ESTRATÉGIAS DE PROJETO E IMPLEMENTAÇÃO DE AULAS AO VIVO

Neste livro virtual leitor pode internalizar em técnicas educacionais e ferramentas recomendadas para a sua classe virtual é um sucesso.











ÍNDICE

RESUMO EXECUTIVO	3
INTRODUÇÃO	4
O QUE É UMA WEBCONFERÊNCIA	5
HISTÓRIA DAS WEBCONFERÊNCIAS	5
AULAS AO VIVO POR MEIO DE WEBCONFERÊNCIAS	7
Tipos de ferramentas para dar aulas ao vivo	
Difusão de áudio e de vídeo	8
FUNÇÕES NAS AULAS AO VIVO	9
MODELO APDIA PARA O DESENVOLVIMENTO E IMPLEMENTAÇÃO DO AULAS AO VIVO	
FASE 1: ANÁLISE FASE 2: PROJETO FASE 3: DESENVOLVIMENTO FASE 4: IMPLEMENTAÇÃO FASE 5: AVALIAÇÃO	11 11
ATIVIDADES PARA UMA AULA ONLINE	13
TIPO 1: ATIVIDADES DE ABERTURA TIPO 2: ATIVIDADES DE DESENVOLVIMENTO TIPO 3: ATIVIDADES DE ENCERRAMENTO	14
OS MATERIAIS QUE ACOMPANHAN AS AULAS AO VIVO	16
Desenvolvimento de apresentações multimídia para uma aula ao vivo	17
RECOMENDAÇÕES DE ESTILO E DESIGN GRÁFICO	19
Utilização de áudio e de vídeo como material para uma aula ao vivo	19
CASOS	22
Volta às aulas — Escola de Charlone (Província de Buenos Aires — Argentina) Problemática do lixo eletrônico — ONG argentina Viagem de estudos — Instituto de formação docente Aulas universitárias ao vivo — Universidade privada presencial	22 22
RECOMENDAÇÕES PARA CADA FUNÇÃO	23
Moderador	23





PARTICIPANTE	
LINKS ÚTEIS	24
BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA	
GLOSSÁRIO	27
Créditos	28





RESUMO EXECUTIVO

Este e-book está dirigido a membros de instituições educativas, ONG's e empresas interessadas em desenvolver propostas criativas e inovadoras de aulas ao vivo.

O documento oferece uma descrição sobre: as webconferências e os tipos de ferramentas (de comunicação, de distribuição ou apresentação de conteúdos e de colaboração), requisitos técnicos e funções, a história das webconferências. Oferece um modelo ADDIE para o desenvolvimento e a implementação de aulas ao vivo, tipos de atividades sugeridas para os encontros virtuais, recomendações para a elaboração de materiais que acompanham as aulas ao vivo. Apresentam-se casos e recomendações para moderadores e participantes das aulas ao vivo.





INTRODUÇÃO

Este documento, chamado *Estratégias de projeto e implementação de aulas ao vivo*, é o segundo de uma série de três.

O primeiro documento, Estratégias de projeto e implementação de cursos online, abordou o conceito de Live Learning, uma forma de conceber o e-learning que põe seu foco no potencial da interação e na colaboração entre as pessoas sem sair do conforto de casa ou do escritório. Neste contexto, o e-learning atualmente é uma forma muito difundida de oferecer e tomar aulas através da Internet. As ferramentas online permitem criar ambientes educativos e oferecer novas experiências de aprendizagem de qualidade, totalmente à distância.

O livro digital anterior, Estratégias de projeto e implementação de cursos online, ofereceu um modelo de projeto instrucional (ADDIE), dinâmicas para organizar cursos de Live Learning, recomendações para: o desenvolvimento de atividades, o projeto de um curso, criação, gestão e organização de conteúdos, a moderação de fóruns, o seguimento personalizado através de relatórios de avanço dos alunos, o desenvolvimento de instrumentos de avaliação de aprendizagem. Além disso, foram compartilhadas 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, ONGs ou OSCs e empresas.

Na mesma linha que o documento anterior, este livro está dirigido aos membros de instituições educativas, ONGs e empresas interessadas em desenvolver propostas criativas e inovadoras. Qualquer instituição educativa, ONG e empresa poderá contar com sua própria sala de webconferências para oferecer aulas ao vivo, compartilhar áudio e vídeo, projetar documentos, desenhar em um quadro virtual, gravar tudo o que acontecer e medir o progresso dos participantes.

O documento faz uma descrição sobre as webconferências, tipos de ferramentas de comunicação, de distribuição, apresentação de conteúdos e colaboração. Também explica os requisitos técnicos, tarefas de acordo com cada função e uma breve história das webconferências. Propõe aplicar o modelo ADDIE para o desenvolvimento e a implementação de aulas ao vivo.

Da mesma maneira, apresentam-se tipos de atividades para os diferentes momentos dos encontros virtuais (abertura, desenvolvimento e encerramento). Oferece recomendações para a elaboração de materiais que acompanham as aulas ao vivo, e a modo ilustrativo, apresentam-se casos e recomendações para moderadores e participantes das aulas ao vivo.





O QUE É UMA WEBCONFERÊNCIA

Uma webconferência é um encontro virtual realizado em uma sala de webconferências através de plataformas especialmente desenvolvidas para tal fim, que permitem a comunicação e a interação entre os participantes através do chat e da difusão de áudio, vídeo e projeções. O encontro é realizado em tempo real e é necessário ter conexão à Internet. É possível acessar a sala onde o encontro é realizado de qualquer dispositivo eletrônico com conexão à Internet: computadores, tablets e celulares.

Desta forma, é possível acessar a webconferência de lugares geográficos diferentes. Por exemplo, uma reunião de trabalho presencial em um escritório pode ser trocada por um encontro de trabalho em uma webconferência.

Existem funções diferenciadas para o desenvolvimento de uma webconferência: administrador, moderador e participantes. O administrador é quem cria a reunião, configura os aspectos técnicos necessários para que a webconferência aconteça, agenda a data e a hora e envia os convites aos moderadores e aos participantes para acessar o encontro. O moderador é o encarregado de coordenar o encontro em geral, mediar as trocas e ceder a palavra a outros apresentadores ou assistentes.

Os participantes são todos aqueles que foram convidados para a conferência. Geralmente, eles têm dados de acesso diferentes dos do moderador, já que não possuem os mesmos atributos para a administração da sala, mas dependem de que os mesmo sejam dados pelo moderador (áudio, vídeo, etc.)

A alternância de vozes nos intercâmbios entre o moderador e os participantes poderá variar de acordo com as atividades propostas. Mais à frente, vamos sugerir atividades para diferentes momentos da webconferência: início, desenvolvimento e encerramento.

História das webconferências

Podemos rastrear comunicações com vídeo e áudio desde a época da invenção da televisão. Nessa época, utilizavam-se sistemas de circuito fechado de televisão através de cabo coaxial ou rádio. Órgãos como os correios na Europa nas décadas de 1930 e de 1940 são exemplos deste tipo de tecnologias. Os canais de televisão e a NASA nos primeiros voos tripulados, utilizaram links de radiofrequência. Depois, começou-se a implementar os links móveis com satélites, o que resultava uma técnica cara que não podia ser utilizada pela maioria das empresas e instituições educativas. As redes de telefonia normal para transmitir vídeo não apareceram até a década de 1980 quando foram implementadas redes digitais de transmissão.

Finalmente, na década de 1990, desenvolveram-se os sistemas de videoconferência baseadas na Internet, com melhores tecnologias de compressão de vídeo, o que permitiu avanços sustentados na eficiência e na qualidade de áudio e de vídeo. No início, os equipamentos eram caros e a conectividade requerida não era acessível. As videoconferências eram organizadas por empresas, instituições educativas com





acesso a tecnologias caras e software. Em geral, estes sistemas eram usados quando se necessitava comunicar pessoas que se encontraram a grandes distâncias. Era muito comum que várias pessoas se reunissem presencialmente em uma sala ou escritório para se comunicar por videoconferência com um ou outro grupo de pessoas. A comunicação era lenta e o tipo de dinâmica costumava ser expositiva, organizada por turnos e com poucas possibilidades de participação e de construção coletiva devido aos impedimentos técnicos e à falta de ferramentas nas plataformas utilizadas.

Durante esta década e avançado pelos anos 2000, evoluiu-se rapidamente e muitas instituições educativas, empresas pequenas e médias, e também o usuário de casa, puderam ter acesso a este tipo de alternativas de comunicação.

Atualmente a videoconferência se popularizou muito por causa do acesso à conectividade de banda larga, da multiplicação de dispositivos domésticos com os requerimentos necessários e de softwares e aplicativos simples e de fácil acesso. Já não é necessário reunir pessoas em um mesmo lugar para otimizar custos, todos os participantes com um equipamento mínimo e acessível, sem custos adicionais, podem se conectar de suas casas ou escritórios e participar de aulas ao vivo, reuniões de trabalho, apresentações, e diversos eventos através de videoconferências. Os ambientes são cada vez mais estáveis, intuitivos, personalizáveis, dinâmicos e participativos. As conferências podem ser oferecidas com materiais multimídia que acompanhem os encontros, e todos os presentes podem participar e compartilhar. Desta forma, há uma interação, além de eficiente e menos cara, mais enriquecedora e colaborativa.





AULAS AO VIVO POR MEIO DE WEBCONFERÊNCIAS

Uma aula ao vivo é aquela que é dada utilizando ferramentas de comunicação em tempo real como, por exemplo, através de uma webconferência.

Este tipo de mídia possibilita a explicação por áudio e vídeo, demonstrações, atividades grupais, consultas dos participantes através do chat ou do áudio, entre outros meios, de acordo com a proposta didática.

A seguir, serão expostas algumas ferramentas comuns das plataformas de webconferências para dar aulas ao vivo.

Tipos de ferramentas para dar aulas ao vivo

Para o desenvolvimento de aulas ao vivo, é possível encontrar ferramentas de comunicação, de distribuição ou apresentação de conteúdos e de colaboração entre os participantes.

As ferramentas de comunicação são fundamentais nas aulas ao vivo porque permitem a troca entre os integrantes. Por exemplo, o chat e a difusão de áudio e de vídeo.

Chat

O chat é uma ferramenta de comunicação sincrônica mediante a qual é possível estabelecer uma conversa por escrito. A conversa no chat pode ser oportuna para a comunicação entre os apresentadores das aulas ao vivo com os participantes e destes últimos entre si.

A comunicação escrita no chat requer que as respostas sejam dadas com a mesma velocidade de uma conversa informal. Por este motivo, este tipo de conversa sincrônica pode ser uma boa opção para realizar:

- reuniões entre alunos para colocar em comum ideias para a realização de trabalhos
- consultas online para os professores

Difusão de áudio e de vídeo

A transmissão de áudio e de vídeo é uma ferramenta de comunicação sincrônica por meio da qual é possível escutar e ver o apresentador ou participante da aula ao vivo.

Pode ser realizada em tempo real ou através de uma gravação que é reproduzida na aula ao vivo, desta maneira seria uma ferramenta assincrônica.

Se a transmissão de áudio e de vídeo for feita em outro momento, requer preparar a filmagem do momento e produzir o arquivo de vídeo para depois poder ingressá-lo na aula ao vivo. Em troca, se a transmissão de áudio e de vídeo for feita ao vivo vai requerer contar com câmara web e com microfone.





A difusão de áudio e de vídeo pode ser uma boa opção para realizar:

- Apresentações sobre um assunto
- Entrevistas a especialistas
- Atividades com os participantes

Ferramentas para a distribuição ou apresentação de conteúdos didáticos

Para os apresentadores das aulas ao vivo poderem compartilhar conteúdos com os participantes, dispõe-se de diferentes recursos. Por exemplo, materiais multimídia, vídeos, áudios, documentos de texto, documentos em PDF.

Para pôr à disposição os documentos, não é necessário conhecimentos informáticos avançados, já que com os conhecimentos básicos a nível de usuário é possível publicar e administrar os conteúdos. De acordo com cada plataforma utilizada, poderá ser determinado se os conteúdos mostrados na sala estarão ou não disponíveis para download, dependendo dos direitos autorais.

As ferramentas de colaboração

As ferramentas de colaboração são aquelas que permitem realizar atividades colaborativas entre duas ou mais pessoas. Por exemplo, através de um quadro online colaborativo.

Resultam de grande utilidade para os participantes poderem expressar ideias, dúvidas, desejos ou fazer uma síntese da aula.

Requisitos técnicos

As aulas ao vivo podem ser realizadas se contarem com estes requisitos:

- Uma sala de webconferências para a aula ao vivo.
- Acesso à Internet através de um dispositivo (celular, tablet, notebook, computador de desktop).

Se for transmitir vídeo, também será necessário:

- Headphones (para evitar o acoplamento com a própria voz)
- Webcam

Cada plataforma de webconferência possui alguns requerimentos técnicos específicos. Por isso, é conveniente considerá-los na hora de implementar uma webconferência ou ao participar de uma reunião virtual.





FUNÇÕES NAS AULAS AO VIVO

A maioria das plataformas para webconferência oferece três funções com permissões específicas: anfitrião, apresentador e participante.

A seguir, apresentaremos as ações que cada um deles pode fazer em uma aula ao vivo.

ANFITRIÃO	APRESENTADOR	PARTICIPANTE
Cria e agenda uma aula ao vivo e convida os participantes.	Compartilha o conteúdo já carregado na aula ao vivo.	Participa do chat público, privado e do quadro digital.
Habilita as permissões para os apresentadores ou moderadores da aula.	Transmite áudio, vídeo, pode participar do chat e fazer a difusão da tela do seu desktop.	Pode ver e baixar os materiais da aula ao vivo.
Adiciona conteúdo à midiateca para mostrar na aula. Pode habilitar ou não o download.	Dá permissões aos participantes para transmitir áudio ou vídeo ou participar do quadro digital.	Pode pedir que lhe seja dada a permissão para intervir na aula ao vivo
Habilita o áudio e o vídeo aos participantes.	Pode escrever no quadro.	
Habilita a gravação de uma aula ao vivo.		





MODELO APDIA PARA O DESENVOLVIMENTO E IMPLEMENTAÇÃO DO CICLO DE AULAS AO VIVO

No primeiro e-book Estratégias de projeto e implementação de cursos online, apresentou-se o modelo APDIA que consiste em um modelo de projeto instrucional composto de cinco fases: análise, projeto, desenvolvimento, implementação e avaliação. Este modelo pode ser aplicado também para o desenvolvimento e implementação de ciclos de conferências online.

Quando pensamos em ciclos, pensamos em séries de três, seis, nove ou doze sessões consecutivas. Eles se caracterizam por ter um tema transversal que serve de núcleo dos encontros. A frequência entre os encontros pode variar. Por exemplo, pode haver um ciclo de conferências semanal ou mensal. Também, podem variar os tipos de atividades, mas sempre mantendo certo ar de familiaridade que faz o participante poder reconhecer qual vai ser sua estrutura. Por exemplo, como acontece em um programa de televisão que mantém a mesma estrutura capítulo a capítulo.

Para planejar os encontros, eles podem ser programados em um mesmo dia da semana, ou, pelo contrário, mudar de dia. Outra possibilidade é gravar os encontros e retransmiti-los em outra data.







Fase 1: Análise

Nesta fase, realizam-se as seguintes ações:

- Teste das diferentes ferramentas de comunicação, de distribuição ou apresentação de conteúdos e de colaboração.
- Realização de um relevamento de necessidades.
- Identificação dos conteúdos que forem mais convenientes de se oferecer através de aulas ao vivo.
- Definição das características dos destinatários.
- Redação dos objetivos gerais e específicos.
- Desenvolvimento do ciclo de webconferências.

Fase 2: Projeto

Na fase de projeto, realizam-se as seguintes ações:

- Identificação de elementos comuns e diferentes ao longo do ciclo, aqueles conteúdos que serão transversais e aqueles específicos de cada uma das webconferências.
- Determinação da estrutura da capacitação e da duração do ciclo e de cada uma das webconferências.
- Seleção das ferramentas tecnológicas mais propícias ao ciclo de webconferências para as aulas ao vivo.
- Definição dos materiais que acompanharão cada uma das aulas ao vivo (materiais didáticos e outros como, por exemplo, separadores musicais para cada um dos momentos da reunião virtual).
- Escolha da estética do ambiente de webconferências (logotipos, cor de fundo)
- Realização de um ensaio.

Fase 3: Desenvolvimento

Nesta fase, realizam-se as seguintes ações:

- Elaboração dos materiais das aulas ao vivo.
- Realização de tutoriais para enviar antes do início do ciclo aos participantes, elaboração de uma apresentação audiovisual do ciclo que inclua descrição, propósitos, objetivos, duração e programa.
- Identificação do perfil do apresentador ou da equipe que moderará o ciclo.
- Capacitação interna dos participantes, moderadores ou convidados.
- Busca na web de materiais audiovisuais que possam ser de interesse para exemplificar o ciclo.
- Realização das atividades de difusão.
- Convocatória aos participantes, moderadores ou convidados para as webconferências.





Fase 4: Implementação

Nesta etapa, realizam-se as seguintes ações:

- Envio de convites, lembretes de participação e tutoriais.
- Desenvolvimento do ciclo.
- Aplicação da pesquisa pós-ciclo.
- Emissão de certificados.
- Convocatória para participar de outros ciclos.

Fase 5: Avaliação

Esta fase é transversal às quatro etapas anteriores.

Possibilita a revisão, o redesenvolvimento e a modificação de estratégias de implementação do ciclo de webconferências para as aulas ao vivo em função das necessidades identificadas.

Geralmente é plasmado em um produto final que é um relatório de avaliação.





ATIVIDADES PARA UMA AULA ONLINE

Nas webconferências é importante incluir atividades que propiciem a participação e a colaboração entre os apresentadores e os participantes.

Apesar da importância de quem moderar expor em alguns momentos, a exposição não é a única atividade recomendada para as webconferências. Sugere-se que se intercalem outras atividades que propiciem a participação, para torná-la mais dinâmica e enriquecedora. Assim também, pode-se fazer uso de outros recursos como o áudio ou o vídeo para acompanhar a apresentação.

Existem diferentes propostas que podem ser úteis para diferentes momentos da reunião virtual (abertura, desenvolvimento e encerramento) e para a conquista dos objetivos da reunião.

A seguir, se sugere uma série de atividades que podem ser realizadas em uma webconferência. É preciso destacar que estas atividades podem ser adaptadas de acordo com a duração da proposta, os objetivos, os conteúdos e as necessidades, expectativas e interesses dos destinatários.

De acordo com os momentos da webconferência, apresentam-se três tipos de atividades:

- Tipo 1: Atividades de abertura
- Tipo 2: Atividades de desenvolvimento
- Tipo 3: Atividades de encerramento

Tipo 1: Atividades de abertura

São as propostas introduzidas no início do encontro virtual. Costumam ser desenvolvidas com o propósito de que os participantes:

- Se conheçam entre si
- Tenham uma ideia clara dos perfis dos participantes do encontro
- Manifestem suas expectativas
- Adquiram confiança para participar e se comunicar com o moderador e com os demais participantes

Este tipo de atividade é recomendável para dar início a um ciclo de aulas ao vivo, webconferências ou a um webinar específico. Para o moderador, uma proposta deste tipo permitirá identificar os lugares de procedência, a experiência prévia dos participantes neste tipo de encontro. Por outro lado, conhecer rapidamente a audiência facilitará fazer ajustes em tempo real para que o encontro seja interessante e de acordo com as expectativas dos participantes. A partir desta perspectiva, esta atividade contribui para quebrar o gelo e gerar um clima descontraído, de confiança para o encontro virtual.





Exemplos de consignas		
Apresentação da instituição	Depois de o apresentador iniciar a webconferência, indicar se conheciam previamente a instituição e em que atividades participaram.	
Apresentar o ciclo de aulas ao vivo	Compartilhar as dúvidas com respeito à agenda, conteúdos e programas do ciclo.	
Apresentação do moderador e dos participantes	Indicar o nome, sobrenome, endereço, expectativas e instituição a qual pertence.	
Apresentação do ambiente	Testar as opções da barra de ferramentas da sala de webconferências.	

Tipo 2: Atividades de desenvolvimento

São as propostas realizadas durante o desenvolvimento da webconferência.

De acordo com a dinâmica escolhida para a webconferência, as atividades que melhor se adaptarem, poderão ser propostas.

Exemplo de consigna		
Analisar um conceito	Compartilhar entre todos as diferentes maneiras de conceptualizar a globalização partindo de perspectivas sociais, econômicas e políticas.	
Desenvolver uma ideia	Realizar um 'brainstorming' em um quadro colaborativo online durante a webconferência.	
Debater temas	Enunciar quais são os assuntos prioritários que serão propostos no plano de trabalho anual.	
Entrevistar um especialista	Analisar uma produção cultural ou acadêmica.	
Realizar uma ação colaborativa	Compartilhar as principais dificuldades encontradas na venda dos produtos.	
Avaliar aprendizagens grupais	Expor em equipe os trabalhos práticos realizados. A apresentação estará sob a responsabilidade do coordenador do grupo.	

Tipo 3: Atividades de encerramento

São aquelas que costumam acontecer ao terminar uma webconferência. Os propósitos deste tipo de atividades são:

- Realizar uma síntese dos conteúdos
- Compartilhar conclusões
- Identificar necessidades e interesses para próximas webconferências
- Anunciar as próximas atividades
- Despedir-se





Exemplo		
Realizar uma síntese dos conteúdos	Realizar em três minutos um resumo dos principais assuntos tratados.	
Compartilhar conclusões	Realizar um círculo onde cada participante toma a palavra para deixar uma mensagem com duas ideias principais que são levadas da reunião virtual.	
Identificar necessidades e interesses	Compartilhar dois assuntos que queiram abordar na próxima webconferência.	
Anunciar próximas atividades	Si já estiver definido, pode-se anunciar quando será a próxima aula e que conteúdos serão apresentados.	
Despedir-se	Enunciar uma palavra que sintetize o que significa a webconferência.	

No parágrafo final serão oferecidas sugestões para cada um dos tipos de atividades, de acordo com o papel ocupado na aula ao vivo.





OS MATERIAIS QUE ACOMPANHAN AS AULAS AO VIVO

As aulas ao vivo, ou webconferências, costumam ser oferecidas acompanhadas de materiais audiovisuais. Estes são fundamentais tanto durante a aula quanto depois dela para os participantes poderem revisar e se aprofundar.

Em alguns tipos de conferências os materiais ocupam um lugar central, por exemplo, no caso de apresentações, painéis ou exposições. Em outros casos, os materiais audiovisuais acompanham algumas instâncias da aula ao vivo de acordo com as necessidades.

Os principais tipos de material que podem ser desenvolvidos e oferecidos em uma aula ao vivo são:

- Apresentações multimídia (por exemplo, documentos de Impress ou Power Point)
- Áudios e vídeos
- O ideal é combinar diferentes formatos e tipos de material para oferecer uma aula mais dinâmica e completa

Desenvolvimento de apresentações multimídia para uma aula ao vivo

As apresentações multimídia podem ser realizadas em softwares do tipo do Impress, Prezi ou do PowerPoint. Entre suas principais vantagens encontramos que são fáceis de usar, têm grande variedade de modelos pré-estabelecidos que facilitam o desenvolvimento e permitem incorporar diferentes formatos como texto, imagem, links, vídeos e animações. Outro aspecto importante de uma apresentação multimídia é que os conteúdos são organizados em *slides* que vão sendo passados à medida que a aula avança.

As apresentações multimídia cumprem diversas funções em uma aula ao vivo:

- Ilustram ou complementam o que é exposto oralmente.
- Ajudam os participantes a fixar ideias centrais ou compreender uma ideia complexa.
- São um guia para o participante que depois pode baixar o material.
- Orientam o apresentador em sua exposição.

Uma apresentação multimídia deve guardar certos critérios básicos de organização e design para ser adequada para uma aula ao vivo. Uma boa apresentação inclui introdução, desenvolvimento e encerramento.





A introdução

A introdução de uma apresentação é fundamental, já que capta o interesse, antecipa os assuntos a tratar, organiza o trabalho e define os objetivos. Os *slides* da introdução incluem:

- Um título breve, atraente, que gere impacto e interesse. Pode estar acompanhado de uma imagem;
- Foto e dados principais dos apresentadores;
- Objetivos da conferência;
- Metodologia de trabalho;
- Agenda ou roteiro.

O desenvolvimento

O desenvolvimento da apresentação é a fase principal da aula ao vivo ou conferência. Responde aos objetivos e à metodologia de trabalho propostos na introdução e oferece o conteúdo principal da aula.

A apresentação que acompanha uma aula ao vivo ou conferência pode ser estruturada de diferentes maneiras, de acordo com o assunto que vai ser apresentado, os objetivos da aula e a metodologia proposta. Alguns exemplos de estruturas de apresentação são:

- Exposição teórica: os primeiros slides oferecem uma introdução, perguntas com problemas ou hipóteses, os seguintes apresentam as argumentações, e finalmente os últimos slides do desenvolvimento expõem as conclusões teóricas.
- Temporal: os primeiros slides apresentam como algo era antes, os seguintes como é atualmente e os últimos, uma proposta de mudança a futuro. É um formato ideal para propor a necessidade de uma mudança de atitude, estratégia ou de pensamento.
- **Busca de soluções:** os primeiros *slides* apresentam o problema, depois as suas causas, os efeitos e finalmente os últimos slides oferecem uma proposta de solução. Uma variante é que a solução seja pensada de forma coletiva, portanto não estará incluída na apresentação.
- Debate ou construções coletivas: se a proposta da aula ao vivo for um debate ou uma construção coletiva, nos primeiros slides da apresentação se apresenta uma situação problemática, um tópico, uma necessidade, uma consigna ou pergunta. Depois se abre para a participação que pode ou não incluir slides previamente desenvolvidos.
- Lista ou ponteio: é uma das estruturas mais simples, começa com um slide introdutório, depois oferece um conjunto de slides consecutivos que incluem, cada um, um ponto, aspecto, dimensão, conceito ou ideia a tratar, e termina com um slide que sintetiza.





Encerramento

O encerramento de uma apresentação multimídia será a última ideia levada pelos participantes. É fundamental que sintetize tudo o que foi trabalhado e ofereça informação relevante. O encerramento de uma apresentação inclui *slides* com:

- Síntese e conclusões do que foi realizado na aula ao vivo.
- Recursos, referências, links.
- Próximos encontros, datas ou consignas.
- Dados de contato.
- Frase ou imagem de despedida e agradecimento.





RECOMENDAÇÕES DE ESTILO E DESIGN GRÁFICO

Para criar uma boa apresentação multimídia para uma aula ao vivo ou conferência não é necessário ter conhecimentos de design gráfico, no entanto, podem ser seguidos alguns critérios gerais:

- Utilizar texto para destacar as ideias principais e esclarecer as ideias complexas.
- Combinar diferentes formatos (texto, imagem, vídeos).
- Oferecer gráficos, mapas mentais e infográficos que sintetizem, esclareçam ou complementem a informação que é dada oralmente.
- Evitar parágrafos longos e texto plano (sem formato).
- Utilizar fontes de diferentes tamanhos, cores e *bullets* ou vinhetas para organizar a informação.
- Preferentemente, utilizar um *slide* diferente para cada item ou ponto.
- Evitar a sobrecarga de animações, transições, decorações e efeitos.
- Procurar que resulte claro e legível, por exemplo: utilizar fontes de tamanho considerável e de fácil leitura, procurar que o texto se diferencie claramente do fundo.
- Garantir que a quantidade de informação não seja excessiva e possa ser lida no tempo que o slide estiver sendo mostrado.

Utilização de áudio e de vídeo como material para uma aula ao vivo

Em qualquer momento da aula ao vivo podem ser incluídos vídeos ou áudios para complementar a apresentação. Algumas das alternativas para as quais resulta interessante incluir áudio ou vídeo são:

- Oferecer contribuições de áudio ou vídeo de referentes, personalidades, especialistas que não possam participar ao vivo.
- Oferecer depoimentos que sirvam de exemplo, casos ou experiências, através de entrevistas previamente realizadas.
- Reproduzir vídeos sobre o caso de análise, o problema em questão ou o conceito a trabalhar que sirvam de introdução, complementem as explicações ou permitam chegar a conclusões.
- Oferecer canções, cenas de filmes, fragmento de radioteatro ou spots publicitários que sirvam de inspiração para construir novas ideias, de disparadores para abordar um assunto, que abram debates ou gerem reflexões.

Recomendações de seleção de áudio e vídeo para apresentações

Existem inúmeros recursos de áudio e de vídeo que podem ser utilizados em uma aula ao vivo, muitos deles podem ser encontrados em diferentes websites. No momento de selecionar um recurso audiovisual para incluir em uma aula ao vivo deve se procurar:





- Que seja relevante e pertinente ao conteúdo principal da aula.
- Que resulte interessante para os participantes segundo os seus interesses e características.
- Que cumpra com o mínimo de condições técnicas para que possa ser reproduzido, visualizado e/ou se ouvir claramente na webconferência. É recomendável testar previamente.
- Que não seja excessivamente longo, já que as webconferências têm uma duração limitada.

A seguir, vemos alguns sites onde pode encontrar conteúdos audiovisuais:

Site	Descrição	Link
YouTube	Site de hospedagem de vídeos.	http://www.youtube.com
Vimeo	Site de hospedagem de vídeos.	http://vimeo.com/
CDA	Coleção de séries, documentários e curtas.	http://cda.qob.ar/
TED	Site que reúne as conferências dadas nos eventos TED.	http://www.ted.com/
Conectate	Site de visualização e download de conteúdos culturais e educativos.	http://www.conectate.gob.ar
NFB	National Film Board of Canada.	http://www.nfb.ca/
Khan Academy	Audiovisuais com diferentes temáticas educativas.	https://es.khanacademy.org/
Cinema argentino	Videoteca de cinema argentino.	http://www.cinemargentino.com/
Las 400 clases	Aulas audiovisuais	http://www.las400clases.com.ar/
Goear	Site de hospedagem de áudios.	http://www.goear.com/
lvoox	Site de hospedagem de áudios.	http://www.ivoox.com/

A seguir, vemos exemplos concretos de produções de áudio e de vídeo com potencial didático:

Formato	Descrição	Link
ÁUDIOS:	Cortázar lê Cortázar	http://www.ivoox.com/podcast-cortazar-lee-a- cortazar-julio-cortazar-1966 sq f18165 1.html
AUDIUS:	Áudios históricos	http://www.elortiba.org/media.html
VÍDEOS:	A Educação Proibida	http://www.youtube.com/watch?v=-1Y9OqSJKCc
	Norman McLaren – Neighbours	https://www.youtube.com/watch?v=4YAYGi8rQag

Existem complementos de navegadores que são baixados de forma gratuita que permite ter uma interface limpa de publicidades para transmiti-las em uma aula ao vivo. Por exemplo, o ClenTube: https://addons.mozilla.org/es/firefox/addon/cleantube/





Recomendações para a edição de áudio e de vídeo para apresentações

Se você quiser produzir ou editar um material de áudio ou de vídeo para incluir em uma aula ao vivo, deve ter em conta os seguintes aspectos:

- Escrever um breve roteiro que oriente no momento de realizar a produção. Realizar testes de câmera e/ou som, ensaiar se for necessário. Quanto se tratar de una entrevista, é importante preparar as perguntas previamente.
- Caso seja produzido um conteúdo de áudio, por exemplo, realizando uma entrevista, é importante procurar que não haja interferências, som ambiente ou elementos que possam distorcer o áudio.
- Caso seja produzido um conteúdo audiovisual, por exemplo, com um depoimento filmado, é fundamental escolher um ambiente que esteja de acordo, procurar boa iluminação e evitar o som ambiente.
- Se a opção for editar o material, devem-se selecionar os fragmentos mais relevantes, eliminar pausas desnecessárias ou erros, incluir legendas caso o som não seja adequado ou que se pretenda destacar alguma ideia, também podem ser intercaladas imagens que complementem o material.
- Caso se vá editar um conteúdo que não é próprio, deve-se procurar que a licença autorize a sua adaptação e incluir os créditos.

Depois de terminada a aula ao vivo, é ideal que todos os materiais utilizados fiquem disponíveis para os participantes, junto com outros recursos adicionais que possam ser de seu interesse, ou versões digitais dos materiais que lhes permitam aprofundar o que foi desenvolvido na conferência.





CASOS

Volta às aulas – Escola de Charlone (Província de Buenos Aires – Argentina)

Contexto	Esquema	Descrição da proposta
Os professores que moram em diferentes localidades precisam se reunir para se capacitar sobre o projeto institucional.	1 conferência de 2 horas de duração.	Uma capacitação interna organizada em dois blocos com um intervalo de 10 minutos. No primeiro bloco, a diretora apresenta o projeto institucional. No segundo bloco, a assessora pedagógica oferece orientações a cada um dos professores no desenvolvimento dos seus projetos de sala de aula.

Problemática do lixo eletrônico – ONG argentina

Contexto	Esquema	Descrição da proposta
Uma ONG oferece um ciclo destinado à comunidade educativa sobre resíduos elétricos e eletrônicos.	3 conferências de uma hora de duração. 1 vez por semana.	Um ciclo de três webconferências. Na primeira se apresenta o assunto e se convida um especialista residente na Holanda. Na segunda, se debate sobre a legislação local. Na terceira, se propõe o desenvolvimento de um projeto para conscientizar sobre o assunto na região.

Viagem de estudos – Instituto de formação docente

Contexto	Esquema	Descrição da proposta
Um instituto de formação docente precisa mostrar, em um tour virtual por diferentes escolas do país, os alunos em contextos escolares aos futuros professores.	Ciclo de 6 a 8 conferências. Uma por semana.	Na primeira conferência serão apresentados os propósitos, os objetivos, casos e as dimensões de análises. Nas conferências seguintes, são apresentados os casos das escolas pertencentes a diferentes regiões do país (com entrevistas a diretores e professores). Na última conferencia, realiza-se a análise e são expostas as conclusões.

Aulas universitárias ao vivo – Universidade privada presencial

Contexto	Esquema	Descrição da proposta
Uma matéria anual de um curso precisa complementar o conteúdo presencial com um ciclo de webconferências.	Ciclo de 9 a 12 conferências. Uma por semana	Um ciclo de webconferências. Em cada conferencia, o professor de Matemática Financeira escolhe o assunto central e o aborda com diferentes atividades. Por exemplo, análise de conceitos, debates, desenvolvimento de ideias, produções colaborativas.





RECOMENDAÇÕES PARA CADA FUNÇÃO

<u>Moderador</u>

Antes	Abertura	Desenvolvimento	Encerramento
Definir os objetivos	Ter a apresentação, os vídeos e os demais materiais que acompanharão a aula carregados.	Promover a interação entre os participantes e a alternância de vozes.	Permitir um momento para perguntas.
Planejar a duração, os conteúdos, quantidade de participantes. Informar	Verificar previamente o uso de headphones e webcam. Considerar uns	Conferir e fazer cumprir os tempos combinados para cada bloco. Seguir as conversas	Convidar os presentes para participar dos próximos encontros. Antes de finalizar
corretamente sobre a data e hora do encontro.	minutos para que os participantes ingressem.	no chat. Se for necessário, pode fazer contribuições sobre as participações.	fazer um breve resumo da reunião.
Compartilhar a hora local à que se refere para que não haja maus entendidos.	Realizar uma apresentação e convidar a todos para fazerem o mesmo por meio o chat.	Interpelar os participantes para indagar se existem dúvidas sobre o assunto.	Fornecer outros canais de comunicação assincrônicos para estar em contato.
Praticar previamente as possibilidades técnicas.	Apresentar a plataforma, e suas ferramentas técnicas.		Enviar por e-mail os materiais de aula.
Pôr tutoriais à disposição dos participantes.	Introduzir os blocos que a aula terá e os assuntos a tratar.		Enviar certificados de assistência.

<u>Participante</u>

Antes	Abertura	Desenvolvimento	Encerramento
Conferir o horário de início.	Ingressar com pontualidade na aula.	Realizar contribuições pertinentes à proposta do moderador e à temática.	Permanecer até o encerramento da aula.
Revisar os requisitos técnicos para participar.	Participar das atividades de apresentação.	Evitar realizar contribuições pessoais que não tenham a ver com a temática.	Revisar ter baixado os documentos disponíveis.
Ter à disposição os tutoriais enviados pelo moderador.		Participar das atividades propostas.	Expor dúvidas ou inquietações.
Ter à disposição os headphones e a webcam (se for transmitir áudio).		Baixar os documentos.	Agendar os próximos eventos.





LINKS ÚTEIS

Perguntas frequentes

http://www.wormholeit.com/es/ayuda/campus

App para iPhone e iPad:

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

App para dispositivos Android:

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

Videotutoriais Wormhole Campus:

http://www.wormholeit.com/pt/ajuda/classroom

Demo interativa do Wormhole Classroom:

http://www.webconf.me/images/stories/demo/WWC.html





BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

Área Moreira, Manuel y Adell, Jordi (2009). E Learning: 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. Disponível em: 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.

Fundación Evolución (2012). Nuevas modalidades de formación docente: Dinámicas para conferencias web. Disponível em: http://fundacionevolucion.org.ar/sitio/wp-content/uploads/2013/03/Formacion_Docente.-Conferencias_Web.pdf

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. Disponível em: 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.

Molay, Ken (2009). Best practices for Webinars. Disponível em:

http://www.adobe.com/products/acrobatconnectpro/webconferencing/pdfs/Best_Practic es_for_Webinars_v4_FINAL.pdf

Perera, Giahn (2012). The secret formula for Webinar Presentation that Work Every Time. Disponível em:

http://www.adobe.com/products/acrobatconnectpro/webconferencing/pdfs/Best Practic es_for_Webinars_v4_FINAL.pdf

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





Peterson, Christine (2003) "Bringing ADDIE to Life: Instructional Design at Its Best" JI. of Educational Multimedia and Hypermedia, 12(3), 227-241. Disponível em: 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 gestão, configuração e administração geral do ambiente.

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

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

Convite aberto: é aquele que é compartilhado através de uma URL. Qualquer pessoa que tiver o link de acesso pode ingressar nesta reunião.

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

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

Gravação: registro do áudio de conferências e transmissões ao vivo. Pode ser baixado em formato de arquivo digital.

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

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

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

Participante: é o perfil de usuário destinatário das webconferências ou 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.

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

Reunião fechada: é aquela na qual para ingressar é necessário ter um código privado de acesso.

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 abreviatura de terceira geração de transmissão de voz e 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 e Ana Laura Rossaro - Fundación Evolución - <u>www.fundacionevolucion.org.ar</u>

Buenos Aires, 2014.

















Contato

soporte@wormholeit.com

USA: (+1) 415 992-7270

BRA: (+55 11) 3042-0120

Site: http://www.wormholeit.com/pt/

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

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

Estratégias de projeto e implementação de Aulas ao Vivo





