



PALAVRAS CHAVE

A **aprendizagem colaborativa** é um recurso na área de _____ que surge da necessidade de inserir metodologias interativas entre o aluno, ou usuário, em conjunto com o professor para que estabeleçam buscas, compreensão e interpretação da informação de assuntos determinados.

O elemento essencial das comunidades de aprendizagem é a tendência a aprender trabalhando juntos, o professor e o estudante, para melhorar a educação. (https://pt.wikipedia.org/wiki/Aprend...m_colaborativa em 7.10.2015) (por Maria José)

A **EAD** é a modalidade de educacional onde ato de ensinar se dá em lugar e tempo diferentes do ato aprender; ou seja, na EAD o aluno está separado fisicamente de sue professor e dos seus colegas e faz uso de meios de comunicação e da tecnologia para interagir com o professor e com os seus colegas. (http://ead.unifacs.br/?page_id=282 em 7.10.2015) (por Maria José)

AVA é a sigla de Ambiente Virtual de Aprendizagem, ou seja, a Sala de Aula Online desenvolvida exclusivamente para cada curso. Este ambiente contém as interfaces e ferramentas necessárias para o processo de Educação a Distância.

Cada curso tem seu próprio AVA e apenas o aluno, professor ou funcionário cadastrado, pode acessar o AVA do referido curso através do seu login.

O AVA dispõe de diversas ferramentas para tornar o aprendizado mais atrativo para o aluno, através de diferentes formas de interação, como ferramentas síncronas ou simultâneas, como chats e assíncronas ou não-simultâneas, como fórum, atividades, mensagens, etc. (<http://ead.i-bras.net.br/ead/index.p...=article&id=53> em 7.10.2015) (por Maria José)

[Get Adobe Flash player](#)

O que **cibercultura** (por maria José em 7.10.2015)

Educação: é o ato de educar, de instruir, é polidez, disciplinamento. De acordo com o filósofo teórico da área da pedagogia René Hubert, a educação é um conjunto de ações e

influências exercidas voluntariamente por um ser humano em outro, normalmente de um adulto em um jovem. Essas ações pretendem alcançar um determinado propósito no indivíduo para que ele possa desempenhar alguma função nos contextos sociais, econômicos, culturais e políticos de uma sociedade.

No sentido técnico, a educação é o processo contínuo de desenvolvimento das faculdades físicas, intelectuais e morais do ser humano, a fim de melhor se integrar na sociedade ou no seu próprio grupo. Disponível em: <http://www.significados.com.br/educacao/> (Por Zelma Ferreira).

Prognóstico: é conhecimento ou juízo antecipado, prévio, baseado necessariamente no diagnóstico e nas possibilidades terapêuticas, segundo o estado da arte, acerca da duração, da evolução e do eventual termo de uma doença ou quadro clínico sob seu cuidado ou orientação. É predição do médico de como a doença do paciente irá evoluir, e se há e quais são as chances de cura.

Mas que fique claro que para se chegar a um diagnóstico, o psicólogo deve primeiramente examinar os dados de que dispõe como quadro sintomático, dados da história clínica, as observações do comportamento do paciente durante o processo Psicodiagnóstico e os resultados da testagem, em função de vários critérios diagnósticos, podendo chegar a inúmeras alternativas diagnósticas.

<http://www.portaleducacao.com.br/psi...-e-prognostico>. (Por Zelma Ferreira).

MUNDO VIRTUAL - é um ambiente simulado através de recursos computacionais destinado a ser habitado e a permitir a interação dos seus usuários através de avatares. Normalmente são criados ambientes imersivos, ou realidades virtuais paralelas. Possuem o conceito de persistência, isto é, o estado de seus objetos se preservam independente da presença do usuário.

Como exemplos de mundos virtuais os jogos de MMORPG, como o World of Warcraft, a série The Sims e SimCity. Redes sociais também podem utilizar mundos virtuais para interação entre seus usuários. São os casos do Second Life e do mundo virtual adulto Baixo Cidade. Mundos virtuais podem trazer diferentes níveis de virtualidade e representação da realidade "real" dentro deles.

(https://pt.wikipedia.org/wiki/Mundo_virtual) (Por Kalyane Souza)

INTEGRADOR - Aparelho que totaliza indicações contínuas.
Dispositivo ou circuito que executa automaticamente o processo matemático de integração num computador.
(<http://www.aulete.com.br/integrador>) (Por Kalyane Souza)