

OFICINA VIRTUAL DE VÍDEO E VIDEOCONFERÊNCIA

Carlos Eduardo Caldas de Souza¹

Mára Lúcia Fernandes Carneiro²

Paulo Augusto de Freitas Cabral Júnior³

Introdução: Os recursos para videoconferência ou gravação/transmissão de vídeo hoje estão presentes em todos os computadores. Seja através de uma câmera pessoal (webcam) ou através de recursos e equipamentos mais sofisticados, como os disponíveis no CINTED/UFRGS, os professores e alunos da UFRGS precisam conhecer as potencialidades desses recursos e como bem utilizá-los no apoio às atividades didáticas. A demanda por formação tem sido uma constante e esta tem sido atendida através de cursos presenciais. A idéia de organizar uma oficina virtual surgiu como uma alternativa, proporcionando orientações básicas aos professores e demais interessados no uso desses recursos.

Objetivos: A implementação da “Oficina Virtual de Vídeo e Videoconferência” propõe-se a apresentar orientações gerais sobre postura, vestuário, iluminação, uso do microfone, etc. na forma de animações interativas, de maneira que o usuário possa experimentar várias possibilidades e conhecer quais as recomendações e procedimentos mais adequados. Ainda na busca de atender aos requisitos de um objeto de aprendizagem, essa oficina contará com atividades e exercícios interativos, de forma que o usuário possa, além de navegar e visualizar as animações e vídeos, explorar outras possibilidades de uso desses recursos bem como avaliar os conhecimentos construídos sobre o tema.

¹ Bolsista SEAD, acadêmico de Comunicação, caducaldas@yahoo.com.br

² Professora do Instituto de Psicologia, Doutora em Informática na Educação, mara.carneiro@ufrgs.br

³ |Diretor da TV/UFRGS. Mestre em ciências do movimento humano pela ESEF/UFRGS
pazcabral@yahoo.com.br

Metodologia: O projeto está sendo implementado de forma integrada, através da atuação dos bolsistas vinculados ao Instituto de Psicologia. Inicialmente foram estabelecidas duas frentes de trabalho: gravação de vídeos e construção das animações. Para que pudéssemos selecionar as cenas mais adequadas e didáticas a serem implementadas e definir tempos e participantes, foi realizada uma experiência piloto. Nessa experiência dividimos a gravação em dois momentos diferentes: no primeiro momento, gravamos um esquete teatral onde alguém da equipe “interpretava” uma professora que tinha problemas ao tentar realizar uma videoconferência. Esse esquete serviu para ilustrar os problemas mais recorrentes pelos quais as pessoas passam ao realizar uma videoconferência. No segundo momento, a mesma pessoa, agora atuando como orientadora, explicou quais os procedimentos necessários para facilitar a realização de uma videoconferência mostrando como pequenas modificações podem melhorar e muito o processo.



Fig.01



Fig.02



Fig.03

Gravação da experiência piloto da oficina virtual de vídeo e videoconferência.

Resultados: Através dessa primeira experiência, foi possível avaliar quais os recursos do vídeo que seriam importantes para facilitar a aprendizagem do estudante. Foi observado que o tempo de duração do vídeo e o dinamismo nas imagens são pontos relevantes para a facilitação da aprendizagem. Por isso, foi decidido que gravaríamos as apresentações em diversos blocos, em formato de esquetes, com duração entre 1'30" e 2'. O próximo passo, que está em andamento, é a criação do roteiro para as gravações do objeto de aprendizagem, o que permitirá a definição da inclusão das animações.

Conclusão: Palavras-Chave: educação a distância, objetos de aprendizagem, oficinas virtuais de aprendizagem.