

Ambiente Virtual

BÁSICO

Materiais didáticos da Oficina de Informática



TRANSFORMANDO
VIDAS



OFICINA DE
INFORMÁTICA

LEMA DOS AMIGOS DO BEM

Que ninguém se escuse de fazer o bem
Sob o pretexto de que é pequenino,
Pois cada qual algum recurso tem,
Para valorizar o seu destino!

A fraternidade é como um hino
Que juntos cantamos, quando alguém,
De nós recebe o bálsamo divino
Que um gesto amigo e fraternal contém!

Em face do progresso social,
Trabalhar sempre para o bem geral
É sagrado dever nosso!

O meu lema de vida assim descrevo:
Se não posso fazer tudo o que devo,
Devo, ao menos, fazer tudo o que posso!

Amigos do Bem



Introdução

Ambiente



Virtual

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO	4
1.1. Ambiente Virtual	5
1.2. A diferença entre Online e Virtual	6
1.3. Comunicação Virtual	6
1.4. Alguns Benefícios	7
1.5. Algumas Vantagens	7
1.6. Como aprender virtualmente	9
1.7. Aluno Virtual	13
1.8. Algumas Desvantagens	15
2- LOGIN e SENHA	16
3- ALGUNS TERMOS TECNICOS	17
3.1. Conceito	17
3.2. Algumas Definições	17
4- REFERÊNCIAS	29

Introdução Ambiente Virtual

1- INTRODUÇÃO

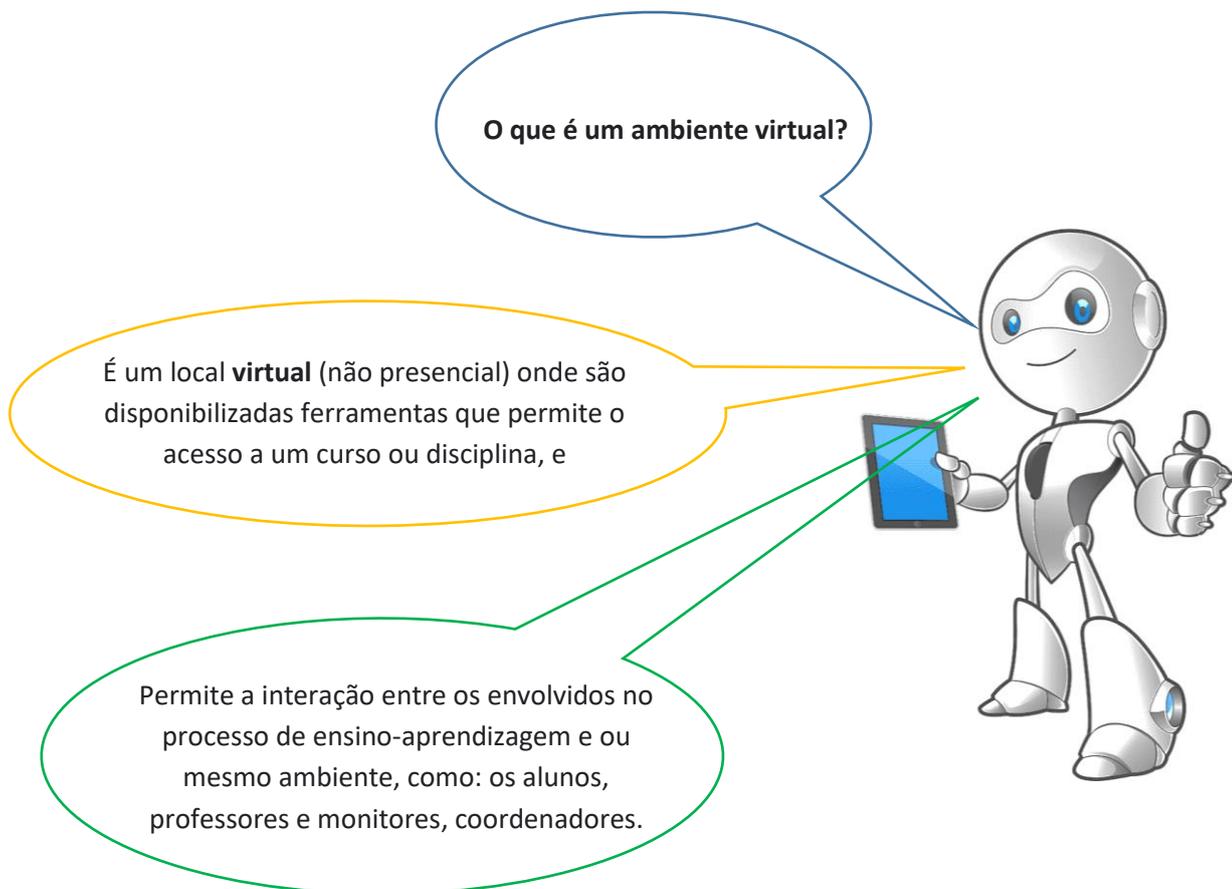


Nos últimos anos, as tecnologias têm alterado a forma de se comunicar, de se informar e de aprender.

Na educação, **a transformação por meio da tecnologia é constante.**

Novas dinâmicas dentro de sala de aula e novas possibilidades no processo de ensino e aprendizagem foram implementadas.

A inserção do ambiente virtual de aprendizagem, por exemplo, foi uma dessas mudanças.



1.1. Ambiente Virtual



O **ambiente virtual** é composto por um conjunto de ferramentas disponíveis na internet.

É uma página da internet (ou software) que estão dispostos os conteúdos (materiais) e cursos online.

Um mundo **virtual** é um ambiente imersivo simulado através de recursos computacionais, destinado a ser habitado e permitir a interação dos seus usuários através de avatares (representações personificadas do usuário dentro do ambiente digital).

Recursos computacionais → São os equipamentos, as instalações ou bancos de dados direta ou indiretamente administrados, mantidos ou operados por uma coordenação de atividades técnicas, tais como:

- Computadores, notebooks, tablets e terminais de qualquer espécie, incluídos seus equipamentos acessórios;
- Impressoras;
- Redes de computadores e de transmissão de dados;
- Bancos de dados ou documentos residentes em disco, fita ou outros meios de armazenamentos;
- Leitoras de códigos de barra, scanners, equipamentos digitalizadores e afins;
- Manuais técnicos e/ou materiais de apoio;
- Salas de computadores, notebooks, tablets;
- Serviços e informações disponibilizados via a arquitetura de informática da instituição;
- Softwares adquiridos ou desenvolvidos;
- Todos os materiais relacionados com a utilização do ambiente virtual.

Introdução Ambiente Virtual



O uso do **ambientes virtual** pode favorecer a inclusão digital de todas as pessoas.

Além de estimular o ensino (conhecimento) e a curiosidade sobre assuntos diversos.

Torna-se mais dinâmicas já que utiliza a internet e recursos multimídias como, por exemplo, áudio e vídeo.

1.2. A diferença entre Online e Virtual



Virtual: É usado em contraste com o real e pode ser aplicado a qualquer coisa na internet ou que faça referência a aquilo que não existe na prática, no mundo real.

Online: Está conectado, está ligado. É aquilo que está disponível na internet.



1.3. Comunicação Virtual

É um tipo de interação que se estabelece através de meios de **comunicação** à distância e que é caracterizado pela junção de grupos de indivíduos com interesses comuns que trocam experiências e informações em ambientes virtuais.

1.4. Alguns Benefícios

- Proporciona um fácil acesso à informação, pois não depende de espaço e nem de tempo fixos;

Os alunos ficam livres para estudar em seu próprio ritmo, independentemente do lugar onde estejam, o aprendizado pode ocorrer 24 horas por dia, sete dias por semana;

- Possibilita o compartilhamento de informações e a produção de conhecimento de forma coletiva, propiciando ampliar experiências, estimulando a colaboração entre as pessoas envolvidas;
- Os alunos, individualmente ou em grupo, podem ter um perfil personalizado e adequado às suas necessidades, de forma que, além de poder se conectar na hora que julgar mais propícia, ainda contam com a disponibilidade de poder escolher os assuntos e as opções que julgarem mais convenientes;

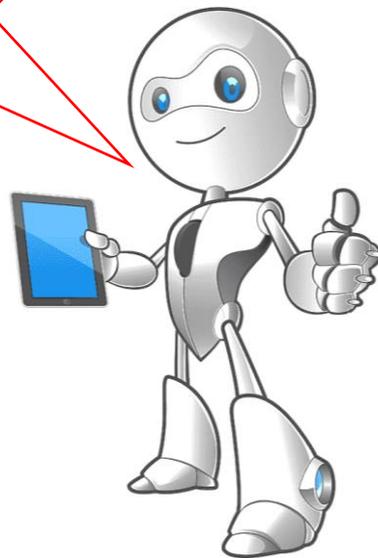
1.5. Algumas Vantagens

- **Protagonismo** → Ser o principal, ser o centro, ser o único. Pela dinâmica da plataforma, o estudante é convidado a desenvolver sua autonomia e responsabilidade;

Dessa forma, o estudante ganha autonomia para escolher o assunto (conteúdo) que queira aprender e, com isso, ganha responsabilidade, pois ele sabe o tempo e necessidade, podendo escolher o melhor momento para realizá-la;

- **Revisão e fixação do conteúdo** → O ambiente virtual é um excelente recurso para os alunos revisarem e fixarem o conteúdo que foi visto;
- **Autonomia** → O aluno tem acesso ao conhecimento e desenvolve hábitos, habilidades e atitudes relativos ao estudo, à profissão e à sua própria vida, no tempo e local que lhe são adequados;
- **Democratização** → Os materiais e informações de interesse estão mais acessíveis, ocorre a partir do momento em que qualquer um pode acessar e estudar;
- **Inclusão digital** → Que favorece a todos a oportunidade do conhecimento, desse mundo ilimitado de informações;
- Dentre outros mais....

Ambiente Virtual um local digital em que TODOS (professores e alunos) se encontram para **criar, consumir e compartilhar conteúdo e conhecimento.**



1.6. Como aprender virtualmente



São avaliações rápidas de conhecimento prévio que ajudam no foco do ensino e aprendizado. Assim, é possível aproveitar melhor a experiência do ambiente virtual.

Com a ajuda dos recursos digitais, as aulas são preparadas para serem versáteis e responsivas, ou seja, multitarefas e adequadas a diferentes telas.

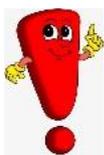
Estudar é uma prática que exige dedicação, organização e perseverança.

Requer um comportamento que permita aprender da melhor forma possível, aproveitando os recursos e materiais disponibilizados.

Alguns benefícios:

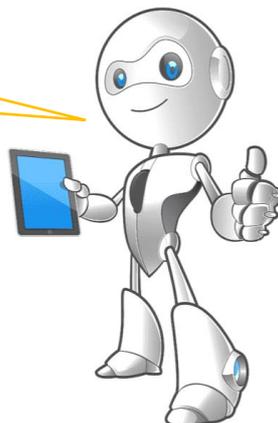
- Contar com uma orientação sempre disponível;
- Poder solucionar dúvidas;
- Ter acesso a materiais diversificados que estimulam a aprendizagem; e
- Ter oportunidade de melhorar o currículo profissional.

Cursos influenciam diretamente em seu aperfeiçoamento profissional: ajuda a aumentar sua atuação no mercado de trabalho e conseguir um cargo com maiores exigências.



Outro fator importante a ser destacado é a própria postura do estudante diante desse tipo específico de curso: disciplina, foco e organização formam a base para quem deseja ser bem-sucedido nessa modalidade.

Abaixo algumas orientações...



1. Organize-se

- Para que você aproveite ao máximo é preciso, antes de qualquer coisa, muita organização;
- Crie um calendário de atividades (um quadro ou uma tabela), colocando os objetivos que precisa cumprir ao longo do curso;
- Hoje, temos à nossa disposição uma infinidade de soluções tecnológicas que nos auxiliam a organizar nossa rotina de estudo, trabalho e demais tarefas;
- Você pode fazer uso de aplicativos que ajudam a organizar os seus compromissos, evitando que você se atrase ou deixe algo para trás;
- Reserve um tempo para definir os horários e quais matérias estudará por dia. Fracionar os estudos por dia e horário fará com que você não se sobrecarregue, além de garantir que você aprenda com calma.

2. Conheça o ambiente e/ou plataforma de estudos

- Antes de começar os estudos, separe um tempo para conhecer todas as ferramentas e os recursos disponíveis no ambiente e/ou plataforma;
- Explore ao máximo, ambientando-se com todas as funcionalidades ao seu dispor.

3. Tenha disciplina

- Do mesmo modo que a **assiduidade, a pontualidade e a participação** são comportamentos fundamentais para quem estuda presencialmente, a mesma lógica vale para quem pretende fazer uso dessa nova modalidade.

4. Reserve um tempo para estudar

- Você **não deve se limitar** a assistir videoaulas e ler os textos. Como é necessário em toda boa aprendizagem, você deve reservar um tempo para estudar os conteúdos e resolver exercícios;
- Um curso a distância exige que **você seja dedicado, de modo que possa construir seu conhecimento com autonomia e dedicação.**

5. Fique atento a datas e prazos

- Estar atento a datas e prazos demonstra planejamento e compromisso com seu aprendizado, não deixe para resolvê-los nos instantes finais;
- Você poderá ficar sem sinal de internet ou a energia poderá não funcionar no dia, por exemplo;
- Não deixe tudo para a última hora! Imprevistos podem surgir e, nesse caso, você será prejudicado.

6. Evite outras distrações

- As distrações não se resumem aos chamados das redes sociais. Uma conversa ou um telefonema de um amigo durante o curso, por exemplo, são situações que podem se estender, ocupando mais espaço em sua agenda do que os estudos diários. Assim, saiba dizer não quando for preciso!



As dicas apresentadas acima têm por objetivo servir como um guia.

Assim, quando você iniciar um curso saberá aproveitá-lo da melhor maneira possível, usufruindo de todos os recursos e ferramentas que o sistema disponibiliza.

Além disso, ser comprometido com o próprio crescimento (pessoal e profissional) sempre será uma atitude de valorização que afetará diretamente a sua performance no ambiente de trabalho.



Simple, não é mesmo?

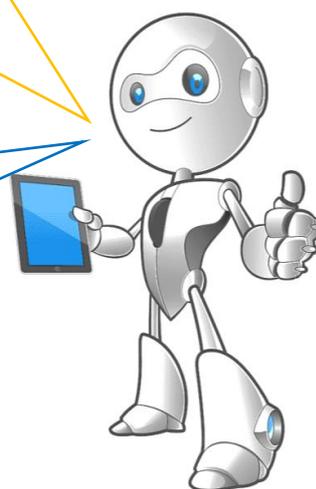
Estudar a distância traz inúmeros benefícios, pois, além de aprender e se aperfeiçoar, você terá uma melhor administração do tempo de aprendizado.



Da mesma forma, você colocará em prática o que aprendeu, tornando-se um profissional mais eficiente.

Um curso a distância apresenta outro grande desafio: utilizar a internet e, ao mesmo tempo, permanecer longe das redes sociais.

Ao começar a estudar, desative as notificações do Facebook, Instagram, saia dos bate-papos virtuais. Tenha sempre em mente que aquele momento de aprendizagem é primordial para que você atinja seu objetivo.



1.7. Aluno Virtual



É aquele que sabe como trabalhar, e de fato trabalha, em conjunto com seus colegas para atingir seus objetivos de aprendizagem e os objetivos estabelecidos pelo curso.

Determinadas características são importantes para estudantes de todas as modalidades, como: **disciplina, organização, planejamento e comprometimento com os estudos.**

Motivação e Proatividade → O próprio aluno deve se motivar para estudar.

Isso significa se sentir estimulado a dominar o conteúdo do curso.

E isso só depende dele mesmo na modalidade a distância.



Curiosidade e Autonomia → Mais duas características fortes para um perfil do aluno no ambiente virtual.

“O estudante precisa ser investigativo. Sempre ter o desafio de correr atrás de conhecimento, pesquisar muito em diversas fontes, rever as videoaulas, ler e reler o material, formular suas perguntas e buscar respostas”



Se as dúvidas se acumularem, o aluno terá dificuldade de acompanhar os tópicos seguintes das aulas, pois geralmente obedecem a uma sequência.

Introdução Ambiente Virtual

Familiaridade com a Tecnologia → O estudante precisa conhecer o universo virtual e saber navegar com facilidade em sites e portais.

Também é necessário ter acesso à tecnologia: um computador ou notebook ou tablet ou celular com acesso à internet por banda larga, webcam e aplicativos confiáveis.



O perfil do estudante na era digital são estimulados o tempo todo, por isso também **são mais criativos, questionadores e se adaptam a mudanças.**

Com tanta informação e com a tecnologia fazendo parte do cotidiano deles.

Espera-se de um aluno no ambiente virtual:

- Ter participação ativa;
- Consciência; e
- Engajamento.



É possível concluir que o papel do **aluno** é de estudar visando ao aprendizado a longo prazo e ao cumprimento de seus objetivos pessoais, o que **requer sua participação ativa e voluntária** em muito do que a escola propõe.

1.8. Algumas Desvantagens

- **Distrações** → Na educação a distância o aluno não possui o professor para controlar o ambiente. Dessa forma, o aluno precisa lidar com as distrações de forma individual;

Uma dica é desligar o aparelho celular e de televisão quando se dedicar as lições e videoaulas;

- **Incapacidade de focar** → Para muitos alunos, um dos maiores desafios do aprendizado online é a dificuldade de se concentrar olhando para um computador ou celular por longos períodos;

Com o aprendizado online, também há uma chance maior dos alunos serem facilmente distraídos pelas redes sociais ou outros sites;

- **Exige mais organização e planejamento do estudante** → O sucesso do aprendizado depende da organização e planejamento do estudante em definir e cumprir os horários e uma rotina de estudo bem elaborada;

- **Autonomia** → Apesar de ser um ganho para a vida estudantil, a autonomia pode ser um desafio para muitos estudantes que precisa buscar outras fontes de conhecimento para além do professor em sala de aula;

O aluno tem papel ativo e participativo em seu processo de aprendizado.

- **Problemas de tecnologia** → Outro desafio complicado das aulas online é a conectividade com a Internet;



Sem uma conexão consistente com a internet, pode haver falta de continuidade no aprendizado;

2- LOGIN e SENHA



Login é um termo em inglês usado no âmbito da informática, que significa ter acesso a uma conta de e-mail, computador, celular, redes sociais, jogos ou outro serviço fornecido por um sistema informático.

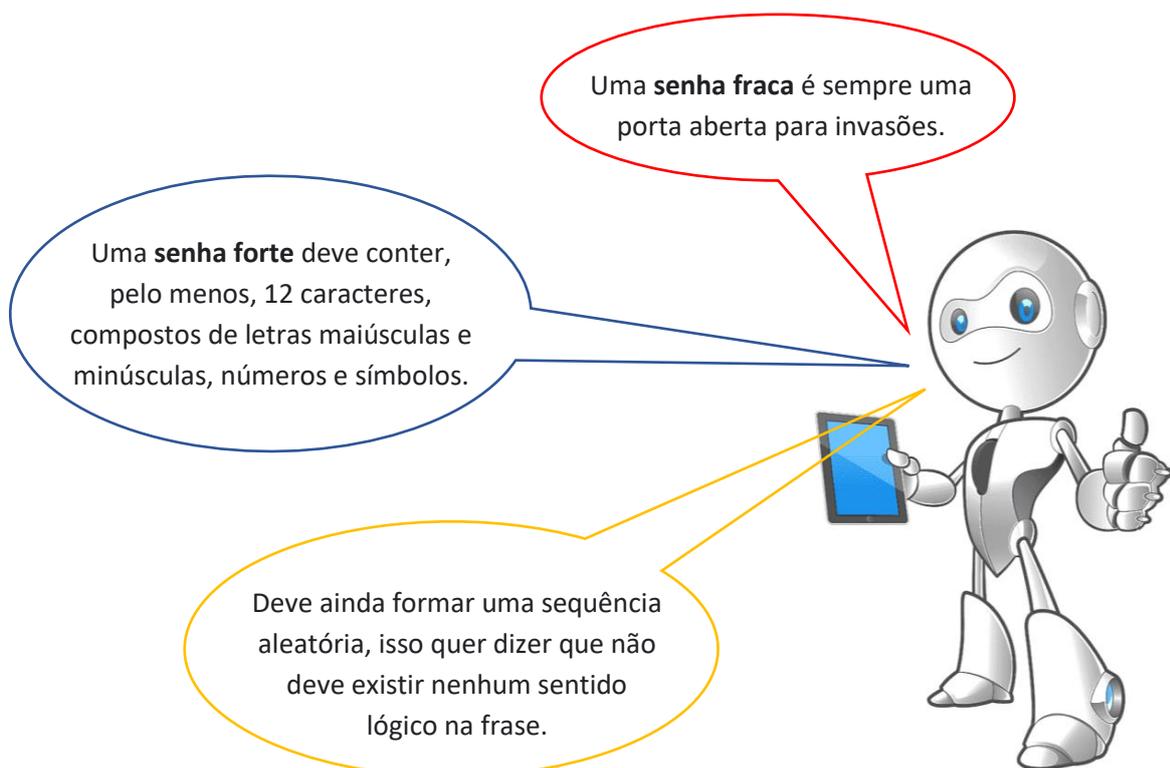
Em um mundo conectado, o **login** está presente na rotina.

O **login** é feito com o nome de usuário e com a senha que foi escolhida.

Com o **login** acessar um determinado sistema e ou conta através de uma credencial criada especificamente para aquele determinado usuário. Por meio desse mecanismo, é possível não apenas acessar suas contas com maior segurança, como também utilizar o sistema de forma personalizada.

Uma boa senha deve ter pelo menos 8 caracteres (letras, números e, se possível, caracteres especiais), deve ser simples de digitar e, o mais importante, deve ser fácil de lembrar.

Normalmente os sistemas diferenciam letras maiúsculas das minúsculas, o que já ajuda na composição da senha.



3- ALGUNS TERMOS TECNICOS

3.1. Conceito



A informática possui alguns termos que são característicos do meio, não sendo usado em nenhum outro lugar como por exemplo: “*cluster*”; “*de-para*”; “*host*” entre outros.

Conhecer termos técnicos de informática é conhecimento fundamental em um mundo conectado 24 horas em tecnologia.

Informática é a ciência do tratamento da informação que se ocupa dos fundamentos e da utilização das instalações de processamento de dados assistida por computadores ou outros processadores de informação.

A informática foi a tecnologia que mais rapidamente evoluiu na história desde a apresentação pública do primeiro computador eletrônico em meados do século 20 as mudanças ocorridas na informática foram enormes.

3.2. Algumas Definições

- A -

- **Adaptador de Rede** - placa de expansão ou outro dispositivo (como um modem, por exemplo) usado para conectar um computador a uma rede. O nome é genérico e se aplica a qualquer tipo de placa se conectando a qualquer tipo de rede;
- **Acesso remoto** – é dado através de ferramentas específicas de tecnologia que proveem o acesso de usuários em um computador remoto através da internet, controlando-o diretamente, independentemente da distância física que separa ambos;
- **Antivírus** – programa (software) especificamente desenvolvido para detectar, anular e eliminar vírus de computador;
- **Aplicativos** - softwares que você usa com um fim específico: escrever uma carta, desenhar um círculo, acessar a internet, desenvolver uma planilha, compilar um programa. Exemplos: Word, Excel, Photoshop, Power Point...;

Introdução Ambiente Virtual

- **Armazenamento em nuvem** – estratégia de armazenamento de arquivo onde não há necessidade de estar na rede local para acesso aos dados;
- **Arquivo** - nome dado a forma como as informações são armazenadas. O formato padrão de um nome de arquivo é: **nomedoarquivo.extensão**;
- **Attachment (Anexo)** - qualquer tipo de arquivo (programa, texto, imagem, som, vídeo etc.) que vai anexado a uma mensagem enviada por correio eletrônico;

- B -

- **Backup** – cópia de segurança – em informática refere-se à cópia de dados de um dispositivo para outro com o objetivo de posteriormente os recuperar, caso haja algum problema;
- **Banco de Dados** - são programas que organizam e classificam grandes quantidades de informação. Exemplo: Access;
- **Bit** - dígito binário, um único 0 ou 1, ativado ou desativado, armazenado no seu computador. Quatro bits formam um *nibble* (termo raramente usado), e 8 *bits* formam um *byte*, o equivalente a um único caractere. As CPUs possuem 8, 16 ou 32 bits. Isso se refere à quantidade de informações que podem processar de cada vez;
- **Boot** - procedimento de carregar um sistema operacional na memória RAM principal, executado por um pequeno programa, contido na BIOS da memória ROM, que instrui o microprocessador sobre como proceder para localizar o sistema operacional no disco e carregá-lo na memória;
- **Browser** - paginador, ou navegador. Programa utilizado para visualizar as páginas da World Wide Web (www). Muitos deles já são bem populares, em especial o Microsoft Explorer. Neles estão os comandos e as ferramentas que auxiliarão a acessar os sites da rede e a guardá-los para uso futuro;
- **Bug** – defeito (problemas) em um programa;
- **Byte** - é o conjunto de 8 bits usado para representar um caractere (letra, número ou símbolo). Na linguagem digital, a letra A, por exemplo, é representada em 1 byte;

- C -

- **Caractere** – são letras maiúsculas A – Z, minúsculas a – z, números 0,1,2, 3, ..., caracteres especiais, @, #, \$, %,;
- **Compressão** - processo pelo qual, através de programas específicos, procura-se diminuir o tamanho dos arquivos, sem perda de dados, para que ocupem menos área nos discos. Os dois mais conhecidos são o “ARJ” e “Winzip”;
- **Conectividade** - termo refere-se às redes de comunicação ou ao ato de comunicar entre computadores e terminais;
- **Conexão Direta** - ligação permanente entre dois computadores. Também é conhecida como linha dedicada;
- **Criptografia** – considerada a ciência e a arte de escrever mensagens em forma cifrada ou em código, sendo um dos principais mecanismos de segurança utilizados para proteção contra os riscos associados ao uso de redes compartilhadas;
- **Criptografado** – informação/dado codificado ou cifrado;
- **Correio Eletrônico (e-mail)** – sistema que permite compor, enviar e receber mensagens por meio de sistemas eletrônicos de comunicação;
- **Chat** – troca de mensagens na internet;
- **Ciberespaço** - conjunto formado pela rede de computadores e serviços que compõe a internet;
- **Compactar** - comprimir os dados de forma a ocupar menos espaço em disco. Tal processo é realizado mediante a utilização de software apropriado para tal. Exemplo: Winzip;

- D -

- **Dados** - qualquer tipo de informação (em um processador de texto, programa de imagem etc.) processada pelo computador;
- **Default** - valor padrão fornecido automaticamente pelo sistema operacional, quando não fornecido pelo usuário;

Introdução Ambiente Virtual

- **Descompactar** - fazer retornar ao tamanho original um arquivo ou software que sofreu o processo de compactação utilizando, em geral, o mesmo aplicativo que foi utilizado na compactação;
- **Dial – Up** - conexão feita com outro computador através de uma linha telefônica comum;
- **Digitalizar** - processo de transformação de som ou imagem em sinais binários (dígitos). Exemplo: por meio de um scanner uma foto pode ficar armazenada no computador sob a forma de um arquivo;
- **Diretórios** - também denominados de pasta, eles são a estrutura onde estão armazenados os arquivos. Podem conter dentro de si arquivos ou outros diretórios. Os diretórios possuem uma organização hierárquica, sendo o diretório raiz o que contém todos outros;
- **Disco rígido** - disco interno ou externo para armazenamento de grandes volumes de informação. O padrão do tamanho dos discos de mercado está acima de 6 gigabytes (Gb);
- **Download** - é a transferência de um arquivo de outro computador para o seu computador através da rede. “Baixar” um arquivo significa fazer o download dele;
- **Drivers** - itens de software que permitem que o computador se comunique com um periférico específico, como uma determinada placa. Cada periférico exige um driver específico de instalação;
- **Drive** - dispositivo de armazenamento de dados na forma de arquivos. Entre os tipos de drives podemos citar os discos rígidos, discos flexíveis, CD-ROM, Zip drive, DVD;

- E -

- **e-GOV** – sigla que representa o Programa de Governo Eletrônico brasileiro que visa orientar as relações do Governo com os cidadãos, empresas e entre os órgãos do próprio governo, de forma a aprimorar a qualidade dos serviços prestados, promover a interação com empresas e indústrias e fortalecer a participação cidadã por meio do acesso à informação e a uma administração mais eficiente;
- **Endereço Eletrônico** - dado de identificação do usuário na internet. Exemplo: mariasilva@hotmail.com;

Introdução Ambiente Virtual

- **Estabilizadores e Nobreaks** - equipamentos usados para proteger os micros e as impressoras contra variações bruscas ou queda de energia. Enquanto os estabilizadores funcionam como uma espécie de filtro em relação as variações de energia, os *nobreaks* mantêm o equipamento funcionando quando falta luz;

- F -

- **Fibra Ótica** - cabos de comunicação que usam fios de vidro finos para transmitir pulsos de luz. Um único cabo permite transmissões de bilhões de bits por segundo;
- **Firewall** – dispositivo de rede que regula o tráfego de rede entre redes distintas. Combinação de hardware e software cujo papel é o de filtrar o trânsito de informações entre redes fechadas (como as de uma empresa) e a Internet. Impede que usuários não autorizados entrem nesta rede interna, via Internet, ou que dados de um sistema caiam na Internet, sem prévia autorização. Usa sistemas de monitoração que olham tudo o que entra e sai do servidor e outros protocolos de segurança;
- **Formatar** - em relação ao disquete e disco rígido, seria (dividir em trilhas e setores) prepará-lo para receber informações utilizando um programa específico para tal. Atualmente tanto um quanto outro já estão vindo formatados da fábrica ou da empresa que vendeu o equipamento. Formatar um texto seria modificar a aparência dele. Exemplo: cor, tamanho, tipo da letra;

- G -

- **GIF (Graphics Interchange Format)** - tipo de arquivo para armazenamento de imagens. Esses arquivos são identificados pelo sufixo .gif;
- **Grupos de Discussão, Grupos de Notícias** - fóruns globais onde pessoas com interesses em comum trocam informações, debatem ideias e fazem perguntas umas às outras. Tudo através de mensagens que são distribuídas aos usuários pelo esquema de *Mailing List* ou *Newsgroups*;
- **GUI (Interface Gráfica ao Usuário)** - interface que une ícones e funções para realizar tarefas e facilitar a vida do usuário;

- H -

- **Hardware** – parte física dos equipamentos de informática;
- **Hipertexto** - em sua definição, uma forma de escrita e leitura não linear, com blocos de informação ligados a palavras, partes de um texto ou, por exemplo, imagens, a partir de escolhas locais e sucessivas, em tempo real;
- **Hiperlink** - é a forma de ligação entre documentos ou outras partes dele através de objetos (palavras em destaque, imagem, botão etc.);
- **Home Page** - página inicial de qualquer endereço eletrônico com conexão, ou hiperlinks, para outros servidores da Internet ou ainda para entradas de hipertexto;
- **Hacker** - é considerado uma espécie de pirata eletrônico. Profundo conhecedor de informática, costuma atuar burlando sistemas de segurança em empresas e instituições acessando informações confidenciais;
- **Hipertexto** - documento que contém links (ligações) para outros documentos, o que permite um processo de leitura não sequencial;
- **Host** - computador da internet onde as páginas de um site ficam hospedadas;
- **Interface** - conexão entre dois dispositivos em um sistema de computação. Também usado para definir o modo (texto ou gráfico) de comunicação entre o computador e o usuário;

- I -

- **Internauta** - nome dado ao usuário da internet;
- **Internet** - é uma rede de redes que se comunicam através do protocolo TCP/IP. Originalmente criada nos EUA, se tornou uma associação mundial de redes interligadas, em mais de 70 países;
- **Intranet** - são redes corporativas que se utilizam da tecnologia e infraestrutura de comunicação de dados da internet. Utilizadas na comunicação interna da própria empresa e/ou comunicação com outras empresas;

- K -

- **Kit Multimídia** - conjunto formado por placa de som, caixas de som e um dispositivo de leitura de CD-ROM que deve constar do computador para este ser considerado equipado para multimídia (áudio, vídeo e animação);

- L -

- **Linguagem de computador** - conjunto de palavras e símbolos que definem uma forma de criar programas mais amigável às pessoas;
- **Link** - é uma palavra em inglês que significa elo, vínculo ou ligação. No âmbito da informática, a palavra link pode significar hiper ligação, ou seja, uma palavra, texto ou imagem que quando é clicada pelo usuário, o encaminha para outra página na internet, que pode conter outros textos ou imagens;
- **Logon** - procedimento de abertura de sessão de trabalho em um computador. Normalmente, consiste em fornecer para o computador um **username** (também chamado de login) e uma senha, que serão verificados se são válidos, ou não. Pode ser usado para fins de segurança ou para que o computador possa carregar as preferências de um determinado usuário;
- **Logoff** - trata-se da desconexão de um sistema de computação, geralmente selecionando um item de menu ou digitando **exit, bye** ou **logout**;

- M -

- **Malware** – termo em inglês que designa toda forma de software construído com intenção maliciosa, com o objetivo de causar dano, alteração, uso pernicioso do equipamento ou roubo de informação;
- **Memória** - circuitos, componentes ou partes mecânicas de um computador que armazenam informações. Há vários tipos de memórias no computador;
- **Modem (MOdulator/DEModulator)** - dispositivo eletrônico que converte os sinais enviados pelo computador em sinais de áudio, que serão enviados ao longo das linhas telefônicas e recebidos por outro modem que irá receber o sinal sonoro e convertê-lo de volta em sinais entendidos pelo computador. O modem também disca a linha, responde à uma chamada e controla a velocidade de transmissão;

Introdução Ambiente Virtual

- **Multimídia** - a combinação de imagens gráficas, áudio e animação;
- **Multitarefa** - é a capacidade de um sistema operacional de executar várias tarefas (programas) simultaneamente;
- **Multiusuário** - que permite acesso simultâneo de múltiplos usuários ao computador e ou a algum sistema;

- N -

- **Newsgroup** - grupo de discussões sobre assuntos determinados abertos a qualquer pessoa que queira consultá-los e/ou respondê-los. No *newsgroup* as mensagens são dirigidas para um determinado grupo de interesse ficam disponíveis em determinados computadores chamados *news servers* (servidores de notícias). Os diversos *news servers* formam uma rede denominada *usenet*;

- O -

- **Online** - qualquer atividade executada enquanto o computador estiver conectado a um outro computador ou rede;

- P -

- **Password** - senha de segurança utilizada para dar acesso a serviços privados;
- **PDF (Portable Document Format)** - formato de arquivo criado pela Adobe. O PDF permite o envio de documentos formatados para que sejam vistos ou impressos em outro lugar, sem a presença do programa que o gerou. Os arquivos PDF são criados pelo programa *Adobe Acrobat*, que se compõe de duas partes: um gerador e um leitor de arquivos. O primeiro (*Acrobat*) é vendido pela *Adobe*; o outro (*Acrobat Reader*) é distribuído gratuitamente (www.adobe.com);
- **Pendrive** – é um dispositivo móvel de memória constituído por dispositivo que armazena dados digitais como documentos, fotos, entre outros;

Introdução Ambiente Virtual

- **Periférico** - dispositivo (hardware) ligado ao computador a fim de aumentar/diversificar as capacidades do computador, impressora, modem, caixas de som são exemplos de periféricos;
- **Pragas digitais** – são programas de computador com intuito malicioso, com finalidades de danos, roubo de informações, entre outros;
- **Processador** - componente interno do computador. É o “cérebro” do computador, quem faz o processamento de dados e instruções. Fica conectado à placa mãe;
- **Programa** - sequência de instruções a ser executada pelo computador;
- **Protocolo** - conjunto de regras que devem ser obedecidas para que se possa transmitir uma informação de um computador para outro em uma rede de computadores. O protocolo básico utilizado na internet é o TCP/IP;
- **Provedor** - empresa que presta serviços de acesso à internet;
- **Proxy** - um servidor que se encontra entre um computador cliente e um servidor de FTP ou HTTP, por exemplo. Ele é utilizado para acelerar a requisição ou por questões de segurança;

- R -

- **Rede** - conjunto de computadores interligados, compartilhando um conjunto de serviços;
- **Realidade Virtual** - ambiente artificial criado com recursos computacionais que é apresentado ao usuário de modo que pareça com um ambiente real;
- **Rede de Dados** – possui a função de interligar computadores e/ou conectá-los a outros dispositivos, permitindo que haja a circulação de informações, comandos e recursos entre eles;
- **Roteadores** – são equipamentos usados para fazer a comunicação entre diferentes redes de computadores provendo a comunicação entre computadores distantes um do outro;
- **Robótica** - área interdisciplinar envolvendo a engenharia mecânica, elétrica, eletrônica e ciência da computação. A robótica educacional ou pedagógica caracteriza ambientes de aprendizagem onde são reunidos materiais de sucata ou kits de montagens composto por peças diversas e controlados por

Introdução Ambiente Virtual

computador e softwares que permitam programar o funcionamento de modelos construídos;

- **Scanners** – é um equipamento capaz de digitalizar imagens físicas, normalmente documentos ou fotos, em arquivos digitais usáveis por equipamentos informatizados;

- S -

- **Script** - descrição de uma tarefa complexa ou de uma série de tarefas usando uma determinada linguagem, chamada de A linguagem de *scripts*. Permite que o procedimento nele descrito seja executado automaticamente;
- **Servidor** – computador que fornece serviços a uma rede de computadores. Computador que controla acesso aos recursos de uma rede, como diretórios e impressoras. Hoje em dia, em tempos de internet, o termo “servidor” representa bem mais. Na net, servidor é aquela máquina que oferece serviços a quem fizer acesso a ela. Um servidor de web, por exemplo, “serve” *home page*; um servidor de FTP serve arquivos; um servidor de IRC oferece serviços de bate-papo eletrônico, também conhecido como “*chat*”, e assim por diante;
- **Sistema Operacional** - software que tem como função controlar a alocação de recursos tais como: comunicação com os usuários, espaço em discos, uso de memória, tempo que cada programa pode rodar etc. DOS, Windows NT e UNIX são sistemas operacionais;
- **Site** – um site ou sítio eletrônico, é um conjunto de páginas web, isto é, de hipertextos acessíveis geralmente pelo protocolo HTTP ou pelo HTTPS na internet via navegadores de internet;
- **Software** – programa de computador que possui instruções a serem seguidas e/ou executadas para auxiliar em sua instalação;
- **Software de Domínio Público (Freeware)** - um programa não protegido por copyright, que pode ser utilizado sem que seja necessário fazer alguma forma de pagamento para o seu autor;
- **Spam** – mensagem eletrônica não-solicitada enviada em massa;
- **Switch – (plural: switches)** é um equipamento que interliga computadores, possibilitando a formação de uma rede local a partir de cabos de rede que se estendem da placa de rede dos computadores até o próprio equipamento;

- U -

- **Usuário** – pessoa que utiliza o produto, bem ou serviço;
- **USB (Universal Serial Bus)** - nova interface para conexão ao micro, com funcionamento *Plug and Play*, capaz de receber de maneira simples e rápida até 127 dispositivos externos, ligados por meio de um computador;
- **Username (nome do usuário ou ID)** - nome pelo qual o Sistema Operacional identifica o usuário;

- V -

- **Vírus** – no contexto desta norma, é um programa ou trecho de código projetado para danificar seu computador através da corrupção de arquivos do sistema, utilização de recursos e/ou destruição de dados;
- **WAN** – uma rede de longa distância ou rede de área alargada é uma rede de computadores que abrange uma grande área geográfica, com frequência um país ou continente;

- W -

- **Web ou WWW** – sistema hipertextual que opera através da internet;
- **Webmaster** - a pessoa responsável pela administração de um host www;
- **Wiki** – termo utilizado para identificar um tipo específico de coleção de documentos em hipertexto ou software colaborativo usado para criá-lo;
- **Wireless** – caracteriza qualquer tipo de conexão para transmissão de dados sem a utilização de fios ou cabos;
- **Workgroup** - grupo de pessoas que trabalham juntas e compartilham os mesmos arquivos e bancos de dados numa rede local. Softwares especiais coordenam o grupo de trabalho e permitem que os usuários editem arquivos e atualizem bancos de dados harmoniosamente;
- **Workstations** - computadores que, embora fisicamente sejam parecidos com os computadores pessoais, têm uma capacidade de processamento muito superior. São usadas na computação gráfica (televisão e filmes), serviços de meteorologia, aplicações científicas e de engenharia etc.;

Introdução Ambiente Virtual

Apresentam processadores mais poderosos, maior quantidade de memória RAM e sistemas operacionais mais avançados e estáveis como Unix e Windows NT;

- **World Wide Web (WWW)** - literalmente, teia de alcance mundial. Serviço que oferece acesso, através de *hiperlinks*, a um espaço multimídia da internet. A base da www é a hipermídia, isto é, uma maneira de conectar mídias como texto, sons, vídeos e imagens gráficas. Através destas conexões hipermídia, você pode navegar pelos assuntos de seu interesse;
- **Worms** – é um programa de autorreplicação em redes de computadores, similar a vírus computacional.

4- REFERÊNCIAS

BONILLA, Maria Helena Silveira. **EDUCAÇÃO ONLINE: cibercultura e pesquisa-formação na prática docente**”. FAGED/UFBA, 2005.

BARBOSA, Rommel Melgaço (Org). **Ambientes virtuais de aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2005.

GONZALES, Mathias. **Fundamentos da Tutoria em Educação a Distância**. São Paulo: Editora Avercamp, 2005.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância: Práticas Pedagógicas**. São Paulo: Papirus, 2003.

<http://gestaouniversitaria.com.br/artigos/os-beneficios-dos-ambientes-virtuais-de-aprendizagem-para-alunos-professores-e-ies--2> acessado em 20/12/2021

<https://sae.digital/ambiente-virtual-de-aprendizagem/> acessado em 20/12/2021

<http://www.abed.org.br> > acessado em 20/12/2021

<https://guiadoestudante.abril.com.br/universidades/cinco-caracteristicas-fundamentais-para-voce-ser-bem-sucedido-em-um-curso-de-ead/> acessado em 21/12/2021

<https://blog.eadplataforma.com/setor-ead/qual-perfil-aluno-ead/#> acessado em 21/12/2021

<https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/pedagogia/7-passos-para-se-dar-bem-em-um-curso-ead/73515> acessado em 22/12/2021

<https://guiadoestudante.abril.com.br/universidades/cinco-caracteristicas-fundamentais-para-voce-ser-bem-sucedido-em-um-curso-de-ead/> acessado em 22/12/2021

<https://blog.eadplataforma.com/setor-ead/qual-perfil-aluno-ead/#> acessado em 22/12/2021

<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/educacao-a-distancia-vantagens-e-desvantagens> acessado em 22/12/2021

<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/hd000001.pdf> acessado em 23/12/2021

<https://2n08.wordpress.com/2008/07/29/termos-usados-na-informatica-e-seus-significados-para-concurso-publico/> acessado em 23/12/2021

<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/hd000001.pdf> acessado em 23/12/2021