

ESTRATÉGIAS DE PROJETO E IMPLEMENTAÇÃO DE CURSOS ONLINE

Neste documento digital, o leitor encontrará técnicas e ferramentas necessárias para o desenvolvimento integral de um curso virtual. É uma fonte de consulta útil para o desenvolvimento de propostas criativas e inovadoras para a educação online.



ÍNDICE

ÍNDICE	1
RESUMO EXECUTIVO	3
INTRODUÇÃO	4
Fase 1: Análise	5
Fase 2: Projeto	6
Fase 3: Desenvolvimento	6
Fase 4: Implementação	6
Fase 5: Avaliação	6
DEFINIÇÕES	9
Classe expositiva	9
Exposição dialogada	10
Demonstração	10
Chuva de Ideias ou Brainstorming	11
Debate	12
Estudo de caso	13
Seminário	14
Oficina	15
Jogo e simulação	16
Tutoria	17
Coloquio	18
Simpósio	19
DESIGN E IMPLEMENTAÇÃO DE UM CURSO	20
CONTEÚDOS	20
Dicas para o desenvolvimento de materiais didáticos	20
Gestión y organización de los contenidos	21
ATIVIDADES	21
O desenvolvimento de atividades	21
Conselhos para a moderação de fóruns	22
AVALIAÇÃO	22
Desenvolvimento de instrumentos de avaliação de aprendizagens	22
Relatórios e seguimento	22
RECOMENDACÕES	23
SUGESTÕES PARA ADMINISTRADORES, MODERADORES E PARTICIPANTES DE UM CURSO	24
Administrador geral	24
Professor / capacitador / instrutor	24
Aluno / participante	25
Incentivar o uso da plataforma	25
Planejar cargas horárias e correlatividades	25
Comunicar e publicar notícias	26



CASOS	27
Casos 1, 2 y 3: Instituciones educativas	28
Casos 4, 5 y 6: ONG u OSC.....	31
Casos 7, 8, 9: Empresa	34
LINKS ÚTEIS	36
BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA.....	36
GLOSSÁRIO	38
Créditos.....	40
CONTATO.....	40



RESUMO EXECUTIVO

Este White paper está dirigido a membros de instituições educativas, de organizações não governamentais ou organizações da sociedade civil e de empresas interessadas em desenvolver propostas criativas e inovadoras de formação online.

O documento oferece um modelo de design instrucional (APDIA), dinâmicas para organizar cursos de Live Learning, recomendações para: o projeto de um curso, criação, gestão e organização de conteúdos, projeto de atividades, moderação de fóruns, desenvolvimento de instrumentos de avaliação de aprendizagem, seguimento personalizado através de relatórios de avanço dos alunos. Além disso, oferece sugestões de acordo com a função em um ambiente de Live Learning, dinâmicas para organizar cursos de Live Learning exemplificados com casos de interesse para instituições educativas, ONG ou OSC e empresas.



INTRODUÇÃO

Este documento, chamado Estratégias de projeto e implementação de cursos online, é o primeiro de uma série de três. Este White Paper está dirigido aos membros de instituições educativas, de organizações não governamentais ou organizações da sociedade civil e de empresas interessadas em desenvolver propostas criativas e inovadoras.

Nos últimos tempos, as Tecnologias da Informação e a Comunicação (TIC) mudaram a forma em que as pessoas se informam, se comunicam, se relacionam, se divertem, trabalham e estudam. Novos ambientes tecnológicos oferecem a possibilidade de desenvolver diversas atividades da vida cotidiana, de trabalho e social, desaparecendo as barreiras de tempo e de espaço.

Neste contexto, o e-learning é uma forma atualmente muito difundida de oferecer e de ter aulas pela Internet. As ferramentas online permitem criar ambientes educativos e oferecer novas experiências de aprendizagem de qualidade e totalmente à distância.

O Live Learning é uma forma de conceber o e-learning colocando o foco no potencial da interação e na colaboração entre as pessoas sem sair do conforto de casa ou do escritório. O valor da educação presencial se baseia não só nos conteúdos, mas em aprender com outros. O Live Learning permite replicar e potencializar esta experiência independentemente das distâncias.

Um campus virtual é uma plataforma que permite gerenciar programas educativos e potencializar o relacionamento entre o professor e o aluno por meio de aulas à distância de qualquer computador ou dispositivo móvel.

Desta forma, qualquer instituição onde cursos à distância podem ser criados e gerenciados, podem ser dadas aulas ao vivo, pode-se compartilhar áudio e vídeo, projetar documentos, desenhar em um quadro virtual e gravar educativa, ONG ou empresa poderá contar com seu próprio centro de formação na Internet tudo o que aconteceu, medir o progresso dos participantes, certificar seus estudos entre múltiplas opções.

A seguir, traremos algumas práticas e técnicas boas na hora de desenvolver e empreender capacitações virtuais tanto síncronas quanto assíncronas.



MODELO APDIA

O modelo APDIA é um modelo de design instrucional composto de cinco fases: análise, projeto, desenvolvimento, implementação e avaliação. Este modelo pode ser aplicado para o projeto de cursos online.



Fase 1: Análise

Nesta fase, realizam-se as seguintes ações:

- Realização de um relevamento de necessidades
- Análise das ofertas similares existentes
- Identificação do que os alunos ou participante têm de aprender.
- Definição das características dos destinatários
- Redação dos objetivos gerais e específicos
- Projeto do plano de capacitação



Fase 2: Projeto

Nesta fase, realizam-se as seguintes ações:

- Identificação da estratégia didática a seguir
- Determinação da estrutura da capacitação e a duração
- Escolha da ferramenta tecnológica mais adequada para o plano de capacitação
- Tomada de decisões sobre a estética do curso, design gráfico
- Produção de um demo. Por exemplo, uma demonstração do módulo 1.
- Elaboração do documento base do projeto como produto final desta fase.

Fase 3: Desenvolvimento

Nesta fase, realizam-se as seguintes ações:

- Elaboração dos materiais de capacitação
- Criação de um protótipo
- Realização dos materiais do curso, tutoriais, instrumentos de avaliação, calendário do curso, pesquisas pré-curso e pós-curso, glossários, etc.
- Identificação do perfil do tutor ou capacitador que será encarregado da atividade de capacitação.
- Busca na web de materiais audiovisuais que possam ser interessantes para o curso
- Maquetagem e design da sala virtual
- Realização das atividades de difusão

Fase 4: Implementação

Nesta fase, realizam-se as seguintes ações:

- Envio das mensagens de boas-vindas e tutoriais
- Desenvolvimento do curso
- Aplicação das pesquisas pré-curso e pós-curso
- Emissão da certificação
- Convocatória dos alunos participantes para participar de outras atividades

Fase 5: Avaliação

Esta fase é transversal às quatro etapas anteriores

- Possibilita a revisão, o redesign e a modificação de estratégias de implementação em função das necessidades identificadas
- O produto final é um relatório de avaliação



12 DINÂMICAS PARA ORGANIZAR CURSOS DE LIVE LEARNING

Uma dinâmica é uma forma particular de realizar a aula. Inclui: o conteúdo que é apresentado ou elaborado, a forma de como, quando e quem apresenta esse conteúdo. Quer dizer, uma dinâmica não se limita à apresentação oral ou escrita de um assunto de uma aula. Um curso pode incluir várias dinâmicas, de forma combinada. Os cursos mais interessantes são os que combinam várias delas ao mesmo tempo.

A seguir, apresentamos 12 dinâmicas possíveis dos cursos. Todas elas podem ser realizadas tanto ao vivo quanto em diferido, de acordo com as preferências e necessidades. Também em uma mesma dinâmica podem ser combinadas instâncias que requerem a presença dos participantes em tempo real ou de forma assíncronica.

Para realizar as dinâmicas ao vivo em um campus virtual, contamos com estas ferramentas: chat, webconferência e os auditórios online, assim como a possibilidade de apoiar as aulas com materiais multimídia (áudio, vídeo, imagens, documentos).

Para realizar as dinâmicas em tempo diferido, sugerimos incluir textos, vídeos e áudios junto com o conteúdo das aulas e utilizar o fórum como principal ferramenta de intercâmbio assíncronica (não é necessário coincidir em tempo real para intervir).

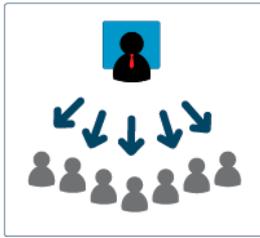
As aulas também podem incluir instâncias formais de avaliação através de exames de múltipla escolha, entrega de trabalhos ou de exames orais. Os esquemas representam o tipo de interação mediada pela tecnologia entre o professor/facilitador e os participantes, assim como as formas de construção que promovem.

- As figuras de cor laranja representam o professor, facilitador ou instrutor encarregado do curso.
- As figuras verdes representam os alunos ou participantes dos cursos.
- As flechas azul-celeste apontam a direcionalidade dos intercâmbios.
- Os elementos vermelhos representam as produções ou os conteúdos sobre os que a aula trata.

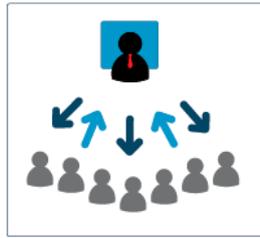
As 12 dinâmicas são:

1. Aula frontal
2. Exposição dialogada
3. Demonstração
4. Chuva de ideias
5. Debate
6. Estudo de caso
7. Seminário
8. Oficina
9. Jogo e simulação
10. Tutoria
11. Colóquio
12. Simpósio

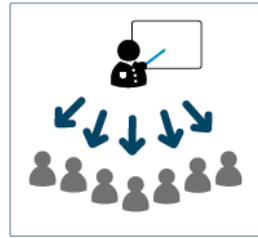




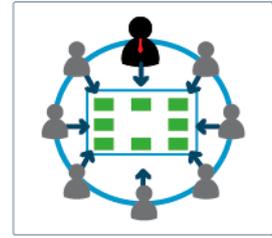
1 - Aula frontal



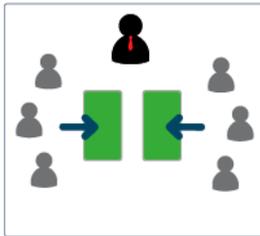
2 - Exposição dialogada



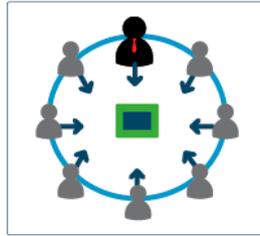
3 - Demonstração



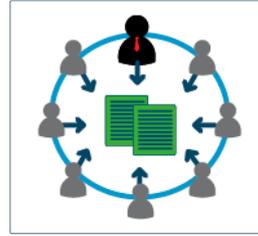
4 - Chuva de ideias



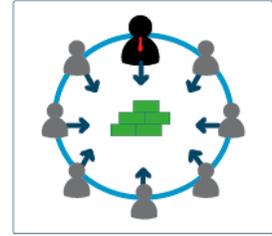
5 - Debate



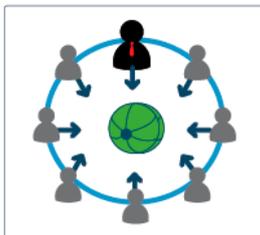
6 - Estudo de caso



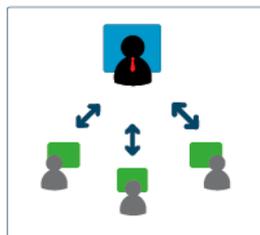
7 - Seminário



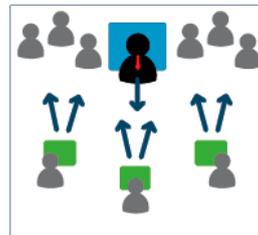
8 - Oficina



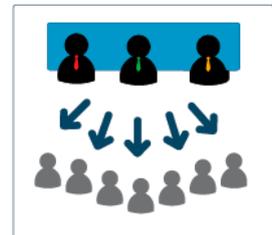
9 - Jogo e simulação



10 - Tutoria



11 - Colóquio

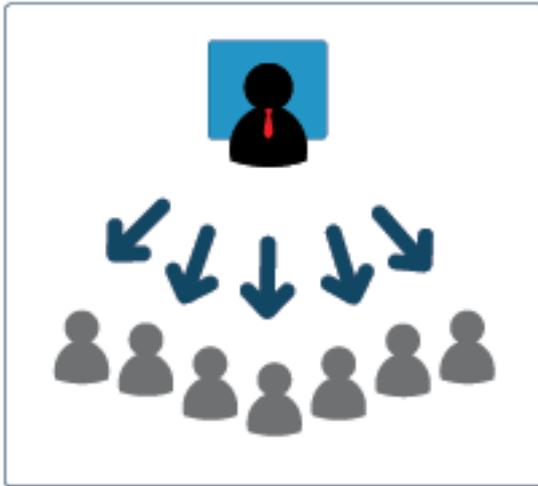


12 - Simpósio



DEFINIÇÕES

Classe expositiva



Trate-se de uma aula na que o professor explica um assunto. A exposição oral e em tempo real.

- Pode ser oferecida em blocos separados.
- Podem ser identificados três segmentos: introdução (antecipa-se o que vai ser tratado), desenvolvimento e compilação (ou síntese)
- Consuma concluir com recomendações de leituras obrigatórias e não-obrigatórias e com indicações de realização de atividades. Ideal para apresentar teorias, conceitos chave, princípios.

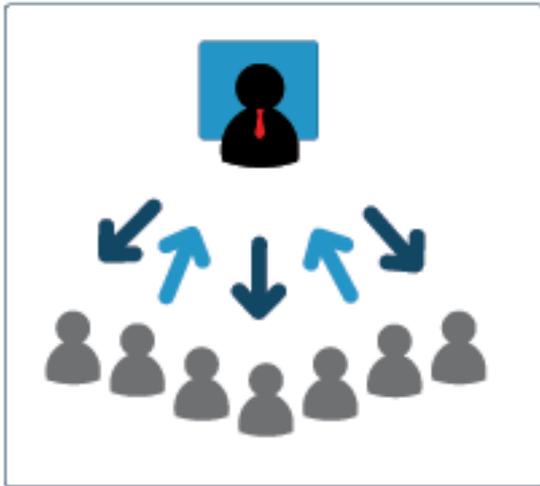
- Nestas aulas, a exposição pode ser oferecida em diversos formatos: áudio ou vídeo com a aula gravada, texto escrito a modo de aula coloquial, apresentação multimídia ou ao vivo através de uma webconferência.

Exemplos:

- Uma aula escrita em linguagem coloquial dirigida aos estudantes. Inclui três segmentos: introdução, desenvolvimento e síntese.
- Uma aula sobre a reprodução das células em videoconferência.
- Apresentar teorias, conceitos chave, princípios.



Exposição dialogada



Trata-se de uma exposição realizada pelo professor e enriquecida através de perguntas formuladas pelo próprio professor ou pelos alunos.

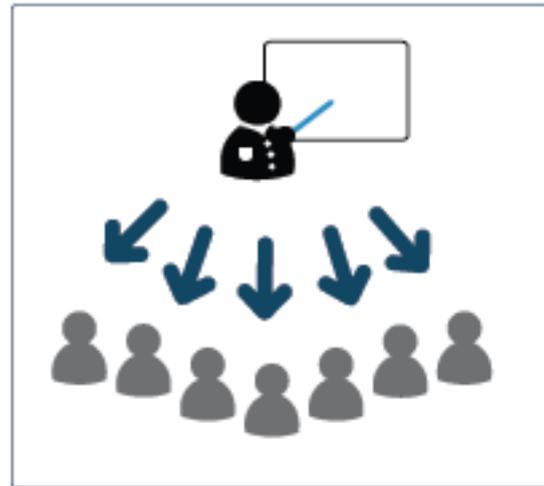
- Predomina o discurso do professor.
- Intercâmbio entre o professor e os alunos e entre os alunos.
- Ideal para abordar assuntos controversiais, polêmicos, problemas, dilemas, propostas, projetos, inovações.
- Esta dinâmica pode ser oferecida através de uma webconferência ou um fórum em que o professor propõe um

assunto e permite que os participantes intervenham com perguntas.

Demonstração

Demonstrar significa ensinar algo de forma prática. Trata-se de uma situação na que se demonstra o uso de um aparelho, a realização de um procedimento, o desenvolvimento de uma experiência passo a passo.

- Predomina a observação do que o professor realiza em cada etapa da demonstração.
- O professor mostra, orienta, guia, adverte, sobre possíveis dificuldades, perigos, obstáculos. Ideal para ensinar um esporte, ensinar a cozinhar, a usar um software, a realizar um trabalho manual, artesanato ou conserto, uma experiência científica.
- Para construir um modelo e apresentar práticas ótimas.
- Pode ser oferecido em diferido com uma demonstração filmada ou através de um vídeo que capture a atividade da tela do computador. Também pode realizar ao vivo através de uma webconferência.



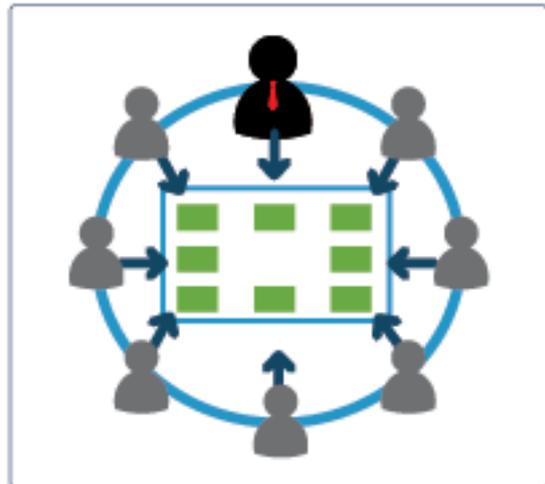
Exemplos:

- Um tutorial explicativo em pdf dos passos a seguir para criar um espaço em uma rede social educativa.
- Uma demonstração sobre como utilizar de gestão de uma instituição através da difusão de tela em uma webconferência.

Chuva de Ideias ou Brainstorming

É uma dinâmica de trabalho grupal que promove o surgimento e a construção de ideias criativas. Guiado pela metáfora da chuva ou da tempestade, permite que todas as pessoas expressem suas ideias para serem discutidas e que se cheguem a conclusões.

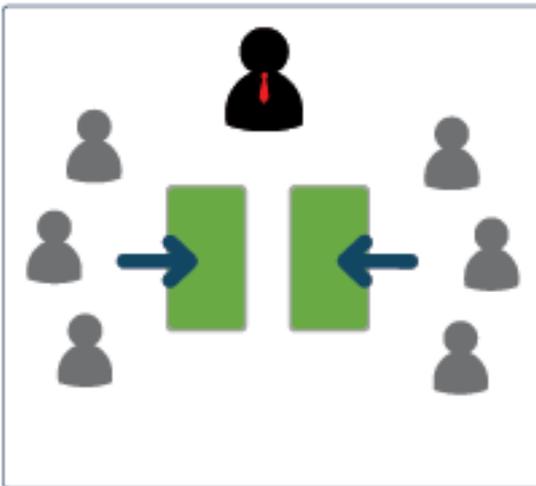
- Quem facilita esta atividade guia a proposta, incentiva a participação de todos, faz anotações das ideias sem julgá-las, a princípio.
- Podem ser identificadas três fases: criação de ideias, avaliação e plano de ação. No momento de avaliação, todas as ideias são descartadas. O plano de ação é um tipo de plano em que se estabelecem objetivos, etapas, recursos, responsáveis, funções e resultados a concretizar.
- Ideal para iniciar novos projetos, encontrar soluções para problemas, dar início a atividades de pesquisa.
- Esta dinâmica pode ser realizada com o quadro, em um fórum ou em documentos colaborativos.



Exemplos:

- Uma chuva de ideias em um fórum para designar o nome de uma nova campanha publicitária.
- Um brainstorming para identificar possíveis lugares de interesse para planejar a viagem de fim de estudos.

Debate



Consiste em uma aula em que se confrontam ideias, perspectivas, pontos de vista, teorias, linhas de ação ou projetos alternativos, diferentes.

- O debate é moderado pelo professor responsável. Estão presentes fatos, argumentos a favor e contra, exemplos, evidências e opiniões.
- Predomina a intervenção dos alunos ou dos participantes. Ideal para favorecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas de nível superior e habilidades de expressão oral e para orientar a tomada de decisões

fundamentada. Ideia para analisar fortalezas, fraquezas, obstáculos e oportunidades.

- O debate pode se tornar dinâmico ao vivo através de uma webconferência ou em tempo diferido em um fórum.

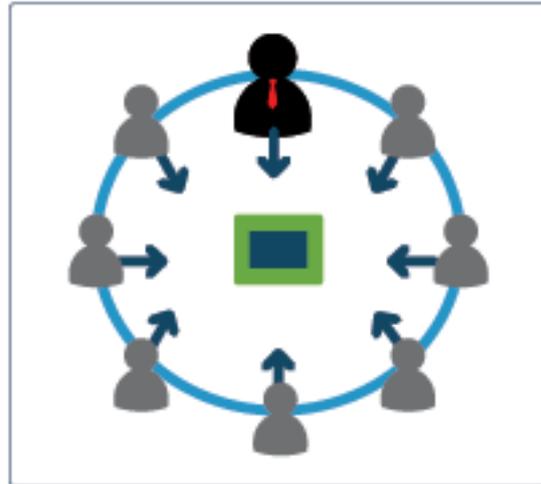
Exemplos:

- Um intercâmbio em um fórum de diferentes estratégias comerciais para aumentar as vendas de um produto.
- Um debate ao vivo sobre comércio internacional e seus desafios para a região.



Estudo de caso

No estudo de caso, analisa-se um objeto de conhecimento em seu contexto. Por exemplo: um acontecimento histórico, um edifício, uma obra de arte, um conflito social, um problema ambiental, um método, uma lei, um romance.



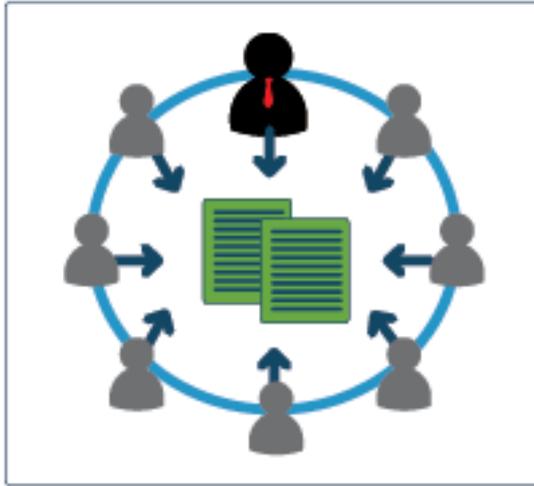
- Esta análise é realizada com profundidade e busca-se chegar a conclusões ou alternativas de solução.
- Para trabalhar com o método de casos podem ser usados fragmentos de filmes documentários ou de ficção e depoimentos dos seus protagonistas em áudio. Estes recursos podem enriquecer a compreensão do caso e a sua análise.
- Realizam-se de forma reiterada atividades de busca de informação sobre os acontecimentos e sobre o contexto. Uma variante é trabalhar com vários casos, quer dizer com uma pesquisa de múltiplos casos comparados. Ideal para aprofundar.
- O estudo de caso pode ser feito combinando diferentes espaços de trabalho, como fóruns, documentos colaborativos, midiateca e instâncias ao vivo de intercâmbio.

Exemplos:

- Estudo de uma campanha de marketing realizada por uma empresa líder para identificar as estratégias realizadas através dos vídeos hospedados em uma midiateca.
- Estudar a Revolução Francesa como um caso das revoluções liberais em um fórum.



Seminário



É um encontro didático dedicado ao estudo profundo em que predomina a leitura de bibliografia, fontes primárias, fontes secundárias, a discussão do que foi lido, a reflexão individual e coletiva e a busca de linhas de investigação. A palavra seminário vem do latim: semente.

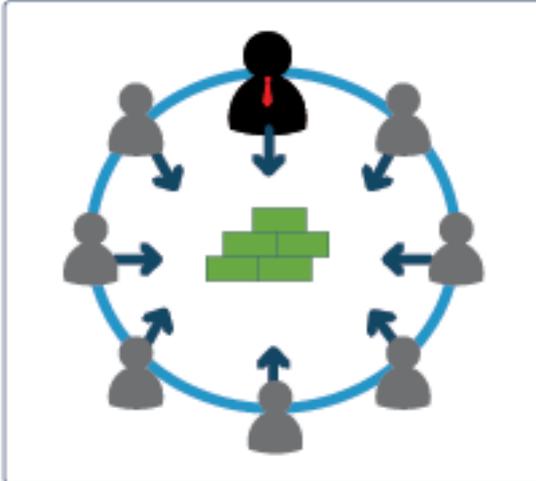
- Ha alternancia entre a intervenção do profesor ou do especialista e a dos participantes.
 - Ideal para producir novos conhecimentos.
- Os materiais para estudo podem ser hospedados na midiateca. Os momentos de reflexão e de discussão podem ser realizados através de fóruns e de webconferências.

Exemplos:

- Espaço de reflexão a leitura de materiais bibliográficos, observação de vídeos e de áudios históricos sobre os direitos cívicos e sociais no século XX.
- Encontro em webconferência para trocar ideias e debater a partir das leituras prévias e apropriação pessoal sobre a bibliografia da Filosofia do direito romano.



Oficina



O princípio que rege a oficina é “aprender fazendo”. Passo a passo se aprende a elaborar um produto, consertar um aparelho ou resolver um problema.

- Consta de diferentes etapas: o planejamento, o desenvolvimento a revisão e o feedback.
- Predomina o saber fazer.
- Ideal para ensino de artes, ofícios, uso de novo software, etc. Ideal para a formação de aprendizes.
- A oficina pode ser realizada utilizando os diferentes espaços de

intêrcambio (fóruns, chats, webconferências) assim como os espaços de hospedagem de conteúdos de multimídia (miateca).

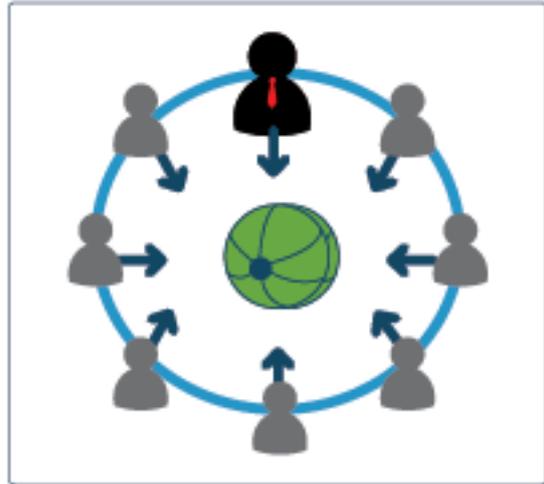
Exemplos:

- Oficina sobre uma horta em uma escola primária pública em que se mostra o cuidado das hortaliças através de imagens e vídeos para explicar de forma prática a seus colegas. Em um fórum, poderão ser feitas perguntas.
- Oficina de moldes para funcionários de uma empresa têxtil onde se explica através de webconferências. No chat, os funcionários compartilham perguntas e a produção (fotos sobre moldes, e vídeos) do encontro.



Jogo e simulação

- Predomina o lúdico e o trabalho em um ambiente simplificado e seguro, sem riscos.
- Podem ser empregados objetos ou imagens de objetos para favorecer a indentificação: chapéus, brinquedos, fantasias e maquiagem.
- Predomina o “como se”, a improvisação, testar estratégias variadas, a diversão.
- Apresenta quatro etapas: a intrdução, a organização, a interação propriamente dita e a avaliação. Ideal para aulas de idiomas, resolução de problemas, simulação de funções em empresas (futuros vendedores, futuros recepcionistas), simulação de negócios.
- O jogo podé se tornar dinâmico em fóruns, chats ou webconferências e podem ser utilizazdos recursos compartilhados através da midiateca.

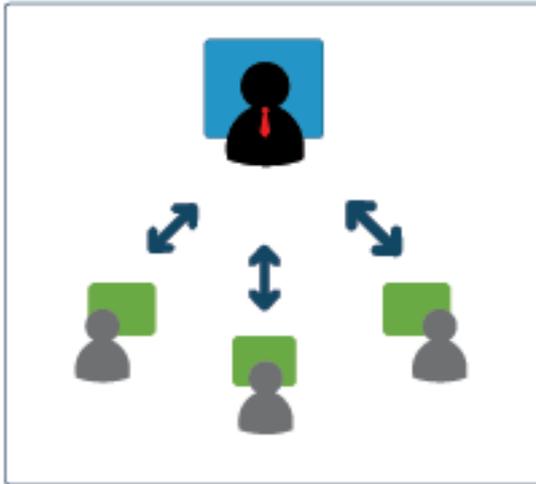


Exemplos:

- Jogos de simulação de papéis em que cada participante assume uma função em uma empresa simulada para tomar decisões em torno de um problema financeiro. Cada participante explica que decisões tomaria em um fórum e anexa um documento com três estratégias definidas.
- Uma aula de idiomas inclui uma atividade do “Jogo da forca” em um quadro colaborativo para exercitar o vocabulário.



Tutoria



O tutor de forma personalizada orienta um aluno ou um grupo pequeno de alunos e responde suas consultas e dúvidas. Revisa os trabalhos do aluno ou do grupo e oferece indicações para que possa ser melhorado, depois de concluído o momento da tutoria.

- Predominam as dúvidas mais do que as certezas.
 - Antes de finalizar, marcam-se próximos compromissos e são designadas as tarefas a serem realizadas.
- Ideal para a realização de trabalhos parciais, trabalhos finais, TCCs, tese.
 - A tutoria pode ser realizada ao vivo através de webconferências ou chat, assim como utilizando o fórum e o e-mail interno.

Ejemplos:

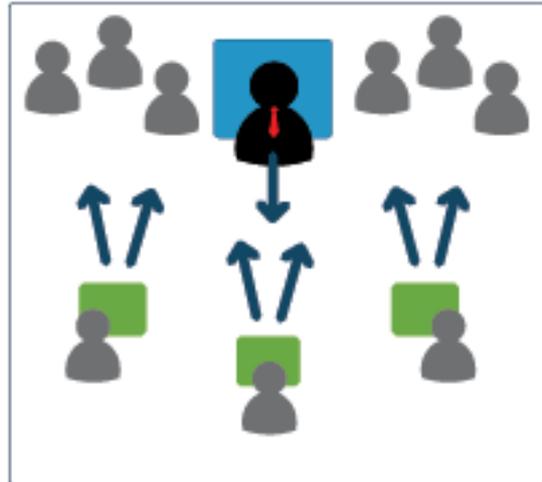
- Um tutor de uma universidade pública faz o seguimento da tese de um aluno designado, respondendo suas consultas através da mensagem interna, chat.
- Um mentor de uma empresa automotora orienta os novos vendedores através da webconferência de vídeo.



Coloquio

Trata-se de um encontro em tempo real ou diferido, coordenado pelo professor encarregado. Os alunos apresentam de forma oral ou escrita trabalhos elaborados de maneira individual e/ou grupal diante do grupo-sala total.

- Predominam as intervenções dos alunos na sua vez e as do professor.
- Podem se identificar quatro etapas: introdução (apresenta-se o plano de trabalho, desenvolvimento (todos os alunos ou grupos apresentam seus trabalhos), feedback e fechamento. Ideal para avaliações finais.
- O colóquio pode ser realizado ao vivo através de webconferências ou em tempo diferido em um fórum.

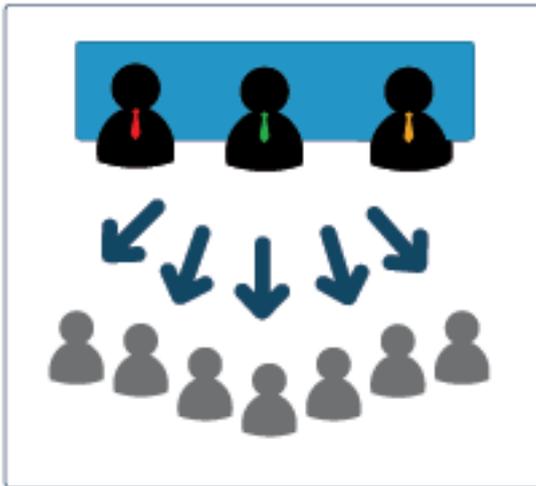


Exemplos:

- Estudante de graduação de uma universidade virtual apresenta seu trabalho final de uma disciplina a seu professor e seus colegas através de um vídeo que grava e posta no fórum de trabalhos finais.
- Varias ONGs se reúnem para expor suas práticas de gestão de projetos instituições através de uma webconferência.



Simpósio



A palavra simpósio é de origem grega e fazia referência a compartilhar um banquete.

É um encontro de especialistas ou acadêmicos em que todos expõem de forma sucessiva diante dos participantes sobre o mesmo assunto, a partir de diversos focos, teorias ou pontos de vista.

- Cada um dos expositores desenvolve uma dimensão ou um aspecto do mesmo assunto com a

maior profundidade possível.

- Caracteriza-se por ter três etapas: o assunto é introduzido, explica-se em que aspectos se dividiu e os expositores são apresentados. Em um segundo momento cede-se espaço aos especialistas e finalmente se faz um resumo das principais ideias expostas.
- Ideal para compartilhar resultados de pesquisas científicas, acadêmicas, de mercado, jornalísticas.
- O simpósio pode ser realizado ao vivo através de uma webconferência ou em tempo diferido, utilizando o fórum como principal ambiente para o intercâmbio.

Exemplos:

- Uma empresa farmacêutica patrocina um evento de cardiologia em que os pesquisadores expõem os resultados das últimas pesquisas sobre hipertensão a nível nacional e internacional através de uma ferramenta de webconferência massiva.
- Especialistas em tecnologia educativa expõem diferentes pontos de vista sobre o potencial das redes sociais na sala de aula através de documentos e audios.



DESIGN E IMPLEMENTAÇÃO DE UM CURSO

Para potencializar o design de um ambiente virtual de aprendizagem é necessário considerar diferentes aspectos como: a) o conteúdo, seu desenvolvimento, gestão e a organização, b) as atividades, c) a avaliação.

Em um curso é aconselhável incluir:

- **Informação geral do curso:** programa, cronograma ou folha de rota, apresentação dos objetivos do curso. Descrição da equipe de trabalho (professores ou tutores, assistência técnica, etc.).
- **Apresentação do curso:** Pode-se escolher realizar uma apresentação em texto, áudio ou vídeo.
- **Pesquisa pré-curso:** Para indagar os saberes prévios e as expectativas dos participantes.
- **Material didático:** Conteúdos do curso, bibliografia ampliada, links de interesse relacionados com as temáticas abordadas.
- **Atividades:** Dinâmicas de apresentação dos participantes, atividades de produção individual e colaborativa, fóruns de discussão, avaliação, dinâmica de despedida dos participantes.
- **Ajuda:** Tutoriais (em vídeo ou suporte escrito) e espaços abertos para consultas (fóruns e mensagens).
- **Pesquisa pós-curso:** Para avaliar o impacto e as apreciações dos participantes sobre a proposta de formação e poder realizar modificações para próximas edições.
- **Certificação:** Expedir constancias de participação e/ou aprovação certificadas pela instituição responsável pelo curso.

CONTEÚDOS

O desenvolvimento de conteúdos é central no desenvolvimento de um curso virtual. Os conteúdos podem ser desenvolvidos por um especialista em um assunto ou disciplina. Não é necessário o domínio de ferramentas de programação e design. No entanto, recomenda-se que o autor dos conteúdos tenha os conhecimentos de pedagogia.

Dicas para o desenvolvimento de materiais didáticos

- Incluir multiplicidade de formatos (texto, áudio, vídeo) e diversidade de fontes (o formato hipertextual enriquece a leitura).
- É recomendável que o conteúdo seja desenvolvido de tal forma que dê um lugar central aos principais conceitos, ideias força e reflexões em torno de um assunto.
- Os conteúdos devem ter coerência com os objetivos propostos.
- Eles têm de ser acessíveis.



Gestão y organización de los contenidos

Os conteúdos podem ter diversos formatos (áudios, vídeos, apresentações, pdf, entre outros). Também podem ser criados conteúdos próprios em html e incrustar elementos.

Os criadores do curso podem configurar se os arquivos e os conteúdos em html podem ser baixados ou não pelos participantes.

A seguir, ofereceremos algumas recomendações para a gestão e a organização dos conteúdos em uma midiateca:

- Criar pastas que permitam identificar os conteúdos com as unidades, blocos ou temas do curso de tal forma que os participantes possam identificar rapidamente a sua localização.
- Os nomes dos arquivos têm de fazer referência corretamente ao conteúdo. Por exemplo, mencionar o autor e o título do documento.

ATIVIDADES

As atividades de um curso permitem aprofundar e refletir sobre os conteúdos, construir, produzir e resolver problemas, aplicar e praticar o aprendido entre múltiplas possibilidades.

O desenvolvimento de atividades

O fórum é o principal espaço para o desenvolvimento de propostas de atividade no Campus. Em um fórum é possível:

- Realizar dinâmicas de apresentação e despedida.
- Propor um brainstorming.
- Promover discussões para a tomada de decisões ou para a resolução de problemas.
- Gerar debates para que os participantes exponham pontos de vista e os argumentem.
- Realizar perguntas e respostas sobre um assunto.
- Fazer uma produção colaborativa a partir de diferentes contribuições e intervenções.
- Apresentar produções realizadas (por exemplo, anexando arquivos) e receber o feedback de professores e de pares

Os fóruns de atividade devem se iniciar com um comando que comunique a proposta e o que se espera das intervenções. É aconselhável:

- Redigir comandos claros, concretos e realizáveis.
- Oferecer exemplos.
- Realizar propostas interessantes que envolvam os participantes ativamente.
- Propor atividades colaborativas.
- Oferecer comandos que não se esgotem com as primeiras participações.



Conselhos para a moderação de fóruns

A moderação dos fóruns é fundamental para que estes resultem enriquecedores para todos os participantes. Recomenda-se ao moderador:

Incentivar a participação constantemente e ingressar no fórum de forma frequente.

Intervir quando for necessário para esclarecer o comando, enriquecer os debates ou produções, orientar a atividade, aprofundar as reflexões, resolver dúvidas, oferecer fontes alternativas de consulta ou caminhos diferentes para a resolução de problemas, oferecer feedback.

AVALIAÇÃO

A avaliação de um curso virtual examina a aprendizagem conseguida pelos participantes. A avaliação pode ser autoadministrada (autoavaliação), realizada entre pares (coavaliação) ou feita pelo professor.

Em um curso pode haver diversos momentos de avaliação. Antes de iniciar o curso (avaliação diagnóstica). Durante o transcurso do curso (avaliação do processo). Ao finalizar o curso, avaliação final.

A avaliação não só permite dar conta da aprendizagem dos participantes, mas também oferece informação ao professor para realizar modificações nos conteúdos e atividades do curso.

Desenvolvimento de instrumentos de avaliação de aprendizagens

É possível oferecer diversas propostas de avaliação:

- Exame de múltipla escolha.
- A redação de um relatório que será compartilhado em um fórum através de um arquivo de texto.
- A realização de uma produção de multimídia.
- Um exame final oral através de uma webconferência.

Relatórios e seguimento

O seguimento personalizado é fundamental para o e-learning. É possível obter relatórios sobre:

- Ações realizadas pelos estudantes nos cursos designados: quantidade de arquivos baixados, atividades do fórum, acessos ao curso, etc.
- Respostas do exame: mostra o detalhe das respostas de um exame por cada usuário e em nível grupal
- Respostas de pesquisas: mostra o detalhe das respostas por usuário.



A consulta e a análise dos relatórios oferecem informação sobre a atividade e o desempenho dos participantes. Esta informação permite, além de realizar o seguimento personalizado de cada um dos participantes, tomar decisões em relação aos conteúdos, bibliografia, tempos propostos, exames, entre outros aspectos.

RECOMENDACIONES

A seguir, ofereceremos dicas para administradores, moderadores e participantes de um curso, recomendações para incentivar o uso da plataforma, recomendação para planejar cargas horárias e correlatividades, recomendações para comunicar e publicar notícias.



SUGESTÕES PARA ADMINISTRADORES, MODERADORES E PARTICIPANTES DE UM CURSO

Administrador geral

Antes	Durante	Depois
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Verificar as possibilidades técnicas do campus e das salas virtuais. ✓ Corroborar que os usuarios estejam corretamente designados ao curso antes do início. ✓ Enviar os dados de acesso antes do início do curso ✓ Oferecer assistência ao apresentador, professor, alunos ou participantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Oferecer assistência ao apresentador, ao professor e aos alunos ou participantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fechar os cursos depois de o professor ou apresentador solicitar. ✓ Realizar backups dos conteúdos dos cursos ✓ Relevar as necessidades, sugestões e recomendações para próximas edições. ✓ Convidar os formados para participar das próximas atividades de acordo com os interesses que tiverem sido detectados.

Professor / capacitador / instrutor

Antes	Durante	Depois
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Projetar a sala em função dos objetivos propostos e dos destinatários desse espaço virtual. ✓ Ter a sala pronta antes de enviar os dados pessoais de acesso aos participantes. ✓ Enviar um breve tutorial para familiarizar os usuários com o ambiente. ✓ Enviar um aviso de início de atividades e lembretes. ✓ Compartilhar com os usuários um endereço de e-mail alternativo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ingressar na sala periodicamente. ✓ Responder as consultas dos alunos ou participantes de forma breve, concisa e imediata. ✓ Moderar os espaços de comunicação propostos. ✓ Incentivar o acesso e a participação. ✓ Monitorar o desenvolvimento das atividades ao longo do curso. ✓ Estar atento às dificuldades individuais e dar as respostas de maneira personalizada. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Emitir os certificados assim que os resultados da avaliação estiverem disponíveis. ✓ Enviar um aviso de fechamento de atividades e uma devolução geral ao grupo. ✓ Enviar informação sobre outras ofertas acadêmicas, cursos disponíveis. ✓ Fechar a sala e documentar os relatórios de avanço e resultados. ✓ Relevar as necessidades, sugestões e reomendações para próximas edições.



Aluno / participante

Antes	Durante	Depois
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Verificar os requerimentos técnicos para acessar o campus. ✓ Agendar a data de início das atividades na sala virtual. ✓ Corroborar os dados pessoais da acesso ao campus. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ingressar periodicamente no campus. Os melhores alunos acessam pelo menos uma vez por dia. ✓ Respeitar as normas de participação e comunicação do espaço. ✓ Participar de todas as atividades. ✓ Estar atento ao cronograma de compromissos administrativos (documentação, pagamento de tarifas se corresponder) e acadêmicos (data de entrega de trabalhos, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Baixar o certificado. ✓ Baixar os conteúdos de interesse.

Incentivar o uso da plataforma

Para incentivar o uso da plataforma:

- Enviar lembretes de forma frequente
- Estabelecer regras de participação e ingresso no campus com os alunos e tutores.
- Para os tutores, sugere-se ingressar todos os dias, pelo menos duas vezes, de tal forma que possa responder as consultas e demandas dos participantes.
- Para os alunos, recomenda-se ingressar a quantidade de vezes que for necessária para poder participar das atividades. Os ingressos recomendados dependem da especificidade da proposta do curso.
- Promover atividades interessantes e participativas.
- Utilizar dinâmicas de grupo de acordo com o perfil e interesses dos participantes.
- Procurar que os conteúdos estejam atualizados e sejam atraentes.

Planejar cargas horárias e correlatividades

No momento de determinar a carga horária, recomenda-se:

- Realizar um diagnóstico prévio do perfil dos destinatários (idade, ocupação, lugar de residência, acesso à Internet e disponibilidade de equipamentos tecnológicos de acesso à rede) para identificar sua disponibilidade horária.
- Determinar a demanda horária que os conteúdos e as atividades previstas acarretarão.

Quanto às correlatividades, sugere-se:



- Considerar o perfil dos formados, os objetivos de formação de cada curso, a especificidade do conteúdo a aprender e ensinar.
- Indagar planos de estudo similares oferecidos por outras instituições.
- Revisar o plano de estudos de forma integral.
- Estabelecer que matérias se relacionam entre si.
- Identificar que matérias envolvem conhecimentos prévios requeridos para cursar outras matérias.

Comunicar e publicar notícias

Para se comunicar na plataforma, aconselha-se:

- Estabelecer as normas de etiqueta que deverão ser cumpridas para participar dos diferentes espaços de comunicação. Por exemplo, não incentivar o uso da escrita com letras maiúsculas, revisar a redação e a ortografia, não utilizar imagens ou terminologia inadequada para um ambiente formal.
- Escrever os textos de forma clara, concisa e com uma linguagem adequada ao perfil dos participantes.
- Se a comunicação for através de videoconferência ou vídeos, sugere-se revisar a extensão da mensagem, a qualidade da imagem e do som, o lugar onde será feita a gravação.

Na hora de incorporar uma notícia escrita no campus sugerimos:

- Expressá-la em um texto breve, claro e conciso que comunique a ideia fundamental.
- Se for um evento, indique onde, quando será, e a quem está dirigido, e comunicá-lo com tempo suficiente.
- Incorporar uma imagem que acompanhe o texto para oferecer mais informação.
- Para mais informação, se for necessário, adicione um link externo.



CASOS

Convidamos vocês para lerem e analisarem os nove casos de ficção baseados na realidade referidos a instituições, ONGs e empresas. Sua leitura lhes permitirá conhecer e compreender alguns casos que explicam em que ocasiões as instituições optam pelo Wormhole Campus e porque fazem isso. Os casos são:

Tipo de instituição	Casos
Instituições educativas	1. Fortalecendo a instituição.
	2. Ampliar horizontes
	3. Futuros alunos
ONG u OSC	4. Em todo o país
	5. Formar a favor da vida
	6. Apresentação em sociedade
Empresas	7. Bem-vindo à nossa empresa
	8. Exclusivo para fornecedores
	9. Os privilégios de pertencer



Casos 1, 2 y 3: Instituciones educativas

Caso 1

Título: **Fortalecer la institución**

Desarrollo profesional en una escuela de nivel primario y secundario

Problema

A equipe de condução da escola que atende alunos do ensino fundamental e médio considerou necessário implementar iniciativas nas que todos os professores da escola participem, independentes da série em que trabalharem. O objetivo é que os professores se conheçam, confiem entre eles e reforcem seu sentido de desenvolvimento profissional para todos os professores ao longo do ciclo letivo. Agora, como conseguir que todos os professores participem em conjunto se sempre lhes falta tempo e eles têm suas agendas ocupadas?

Solução

A instituição escolheu o Wormhole Campus para:

- a) Realizar uma reunião virtual em uma sala de weconferências para apresentar as atividades do ano e o plano de capacitação online.
- b) Oferecer diversos cursos virtuais de capacitação ao longo do ano de Wormhole Campus. Os professores tiveram acesso a materiais, fóruns de discussão realizaram atividades colaborativas e reuniões sincrônicas.
- c) Realizar um ato de encerramento no fim do ano sob responsabilidade da equipe diretiva onde se apresentaram os resultados das capacitações a toda a comunidade educativa. Para poder chegar a uma grande quantidade de participantes, o evento foi transmitido utilizando o Wormhole Auditorium.



Caso 2

Título: **Ampliar horizontes**

Expansão da matrícula em um instituto particular de idiomas

Problema

Um instituto possui diferentes sedes em diferentes lugares da província. As distâncias vão de 100 a 500 km e o transporte aumentou de preço. Por outro lado, o perfil da matrícula sofreu variações pelas mudanças no estado de vida, nos tempos para dedicar ao estudo, entre outros fatores.

O que fazer para aumentar a matrícula nos próximos anos? Como captar potenciais estudantes que viajam assiduamente, que não contam com tempo para ir às suas agendas? Como gerenciar o pagamento dos cursos e a certificação à distância?

Solução

A instituição decidiu ampliar sua oferta acadêmica oferecendo alternativas à distância através do Wormhole Campus para:

- a) Oferecer reuniões de apresentação à comunicadade dos cursos à distância através do Wormhole Campus.
- b) Realizar entrevistas de admissão através de reuniões virtuais no Wormhole Classroom.
- c) Oferecer cursos de idiomas pagos e à distância através do catálogo integrado onde os interessados podem se autoinscrever e pagar a tarifa.
- d) Oferecer aos alunos acesso a partir dos seus computadores, tablets e celulares a: fóruns de comunicação e intercâmbio, leituras, áudios, vídeos e atividades, chat com professores e pessoas nativas, exames, sala de webconferências e auditório.
- e) Facilitar o download dos certificados de aprovação a todos os estudantes de forma personalizada através do campus.



Caso 3**Título: Futuros alunos****Difusão da oferta de graduação de uma universidade**

Problema

Uma universidade quer fazer a instituição ser conhecida por famílias residentes em outras províncias. Suas instalações (biblioteca, edifícios, salas de aula, espaços de recreação), as atividades de extensão, as possibilidades de ajuda econômica e o perfil dos formados. Como convidar possíveis alunos que moram fora da cidade a uma jornada? Como apresentar as instalações sem visitar a universidade? Como realizar entrevistas e tutorias para ingressantes à distância?

Solução

A instituição optou por implementar o Wormhole Campus para:

- a) Apresentar a universidade às famílias interessadas. Através do Wormhole Auditorium os directores se apresentaram e foram transmitidos vídeos com depoimentos de alunos, professores e formados. Também foram mostradas imagens das instalações.
- b) Realizar reuniões de admissão e de avaliação de beneficiários de ajuda econômica através do Wormhole Classroom.
- c) Oferecer a cada carreira medicante o Wormhole Classroom.
- d) Dispor de tutorias online e informação digitalizada a partir dos seus computadores ou dispositivos móveis com conexão 3G. Escolheu-se Wormhole Campus como a opção mais adequada para este propósito. Os aspirantes foram assistidos em fóruns de consulta, em grupos de tutorias, acessaram a informação sobre planos de estudo e conheceram as instalações através de vídeos hospedados na midiateca, trâmites de início da vida universitária.



Casos 4, 5 y 6: ONG u OSC

Caso 4

Título: **Em todo o país**

Formação contínua interna de uma rede de representantes provinciais

Problema

Uma Fundação residente na Argentina tem representantes em todas as províncias. Devido ao aumento das tarifas de transporte de longa distância e aos múltiplos compromissos de trabalho dos membros da rede, tornou-se difícil a concretização de reuniões presenciais. Como oferecer uma alternativa de trabalho conjunto, de capacitação e fortalecimento institucional. Como à distância responder de forma eficiente e com baixos custos?

Solução

A instituição considerou pertinente a implementação de um espaço virtual que integre diversas possibilidades de trabalho conjunto para:

- a) Realizar reuniões de trabalho entre a direção da instituição e os membros da rede mediante o Wormhole Classroom.
- b) Organizar o trabalho conjunto através do Wormhole Campus para: criar grupos provinciais de referentes para o intercâmbio assíncrono, realizar avaliações de seguimento, documentar experiências e resultados de trabalho, se comunicar através de fóruns, reuniões síncronas (chat e webconferências), consultar documentação hospedada na midiateca e manter uma agenda de trabalho nacional e provincial.
- c) Oferecer instâncias de formação interna à distância. Por exemplo, aulas de idiomas, de documentação de experiências, oficinas de redação profissional e liderança em organizações.
- d) Facilitar o acesso a partir de diferentes pontos do país através de dispositivos móveis.



Caso 5**Título: Formar a favor da vida****Capacitação externa**

Problema

Uma ONG está especializada na prevenção às drogas e ofereceu um curso de quatro meses como piloto. Devido ao sucesso da proposta, propôs-se um curso à distância de um ano de duração para psicólogos, psicopedagogos e educadores da América Latina. Como fazer isso quando os recursos humanos e financeiros são escassos? Como gerenciar uma oferta acadêmica para uma grande quantidade de interessados?

Solução

A ONG escolheu o Wormhole Campus para:

- a) Oferecer reuniões de apresentação do curso através do Wormhole Auditorium.
- b) Realizar entrevistas de admissão através de reuniões virtuais no Wormhole Classroom.
- c) Oferecer o curso com matérias correlativas.
- d) Facilitar o acesso de computadores, tablets e celulares a: fóruns de comunicação e intercâmbio, leituras, áudios, vídeos e atividades colaborativas, chat com professores, convidados especialistas, conferencistas e exames.
- e) Permitir o download massivo dos certificados de aprovação a todos os estudantes do curso de forma personalizada através do campus.



Caso 6

Título: Apresetação em sociedade

Difusão das ações e programas da ONG

Problema

Uma ONG precisa fazer alianças e ter parceiros estratégicos para realizar suas ações e cumprir com os objetivos institucionais. Para isso, precisa dar a conhecer a sua visão, sua missão, os programas que desenvolve e estender novas redes. Como realizar uma apresentação aberta à comunidade sem necessidade de se reunir presencialmente em uma sala de reuniões ou de eventos? Como promover as ações da ONG em todos os cantos do país? Como interagir com potenciais parceiros?

Solução

A ONG escolheu o Wormhole Campus para:

- a) Oferecer através do Wormhole Auditorium reuniões de apresentação da instituição à comunidade, comunicar qual é sua missão e quais são os programas que realiza.
- b) Promover as ações da ONG no país através do Wormhole Auditorium.
- c) Realizar reuniões de trabalho usando o Wormhole Classroom para trocar ideias entre os membros da instituição, conhecer diferentes realidades, compartilhar interessantes sobre novos projetos.
- d) Reunir-se por webconferência através do Wormhole Classroom com potenciais parceiros interessados em realizar ações conjuntas.



Casos 7, 8, 9: Empresa

Caso 7

Título: **Ben-vindo à nossa empresa!**

Capacitação de indução para todos os funcionários

Problema

Na cidade de La Plata, uma empresa de venda de telefones celulares com alta rotação de funcionários e permanente expansão no mercado não dispõe de tempo nem de orçamento para realizar capacitações presenciais para os novos funcionários pelos altos custos de traslado. Há algum tempo, as instâncias de indução finalizam com uma avaliação sobre aspectos relevantes da cultura institucional. Como transmitir os valores da empresa ao pessoal que ingressa e que trabalha em diferentes pontos do país? Como capacitar os vendedores que moram fora de La Plata? Como manter uma comunicação fluente com os funcionários para monitorar o desempenho e avaliar seu sucesso nas vendas? Como avaliar o novo funcionário em relação à cultura institucional?

Solução

A empresa de venda de telefonia celular escolheu o Wormhole Campus para:

- a) Gerar uma exposição através do Wormhole Auditorium para comunicar os valores da empresa ao pessoal que se incorporou recentemente.
- b) Oferecer aos funcionários acesso dos seus computadores, tablets e celulares a cursos de capacitação à distância. Nesse espaço online os funcionários tiveram acesso a: manuais de capacitação, documentos atualizados (manuais de procedimentos, catálogos de produtos, listas de preços) hospedados na midiateca.
- c) Facilitar a comunicação fluente entre os funcionários e seus mentores para o monitoramento e o seguimento do trabalho através de fóruns, chats, mensagem interna do campus e webconferências.
- d) Avaliar o novo funcionário sobre performance de vendas e cultura organizacional através da ferramenta exames de múltipla escolha do Wormhole Campus.



Caso 8**Título: Exclusivo para fornecedores**
Capacitação para fornecer a supermercados

Problema

Um supermercado da cidade de Córdoba tem fornecedores de todo o país e do exterior. É necessário capacitá-los em assuntos vinculados aos circuitos administrativos, logística e políticas internas da empresa. Como realizar esta capacitação sem a necessidade de os fornecedores se trasladarem? Como manter aos fornecedores atualizados?

Solução

A empresa escolheu Wormhole Campus para:

- a) Oferecer aos fornecedores acesso às capacitações à distancia sobre circuitos administrativos, logística e políticas internas do supermercado. No Campus, encontrarão: manuais de capacitação, documentos de interesse sobre a temática.
- b) Facilitar o acesso a estes cursos de capacitação também por meio de dispositivos móveis (através do App para o sistema operativo iOS e Android).

Caso 9**Título: Os privilégios de pertencer**
Ações de fidelização de clientes

Problema

Um laboratório que vende produtos farmacêuticos em todo o país precisa fidelizar seus clientes oferecendo a eles informação, capacitação e comunidade de prática. Como informar os profissionais de todo o país sobre os produtos? Como capacitar diferentes profissionais da saúde? Como criar um espaço de intercâmbio nessa comunidade?

Solução

O laboratório optou pelo Wormhole Campus para:

- a) Criar espaços para informar sobre os avanços científicos da área de saúde e as novidades da indústria farmacêutica.
- b) Oferecer cursos à distância para médicos e profissionais da saúde sobre medicina geral e diversas especialidades associadas.
- c) Oferecer nas salas de aula virtuais notícias, artigos científicos, opiniões de especialistas, casos clínicos.
- d) Propiciar o intercâmbio entre médicos através de fóruns, chat online, webconferências e eventos transmitidos ao vivo.



LINKS ÚTEIS

Perguntas frequentes

<http://www.wormholeit.com/pt/ayuda/campus>

App:

<https://itunes.apple.com/es/app/wormhole-classroom/id661296837?mt=8#>

App:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.wormholeit.rtc.mobile>

Videotutoriais Wormhole Campus:

<http://www.wormholeit.com/pt/ajuda/campus>

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

Área Moreira, Manuel y Adell, Jordi (2009). eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord.): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Málaga: Aljibe, pp. 391-424.

Disponibile en: <http://tecedu.webs.ull.es/textos/eLearning.pdf>

Barbera, Elena (2008). Aprender e-learning. Barcelona: Paidós.

Burbules, Nicolás (1999). El diálogo en la enseñanza. Buenos Aires: Amorrortu.

Eggen, Paul y Kauchak, Donald (1999). Estrategias docentes. México: FCE.

García Aretio, Lorenzo (2001). La Educación a Distancia. De la teoría a la práctica. Barcelona: Ariel.

García, Carlos Marcelo (2007). Comunicación y aprendizaje electrónico: la interacción didáctica en los nuevos espacios virtuales de aprendizaje. Revista de Educación, 343. Mayo-agosto 2007, pp. 381-429. Disponible en: http://www.revistaeducacion.mec.es/re343/re343_17.pdf

Gros Salvat, Begoña (2011). Evolución y retos de la educación virtual: construyendo el e-learning del siglo XXI. Barcelona: Editorial UOC.

Gros, Begoña (2002). Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje, Revista de Educación, pp. 328, 225-247.

Joyce, Bruce y Weil, Marsha (2002). Modelos de enseñanza. Barcelona: Gedisa.

Litwin, Edith (2000). La educación a distancia: temas para el debate en una nueva agenda educativa. Buenos Aires: Amorrortu.

Perkins, David (2010). El aprendizaje pleno. Buenos Aires: Paidós.



Peterson, Christine (2003) "Bringing ADDIE to Life: Instructional Design at Its Best" *Jl. of Educational Multimedia and Hypermedia*, 12(3), 227-241. Disponible en: <https://umdrive.memphis.edu/payers/public/IDT7060and8060/ADDIE%20Article.pdf>

Salmon, Gilly (2004). *E-actividades: el factor clave para una formación en línea activa*. Barcelona: Editorial UOC.

Wasserman, Selma (1994). *El estudio de casos como método de enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu.



GLOSSÁRIO

Administrador: É o perfil de usuário com maiores permissões de gerenciamento, configuração e administração geral do ambiente.

Android: É um sistema operativo baseado em Linux, desenvolvido principalmente para dispositivos móveis com telas touch como smartphones ou tablets.

App: É a abreviação de Application (em inglês). É um aplicativo de software que se instala em um smartphone ou em um tablet e que serve para realizar uma tarefa concreta.

Apresentador: é o anfitrião de uma reunião virtual ou webconferência que conduz o encontro, modera os intercâmbios e dá permissões para a participação.

Auditorium: plataforma da Wormhole que permite transmitir eventos e apresentações ao vivo. Admite até 400 participantes, múltiplas funções e personalização do ambiente.

Auditorium lite: plataforma da Wormhole que permite transmitir eventos e apresentações ao vivo. Admite até 150 participantes e múltiplas funções.

Campus virtual: ambiente virtual destinado a uma comunidade de usuários na qual se desenvolvem atividades acadêmicas de uma instituição educativa ou cursos de formação virtual de empresas e ONGs.

Classroom: plataforma da Wormhole que permite desenvolver reuniões virtuais ou webconferências. Admite até 60 participantes, 3 apresentadores, acesso diferenciado para anfitriões e participantes e personalização do ambiente.

Classroom lite: plataforma da Wormhole que permite desenvolver reuniões virtuais ou webconferências. Admite até 25 participantes, 2 apresentadores e acesso diferenciado para anfitriões e participantes.

Compartir desktop: é uma funcionalidade que permite a difusão da tela do apresentador ou do anfitrião em uma reunião virtual ou webconferência.

Convite aberto: é aquele que se compartilha através de uma URL. Qualquer pessoa que possuir o link de acesso pode ingressar a esta reunião.

Convites fechados: é aquele que é enviado através de um convite pessoal com um código privado de acesso.

Curso fechado: Um curso fechado é aquele em que para participar os participantes devem ser inscritos pelo administrador.

Curso público: Um curso público é aquele em que para participar não é necessário que o administrador inscreva o participante.

Dispositivo móvel iOS : É um sistema operativo móvel da empresa Apple.

Exame: instrumento de avaliação de aprendizagens. Encontra-se disponível na versão de múltipla escolha.



Fórum: espaço de comunicação e intercâmbio entre usuários.

Gravação: registro do áudio de conferências e transmissões ao vivo. O download pode ser feito em formato de arquivo digital.

iPad: É uma linha de tablets desenvolvidas e comercializadas pela empresa Apple.

iPhone: É uma linha de smartphones desenvolvidos e comercializados pela empresa Apple.

Live Learning: é uma forma de conceber o e-learning que põe o foco no potencial das interações humanas.

LMS: Learning Management System. É um software de gestão de ambientes online de aprendizagem e capacitação.

Midioteca: espaço para o armazenamento e download de documentos digitais em múltiplos formatos.

Mensagem interna: ferramenta de comunicação assíncrona entre os usuários do campus.

Participante: é o perfil de usuário destinatário dos cursos, webconferências e transmissões ao vivo. Não tem permissões de administração.

Personalização: Cada instituição pode adicionar seu logotipo e configurar as cores. Desta forma, se mantém a imagem institucional.

Relatórios: registro consolidado de informação sobre cursos, atividade de estudantes, acessos, resultados de exames, lista de documentos, entre outras possibilidades.

Reunião aberta: é aquela em que qualquer pessoa que possuir o link de acesso pode ingressar nesta reunião.

Reunião fechada: é aquela em que para ingressar se requer um código privado de acesso.

Sala virtual: Assim como em uma sala de aula física um grupo se reúne para trabalhar sobre um assunto específico, a sala de aula virtual pode ser localizada dentro da estrutura de um campus virtual em que se integram ferramentas de comunicação, colaboração e gestão.

Smartphone: Telefone inteligente que tem mais funções do que um telefone móvel comum e permite a instalação de programas. Normalmente, inclui e-mail, GPS, permite ler documentos do Microsoft Office, pdf, entre outras muitas possibilidades.

Telefonia 3G: 3G é a abreviação de terceira geração de transmissão de voz e de dados através de telefonia móvel mediante UMTS (Universal Mobile Telecommunications System, ou serviço universal de telecomunicações móveis).

WiFi: Conexão sem fio à Internet.





Créditos

Conteúdos: María Ximena García Tellería, Marta Libedinsky, Paula Pérez y Ana Laura Rossaro -Fundación Evolución - www.fundacionevolucion.org.ar

Buenos Aires, 3 de dezembro de 2013.

CONTATO

info@wormholeit.com

USA: (+1) 415 992-7270

ARG: (+5411) 5254-0115Twitter

Sitio web: <http://www.wormholeit.com/pt/>

Twitter: <https://twitter.com/WormholeIT/>

Facebook: <https://www.facebook.com/WormholeIT>

Google +: <https://plus.google.com/u/0/113492974507224520601/posts>



Estratégias de Projeto e Implementação de Cursos Online

