



Co-funded by
the European Union



Erasmus+ FLeD Learning Design para uma educação flexível

Glossário para padrões FLeD

Data: 26 de novembro de 2024
Autores: Ingrid Noguera, Alfred Ituen,
Paloma Sepúlveda, Laura Arnau

[Glossário para padrões](#) © FLeD 2024 por Ingrid Noguera, Alfred Ituen, Paloma Sepúlveda, Laura Arnau está licenciado sob [CC BY 4.0](#)





Co-funded by
the European Union



Erasmus+ FLeD Learning Design para uma educação flexível

Número de entrega e/ou título do documento comprovativo	Deliverable 5
Tipo	Recurso
Data de publicação	Novembro de 2024
Autores	Ingrid Noguera, Alfred Ituen, Paloma Sepúlveda, Laura Arnau
Colaboradores	
Revisores	
Palavras-chave	





Glossário para padrões FLeD

Palavra(s)-chave	Definição
Aprendizagem ativa	Abordagem à aprendizagem que pretende envolver o aluno na sua própria aprendizagem. Enfatiza o que o aluno faz com sua experiência, em vez de receber informações passivamente. É importante que os alunos reflitam sobre as suas experiências de forma a dar-lhes significado.
Autorregulação Comportamental	A capacidade de gerir e controlar comportamentos, ações e impulsos para alcançar os objetivos desejados.
Aprendizagem Mista	Abordagem pedagógica que combina o ensino presencial em sala de aula com experiências de aprendizagem online.
Aprendizagem baseada em casos	Um método pedagógica que utiliza casos reais ou hipotéticos para envolver os alunos na aprendizagem ativa e na resolução de problemas.
Co-regulação	Processo de reforço positivo pelo qual dois ou mais alunos interagem para regular as suas emoções, comportamentos e/ou pensamentos de uma forma mutuamente solidária e adaptativa.
Estratégias Cognitivas	Refere-se às técnicas específicas e processos mentais que os alunos usam para adquirir, processar, armazenar, recuperar e aplicar conhecimentos.
Aprendizagem Colaborativa	Uma abordagem pedagógica na qual os alunos trabalham juntos em grupos ou equipes para alcançar objetivos de aprendizagem compartilhados. Envolve um processo de negociação e/ou construção de conhecimento para um objetivo partilhado e com o objetivo de produzir



	algo em conjunto, seja presencialmente ou apoiado por um computador.
Competência digital	Os conhecimentos, competências e atitudes necessários para utilizar eficazmente as tecnologias e ferramentas digitais para aceder, avaliar, criar, comunicar e participar no mundo digital.
Ferramentas Digitais	Uma vasta gama de dispositivos eletrónicos, aplicações de software e recursos que facilitam ou melhoram o ensino, a aprendizagem e o armazenamento, transmissão e partilha de informações.
Ensino eficaz	Envolve a utilização dos conhecimentos, estratégias, processos e comportamentos adequados para alcançar resultados positivos para os alunos. As estratégias relacionadas são: criar um ambiente de aprendizagem envolvente e solidário, lecionar aulas bem estruturadas e empregar uma variedade de métodos instrucionais para atender às diversas necessidades dos alunos.
Autorregulação Emocional	A capacidade de gerir e controlar as próprias emoções, humores e reações, a fim de se adaptar a diferentes situações e alcançar os resultados desejados.
Comentários	Partilhar intenções de aprendizagem, clarificar critérios de sucesso, fornecer informações que motivem os alunos a avançarem como responsáveis da sua aprendizagem são funções essenciais do feedback.
Intercâmbio de feedback	Processo de fornecer e receber feedback entre alunos ou entre alunos e professores. Isso pode incluir feedback sobre tarefas, apresentações e desempenho geral na formação. O objetivo da troca de feedback é promover a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos, fornecendo críticas construtivas e identificando áreas para melhoria.



Erasmus+ FLeD Learning Design para uma educação flexível

Aprendizagem flexível	A aprendizagem flexível refere-se a uma abordagem de ensino que oferece aos alunos a capacidade de superar limitações de tempo, lugar e ritmo, fornecendo escolhas para atender às suas necessidades individuais.
Gamificação	A integração de elementos e mecânicas de jogo em contextos não relacionados com jogos, como a educação, para melhorar o envolvimento, a motivação e os resultados da aprendizagem.
Ensino híbrido	Semelhante ao ensino misto, refere-se a uma abordagem pedagógica que combina o ensino presencial em sala de aula com componentes de aprendizagem online. Os alunos participam presencialmente ou remotamente.
Educação Inclusiva	Refere-se a uma abordagem na educação que visa proporcionar igualdade de oportunidades e acesso à educação para todos os alunos, independentemente de suas origens, habilidades ou identidades.
Percurso de aprendizagem	Plano ou percurso personalizado que um aluno percorre para atingir os seus objetivos académicos. Este plano pode incluir cursos específicos, estágios, oportunidades de investigação ou outras experiências que se alinhem com os interesses e aspirações de carreira do estudante. O percurso de aprendizagem é concebido para ajudar os alunos a manterem-se no caminho certo e a progredirem rumo ao seu diploma, permitindo-lhes ao mesmo tempo personalizar a sua educação com base nas suas necessidades e objetivos individuais.
Meta-Cognição	O conhecimento e a consciência que os indivíduos têm sobre seus próprios processos cognitivos, estratégias de aprendizagem e habilidades de pensamento.
Aprendizagem móvel	Também conhecido como M-Learning, é o uso de dispositivos móveis, como smartphones e tablets,



Erasmus+ FLeD Learning Design para uma educação flexível

	para apoiar atividades educacionais e de aprendizagem. Isto implica também mobilidade, aprendizagem em qualquer lugar e acesso a recursos a qualquer momento.
Motivação	Os fatores internos e externos que impulsionam, direcionam e sustentam o comportamento para alcançar um objetivo.
Aprendizagem online	Refere-se a uma abordagem pedagógica na qual a instrução é entregue principalmente pela Internet. A comunicação é síncrona.
Aprendizagem Personalizada	Uma abordagem pedagógica que adapta a experiência de aprendizagem para atender às necessidades, interesses e habilidades individuais de cada aluno.
Aprendizagem Baseada em Problemas	Uma abordagem pedagógica onde um problema (baseado na vida real) que é relacionável é proposto aos alunos para fornecer várias soluções.
Aprendizagem baseada em projetos	Uma abordagem pedagógica que se centra no envolvimento dos alunos num projeto ou investigação alargada e aprofundada. Envolve uma aprendizagem complexa e a interligação de conhecimentos de diferentes domínios.
Aprendizagem autorregulada	A aprendizagem autorregulada refere-se ao facto de os alunos assumirem o controlo do seu próprio processo de aprendizagem, gerindo-o e supervisionando-o ativamente. Isso envolve a utilização de várias técnicas, como estratégias cognitivas, metacognitivas, motivacionais, comportamentais e emocionais. O processo começa com a análise da tarefa em questão, seguido pelo monitoramento ativo do progresso e avaliação do desempenho.
Simulação	É um programa ou modelo de computador que imita processos ou sistemas do mundo real.
Aprendizagem virtual	Refere-se a uma abordagem pedagógica em que professor e alunos estão separados por tempo ou



	espaço e se comunicam através de tecnologias digitais, principalmente de forma assíncrona. Pode ocorrer em ambientes virtuais ou simulados. Proporciona aos alunos experiências interativas e imersivas que imitam cenários do mundo real.
--	--

REFERÊNCIAS:

- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5. <https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5>
- Black, P., & Wiliam, D. (2018). *Classroom assessment and pedagogy*. *Assessment in Education*, 25 (3), 1–25. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2018.1441807>
- Gallardo, E., Marqués, L., & Bullen, M. (2015). Students in higher education: Social and academic uses of digital technology. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 12(1), 25–37. doi <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v12i1.2078>
- Graham, C.R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In Bonk, C.J., & Graham, C.R. (Eds), *The Handbook of Blended Learning* (pp.3–21). Pfeiffer Publishing.
- Johnson, D.W., Johnson, R.T., & Smith, K.A. (1998). Cooperative learning returns to college: What evidence is there that it works? *Change: The Magazine of Higher Learning*, 30(4), 26–35. <http://www.jstor.org/stable/40165638>
- Kirschner, P.A., Sweller, J., Kirschner, F., & Zambrano, J. R. (2048). From Cognitive Load Theory to Collaborative Cognitive Load Theory. *Intern. J. Comput.-Support. Collab. Learn* 13, 213–233. <https://doi.org/10.1007/s11412-018-9277-y>
- Noguera, I., Robalino, P. E., & Ahmedi, S. (2023). The Flexibility of the Flipped Classroom for the Design of Mediated and Self-regulated Learning Scenarios. *RIED-Ibero-American Journal of Distance Education*, 26 (2). <https://doi.org/10.5944/ried.26.2.36035>
- Panadero, E. (2017). A review of self-regulated learning: six models and four directions for research. *Frontiers in Psychology*, 28. [10.3389/fpsyg.2017.00422](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00422)
- Pane, J.F., Steiner, E.D., Baird, M.D., & Hamilton, L.S. (2015). *Continued progress: Promising evidence on personalized learning*. RAND Corporation.



https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/research_reports/RR1300/RR1365/RAND_RR1365.pdf

- Revelo-Sánchez, O., Collazos-Ordóñez, C. A., & Jiménez-Toledo, J. A. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Tecnológicas*, 21(41), 115-134.
<http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>
- Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2016). A theory of learning for the mobile age. In C. Haythornthwaite, R. Andrews, J. Fransman, & E. M. Meyers (Eds.), *The SAGE Handbook of e-learning research* (pp. 63-81). Sage Publications.
- UNESCO. (2009). *Policy guidelines on inclusion in education*.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0017/001778/177849E.pdf>
- Van Alten, D., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2020). Secondary students' online self-regulated learning during flipped learning: a latent profile analysis. *Computers in human Behavior*, 118. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106676>
- Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation* (pp. 13-39). Academic Press.
<https://doi.org/10.1016/B978-012109890-2/50031-7>
- Zireva, D. (2022). Active Learning: The Panacea to Miseducative Practices in Teacher Education. In O. Lutsenko & G. Lutsenko (Eds.), *Active Learning. Theory and Practice*, pp. 27-42. Intechopen.
<http://dx.doi.org/10.5772/intechopen.87353>

The FLeD Project [2022-1-ES01-KA220-HED-000085250] has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

