



GLOSSÁRIO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS & INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Ivini Ferraz



PLYERSCHOOL.COM.BR

A

Acessibilidade em EAD: Cursos online projetados para serem utilizados por todos, incluindo pessoas com deficiências. Isso envolve a implementação de recursos como legendas, tradução para LIBRAS, e conteúdo adaptável a diferentes tecnologias assistivas.

ADDIE: Abordagem comum e sequencial para o gerenciamento de projetos de design instrucional. ADDIE significa: Analisar, Desenhar, Desenvolver, Implementar e Avaliar. Estas descrevem as cinco etapas do desenvolvimento de projetos do ADDIE. Cada etapa deve ser concluída e aprovada antes de passar para a próxima.

Adobe Captivate: Ferramenta de design instrucional para criação de conteúdo didático na forma de eLearning. Ele permite que você construa visualmente e crie as instruções usando diversas ferramentas, incluindo animações e recursos multimídia.

Agentes Virtual AI (Virtual Agents): Programas de computador capazes de interagir com humanos de maneira natural, geralmente por meio de texto ou voz. Amplamente utilizado em atendimento ao cliente como chatbots, assistentes pessoais como Siri e Alexa, e em ambientes de jogos para criar personagens controlados por IA.

Algoritmo: Algoritmos são a base de motores de busca, redes sociais e muitas outras aplicações tecnológicas. Uma sequência finita de instruções bem definidas e executáveis, projetadas para realizar uma tarefa ou resolver um problema específico. Originário do matemático persa Al-Khwarizmi, o termo é amplamente aplicado em matemática e ciência da computação, sendo fundamental para a programação e operação de sistemas digitais.

Análise de Lacunas de Competências (Skill Gap Analysis): Processo de análise para identificar a diferença entre as habilidades atuais e as necessárias para o futuro da organização. Auxilia no planejamento de treinamentos e decisões empresariais críticas.

Andragogia: Teorias de como os adultos aprendem. Andragogia foi cunhada por Malcolm Knowles para distinguir seus seis princípios de aprendizagem de adultos das teorias pedagógicas (aprendizagem infantil).

Aprendizagem Ativa: Técnicas de ensino e treinamento que exigem que os alunos se envolvam ativamente no processo de aprendizagem por meio de atividades como discussão, resolução de problemas, reflexão, brainstorming, dramatização ou questionamento. Estratégias de aprendizagem ativa geralmente levam a um maior engajamento e retenção da experiência de aprendizagem.

Aprendizagem Presencial (Face-to-Face learning): A aprendizagem presencial é a experiência de treinar indivíduos em um local físico comum, como uma sala de aula ou sala de reuniões. Geralmente, envolve um instrutor ou professor que ministra palestras e/ou lidera os alunos em atividades de aprendizagem para alcançar um resultado de aprendizado.

Aprendizagem Colaborativa: Tipo de aprendizagem social na qual os alunos colaboram para resolver problemas e completar projetos. Ao trabalhar juntos, os alunos constroem relacionamentos, encontram novas perspectivas e aprendem uns com os outros.

Aprendizagem Autodirigida (Self-paced learning): Permite que o aprendiz avance conforme seu próprio ritmo, proporcionando flexibilidade e adequação às necessidades individuais, o que pode levar a um melhor engajamento e retenção do conteúdo aprendido.

Aprendizagem Social (Social learning): Aproveita a interação entre os aprendizes para enriquecer a experiência educacional, promovendo a troca de conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades sociais.

Aprendizagem Assíncrona: Experiências de aprendizagem que podem ser realizadas sem a necessidade de os indivíduos estarem disponíveis ao mesmo tempo, no mesmo local. Cursos de e-learning são um exemplo de aprendizagem assíncrona, pois os alunos podem completar seus cursos atribuídos a qualquer momento que lhes seja conveniente.

Aprendizagem Mista: Abordagem de treinamento que combina componentes online autodirigidos, como cursos de e-Learning, com instrução tradicional presencial, como aprendizagem em sala de aula.

Aprendizagem Móvel (Mobile Learning): Aprendizagem que pode ser iniciada e concluída em um dispositivo móvel inteligente. A aprendizagem móvel pode ser projetada apenas para dispositivos móveis ou pode se adaptar a diferentes tamanhos de tela. A aprendizagem móvel permite que os indivíduos completem a aprendizagem em movimento, mas pode excluir indivíduos sem smartphones.

Aprendizagem Offline (Offline Learning): Estilos tradicionais de aprendizagem e treinamento presencial que não envolvem aplicativos de software. A aprendizagem offline também pode se referir à aprendizagem digital que não requer uma conexão constante com a internet.

Aprendizagem Síncrona: O oposto da aprendizagem assíncrona, pois que exige que os alunos se reúnam em um determinado momento e local para realizar o treinamento.

Articulate: Plataforma líder para aprendizagem corporativa, que economiza tempo com cursos pré-construídos, lições e modelos; uma ferramenta de revisão fácil de usar; e treinamento online ao vivo e sob demanda, muito usada no design instrucional.

[Articulate 360](#) é uma suíte de ferramentas de autoria de cursos online que facilita a criação de conteúdo de treinamento envolvente e eficaz.

Autoinstrucional: Um curso autoinstrucional não prevê interação direta entre o aluno e a equipe que montou o curso. É o aluno que escolhe, em um determinado período, quando, como e que horas deve fazer o curso. Ou seja: esse tipo de treinamento é indicado para equipes que lidam bem com autonomia e estão de fato interessadas pelo conteúdo do curso.

Autoria Rápida (Rapid authoring): Criação ágil de cursos online, permitindo que conteúdos de treinamento sejam produzidos de maneira mais eficiente e econômica.

AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem): Plataforma online que hospeda cursos a distância, fornecendo ferramentas para a entrega de conteúdo, comunicação e avaliação. AVAs são essenciais para gerenciar o progresso dos alunos e facilitar a interação entre participantes e educadores.

B

Blended Learning: Abordagem que combina ensino presencial com online, proporcionando uma experiência de aprendizado mais rica. O blended learning aproveita as vantagens da flexibilidade do e-learning com a interação direta do ensino tradicional.

Biblioteca de Conteúdo: Banco de dados de peças de mídia digital que podem ser usadas em cursos de eLearning, como imagens, vídeos, trechos de áudio, ícones, ilustrações e personagens. Empresas de eLearning podem oferecer bibliotecas de conteúdo integradas com sua ferramenta de autoria de cursos gratuitamente ou por uma taxa adicional.

Blackboard: Sistema de gestão de aprendizagem virtual que permite a criação e administração de cursos online. Com arquitetura aberta e design escalável, integra-se com sistemas de informação estudantil e protocolos de autenticação, podendo ser hospedado localmente ou na nuvem.

Bloco: Página ou tela em um curso de eLearning. Um bloco pode consistir de um único elemento ou uma combinação de elementos, incluindo texto, mídia, perguntas, simulações e mais.

Books (GPT para recomendação de leituras): Utilizando a tecnologia GPT, esta ferramenta inovadora analisa suas preferências de leitura e comportamento para recomendar livros e materiais de leitura personalizados. Seja para entretenimento, educação ou desenvolvimento profissional, o Books utiliza algoritmos inteligentes para sugerir títulos que correspondam aos seus interesses e necessidades de leitura.

C

Canva: Ferramenta de design gráfico intuitiva e versátil para a criação de designs visuais profissionais para apresentações, post em redes sociais, documentos, cartões, logos, vídeos e uma infinidade de materiais de marketing. Com uma biblioteca rica de templates, imagens e elementos de design, o Canva é adequado tanto para iniciantes quanto para designers gráficos experientes que desejam produzir conteúdo visualmente impactante com eficiência.

Canva LMS: Ambiente virtual de aprendizagem do Canva. Por meio de tecnologias abertas, úteis e hospedadas na nuvem, o Canva facilita a integração de conteúdo, ferramentas e serviços necessários para a educação online.

Camtasia: Ferramenta de gravação e edição de vídeo que facilita a criação de pacotes de treinamento multimídia. Com uma variedade de avatares, cenários interativos e efeitos especiais, Camtasia é ideal para quem busca produzir conteúdo de vídeo educativo de alta qualidade.

Century Tech: Plataforma que utiliza IA e neurociência cognitiva para criar planos de aprendizado personalizados que reduzem a carga de trabalho dos professores e melhoram o engajamento dos alunos. A plataforma rastreia o progresso e identifica lacunas no conhecimento, fornecendo recomendações de estudo personalizadas.

Ciberespaço: Meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

Ciência de Dados: Campo interdisciplinar que utiliza técnicas científicas de estatística e ciência da computação para extrair sistematicamente conhecimento a partir de dados. A Ciência de Dados ajuda na tomada de decisões a partir de dados e determina os anúncios que vemos online, imagens, livros e filmes que nos são recomendados pelos algoritmos.

Chatbots: Sistemas automatizados que interagem com usuários por meio de diálogos simulados, empregando técnicas de processamento de linguagem natural (PNL) para compreender e reagir a perguntas de maneira lógica e assertiva. Eles são empregados extensivamente para fornecer assistência ao consumidor, auxílio técnico, facilitar compras online e funcionar como assistentes digitais em uma variedade de aplicações e dispositivos conectados à Internet.

ChatGPT (Chat Generative Pre-trained Transformer): Chatbot lançado pela OpenAI em novembro de 2022. É um modelo grande de linguagem com ambas técnicas de aprendizagem, por supervisão e por reforço. O ChatGPT pode produzir um corpo de texto exclusivo a partir da entrada específica de um usuário com base no conteúdo existente da Internet.

CK-12 Flexi AI Tutor: Ferramenta educacional emprega inteligência artificial para oferecer uma experiência de aprendizado personalizada em matemática e ciências. O CK-12 Flexi AI Tutor adapta-se ao ritmo e estilo de aprendizagem do aluno, fornecendo explicações detalhadas, prática interativa e feedback instantâneo para ajudar os estudantes a dominar conceitos complexos de forma eficaz e envolvente.

CLO (Chief Learning Officer): Cargo responsável por gerenciar oportunidades de treinamento e aprendizagem em uma empresa.

Cloud LMS (Learning manager System) : Sistema de Gestão de Aprendizagem baseado inteiramente online, ou seja, na “nuvem”. LMSs baseados na nuvem não requerem instalações de software ou hardware, pois todas as suas informações são hospedadas e processadas em um servidor de internet e podem ser acessadas de um navegador da web.

Consensus: Aplicativo de inteligência artificial avançado que oferece uma plataforma de pesquisa abrangente. Ele permite aos usuários realizar buscas detalhadas e obter resumos concisos de uma vasta biblioteca que inclui mais de 200 milhões de publicações acadêmicas. Ideal para pesquisadores e estudantes, o Consensus facilita o acesso a artigos, teses e dados científicos relevantes, economizando tempo e esforço na busca por informações de qualidade.

Conteúdo de Aprendizagem (Learning Content): Informações, materiais e atividades combinadas para criar uma experiência de aprendizagem coesa e eficaz. O conteúdo de aprendizagem pode ser visual, auditivo ou baseado em texto, e pode ser coletado de materiais existentes, pesquisa ou especialistas no assunto.

Conteudista em EAD: Profissional que desenvolve o conteúdo programático dos cursos a distância. O conteudista trabalha para criar materiais didáticos que sejam informativos, engajadores e alinhados para aprendizagem.

Criatividade Computacional: Campo que une inteligência artificial, psicologia cognitiva e artes para modelar ou replicar a criatividade humana. Ela envolve o uso de algoritmos para realizar tarefas criativas e pode potencializar a criatividade humana. [Exemplos incluem composição musical, escrita literária, artes visuais e inovação culinária, onde sistemas de IA demonstram habilidades criativas](#)

Cultura Digital: Comportamentos, ideias e valores associados ao uso da internet e das tecnologias digitais. A forma como as pessoas interagem, aprendem e se comunicam em ambientes online, influenciando a economia, a educação e a sociedade como um todo.

D

Designer de Aprendizagem (Learning Designer): Pessoa responsável por usar conteúdo informativo para projetar e entregar cursos de aprendizagem e treinamento digitais. Os designers de aprendizagem concentram-se na criação de storyboards e sequências para mapear o fluxo de aprendizagem, bem como atividades, interações e conteúdo de mídia ao longo do curso.

Deep Learning (aprendizado profundo): Método de aprendizado de máquina que utiliza múltiplas camadas de unidades de processamento não linear para extrair características dos dados.

Design Instrucional: Metodologia criada para desenvolver experiências de aprendizagem e treinamento eficazes, tipicamente em ambientes corporativos. Os designers instrucionais analisam as necessidades de treinamento, determinam os resultados de aprendizagem e projetam e entregam uma solução de treinamento.

Diagnóstico em EAD: Processo necessário identificar as necessidades e características dos alunos antes de iniciar um curso a distância. Isso pode incluir entender seu nível de conhecimento, preferências de aprendizado e quaisquer barreiras potenciais que possam enfrentar.

E

Ecossistema de Aprendizagem: Ambiente educacional dinâmico e interconectado que promove a aprendizagem contínua e significativa. Um ecossistema é definido como um ambiente de agrupamento de domínios interconectados. Engloba a interação entre pessoas, sistemas e ambientes, tanto em contextos formais quanto informais, e é caracterizado pela diversidade e adaptabilidade.

E-Learning: Plataforma digital online para facilitar o acesso à educação e treinamento à distância. Normalmente suporta cursos digitais combinando vídeo, texto, mídia, elementos interativos e avaliações baseadas em um ou mais objetivos de aprendizagem.

Engenharia de Prompt: Ofício para criar e otimizar prompts (comandos ou perguntas) com objetivo de interagir eficientemente com modelos de linguagem baseados em IA, como o GPT, Gemini, Copilot. Envolve a formulação precisa de prompts (perguntas) para obter respostas mais precisas, uma habilidade fundamental para maximizar a utilidade e a precisão das interações com os chats de IA.

Ética em AI (Ética em IA): A ética em IA aborda o uso responsável da inteligência artificial, focando em questões como privacidade, viés algorítmico e impacto social. [Diretrizes éticas são fundamentais para garantir que a IA promova o bem-estar humano e evite danos.](#)

Edmodo: Conhecido como “Facebook para escolas”, o Edmodo é uma rede social educacional que fornece ferramentas para conectar professores, alunos e pais. [Permite compartilhar conteúdo, tarefas e avaliações, e está disponível em vários idiomas.](#)

Elsevier JournalFinder: Aplicativo que auxilia na identificação dos periódicos mais relevantes para publicar seu artigo científico. Utilizando o Elsevier Fingerprint Engine, ele combina seu artigo com revistas da Elsevier baseando-se no título, resumo e área de pesquisa, garantindo uma correspondência precisa com os objetivos da revista.

F

Fórum de Discussão em EAD: Espaço virtual onde alunos e professores podem interagir, discutir tópicos do curso, e compartilhar ideias. Os fóruns são uma ferramenta importante para construir uma comunidade de aprendizado e para o suporte entre pares.

Ferramentas de Avaliação: Programas de software que permitem que treinadores e instrutores avaliem o nível de compreensão de seus alunos. Eles normalmente permitem que os usuários criem questionários interativos corrigidos automaticamente.

G

Gemini (Google): Lançada em dezembro de 2023, pelo Google, o Gemini é um modelo de linguagem generativo multimodal e multitarefa que promete ser ainda uma das maiores chats de IA. Funcionalidades: O Gemini compreende e gera linguagem natural, permitindo a criação de chatbots interativos, tradutores automáticos e ferramentas de feedback personalizadas. Como uma ferramenta multimodal, o Gemini reconhece e interpreta imagens e vídeos, possibilitando a criação de recursos visuais interativos, ferramentas de análise de imagens e sistemas de reconhecimento de objetos. Com ele é possível converter texto em fala e vice-versa, permitindo a criação de audiobooks e transcrição de aulas.

Gamificação: Inserção de elementos de jogos em contextos educacionais para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. Isso pode incluir pontos, medalhas, tabelas de classificação, e narrativas para tornar o aprendizado mais divertido e interativo.

Google Meet: Ferramenta de videoconferência da Google para aulas virtuais, com opções de compartilhamento de tela e anotações, facilitando o ensino e colaboração online. Está disponível gratuitamente para usuários com uma conta Google, com limitações de tempo e participantes.

Google Classroom: Ferramenta da Google para aprendizagem online, que facilita a criação, organização de materiais didáticos, atividades e avaliações, promovendo a interação entre educadores e alunos. Embora não seja open source, o Google Classroom é gratuito para escolas e instituições de ensino, integrando-se com o G Suite for Education.

GPT STORE: <https://chat.openai.com/gpts> Loja de aplicativos da OpenAI, lançada em 2024. Possui mais três milhões de GPTs disponíveis para serem utilizados pelos usuários do plano pago.

Gradoscópio: Ferramenta Gradescope AI permite que os alunos avaliem uns aos outros enquanto fornecem feedback, o que muitas vezes são tarefas demoradas sem a tecnologia de IA. O Gradescope depende de uma combinação de aprendizado de máquina (ML) e IA para facilitar a avaliação, o que economiza tempo e energia. Ao terceirizar essas tarefas, os professores podem se concentrar nas mais importantes. Pode ser usado pelo professor para avaliar exames em papel e trabalhos de casa online, bem como para preparar projetos em um só lugar.

Grammarly (Verificador Gramatical): Revisor pessoal e treinador de gramática. Ele verifica sua escrita quanto à gramática, pontuação, estilo, etc. A ferramenta também sugere palavras que causam impacto, melhorando a legibilidade com sinônimos otimizados para o contexto

H

Híbrido: Modelo de ensino que integra tanto componentes online quanto presenciais. O modelo híbrido busca combinar o melhor dos dois mundos, oferecendo flexibilidade e oportunidades de interação face a face.

Hiperconectividade: Termo cunhado inicialmente para descrever o estado de disponibilidade dos indivíduos para se comunicar a qualquer momento. Permite um fluxo contínuo de informações e massiva produção de dados.

K

Knowji: Aplicativo de vocabulário audiovisual que utiliza IA para rastrear o progresso do aprendizado de idiomas dos usuários. A ferramenta emprega um algoritmo de repetição espaçada para prever quando os usuários podem esquecer palavras, ajudando-os a reter melhor o vocabulário ao longo do tempo.

L

Learning analytics: Análise exploratória, para o entendimento dos dados disponíveis e percepção de possíveis tendências e, posteriormente, de análise preditiva por meio de métodos avançados para extrair valor dos dados. O objetivo é buscar entender o que acontece com o comportamento dos alunos, permitindo, por exemplo, prever o conteúdo ou o momento temporal de um curso onde os alunos encontram maiores dificuldades, ou tendências para o abandono.

LMS (Sistema de Gestão de Aprendizagem): Plataformas online que facilitam a educação e o treinamento, armazenando informações dos alunos, oferecendo cursos e rastreando o progresso. [Exemplos incluem Moodle, conhecido por ser uma plataforma open-source; Blackboard e Canvas, populares em instituições de ensino superior; e Google Classroom, que integra bem com outras ferramentas da Google.](#) Esses sistemas são essenciais para a administração eficiente de programas educacionais em diversos contextos.

M

MathGPTPro: Tutor de matemática baseado em IA, que permite aos usuários fazer upload de problemas matemáticos por meio de fotos ou texto para soluções instantâneas. Lançado em 2023, rapidamente se tornou viral em mais de 100 países, distinguindo-se com uma taxa de precisão de 90% em problemas de matemática avançada, superando os 60% do ChatGPT.

Mendeley (Gestão de Referências) Aplicativo gratuito para web e desktop que ajuda a simplificar o fluxo de trabalho de gerenciamento de referência. Ele possibilita que você armazene, organize e pesquise todas as suas referências em apenas uma biblioteca, insira referências e bibliografias perfeitamente em seus documentos do Microsoft Word usando Mendeley Cite, e leia, destaque e anote PDFs e mantenha todas as suas ideias em vários documentos em um só lugar.

Microaprendizagem (Microlearning): Estratégia de aprendizagem que segmenta informações em partes menores, facilitando a assimilação e aplicação rápida do conhecimento (geralmente com apenas cinco a dez minutos de duração). A microaprendizagem é conhecida por aumentar o engajamento e a retenção.

Microaprendizagem (Microlearning): Prática de dividir experiências de aprendizagem maiores em sequências curtas e pequenas, geralmente com apenas cinco a dez minutos de duração. A microaprendizagem é popular para aumentar o engajamento, a retenção e a capacidade de aprender no fluxo de trabalho.

Microsoft Teams: Plataforma de colaboração da Microsoft com recursos para educação, incluindo criação de materiais e avaliação de estudantes, além de ferramentas de comunicação e trabalho em equipe.

Midjourney AI: [Inteligência artificial](#) generativa de imagens é uma tecnologia que permite criar imagens realistas a partir de textos ou outras imagens. Essa tecnologia usa redes neurais artificiais que aprendem a imitar os padrões visuais do mundo real, como cores, formas, texturas e perspectivas. Pode ser usada para diversos fins, como entretenimento, educação, arte, design, publicidade e pesquisa. Também pode ser usada para melhorar a qualidade de imagens existentes, como remover ruídos, aumentar a resolução ou modificar o estilo.

MOOC (Massive Open Online Course): *Cursos Online Abertos e Massivos* são cursos disponibilizados na internet por diversas instituições educacionais, acessíveis a qualquer pessoa interessada, sem a necessidade de cumprir pré-requisitos. Frequentemente gratuitos, os MOOCs atraem milhares de estudantes globais e são projetados para acomodar inúmeros participantes simultaneamente.

Monica AI: Inteligência artificial que funciona como um assistente pessoal para os professores. Ela é capaz de conversar, pesquisar, escrever, traduzir, desenhar e muito mais, usando os modelos de linguagem mais avançados, como GPT-4, Bard e Claude. Ela também pode processar imagens, vídeos e PDFs, e oferecer resumos, traduções e análises. Monica é uma [extensão para navegadores como Google Chrome](#) e Microsoft Edge, que pode ser ativada com um simples comando.

Moodle: Plataforma de aprendizagem online robusta, com recursos para criação e gestão de cursos, conteúdo, aulas, avaliações e atividades interativas, favorecendo ambientes educacionais colaborativos. É uma plataforma de aprendizagem online open source e gratuita, amplamente utilizada por instituições educacionais em todo o mundo. Oferece personalização e extensões, por meio de plugins.

N

Nuance's Dragon Speech Recognition: O software de reconhecimento de voz realiza digitação, transcrevendo até 160 palavras por minuto. Com suporte a comandos verbais, o Dragon é uma ferramenta essencial para alunos com necessidades de acessibilidade, permitindo-lhes navegar em documentos e transcrever trabalhos com facilidade e precisão.

O

Objeto de Aprendizagem (Learning Object): Coleção de informações, atividades e peças de avaliação em uma sequência que produz experiências de aprendizagem envolventes para produzir um resultado de aprendizagem para os participantes. Objetos de aprendizagem assumem geralmente a forma de cursos ou módulos digitais.

P

Pensamento Computacional: Habilidade de resolver problemas utilizando conceitos fundamentais da ciência da computação, como abstração, decomposição, reconhecimento de padrões e algoritmos. É uma competência chave para entender e formular soluções para problemas de forma sistemática e eficiente.

Pinpoint AI: Ferramenta do Google, gratuita e acessível a todos com uma Conta Google. Destinada originalmente a jornalistas e pesquisadores, é igualmente útil para professores. Facilita a análise de textos, transcrição de áudios/vídeos e reconhecimento de imagens, melhorando a pesquisa e o desenvolvimento de conteúdo pedagógico. [A busca inteligente acelera a localização de recursos didáticos, enriquecendo o ensino e a aprendizagem.](#)

Perplexity AI: AI funciona como um "mecanismo de busca" baseado em inteligência artificial que opera de maneira distinta ao ChatGpt, integrando pesquisa, chatbot e análise de inteligência artificial. Se você procura uma **fusão do Google com ChatGPT-4**, Perplexity possui grandes atrativos, pois, na versão gratuita, permite até 5 consultas/dia no ChatGpt-4, sem custo algum.

Processamento de Linguagem Natural (PNL): Área da inteligência artificial que permite que computadores entendam, interpretem e respondam à linguagem humana de maneira útil e significativa. Essencial para o desenvolvimento de assistentes virtuais, sistemas de tradução e análise de sentimentos, o PNL transforma a interação entre humanos e máquinas, tornando-a mais intuitiva e eficiente ao automatizar tarefas e extrair insights de grandes volumes de texto.

R

Recursos Educacionais Abertos (REA/OER): Materiais de ensino e pesquisa disponíveis gratuitamente para educadores e alunos. Incluem uma ampla gama de mídias, como livros, vídeos e softwares, que podem ser livremente usados e modificados. REAs promovem o acesso ao conhecimento, facilitando a educação e a inovação sem as restrições de direitos autorais tradicionais, apoiando uma cultura de compartilhamento e colaboração no ambiente educacional.

Redes de Comunicação: Três condições subentendidas: a **hipertextualidade** (a ligação de conteúdos); a **interatividade** (a ligação entre a pessoa e o ambiente digital mediada pelo hardware) e a **conectividade** (a ligação de diversos computadores, e ou usuários por meio deles, permitindo as interações entre grupos e pessoas que podem, até mesmo, estar geograficamente isoladas).

Reconhecimento de Voz (Voice Recognition): Tecnologia que permite identificar e autenticar a voz de um indivíduo como uma forma de interação ou controle de segurança. Difere do reconhecimento de fala, pois foca na identidade do falante, não no conteúdo da fala.

S

SAM (Successive Approximation Model): Metodologia ágil que incentiva a criação rápida de protótipos e a colaboração contínua para o aprimoramento de projetos educacionais.

Sala de Aula Invertida (Flipped classroom): A sala de aula invertida é uma prática educacional na qual os alunos recebem a maior parte das informações de forma autodirigida, como em cursos digitais, antes do tempo presencial dedicado com um instrutor. O tempo presencial é gasto trabalhando em problemas e respondendo perguntas.

Scoology: Plataforma de gestão de aprendizagem que oferece ferramentas para gerenciamento de cursos, avaliações e atividades interativas. Com uma interface semelhante a redes sociais, permite integração com sistemas de notas e é acessível em qualquer lugar via mobile.

SCORM: Padrão que garante a compatibilidade de cursos e-learning com diferentes sistemas de gestão de aprendizagem, facilitando a interoperabilidade.

Storyboard de eLearning (eLearning Storyboard): Mapa visual de um curso de eLearning que delinea o fluxo da sequência. Os storyboards também podem incluir informações como conteúdo chave, atividades e avaliações.

Skype: Software da Microsoft para videoconferências que suporta a realização de aulas online e reuniões com recursos de compartilhamento de tela, ideal para ambientes educacionais remotos.

T

TAC (Tecnologias de Aprendizagem e Conhecimento): Conceito que emerge como uma evolução das TICs, focando no uso pedagógico das tecnologias para facilitar a aprendizagem significativa e transformadora. As TACs são associadas ao aprendizado com a tecnologia, não apenas sobre ela, refletindo uma mudança para práticas educacionais mais interativas e centradas no aluno.

Talent LMS: Software de design instrucional que ajuda a construir, entregar e avaliar os seus projetos de eLearning. Ele permite que você crie cursos, aulas e testes para fornecer treinamento aos seus colaboradores. O Talent LMS já foi usado por mais de 13 mil organizações, incluindo empresas como Google, Disney, Sony e Microsoft

TDIC (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação): Ampliação das TICs, incluindo recursos digitais que vão além da mera transmissão de informações, englobando ferramentas interativas e colaborativas que enriquecem o processo de ensino-aprendizagem, promovendo uma abordagem mais integrada e dinâmica na educação.

TEAMS: Alternativa da Microsoft para a comunicação empresarial. Antes restrita a assinantes do Office 365, a ferramenta de colaboração (workspace) online que oferece um plano gratuito que permite criar videoconferências, compartilhamento de documentos e edição colaborativa usando Microsoft Word, Excel, PowerPoint e OneNote. A Microsoft inscreve gratuitamente instituições acadêmicas credenciadas com o Office 365 A1, que inclui o Microsoft Teams.

TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação): Tecnologias utilizadas para processar, armazenar e transmitir informações. No contexto educacional, as TICs são vistas como ferramentas que apoiam a transmissão de conhecimento, mas críticos argumentam que seu foco é muito técnico e limitado, não abrangendo todas as necessidades pedagógicas atuais.

Treinamento Corporativo: Experiências planejadas que constroem habilidades e conhecimentos para permitir que os colaboradores de uma empresa tenham um melhor desempenho profissional. O treinamento corporativo pode ser presencial (mentoria, palestras) ou digital (E-learning, vídeos) e pode aumentar habilidades baseadas em funções ou habilidades interpessoais.

Treinamento Conduzido por Instrutor (Instructor-led training): Treinamento que é orientado de perto por um instrutor. Os instrutores podem ministrar palestras, facilitar discussões, direcionar os alunos a completar atividades e realizar demonstrações para transmitir conhecimento e habilidades. Pode ser entregue presencialmente ou online via tecnologia de videoconferência.

Trello (Gerenciamento de Projetos) – Software criado pela Harvard School que permite que os usuários organizem suas ideias por meio do uso de painéis, cartões e listas. O sistema permite simplesmente arrastar e soltar os cartões entre as diferentes listas em um quadro específica. O usuário pode fazer quantas quadros quiser, de acordo com os diferentes assuntos que deseja organizar. Trello salva as quadros na nuvem, bem como no usuário perfil.

Trinka AI (Verificador Gramatical) Identifica erros em qualquer conteúdo onde outros serviços são perdidos. Ele pode detectar e corrigir mais de 3.000 erros gramaticais complexos, incluindo tom científico, estilo e gramática. Pode ajudar também a melhorar a estrutura, o tom, o vocabulário e a gramática das frases presentes no documento.

Trilha de Aprendizagem (Path learning): Diz respeito à sequência de aprendizagem online. É esse sequenciamento pedagógico desenhado especificamente para um grupo de profissionais que forma uma trilha de aprendizagem.

Tutor: Profissional que auxilia a turma e o aluno para aprender a navegar no AVA). À disposição para tirar dúvidas relacionadas ao conteúdo do curso, plataforma, avaliação, etc.

V

Vyond: Ferramenta capaz de criar vídeos animados educacionais. Com modelos e sons personalizáveis, permite que os educadores criem conteúdo dinâmico e único para suas aulas.

Verificador de Plágio: Software que detecta qualquer instância de conteúdo que corresponda a outro material na web. O uso desse software prevenirá qualquer risco de acusações de plágio. O uso desta ferramenta também garantirá que você identificou e citou adequadamente qualquer conteúdo em seu texto que não seja exclusivamente de sua autoria. Seguem alguns exemplos: [Enago AuthorOne](#) , [Duplichecker](#)

Z

Zoom: Software de videoconferência que suporta aulas e reuniões virtuais, com recursos para compartilhamento de tela, anotações e interação em tempo real, essencial para educação a distância.

Y

Ivy Chatbot: Conjunto de ferramentas de chatbot AI projetadas especificamente para universidades e faculdades. Eles auxiliam em muitas partes do processo universitário, como formulários de inscrição, matrícula, custos de matrícula, prazos e muito mais. Outra característica exclusiva do Ivy é sua capacidade de planejar campanhas de recrutamento por meio de dados coletados e fornecer informações muito necessárias aos alunos, como detalhes importantes sobre empréstimos, bolsas de estudo, subsídios, pagamentos de mensalidades e muito mais.

W

Web 1.0: “Web de apenas leitura”, foi a primeira fase da internet, focada principalmente em fornecer informações através de portais de conteúdo e sites estáticos.

Web 2.0: “Web de leitura e escrita”, evoluiu para uma plataforma interativa onde os usuários não só consomem, mas também criam e compartilham conteúdo através de blogs, wikis e redes sociais.

Webconferência: Conferências ministradas pela internet utilizando com transmissão de imagem e áudio, diretamente pelas redes sociais ou através de acesso remoto provado. Ex. Zoom, Meeting, Google Classroom.

Webinar: Seminários realizados pela internet utilizando softwares de webconferência, nos quais é possível assistir, sincronicamente, apresentações de trabalhos e palestras e interagir com palestrantes e participantes por meio de ferramenta de chat.

Wiki: Ferramenta da Web 2.0 que permite a criação de textos colaborativos, bem como a criação de páginas nas quais diversos usuários podem escrever e editar um único documento. O maior exemplo de wiki é a Wikipédia, uma enciclopédia construída e editada por milhares de usuários em todo o mundo.