso quanto à disponibilização das ferramentas para os processos de interação no ambiente virtual e no modelo pedagógico utilizado.
- Na UFSC, a plataforma utilizada é o **Moodle**, criado pelo australiano Martin Dougiamas. O nome é acrônimo de *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*, que significa **Ambiente Modular de Aprendizagem Dinâmica Orientada a Objetos**.



COMO SE CONFIGURA O MOODLE?

O Moodle possui ferramentas que podem ser divididas em dois tipos:

1. **Recursos:** têm a função de fornecer base para o conteúdo que o estudante irá receber – Arquivo, Livro, Rótulos, Pasta, entre outras.
2. **Atividades:** são ferramentas destinadas à avaliação e à comunicação – Chat, Fórum, Glossário, Questionário, Tarefa, Wiki, entre outras.



Do Presencial ao Não Presencial

Capítulo 1

COMO FUNCIONAM OS PROCESSOS DE COMUNICAÇÃO NO MOODLE?

Os processos de comunicação são divididos em dois tipos: síncronos e assíncronos.

Processos interativos **síncronos**:

- acontecem com horário agendado via transmissão on-line;
- permitem interatividade entre os participantes em tempo real, instantaneamente, tais como aqueles que ocorrem nas webconferências e nos chats;
- permitem tanto o contato com várias pessoas ao mesmo tempo quanto a comunicação mais pessoal;
- ficam gravadas para visualização posterior, tornando-se, então, assíncronos.



Processos interativos **assíncronos**:

- incluem as comunicações nas quais o envio das mensagens e as respostas acontecem em tempos diferentes, como nos fóruns e nos e-mails;
- podem ser acessados e respondidos em qualquer momento, pois ficam registrados em um banco de dados;
- permitem a transferência de arquivos;
- permitem tanto o contato com várias pessoas ao mesmo tempo quanto a comunicação mais pessoal.

3) Postura do *docente*

COMO ME PREPARAR PARA O TRABALHO NÃO PRESENCIAL?

Nesse contexto, você, docente, deve refletir qual é a melhor maneira de apresentar o seu conteúdo considerando:

- as premissas tecnológicas do ambiente virtual;
- as variáveis de tempo e espaço advindas da transposição para o ambiente virtual;
- o seu domínio das ferramentas tecnológicas;
- os objetivos da sua disciplina;
- o público-alvo.



QUAL A MELHOR POSTURA DO DOCENTE PARA O TRABALHO NÃO PRESENCIAL?

No contexto virtual, o docente precisa:

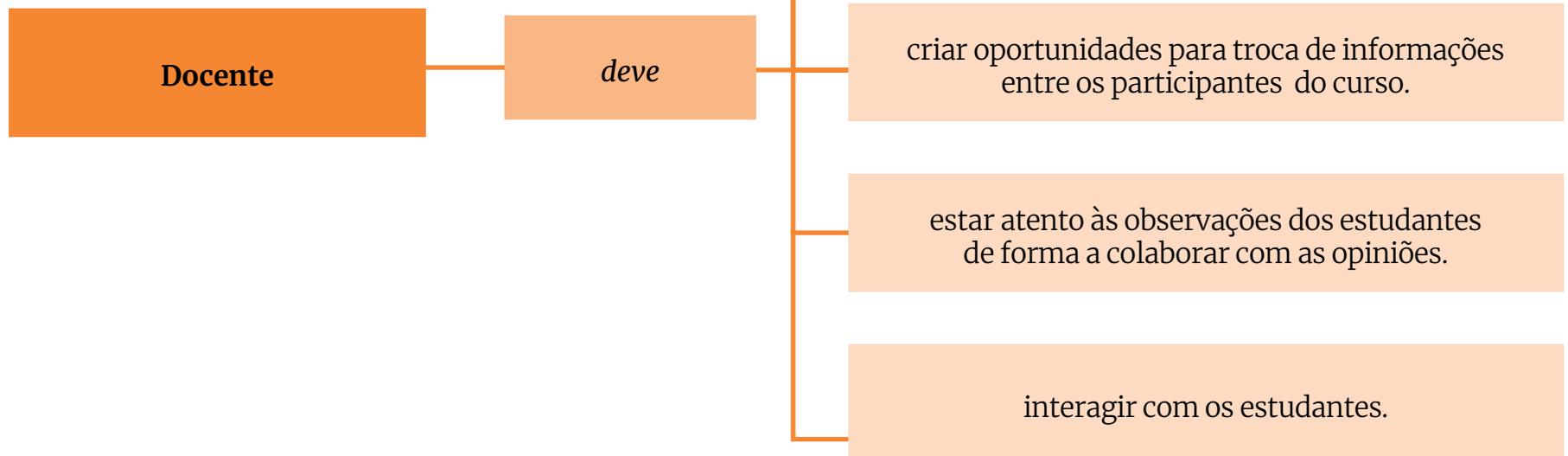
- incorporar uma postura mais proativa, conforme preconiza a aula não presencial, para estimular múltiplas experiências ao estudante;
- resgatar o estudante e inseri-lo numa posição mais ativa e crítica, com perfil de interatividade mais construtivista;

- promover a construção de conhecimento por meio da aprendizagem colaborativa no qual o estudante é sujeito ativo no processo de aprendizagem;
- potencializar tanto o processo comunicativo quanto a troca de experiências entre os integrantes do curso na modalidade não presencial;
- assumir uma postura com perfil de mediador no processo educacional de forma a lidar com uma variedade de situações didático-pedagógicas e gerenciar possíveis conflitos.



**QUAIS HABILIDADES O DOCENTE
PRECISA DESENVOLVER PARA O
TRABALHO NÃO PRESENCIAL?**

A prática pedagógica do docente é a chave para motivar o estudante a acessar as salas virtuais. Nesse sentido, o docente enfrenta um grande desafio que inclui não somente engajar o estudante, mas acima de tudo garantir a sua aprendizagem.



4) **ABC do Ensino** *Não Presencial*

ASSÍNCRONO

Modo de estudo em que as atividades podem ser realizadas pelo estudante a qualquer momento, seguindo seu ritmo individual de estudos.

AVA

Sigla dos termos Ambiente Virtual de Aprendizagem (também conhecido como AVEA - Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem).

APRENDIZAGEM HÍBRIDA (*BLENDED LEARNING*)

Aprendizagem híbrida que integra o aprendizado presencial com o digital e pode ocorrer em ambiente virtual ou em sala de aula presencial.

CHAT

Sala de bate-papo virtual que possibilita o diálogo em tempo real entre os participantes do curso.

CREATIVE COMMONS

Entidade sem fins lucrativos criada para promover mais flexibilidade na utilização de obras protegidas por direitos autorais. A ideia é possibilitar que um autor ou detentor de direitos possa permitir o uso mais amplo de suas obras por terceiros, sem que estes infrinjam as leis de proteção à propriedade intelectual.

DESIGN INSTRUCIONAL

É um conjunto de técnicas, métodos e recursos que aprimoram o processo de aprendizagem, criando, implementando e analisando soluções diversas.

EaD

Pode significar Ensino a Distância ou Educação a Distância e se refere à forma de estudo realizada com o docente e o estudante em locais distintos.

E-LEARNING

E-learning é uma modalidade de ensino a distância com aprendizagem por meio de mídia eletrônica.

Do Presencial ao Não Presencial

Capítulo 1

ENSINO NÃO PRESENCIAL

Refere-se a uma adaptação necessária e emergencial na qual os docentes, a partir de espaços aleatórios à sala de aula, estão reorganizando o ensino para manter o ano letivo em andamento. As aulas e atividades, que antes eram realizadas presencialmente, agora são enviadas através de ambientes virtuais e meios digitais.

FAQ

Do inglês *Frequently Asked Questions*, que significa “perguntas feitas frequentemente”, hiperdocumento que armazena respostas para questões relativas a algum processo ou tópico.

FEEDBACK

Comunicação entre o docente/sistema e o estudante. O objetivo é dar retorno sobre sua atuação, seja descrevendo ou discutindo seu desempenho em determinada situação ou atividade, como nas atividades avaliativas.

FÓRUM

Ferramenta assíncrona utilizada pelas plataformas de ensino para: 1) debater sobre um tema específico; 2) esclarecer dúvidas.

GAMIFICAÇÃO

Estratégia de interação que oferece incentivos aos estudantes EaD estimulando o engajamento de maneira lúdica.

HIPERTEXTO

Texto com ligações para outros documentos realizadas por palavras/imagens destacadas e cujo objetivo é realizar remissões que possibilitam acessos virtuais a materiais correlacionados.

HTML

Do inglês *HyperText Markup Language*, ou linguagem de marcação de hipertexto, se refere a uma linguagem usada para criar páginas web por meio de marcadores (tags) e atributos, os quais definem como o conteúdo é apresentado em um navegador.

Do Presencial ao Não Presencial

Capítulo 1

INTERFACE

Conjunto de meios planejadamente dispostos, sejam eles físicos ou lógicos, com vista a fazer a adaptação entre dois sistemas que não poderiam se conectar diretamente.

LISTA DE DISCUSSÃO

Ferramenta assíncrona para compartilhamento de informações via formato eletrônico em uma comunidade colaborativa virtual.

LOGIN

Do inglês *Log + In*, significa conectar-se a um sistema computacional.

MÍDIAS

Meios de comunicação em formatos diversos como: rádio, televisão, jornais, revistas, internet.

MONITOR

Pessoa que acompanha, avalia e apoia o progresso do estudante. Auxilia também na orientação e na realização de trabalhos junto aos estudantes.

MOOCS

Do inglês *Massive Open Online Course*, são cursos on-line gratuitos e em grande escala.

MOODLE

Do inglês *Modular Object-Oriented Dynamic Learning*, é um software livre de apoio à aprendizagem executado num ambiente virtual.

NETIQUETA

Conjunto de regras de etiqueta para uso socialmente responsável da internet e se refere às boas maneiras e normas gerais de bom senso que proporcionam o uso da internet de forma mais amigável, eficiente e agradável.

OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Definidos como uma entidade, digital ou não digital, que pode ser usada e reutilizada ou referenciada durante um processo de suporte tecnológico ao ensino e aprendizagem.

Do Presencial ao Não Presencial

Capítulo 1

PLATAFORMA DE APRENDIZAGEM

Ambiente virtual que permite que os usuários façam login para ter acesso aos cursos, conteúdos e ferramentas de comunicação, viabilizando o *e-learning*.

PLUG-IN

Programa de computador para adicionar funções a outros programas e prover alguma função particular ou muito específica.

POP-UP

Pequena janela que aparece sem ser clicada, em geral chamando a atenção do internauta para algum assunto ou propaganda.

PROJETO GRÁFICO

Planejamento das características gráfico-visuais de uma peça gráfica.

PROTOCOLO

Procedimentos estabelecidos por meio de regras que permitem troca de dados entre sistemas ligados em rede.

QUIZ

Questionário para avaliar os conhecimentos sobre determinado assunto.

REALIDADE AUMENTADA (R.A.)

Ambiente virtual que simula situações reais, elaborado com a combinação de imagens capturadas por uma câmera e informações digitais, geradas por computador.

REPOSITÓRIO

Site que contém recursos digitais úteis para a aprendizagem formal ou não formal, com mídias como textos, imagens estáticas (mapas, gráficos, desenhos ou fotografias) ou animadas (vídeos e filmes), arquivos de som e objetos de aprendizagem.

SÍNCRONO

Modo de interação em que a atividade é realizada com hora marcada, devendo ser realizada somente naquele horário específico, geralmente com acompanhamento do docente/tutor.

Do Presencial ao Não Presencial

Capítulo 1

STORYBOARD

Documento semelhante a um roteiro, que apresenta visualmente uma proposta de organização do curso.

STREAMING

Tecnologia de transmissão de dados de áudio e vídeo de maneira instantânea, por meio de uma rede, como a internet, sem a necessidade de download de arquivos.

TAG

Significa etiqueta ou rótulo e se refere a um conjunto de caracteres que identificam os elementos e os comandos HTML.

TICs

Sigla para Tecnologias da Informação e Comunicação, se refere ao conjunto de recursos tecnológicos que permite a busca de informação e a interação entre pessoas, por meio digital.

TRILHAS DE APRENDIZAGEM

Conjunto integrado e sistemático de ações que

recorrem a múltiplas formas de aprendizagem, com o objetivo de produzir o conhecimento necessário ao desenvolvimento de competências. Engloba conteúdo teórico, habilidades e atitudes.

TUTOR

Docente que ensina a distância, desempenhando diversas tarefas como: postar conteúdos, esclarecer dúvidas e corrigir atividades.

UPLOAD

Ato de enviar dados do usuário para o servidor na internet.

USABILIDADE

Facilidade e a adaptabilidade com a qual um produto pode ser utilizado na realização das tarefas para as quais foi projetado.

WEBCONFERÊNCIA

Tecnologia que permite o contato visual e sonoro entre o docente e os estudantes, potencializando virtualmente o encontro entre ambos.

Do Presencial ao Não Presencial

Capítulo 1

WEBCAM

Câmera digital ligada a um PC (*Personal Computer*, ou seja, computador pessoal) que proporciona a captação de imagens e pode transmitir em tempo real na rede.

WEB DESIGNER

Profissional que tem como função a criação e a confecção de páginas para uso na internet (websites) e cuida do desempenho, da usabilidade e do acesso facilitados a essas páginas, bem como de seus desenhos e animações.

WEBMAIL

Serviço de e-mail em que o acesso se dá através de um browser (software de navegação na Internet) de um PC.

WIKIS

Ferramenta colaborativa que permite acesso a conteúdo e edição atualizada de textos e imagens e que visa enriquecer a aprendizagem ao tomar a produção de textos de forma contínua, construindo espaços de construção coletiva de conhecimento.

ZIP

Formato usado para comprimir dados e cujo objetivo é reduzir o tamanho de um arquivo ou agrupar vários arquivos em um só para facilitar o envio.

ZIPAR

Processo de compactação de arquivos.