



**UNIVERSIDADE
FEDERAL RURAL
DE PERNAMBUCO**

Glossário da Instrução normativa GR/UFRPE N°. 05, de 19/05/2025

2025

Sumário

- 01.** Situações de Excepcionalidade
- 02.** Atividades Didático-Pedagógicas
- 03.** Estudo Dirigido
- 04.** Lista de Atividades
- 05.** Pesquisas Bibliográficas
- 06.** Atividades Individuais e em Grupo
- 07.** Atividades Assíncronas via Sistema Acadêmico
- 08.** Roteiros de Estudos

Sumário

- 09.** Atividade Baseada em Problema (PBL)
- 10.** Estudo de Caso
- 11.** Aprendizagem Baseada em Projetos
- 12.** Rotação por Estações
- 13.** Sala de Aula Invertida
- 14.** Gamificação

1 Situações de Excepcionalidade

Condições que impossibilitam a presença de docentes e discentes nas aulas presenciais, como indisponibilidade de transporte público ou fretado, condições climáticas adversas, ou outras definidas pela Gestão Superior.

2 Atividades Didático-Pedagógicas

Conjunto de ações planejadas pelos docentes para garantir a aprendizagem dos discentes, mesmo em contextos excepcionais.

3 Estudo Dirigido

Estudo com apoio de um roteiro preparado pelo professor, com leituras e perguntas que guiam o aprendizado. Exemplo: Ler um texto e responder a questões reflexivas.

4 Lista de Atividades

Conjunto de exercícios ou tarefas sobre um conteúdo. Serve para praticar e revisar. Exemplo: Responder perguntas após um vídeo ou leitura.

5 Pesquisas Bibliográficas

Busca informações em livros, artigos e outras fontes. Exemplo: Pesquisar sobre determinado tema e apresentar um resumo com fontes.

6 Atividades Individuais e em Grupos

Tarefas idealizadas para que o discente realize sozinho(a) ou com colegas. Exemplo: Produção de texto individual e projeto em grupo.

7 Atividades Assíncronas via Sistema Acadêmico

Acesso a conteúdos, fóruns e tarefas em qualquer horário. Exemplo: Assistir a uma videoaula e participar de um fórum no sistema acadêmico.

8 Roteiros de Estudos

Guia que ajuda a organizar o estudo com tópicos, leituras e perguntas. Exemplo: Estudar um capítulo com roteiro fornecido.

9 Atividade Baseada em Problema (PBL)

Resolver problemas reais usando pesquisa e raciocínio. Exemplo: Propor soluções para o desperdício de água.

10 Estudo de Caso

Análise de situações reais ou simuladas. Exemplo: Resolver um caso de falha de comunicação em uma empresa.

11

Aprendizagem Baseada em Projetos

Realização de projetos práticos. Exemplo: Criar uma campanha sobre saúde pública.

12

Rotação por Estações

Atividades organizadas em etapas, cada uma com foco diferente. Exemplo: Vídeo em uma estação, exercício em outra.

13

Sala de Aula Invertida

O conteúdo é estudado em casa e aprofundado com atividades práticas. Exemplo: Ver vídeo antes e resolver exercício depois.

14

Gamificação

Uso de jogos ou desafios com pontos e fases. Exemplo: Resolver tarefas e ganhar pontos em um placar.