

Glossário de Termos Relacionados à EAD



ABED

A Associação Brasileira de Educação a Distância é uma associação científica sem fins lucrativos cuja missão é estimular e promover a reflexão, a pesquisa, o debate e a inovação em educação a distância na educação básica, superior e continuada; formal, não formal e informal; pública e privada; junto à sociedade, o Estado, a academia, instituições de ensino e empresas.

ACESSIBILIDADE

“Propriedade do material confeccionado para que qualquer pessoa tenha acesso, consiga ver, usar, compreender” (DÍCIO, s/d). Na EaD, a acessibilidade refere-se, mais especificamente, ao uso de recursos tecnológicos para tornar mais acessíveis as plataformas de ensino, os materiais de estudo, as mídias etc para que as pessoas com deficiência tenham acesso facilitado, permitindo maior inclusão social. O uso de legendas e audiodescrição, VLibras, contraste de texto e tamanho de fonte ajustável dentre outros são exemplos de acessibilidade na EaD.

ASSÍNCRONO

O termo “assíncrono” em EAD é referente às aulas e atividades que não acontecem em tempo real. O professor as disponibiliza em um ambiente virtual de aprendizagem, por exemplo, e o aluno as acessa e realiza quando tiver disponibilidade, em seu próprio tempo. Elas permitem maior flexibilidade, já que cada aluno organiza seu tempo de estudo, em seu próprio ritmo. Ex: Fóruns de discussão, questionários, vídeo-aulas gravadas, textos etc.

AVA

O Ambiente Virtual de Aprendizagem é uma plataforma de ensino que viabiliza, principalmente, a educação a distância. Trata-se de um sistema computacional disponível na Internet, destinado à gestão e suporte de atividades educativas mediadas pelas tecnologias digitais de informação e comunicação. Permitem integrar múltiplas mídias, linguagens e recursos, apresentar informações de maneira organizada, desenvolver interações entre pessoas, disponibilizar conteúdos e atividades. (ALMEIDA, 2003).

Blended Learning (Ensino Híbrido)

O Blended Learning combina práticas pedagógicas do ensino presencial com tecnologias digitais próprias e comumente utilizadas no ensino a distância, com o objetivo de oferecer aulas mais dinâmicas e interativas e colocar o aluno no centro do processo de ensino-aprendizagem.

EAD

É a sigla para educação a distância que é uma modalidade de educação na qual o processo de ensino e aprendizagem é realizado por meio do uso de tecnologias de informação e comunicação, com o uso de plataformas educativas, com o estudante e o docente ou outro responsável pela atividade formativa estando em lugares ou tempos diversos (BRASIL, 2025).

Ensino On-line

Ensino realizado exclusivamente por meio digital, ou seja, com a utilização de um computador ou outro dispositivo conectado a uma rede (internet). No ensino online, o conteúdo é todo pensado para a interação online, com cursos desenvolvidos para serem disponibilizados somente pela internet em plataformas educativas (como os MOOC).

Ensino Remoto

É uma forma de ensino temporária com a utilização de novas metodologias para transmissão de conhecimento que acontece em função de situações críticas como a pandemia da COVID-19, por exemplo. Envolve a utilização de soluções educacionais rápidas, sem planejamento prévio, para um ensino totalmente remoto que seria, em outra situação, realizado de forma presencial ou híbrida (HODGES,2020) .

ENGAJAMENTO

Refere-se ao compromisso, envolvimento e à interação do aluno com o curso ou disciplina EaD. O engajamento depende da motivação do aluno que deve ser promovida, também, pelo professor e tutor.

E-Learning

O E-Learning é um processo de aprendizagem que se dá por meio eletrônico como o ensino online e a distância, por exemplo, que usam as plataformas digitais educativas.

GAMIFICAÇÃO

Um tipo de metodologia ativa cada dia mais utilizada no ensino online. Consiste em uma estratégia de “jogos” aplicada à educação que oferece incentivos e recompensas (pontos extras, emblemas do Moodle, brindes etc) aos alunos, de forma a estimular o engajamento, de forma lúdica.

LMS

Learning Management System ou Sistema de gestão de aprendizagem é um sistema que disponibiliza vários recursos que viabilizam o aprendizado online. É utilizado na educação a distância e semipresencial, no ensino online e híbrido. O Moodle é um LMS.

METODOLOGIAS ATIVAS

Conjunto de práticas pedagógicas caracterizadas por métodos ativos e criativos, através dos quais o aluno torna-se o centro do processo de ensino-aprendizagem com uma participação ativa na construção do próprio conhecimento que ele adquire resolvendo problemas, desenvolvendo projetos, buscando soluções (BACIC; MORAN, 2018) .

Microlearning

A micro aprendizagem é um modelo de ensino rápido que consiste na entrega de conteúdo em pequenas doses, através de uma linguagem simples e visual com o objetivo de facilitar a assimilação e a retenção de informações pelo aluno. O microlearning oferece módulos curtos, de pequena duração, permitindo que os alunos integrem o estudo à sua rotina através, inclusive, de dispositivos móveis como o celular.

Mobile Learning (Aprendizagem Móvel)

Consiste na aprendizagem que se dá através do uso de dispositivos móveis (celulares, tablets) na qual o aluno pode acessar o conteúdo e atividades em qualquer lugar.

MOOC

Massive Online Open Courses são tipos de cursos massivos abertos e online, sem tutoria, que podem ser acessados a qualquer momento pelo aluno que o conclui em seu tempo.

MOODLE

O acrônimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Ambiente de Aprendizagem Modular Orientado a Objetos Dinâmico) é um sistema de gestão de aprendizagem aberto, gratuito e personalizável. A plataforma fornece um conjunto de ferramentas flexíveis (recursos para disponibilização de conteúdos e atividades, fóruns, wiki, questionários etc) para apoiar tanto a aprendizagem combinada quanto os cursos 100% online.

Nanolearning

Mais simples e curto que o microlearning, o nanolearning visa apresentar os conteúdos de forma ainda mais condensada e objetiva. A chamada “pílula” de conteúdo, geralmente disponibilizada em um meio digital, costuma ter poucos minutos de duração.

NAVEGABILIDADE

Refere-se à facilidade com que um usuário pode se deslocar dentro um site, aplicativo, ambiente virtual de aprendizagem etc. A navegação deve ser clara e lógica. Em um AVA, por exemplo, deve acontecer de maneira intuitiva e eficiente para que os alunos encontrem rapidamente e com facilidade as informações que necessitam, melhorando a experiência de aprendizado e facilitando a interação com os materiais didáticos e ferramentas do sistema.

NETIQUETA

Conjunto de regras e normas de etiqueta para o uso na Internet que indicam o modo como os usuários devem agir na rede, especialmente na troca de mensagens eletrônicas.

RESPONSIVIDADE

Capacidade de um site, um LMS em se adaptar, de maneira eficiente, a diferentes tamanhos de telas e resoluções, ou seja, a variados dispositivos (monitores, tablets, celulares, etc.) para fornecer uma excelente experiência de visualização, leitura e navegação em qualquer que seja a forma de acesso pelo usuário.

SCORM (Sharable Content Object Reference Mode)

Modelo de Referência de Objeto de Conteúdo Compartilhável é um formato padrão, como uma estrutura de referência para o e-learning. O SCORM facilita a criação, a distribuição e o rastreamento de conteúdo de forma flexível, rápida e eficiente.

SÍNCRONO

O termo “síncrono” em EAD, refere-se a aulas ou atividades que acontecem em tempo real, ou seja, tanto o professor quanto os alunos estão conectados simultaneamente. Esse tipo de aula ou atividade promove maior interação e senso de pertencimento. Ex: videoconferências, chats e editores cooperativos.

TDIC

Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, conjunto de recursos tecnológicos que permite a busca de informação, a comunicação e a interação entre pessoas, por meio digital.

Tutor EaD

Pessoa responsável por acompanhar o aluno no processo de ensino-aprendizagem a distância, realizando a mediação pedagógica por meio do ambiente virtual de aprendizagem - AVA, corrigindo atividades, tirando dúvidas, orientando com relação a procedimentos administrativos e a ferramentas do AVA, dentre outras coisas.

UAB

A Universidade Aberta do Brasil é um sistema integrado por universidades públicas que fomenta, sobretudo, a formação superior (preferencialmente em licenciaturas) a distância para camadas da população que têm dificuldade de acesso à universidade. O objetivo maior do projeto é o atendimento aos professores que atuam na educação básica e que não possuem formação superior seguidos dos dirigentes, gestores e trabalhadores em educação básica dos estados, municípios e do Distrito Federal. Mas a UAB também atende o público em geral.

UNIREDE

A Associação Universidade em Rede - UniRede é uma entidade civil sem fins lucrativos e sem conotações políticas e religiosas, com sede e foro na cidade de Brasília, Distrito Federal, que se rege por Estatuto e por Regimento.

URL

Uniform Resource Locator é o endereço de uma página da Internet.

USABILIDADE

Refere-se à capacidade da ferramenta tecnológica, sistema ou software de ser entendível, de ser utilizável e atrativo para o usuário, quando usado sob condições específicas” (MOREIRA, 2011). Quanto mais usabilidade um sistema, aplicativo ou produto tiver, maior a facilidade com que um usuário pode interagir com ele. No contexto digital, a usabilidade é medida tanto com relação ao design da interface quanto à sua funcionalidade, impactando diretamente a experiência do usuário.

WEBINAR

O Webinar é um seminário online, em vídeo, e geralmente permite a interação dos usuários via chat ou em vídeo. Pode ser assíncrono também quando gravado para ser visto posteriormente ao momento da apresentação.



UNIFEI
Universidade Federal de Itajubá



NEOA

Núcleo de Educação Aberta e Online



Referência

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Educação a distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. Disponível em: [As cores institucionais da UNIFEI são as que se seguem e são expressas em Hexadecimal, para uso em meios digitais.](#) Acesso: 14 mai. 2025.

BACICH, L; MORAN, J (orgs.) Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Decreto n.º 12.456, DE 19 DE MAIO DE 2025. Dispõe sobre a oferta de educação a distância por instituições de educação superior em cursos de graduação e altera o Decreto n.º 9.235, de 15 de dezembro de 2017. Disponível em: [As cores institucionais da UNIFEI são as que se seguem e são expressas em Hexadecimal, para uso em meios digitais.](#) Acesso: 22 mai. 2025.

Referência

DICIO: Dicionário online de português. Disponível em: (As cores institucionais da UNIFEI são as que se seguem e são expressas em Hexadecimal, para uso em meios digitais.). Acesso: 14 mai. 2025

HODGES, Charles et al. A diferença entre ensino remoto emergencial e ensino a distância (2020. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/252817/001154277.pdf?sequence=1>. Acesso: 20 mai. 2025

MOREIRA, Jonathan Rosa. Usabilidade, Acessibilidade e Educação a Distância (2011). Disponível em: <https://abed.org.br/congresso2011/cd/13.pdf>. Acesso: 20 mai. 2025.

Ficha Técnica

Conteúdo

Luciana Fátima de Araújo Gonçalves

Coordenação NEOA

Márcia de Souza Luz Freitas

Equipe Pedagógica

Gabriel Castro Franzoso
Luciana Fátima de Araújo
Gonçalves
Pablo Alves Couto

Criação de Mídia

Pedro Reis Oliveira Batista

Ano: 2025

