INTERNET LATENT CORPUS JOURNAL
VOL. 11 N. 1
(2021) ISSN 1647-7308
HTTPS://PROA.UA.PT/INDEX.PHP/ILCJ/

Índice

Editorial
Francislê Neri de Souza & Helena Brandão Viana ..... 2 - 5

1. Integrative Review: Relations Between Sustainable Consumption and Conscious Consumer. Andreia de Bem Machado, Marc François Richter..... 6 - 22

2. Avaliações e Comentários *Online* Sobre Colégios Privados no Google Meu Negócio. Rúbens Richter, Joice Silva Araujo..... 23 - 37

3. Interactive Assessments Using Gamification Tools: Kahoot! & Socrative. Paul Joseph Lawrance, Antonio Moreira, Carlos Santos..... 38 - 52

4. Desafios do Professor Youtuber. Vânia Karoline Viana, Francislê Neri de Souza, Luciane Weber Baia Hees ..... 53 - 69

5. A Case Study on Applying Gamification Tools in Business Mathematics for Higher Education Students. Paul Joseph Lawrance, Antonio Moreira, Carlos Santos ..... 70 - 81

6. Uma Breve Análise dos Fundamentos Históricos e Metodológicos da Didática. Célia Smarjassi, José Henrique Arzani …..... 82 - 92

7. Gestão Educacional Relacionada com a Formação deste Profissional nas Escolas Municipais em Tempo de Pandemia. Cinthia Caciéle Fregne Matusaiki, Alessandra Ednelza da Silva Leite, Dayse Cristine Dantas Brito Neri de Souza, Helena Brandão Viana ..... 93 - 108

8. A Produção Acadêmica Brasileira Sobre Jogos Digitais. Fernando Sílvio Cavalcante Pimentel, Alexia Naara da Silva Cardoso, Jaqueline S. Alves da Rocha, Jessé Alves dos Santos, José Victor César B. de Oliveira ..... 109 – 124

9. O ensino superior, emprego e empregabilidade: perceções veiculadas pelos jornais e sites de notícias *online* portugueses. Ângela Bezerra, Ivone Carmo Rodrigues Almeida, Lersi Quintero, Paula Faustino, Sónia Mateus .....125 – 144

Editorial

Aulas *Online*: Vantagens e Desvantagens das Interações Síncronas e Assíncronas

Ж

Aulas *online* são piores ou melhores que as aulas presenciais? Uma resposta apressada seria que as aulas presenciais são melhores. Outra resposta também apressada, por amantes das tecnologias, seria que as aulas *online* são as melhores. O que parecia óbvio para muitas mentalidades sobre as modalidades de ensino e de aprendizagem, deixaram de ser, depois do longo período de aulas *online*, híbridas e de ensino remoto provocadas pela pandemia de Covid-19. Esta questão necessita de uma análise matricial muito mais complexa do que as preferências individuais, ou a lista de vantagens e desvantagens das aulas *online* e/ou as aulas presenciais.

Quando Graham (2005), há mais de 15 anos atrás escreveu sobre ensino híbrido (*blearning*) considerou três tipos de definições: i) combinação de modalidades de ensino, ii) cominação de métodos de ensino e ii) combinação de aulas fase a fase (presencial) e *online*. Este autor e outros (Neri de Souza, 2011) apontavam que no futuro teríamos uma maior presença do *blearning* nos sistemas de ensino, para privilegiar o mais importante – a aprendizagem dos alunos e professores. Por outro lado, definição mais recente tem apontado para outros elementos importantes:

> Ensino híbrido é qualquer programa **educacional formal** no qual um estudante aprende, pelo menos em parte, por meio do **ensino *online***, com algum **elemento de controle do estudante** sobre o **tempo**, o **lugar,** o **caminho** e/ou **ritmo** (Horn & Staker, 2015).

Destacamos em negrito estes elementos: i) ensino personalizado, ii) maior controle dos alunos e iii) diversos níveis de mudança das relações educativas. No contexto do ensino *online* durante a pandemia estas mudanças tornaram-se agudamente desafiadoras porque estavam concentradas apenas no *online* síncrono e/ou assíncrono. Rapidamente os professores e os alunos puderam compreender os desafios das aulas *online* em relação a pelo menos quatro dimensões: i) espaço, ii) tempo, iii) fidelidade e iv) humanização (Graham, 2005; Neri de Souza, 2011). A fidelidade das interações em termos de visão, audição, tato, olfato, cinestesia, etc., e a humanização das interações em termos de empatia, motivação, foco de atenção são os dois elementos de maior impacto em tempo de pandemia. Embora se possa apontar as vantagens de tempo e espaço do ensino *online*, uma lista de

desvantagens também poderem ser plenamente percebidos. Mais notórias foram a falta de *webcam* e microfones abertos e falta de atenção e foco no tempo das aulas síncronas, bem como a falta de espaços especializados de laboratórios e práticas das visitas técnicas e operacionais.

Nas aulas assíncronas temos um tempo de gravação e visualizada diferentes, tempo 1 e tempo 2, conforme apresentado na Figura 1. Seria possível, mesmo assim, interagir através da gravação com o tempo em que o aluno vai assistir? Ou seja, como interferir na visualização do aluno na aula gravada previamente pelo professor?

Figura 1 Sistema de interação de aulas *online* assíncronas

Fonte: Imagem extraída do curso "Educação e Tecnologia: Superando os Desafios das Aulas *Online*" ministrado *online* por Francislê Neri de Souza.

Na Figura 1 sugerimos que o professor na gravação da aula pode criar padrões de comunicação através de perguntas que funcionam como "partícula de interação" neste processo comunicacional em tempos diferentes. Assim, os alunos podem interagir através de feedback programados pelo professor nas suas estratégias didáticas. Igualmente como apresentado na Figura 2, é possível criar este padrão de interação nas aulas síncronas. A diferença em comparação com as aulas assíncronas é de que o tempo é o mesmo para as partículas de interação - as perguntas do professor e o estímulo as perguntas dos alunos. Embora possam ser solicitados feedback programados para um tempo posterior, existe a possibilidade feedback imediato, tanto entre o professor e os alunos como entre os próprios alunos, em salas simultâneas, fóruns de discussão, grupos em aplicativos e redes sociais.

Figura 2 Sistema de interação de aulas *online* síncronas

Fonte: Imagem extraída do curso "Educação e Tecnologia: Superando os Desafios das Aulas *Online*" ministrado *online* por Francislê Neri de Souza.

Esta noção de interação através do processo de questionamento do professor e dos alunos na interação didática foi sugerido por Neri de Souza (2011). Este autor reforça a necessidade de estimular as perguntas dos alunos e a ligação entre o presencial e o *online* (*blearning*):

> Para promover esta integração sugerimos a necessidade de uma "partícula didática" de comunicação entres os dois ambientes. É necessário que os processos de comunicação sejam mediados por elementos de comunicação construídos na interação entre os diversos agentes e objetos de aprendizagem. Aqui sugerimos que estas "partículas pedagógicas" são as perguntas formuladas nos contextos de ensino e de aprendizagem, especialmente as perguntas dos alunos. Estas perguntas podem ser iniciadas em sala de aula e discutidas em ambientes virtuais, mas podem também ser iniciadas em contextos virtuais e continuadas em contexto presencial. (Neri de Souza, 2011, p.60).

Independente da aula ser presencial ou *online*, síncrona ou assíncrona, é importante lembrar que monólogos digitais são pseudoaulas *online*. Sem aulas *online* interativas, as possibilidades de envolvimento, comprometimento e aprendizagem serão diminutas. Igualmente, monólogos presenciais são pseudoaulas presenciais. E da mesma forma, sem aulas presenciais interativas as possibilidades de envolvimento, comprometimento e aprendizagem serão igualmente pequenas. Há muitas coisas simples e imediatas que o professor pode fazer para melhorar a qualidade das suas aulas presenciais e *online*, por exemplo:

- Despertando a curiosidade com uma situação-problema no início de cada aula: Perguntas conceptuais dos professores.
- Se dirigindo ao aluno mesmo em aula gravadas: "discurso de Youtuber".
- Criando expectativas na aula para manter a atenção dos alunos.
- Dando pausa programada na aula (solicitando pausas): 15 em 15 minutos em aulas expositivas
- Solicitar alguma ação dos alunos *(Call to Action)*.
- Fazendo perguntas e estimulando as perguntas dos alunos.
- Estruturando uma narrativa (*Storytelling*) nas aulas.

Neste número do *Internet Latent Corpus Journal* temos alguns artigos abordando os desafios educacionais em tempo de pandeia bem como instrumentos e estratégias para melhorar os processos de interação didática. São o caso dos artigos:

- Interactive Assessments Using Gamification Tools: Kahoot! & Socrative. Paul Joseph Lawrance, Antonio Moreira, Carlos Santos
- Gestão Educacional Relacionada com a Formação deste Profissional nas Escolas Municipais em Tempo de Pandemia. Cinthia Caciéle Fregne Matusaiki, Alessandra Ednelza da Silva Leite, Dayse Cristine Dantas Brito Neri de Souza, Helena Brandão Viana

- A Produção Acadêmica Brasileira Sobre Jogos Digitais. Fernando Sílvio Cavalcante Pimentel, Alexia Naara da Silva Cardoso, Jaqueline S. Alves da Rocha, Jessé Alves dos Santos, José Victor César B. de Oliveira

Considerando que investigações corpus latente na internet são muito sensíveis as tecnologias, é possível ler neste outro bloco de artigos consequências e impactos diretos e indiretos da pandemia na educação e na integração das tecnologias na vida dos alunos e dos cidadão em geral:

- Desafios do Professor Youtuber. Vânia Karoline Viana, Francislê Neri de Souza, Luciane Weber Baia Hees
- Integrative Review: Relations Between Sustainable Consumption and Conscious Consumer. Andreia de Bem Machado, Marc François Richter
- A Case Study on Applying Gamification Tools in Business Mathematics for Higher Education Students. Paul Joseph Lawrance, Antonio Moreira, Carlos Santos
- Uma Breve Análise dos Fundamentos Históricos e Metodológicos da Didática. Célia Smarjassi, José Henrique Arzani
- Avaliações e Comentários *Online* Sobre Colégios Privados no Google Meu Negócio. Rúbens Richter, Joice Silva Araujo

Engenheiro Coelho, 21 Julho de 2021

Francislê Neri de Souza (francisle.souza@unasp.edu.br; fns@ua.pt)
Helena Brandão Viana (helena.viana@unasp.edu.br)

Referências

Graham, C. R. (2005). Blended Learning Systens: Definition, Current Trends, and Future Directions. In C. J. Bonk, C. R. Graham, J. Cross, & M. G. Moore (Eds.), *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. San Francisco: Pfeiffer Publishing.

Horn, M. B., & Staker, H. (2015). *Blended: Usando a Inovação Disruptiva para Aprimorar a Educação*. Porto Alegre: John Wiley & Sons.

Neri de Souza, F. (2011). Competência de Questionamento em cursos híbridos (Blended Learning). In M. B. C. Leão (Ed.), *Tecnologias na Educação: Uma Abordagem Crítica para uma Atuação Prática* (1ª, p. 180). Recife, Brasil: Universidade Federal Rural de Pernambuco.

.