

GUIA PRÁTICO E REFLEXIVO PARA USO DA INTERNET PELOS PROFESSORES

Evento Didático



Ana Cristina Fricke Matte
Eliane Lima Piske

Coleção NASNUV

Cadernos Didáticos

n.o 1



Pedro & João
editores

Guia prático e reflexivo para uso da internet pelo professor

Evento didático

Ana Cristina Fricke Matte

Eliane Lima Piske

Coleção Nasnuv Cadernos Didáticos n.o 1

2020

 Pedro e João
editores



Esta obra está licenciada com uma [Licença Creative Commons Atribuição-CompartilhaIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Pode ser livremente usada, compartilhada e gerar obras derivadas, desde que mantida a licença e citada a fonte.

Esta é uma Licença de Cultura Livre!

Ana Cristina Fricke Matte e Eliane Lima piske

Guia prático e reflexivo do uso da internet pelo professor: evento didático. Coleção Nasnub Cadernos Didáticos, Nº 1. São Carlos: Pedro & João Editores, 2020. 151 p.

ISBN 978-65-86101-70-6 [IMPRESSO]

978-65-86101-69-0 [E-BOOK]

1. Educação Aberta 2. Ciência Aberta. 3. Metodologia. 4. Autor. I. Título.

CDD -370

Capa: Bruna Cavalheiro Muller (Bunny-k)

Formatação com Software Livre e Fontes Livres: Ana Matte

Editores: Pedro Amaro de Moura Brito & João Rodrigo de Moura Brito

Revisão: Elaine Teixeira da Silva

Conselho Científico da Pedro & João Editores:

Augusto Ponzio (Bari/Itália); João Wanderley Geraldi (Unicamp/Brasil); Hélio Márcio Pajeú (UFPE/Brasil); Maria Isabel de Moura (UFSCar/Brasil); Maria da Piedade Resende da Costa (UFSCar/Brasil); Valdemir Miotello (UFSCar/Brasil); Ana Cláudia Bortolozzi (UNESP/ Bauru/Brasil); Mariangela Lima de Almeida (UFES/Brasil); José Kuiava (UNIOESTE/Brasil); Marisol Barenco de Melo (UFF/Brasil); Camila Caracelli Scherma (UFFS/Brasil).



Pedro & João
editores

www.pedroejoaoeditores.com.br

13568-878 - São Carlos - SP

2020

Sumário

<u>Capítulo 1. Introdução.....</u>	<u>13</u>
<u>Capítulo 2. Papéis e oportunidades.....</u>	<u>19</u>
<u>Capítulo 3. A história do jogo.....</u>	<u>27</u>
<u>Capítulo 4. Graduação e pós-graduação: empoderamento.....</u>	<u>69</u>
<u>Capítulo 5. Cidadania: Ensino Médio, Fundamental e EJA:.....</u>	<u>79</u>
<u>Capítulo 6. Os anfitriões: pareceristas e coordenadores de mesa.....</u>	<u>101</u>
<u>Capítulo 7. Orientações específicas do UEADSL.....</u>	<u>113</u>
<u>Capítulo 8. Eventos Didáticos na Rede.....</u>	<u>119</u>
<u>Capítulo 9. Opções de plataformas livres.....</u>	<u>137</u>

Sobre a coleção

“NASNUV: Cadernos Didáticos” é uma coleção que traz textos e exercícios simples para um trabalho autodidata do professor no sentido de sua própria capacitação em recursos digitais. A linha geral adotada pelos autores pode ser explicada em poucos termos: Educação Libertadora, *Software* Livre, Ciência Aberta e Cultura Livre.

Este livro, *Guia Prático e reflexivo para uso da internet pelo professor - evento didático*, foca a criação de um evento a distância como espaço educador, tendo como exemplo o Congresso Nacional Universidade EAD e *software* Livre, promovido pelo Grupo Texto Livre. Aborda questões importantes como a *gamificação*, as tecnologias livres disponíveis e como agir em situações em que a internet não

Guia prático e reflexivo do uso da internet pelo professor

está acessível como deveria. Estes e outros assuntos estão presentes neste Guia Prático: sejamos livres!

Desejamos a todos uma leitura agradável e inspiradora para novos caminhos em direção a um mundo livre, a ser construído por todos nós.

NASNUV
Central de eventos
nas nuvens

***GUIA PRÁTICO
E REFLEXIVO
DO USO DA
INTERNET PELO
PROFESSOR***

***Evento Didático
na rede***

Prefácio

O UEADSL está sempre acontecendo

Ainda não contamos que UEADSL é a sigla do Congresso Nacional Universidade EAD e *software* Livre, um evento de cunho didático, pois foi criado para ser uma extensão da sala de aula de professores de qualquer área do conhecimento, inicialmente só da graduação, em seguida também da pós-graduação e, hoje, de todas as modalidades de ensino.

O UEADSL está sempre acontecendo, dado ser semestral, como pediam as disciplinas de graduação atendidas inicialmente. Continuou sendo semestral, mas com maior flexibilidade, a fim de atender, por exemplo, turmas de graduação em Educação do Campo, que possuem semestres delimitado de forma diferente do calendário universitário padrão.

A meta de realização do UEADSL é: havendo um professor com sua turma interessado em participar, haverá uma edição do evento. Mesmo tendo esse limite mínimo bem reduzido, a grande maioria das edições é muito bem frequentada, ultimamente passando com facilidade de dois mil participantes.

Este livro foi escrito a partir das aulas de um curso de formação de professores e de coordenadores de mesa, que são educadores formados ou em formação, criado especialmente para o UEADSL. Aqui vamos falar de *gamificação*, avaliação de produções a distância, possibilidades de uso, relação da aula com eventos onlines e muito mais!

Ana Cristina Fricke Matte e Eliane Lima Piske

maio de 2020

Capítulo 1. Introdução

1.1. Aproxime-se

É tão bom quando podemos dizer que aprendemos ao ensinar! Ah, se todos soubessem... É intensifica-se ao aproximar para compartilhar, colaborar e humanizar, que são nossas palavras de atuação ao transformar. Como dizia nosso patrono da educação, Paulo Freire: "se a educação sozinha não transforma a sociedade, sem ela tampouco a sociedade muda" (FREIRE, 2000, p.31). O UEADSL é fortalecido ao relacionar a mudança de atitudes pela

alteração de comportamentos, é feito por cada um de nós, que juntos construímos e solidificamos o UEADSL, um espaço educador. É uma felicidade ter cada um aqui, pois o UEADSL é nosso!

Seja bem vind@, amig@, hora da toada! Vamos juntos compartilhar conhecimentos no UEADSL!

1.2. A tríade Universidade, EAD e software Livre

Este nome parecerá, para alguns, estranhos, para outros, radical, para outros ainda, uma ótima oportunidade de (re)pensar certos conceitos. Essa tríade, de fato, incomum, não é, porém, desprovida de sentido, já que o sentir faz (e é) parte da tríade propulsora de conexões implicadas neste Congresso multidisciplinar. Chegou o momento de entender os termos, que nos levam aos temas. A tríade temática é relacional e está em permanente movimento, visto integrar o tripé ensino, pesquisa e extensão. Chegou o momento de conhecê-la, vamos nessa?

a) Universidade

A palavra Universidade possui aqui duplo sentido: refere-se tanto à instituição universitária quanto ao sentido de universal. Você já se perguntou porque da universidade saem tantos especialistas? Porque o universo é múltiplo, é vário, não existe nada que se aplique a tudo e a diversidade é, afinal de contas, o que confere beleza aos ambientes. A Universidade forma especialistas e, mais recentemente, também generalistas, voltando às origens do conhecimento formal quando o pensador não tinha nenhuma obrigação de ater-se a uma única área do conhecimento.

É assim que hoje as universidades começam a ter espaços multidisciplinares, interdisciplinares e transdisciplinares, reconhecendo a importância científica desse cruzamento, alinhamento e mistura de áreas. Outro fenômeno começa a acontecer também, há algum tempo, que é a preocupação com a divulgação científica não apenas entre os universitários, mas também com a população em geral, em qualquer nível de ensino.

A universidade é, portanto, cada vez mais universal. Sem deixar de ser especialista.

O UEADSL segue esta linha desde sua primeira edição em 2010, motivo pelo qual a Universidade é uma de suas importantes balizas. Não queremos um evento que distinga, queremos um Congresso que misture, sem deixar de respeitar a diversidade. E é isso que fazemos de novo e de novo a cada semestre.

b) Educação a Distância - EAD

A sigla EAD refere-se a Educação a Distância e, apesar de ser bem anterior ao advento da internet, é nesta que hoje prospera de forma acelerada. Enquanto alguns a veem com desconfiança, vemos nela uma oportunidade de realizar uma ampliação de baixo custo dos limites da sala de aula. Hoje é possível até ter aula no celular, fato impensável quando começamos a trabalhar com ambientes digitais em rede - outra forma de dizer "online".

O UEADSL foi criado após alguns anos experimentando a rede em aulas digitais, a maioria, até então, sempre com um pé no presencial, pelo menos no começo do semestre

quando todos iam para o laboratório para ter as aulas onlines. No final do semestre era muito comum a professora habitar um laboratório vazio mas com dezenas de alunos conectados desde seus computadores ou *lan houses*.

Antes do UEADSL, lá pelos idos de 2007, já estávamos trabalhando com a ideia de levar trabalhos acadêmicos produzidos para as disciplinas para serem apresentados em um evento online de nosso grupo de pesquisa, o EVIDOSOL (Encontro Virtual de Documentação em *software* Livre). O EVIDOSOL cresceu, tornando-se um evento internacional cujo nível de exigência nos trabalhos já dificultava muito a participação dos alunos. Por isso o UEADSL foi concebido para receber inclusive trabalhos de calouros de graduação (e hoje abarcando até o Ensino Fundamental) com a premissa de que o nível exigido seria aquele da turma, de um trabalho de final de semestre aperfeiçoado para ser um artigo.

Por ser a distância, o evento sempre teve essa meta de atingir não só todos os níveis de escolaridade e todas as áreas do conhecimento, mas também qualquer cidade brasileira, o que é sempre muito enriquecedor para todos, da comissão organizadora aos autores e ouvintes.

c) Software Livre

Para sensibilizar o leitor sobre *Software* Livre, alguns enunciados são necessários. É preciso (re)pensar, de modo que vamos começar apresentando dois acontecimentos aparentemente banais.

Por um lado, não precisamos saber colocar o grafite dentro do lápis, mas se não soubéssemos que ele preenche todo o

núcleo do lápis até o comprimento, jogaríamos fora todos os lápis que quebrassem suas pontas. Por sinal, algo que deixaria os donos das empresas que fabricam os lápis felizes.

Por outro lado, se não soubéssemos que o lixo produzido pelo uso do apontador pode ser reutilizado, talvez muitos artistas jamais tivessem tido a oportunidade de começar suas carreiras.

O mesmo para *softwares*, usuários e empresas. Haverá sempre quem pense que *software* não é problema para usuário, que só interessa a alunos de computação. No entanto, conhecemos pessoas com imenso potencial na área, muitas das quais deixaram de entrar numa faculdade de computação porque acreditavam que somente quem já fosse “hacker” poderia fazê-lo. Note que nem todos que estudam *software* vão ser engenheiros, mas seria problemático se nenhum deles fosse, não é mesmo?

Tal como numa balança, de um lado temos *softwares* não livres e, de outro, os *softwares* livres. Seria esta uma balança equilibrada? Caso seja desequilibrada, para qual lado? O *software* livre na tríade é uma provocação, no sentido de abrir os olhos para questões como essas e incentivar a exploração dessa ferramenta que está em quase tudo hoje em dia, até em fogões e geladeiras.

Assim, conhecer os apetrechos que usamos e poder utilizá-los como quisermos é essencial para o desenvolvimento de nossa sabedoria e criatividade: todo *software* que não se deixe conhecer e usar livremente, como são os *softwares* não livres, é uma barreira para o crescimento humano e

para a evolução da cultura humana, seja nas artes, seja na ciência e/ou em qualquer área do conhecimento. Alertamos que nosso debate está (é) pelo *software* livre para todos.

Lembram do tripé do Congresso? O UEADSL completa esta tríade *todos*: o universo é para todos, a diversidade é para todos e a tecnologia é para todos também, então vamos todos defender e usar o *software* livre.

1.3. Exercício

Este exercício visa que você saia dessa explicação e vá para o evento. Acesse <http://ueadsl.textolivre.pro.br> e explore qualquer uma das edições do evento, anotando suas impressões e questões para dar subsídio ao estudo dos próximos capítulos.

1.4. Sinalizando

Apresentado o evento, passemos agora ao conteúdo do curso para professores e coordenadores de mesa, com alguns exercícios reflexivos cujas respostas, quando fechadas, estão nas notas de fim. As questões abertas são sugestão para reflexão e podem ser usadas individualmente ou em grupo, conforme sua vontade.

Nosso objetivo aqui não está restrito ao UEADSL, mas a promover um uso livre e consciente de recursos disponíveis na rede.

Capítulo 2. Papéis e oportunidades

2.1. O que significa participar do UEADSL para o professor?

Significa levar sua turma de alunos como ouvintes - aqueles que vão apenas ler os trabalhos publicados no *Moodle* e interagir durante a semana do evento - e/ou palestrantes - os autores dos artigos publicados no *Moodle* que também vão interagir durante o evento. O trabalho que você terá a mais é adaptar seu cronograma da disciplina para que as provas, trabalhos e exercícios sejam convertidos em etapas

do evento, no que nossa equipe terá o maior prazer em ajudar.

Se a turma de alunos participará apenas como ouvinte cabe ao professor orientá-los sobre o período de inscrição na página do evento e explicar a dinâmica com base nos tutoriais disponibilizados na página de cada edição do UEADSL. A participação, nesse caso, fica concentrada nos dias do evento.

Se a turma de alunos participará como palestrante, a participação dos alunos dura, em média, três meses, concentrados num mesmo semestre. O professor deverá, nesse caso, inscrever-se no início do semestre (até meados de março/abril para participantes do UEADSL do primeiro semestre ou até meados de agosto para os participantes do segundo semestre; a inscrição é específica para a participação da próxima edição do evento, devendo ser repetida pelo professor a cada semestre para garantir sua participação).

Quem emite a maioria dos pareceres (corrige os trabalhos dos alunos, avalia, dá nota) é o professor, por isso ele se torna membro da Comissão Científica do UEADSL em questão.

Caso vá inscrever-se, antes de preencher o formulário de inscrição, leia atentamente as informações disponibilizadas abaixo. Também é possível obter esclarecimentos pelo *e-mail* ueadsl@textolivre.pro.br.

Finalmente, para conhecer a prática, vale a pena ler a entrevista concedida pelo professor Carlos Castro, membro do grupo Texto Livre, sobre sua participação no UEADSL

como professor, tecendo também considerações gerais sobre o evento:

<https://www.ufmg.br/ead/index.php/2017/02/14/professor-da-ufjvm-que-trouxe-turma-de-23-alunos-para-o-ueadsl-20162-comenta-importancia-do-evento/>

a) Ferramenta Didática

O UEADSL é uma ferramenta didática pois consiste numa série de produções textuais, avaliações e revisões acompanhadas passo a passo pelo professor, que pode, inclusive, utilizá-las para fins de nota. O foco da revisão é a produção de um material escrito acadêmico adequado à área de atuação do professor e com nível correspondente ao das turmas envolvidas.

b) Temas

É o professor quem decide a(s) linha(s) temática(s) em que se encaixam os trabalhos de seus alunos. Assim, já na sua inscrição como professor ele vai dizer as disciplinas em que vai utilizar a ferramenta e a temática que pretende desenvolver.

Por exemplo, um professor de física pode levar sua turma para falar de aceleração e colocar como tema: física, mecânica ou outro que achar mais apropriado (conceitos em física, por exemplo, com trabalhos em que os alunos apresentem os conceitos e discutam suas acepções leigas).

O tema geral do evento será definido a partir dessas temáticas propostas pelos professores.

c) Avaliações

As avaliações são feitas segundo princípios gerais de escrita acadêmica e cada professor, atuando na Comissão Científica como parecerista, vai avaliar todos e somente os trabalhos de seus alunos considerando também quaisquer aspectos que julgar relevante para a disciplina que eles estão cursando.

d) Cronograma

Para participar com as turmas é sincronizar o calendário do evento com as atividades de classe. O cronograma do próximo UEADSL é publicado na aba PRAZOS do menu do *blog* durante a edição anterior do evento, abrindo a chamada por professores (aparece abaixo das datas do evento atual e, depois de findo, fica disponível na parte superior do texto). A Comissão Organizadora terá o maior prazer em ajudar a fazer esse sincronismo.

e) Certificados

O professor atua como parecerista, recebendo certificado como membro da Comissão Científica. Além disso, entra como co-autor do editorial dos Anais e como coordenador de mesa dos trabalhos dos seus alunos recebendo também certificado pela participação no evento, caso publique o número mínimo de comentários relevantes para as apresentações. Pode, se quiser, ainda participar como autor da Roda de Conversas, com publicação nos Anais.

Para os alunos, além do aprendizado pelo processo de revisões e participação no evento, o UEADSL rende certificado por autoria e por participação, além de possibilitar a publicação nos Anais, que o professor vai decidir se é opcional para sua turma ou não.

2.2. O que significa participar do UEADSL para o coordenador de mesa?

Significa levar seu conhecimento em pesquisa e experiência acadêmica para o evento de maneira a melhorar a qualidade dos debates, no que tange ao escopo teórico, à metodologia, à escrita acadêmica e à temática.

O coordenador de mesa tem acesso aos trabalhos na última etapa de produção dos artigos, da qual participa como parecerista dos mesmos trabalhos que irá coordenar durante o evento.

Como coordenador-parecerista, pode atuar junto a turmas específicas, numa teoria particular ou em torno de um tema. Por isso é muito importante preencher o formulário de participação com todos os dados que o identifiquem no evento.

Para o bom funcionamento do UEADSL, é mais produtivo que o professor com turmas não participe como coordenador de mesa/parecerista de outros trabalhos. Ele já é naturalmente coordenador de mesa e parecerista dos trabalhos de seus alunos e receberá certificados por essas participações. Isso não impede que, nos semestres em que o professor não estiver com turmas no evento sob sua responsabilidade, participe como coordenador de mesa.

Ao emitir os pareceres, o coordenador de mesa torna-se membro da Equipe de Pareceristas Ad Hoc do UEADSL em questão.

a) Ferramenta Didática

O UEADSL é uma ferramenta didática pois consiste numa série de produções textuais, avaliações e revisões acompanhadas passo a passo pelo professor, que pode, inclusive, utilizá-las para fins de nota. O Coordenador de mesa/parecerista colabora diretamente nesse processo de empoderamento do aluno-autor, ao trazer sua expertise para os trabalhos sob seus cuidados.

b) Avaliação Externa

As avaliações são feitas segundo princípios gerais de escrita acadêmica e cada professor, atuando na Comissão Científica como parecerista, vai avaliar todos e somente os trabalhos de seus alunos, considerando também quaisquer aspectos que julgar relevante para a disciplina que eles estão cursando.

Após esse trabalho do professor com os alunos, o coordenador de mesa atua como parecerista externo do trabalho. É a última orientação que o aluno vai receber para melhorar seu trabalho para a apresentação no UEADSL e para seus Anais. O parecerista é também responsável pela aprovação do trabalho no evento, informando à Comissão Científica a lista de aprovados e reprovados. Vai dar uma nota para o trabalho, a qual poderá ser considerada para fins de premiação ou divulgação especial.

c) Cronograma

O cronograma do próximo UEADSL é publicado na aba PRAZOS do menu do *Moodle* durante a edição anterior do evento, abrindo a chamada por professores (aparece abaixo das datas do evento atual e, depois de findo, fica disponível na parte superior do texto). O trabalho do Coordenador de mesa e parecerista acontece em 3 momentos:

- capacitação no curso cujo conteúdo está disponível neste livro, durante os meses que precedem o evento;
- emissão de pareceres circunstanciados e aprovação dos trabalhos para o UEADSL nas últimas semanas antes do evento;
- coordenação das mesas durante os dias do evento propriamente dito, que acontece, em geral, no início do último mês de cada semestre.

d) Certificados

O coordenador atua como parecerista, recebendo 2 tipos de certificados: um que indica o número de trabalhos para os quais deu um parecer e um de coordenação de mesa para cada trabalho em que participou como tal.

2.3. Exercício

Elabore uma aula presencial em que os alunos atuam nesses dois papéis, revisando e comentando o trabalho uns dos outros. Reserve sua aula para fazer considerações em

relação ao evento, tal como apresentado nos próximos capítulos.

2.4. *Ensaio*

No próximo capítulo vamos apresentar a breve história do UEADSL, que envolve desde a concepção até cada uma das realizações, sendo a oportunidade para entrar em cena o processo de *gamificação*.

Capítulo 3. A história do jogo

3.1. Breve História

"O UEADSL é um evento acadêmico: Congresso Nacional Universidade EAD e *software* Livre. Este evento foi criado pelo grupo Texto Livre em 2010 como ferramenta didática para produção de textos acadêmicos - trabalhos finais de disciplinas de produção de textos e outras - que permite ao professor levar o trabalho dos alunos a um patamar até então desconhecido: o trabalho final torna-se uma obra

pública, certificada e publicada em Anais". (MATTE; ALMEIDA, 2017).

Mas não foi assim, que de repente tenha caído um evento, ops, uma maçã na nossa cabeça e saiu um ueadsl: a ideia de sair das 4 paredes da sala de aula numa aula da área de letras sempre foi um desafio, e ainda é. Graças à internet e muitas lutas por espaço acadêmico para aulas online e recursos online, foi possível abrir o caminho que culminou no UEADSL, bem antes que nós pensássemos em *gamificação* ou Recursos Educacionais Abertos (REA), mas com a Acris já imersa no mundo do *software* Livre. O Grupo Texto Livre nasceu nessa trajetória e tornou-se a referência de muitos pesquisadores e professores e estudantes que por ele passaram, alguns dos quais ficaram.

A primeira experiência para sair da sala de aula foi junto a comunidades de *software* livre, trabalhando com revisão textual de documentação de *software* livre. Logo surgiu a ideia do evento e criamos o Encontro Virtual de Documentação em *software* Livre, EVIDOSOL, um evento totalmente online que acontecia - e ainda acontece - em salas de *Internet Relay chat* (IRC), com as apresentações publicadas no *wiki* do grupo após o evento. Já era REA: licença livre e livre acesso, permanente e garantido. O sucesso do evento, que cresceu e tornou-se um Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online (Ciltec-online), se, por um lado, foi muito bom para o grupo e para o público, para a Acris, como professora, foi um desastre: como coincidir os preceitos de um evento acadêmico dessa magnitude, internacional, com a ideia de construção e apresentação de trabalhos de fim de disciplina?

Nesse momento, para complicar mais, caiu nas suas mãos uma turma de 500 alunos, online: como colocar 500 alunos numa sala de *chat*? Foi assim que o UEADSL nasceu, num *blog* feito em *Wordpress* e, a partir da segunda edição, usando um sistema de gerenciamento que fomos ampliando a cada nova edição, até o final de 2017. Em fevereiro de 2018, por problema de incompatibilidade de versão da linguagem de programação PHP com a atualização do servidor web¹, tornou-se inviável continuar com essa dupla que tínhamos integrado computacionalmente para o UEADSL (*papersWP* + *Wordpress*). O problema afetou todos os eventos do Texto Livre. Optamos por testar o *Moodle*, começando em abril de 2018.

Dessa história toda, é importante deixar algumas notas:

- Nada teria sido feito sem o uso de *software* livre, pois a) não temos verba para o evento e b) às vezes nem temos gente... daí as comunidades nos socorrem, pelo menos nos momentos mais críticos.
- o UEADSL mudou conforme alterou-se o grupo de professores participantes. Seja com uma turma de um professor ou com várias turmas de várias instituições diferentes, sempre foi um evento animado e recompensador.
- No UEADSL, tamanho não é documento. Tivemos um bem pequenino em 2015 e um dedicado somente à pós-graduação, uma única turma, em 2011. Apesar de não precisar de muita gente, certamente a

1 Servidor Web: computador em que se instalam as páginas da internet para acesso público.

interdisciplinaridade enriquece o evento, então quanto mais turmas, melhor.

- Na cultura livre, seu conhecimento não é medido por diplomas nem certificados, mas pelo uso que você faz dele. Por isso, a experiência de 2011 com a turma de pós nunca mais foi repetida e a mistura de estudantes de graduação e pós tem produzido ótimos debates.
- O UEADSL é um evento da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), mas não só dela. Desde o início, o grupo Texto Livre sempre esteve aberto à participação de qualquer interessado, fosse ou não da academia, tivesse ou não um vínculo formal, de modo que, a cada edição, aumenta o número de Universidades e Escolas parceiras em sua organização.

As próximas questões não tem o intuito de saber se você decorou essa breve história, mas de trazer à tona os princípios que regem nossas escolhas no UEADSL.

3.2. Exercício

Dessa história toda, é importante deixar algumas notas. Qual a sequência correta das respostas-complemento para a seguinte lista de afirmações?

- I. O UEADSL muda conforme...
- II. Nada teria sido feito sem o uso de *software* livre, pois
 - a) não temos verba para o evento e b) às vezes mal temos gente. Daí...

- III. No UEADSL, tamanho não é documento. Tivemos um bem pequenino em 2015 e um dedicado só à pós, uma única turma, em 2011. Apesar de não precisar de muita gente, ...
- IV. O UEADSL é um evento da UFMG, mas...
- V. Na cultura livre, seu conhecimento...
 - A. ... as comunidades de software livre nos socorrem, pelo menos nos momentos mais críticos.
 - B. ... muda o grupo de professores participantes. Seja com uma turma de um professor ou com várias turmas de várias instituições diferentes, sempre foi um evento animado e recompensador.
 - C. ... certamente a interdisciplinaridade enriquece o evento, então quanto mais turmas, melhor.
 - D. ... não é medido por diplomas nem certificados, mas pelo uso que você faz dele. Por isso, a experiência de 2011 com a turma de pós nunca mais foi repetida e a mistura de estudantes de graduação e pós tem produzido ótimos debates.
 - E. ... não só. Desde o início, o grupo Texto Livre sempre esteve aberto à participação de qualquer interessado, fosse ou não da academia, tivesse ou não um vínculo formal.¹

3.3. Exercício

O UEADSL é um evento criado sobre dois conjuntos de princípios: os da pedagogia paulofreiriana e os da Cultura Livre. Vamos entender como funciona? Primeiro, algumas pílulas daquele que consideramos o maior estudioso da educação no mundo.

- I. Opressão é uma palavra forte?
- II. Diversidade e currículo parecem incompatíveis, mas ...
- III. Existe pensar certo?
- IV. O ensino de conteúdos é importante?
- V. A universidade como templo do saber ...
 - A. É uma ideia-gesso: a verdade científica muda ao longo da história e até os saberes mais exatos sempre estão a ponto de serem discutidos, alterados, ampliados, aprofundados ou, mesmo, suplantados por saberes mais exatos ou adequados.
 - B. Claro, e lhe é próprio "a disponibilidade ao risco, a aceitação do novo que não pode ser negado ou acolhido só porque é novo, assim como o critério de recusa ao velho não é apenas cronológico". (FREIRE, 1996, p. 35)
 - C. Sempre é, mas nem por isso deixamos de usar. "Como posso respeitar a curiosidade do educando se, carente de humildade e da real compreensão do papel da ignorância na busca do saber, temo

revelar o meu desconhecimento?" (FREIRE, 1996,p.67)

D. "como posso ser educador, sobretudo numa perspectiva progressista, sem aprender, com maior ou menor esforço, a conviver com os diferentes?" (FREIRE, 1996, p. 67)

E. Pensar assim leva a crer que ensinar é "passar conhecimento", quando não existe conhecimento sem pessoas, não existe saber sem ponto de vista e nem mesmo a ciência está protegida da dialética.ⁱⁱ

3.4. Exercício

A Cultura Livre, tal como defendida aqui, é aquela que prima pelos princípios norteadores do *software* Livre. São 4 Liberdades:

- I. Conhecimento é produto?
- II. Conhecer *software* é preciso?
- III. Compartilhar é passar adiante?
- IV. Liberdade pede complemento?
- V. Meritocracia é uma palavra feia?
 - A. Depende do contexto. Na Cultura Livre, você vale pelo seu fazer: pelo modo como trabalha colaborativamente e compartilha o que sabe, seja pouco ou seja muito.
 - B. Claro, pois sempre é "para" e, aqui, é para usar como quiser, copiar quando quiser, distribuir a

quem quiser, conhecer sempre que quiser, modificar se quiser e, ao modificar, fazer tudo isso de novo com o que foi criado sobre o elemento ao qual se aplicam esses princípios.

- C. Claro, do mesmo modo como nem todos somos matemáticos mas precisamos aprender os fundamentos desse tipo de saber pois, se me for negado, jamais poderei fazer essa escolha.
- D. Sim e não, melhor falar em “produção” (Cf. BUZATO, 2010), pois se há algo que pode ser compartilhado em prol da liberdade, não é a coisa em si, mas o modo como ela funciona e o modo como podemos criar outras na mesma linha de pensamento.
- E. Sim e não, pois compartilhar tem foco não no conhecimento em si, como fato estático, mas nas pessoas que o manipulam, que o mixam e remixam a cada nova troca de saberes, ensinando e redimensionando-se no processo.ⁱⁱⁱ

3.5. #AJogada

Gamificar significa organizar e refletir sobre um projeto qualquer como se fosse um jogo.

A *gamificação* na educação tem sido um tema recorrente. O UEADSL foi concebido como um jogo, embora não tivéssemos, inicialmente, uma definição formal de sua *gamificação*. Em 2015, com a participação de Thalita Santos Felício de Almeida, que coordenou o UEADSL2016.2, Acris realizou uma análise do UEADSL como jogo utilizando uma

técnica chamada #AJogada, que conheceu no FLISOL-DF, à qual foi apresentada por seu autor, Rodrigo Arantes (ARANTES, 2019). Esta lição tem como objetivo permitir a você compreender o UEADSL, quem são os jogadores, quais seus papéis, quais as fases do jogo para cada um, quais suas metas e o que é que ganha-se pela participação. Ao mesmo tempo, você vai aprender a como utilizar a técnica para, por exemplo, *gamificar* suas aulas.

É importante notar que o UEADSL não é um jogo competitivo: foi concebido exatamente nos moldes que regem as atividades do grupo que o promove, o grupo Texto Livre. Nesse jeito de ser livre, se um ganha, todos ganham; quem ensina, aprende. É por isso que todos os que jogam esse jogo até o fim sempre saem vencedores.

O UEADSL é dinâmico: aquele trabalho final, cuja nota é tudo que importa, muda e ganha a dimensão de um jogo. Cada jogador ocupa seu papel e vai, durante o jogo, equipar-se com novos recursos e buscar novas estratégias para que essa transformação ocorra. São jogadores cada aluno-autor, cada professor-parecerista, cada coordenador-de-mesa-comentarista, cada membro de comissão, cada ouvinte, cada congressista.



Figura 1: Abertura dos slides apresentando o UEADSL como um jogo no FISL18.

Os *slides* foram atualizados para apresentação no *fórum* Internacional de *software* Livre - FISL18, que aconteceu em julho de 2018, em Porto Alegre (Figura 1, acima).

Objetivos, estratégias, recursos, métodos, técnicas, jogadores e produtos são organizados em três anéis sintonizados e independentes (Figura 2).

Note que há uma sequência de 4 grandes sessões:

- I. Programação
- II. Preparação
- III. Ação
- IV. Contemplação

Imagine um jogo em que você escolhe um personagem, a) este personagem precisa de algumas coisas para poder jogar, b) você conquista essas coisas, c) joga e d) chega ao

final, conquistando o prêmio (pode ser uma colocação num ranking, por exemplo): são estas mesmas quatro sessões. Esse exemplo concreto, porém, reforça a ideia de sequencialidade: preferimos pensar em dependência, com mais ênfase na lógica do que na cronologia.

Cada uma das sessões está subdividida em duas etapas: i) Programação: *objetivos* que pedem *estratégias*, ii) Preparação: *recursos* que servem a *métodos*, iii) Ação: *técnicas* para uso de *jogadores* e iv) Contemplação: *produtos* que recebem uma *pontuação*.

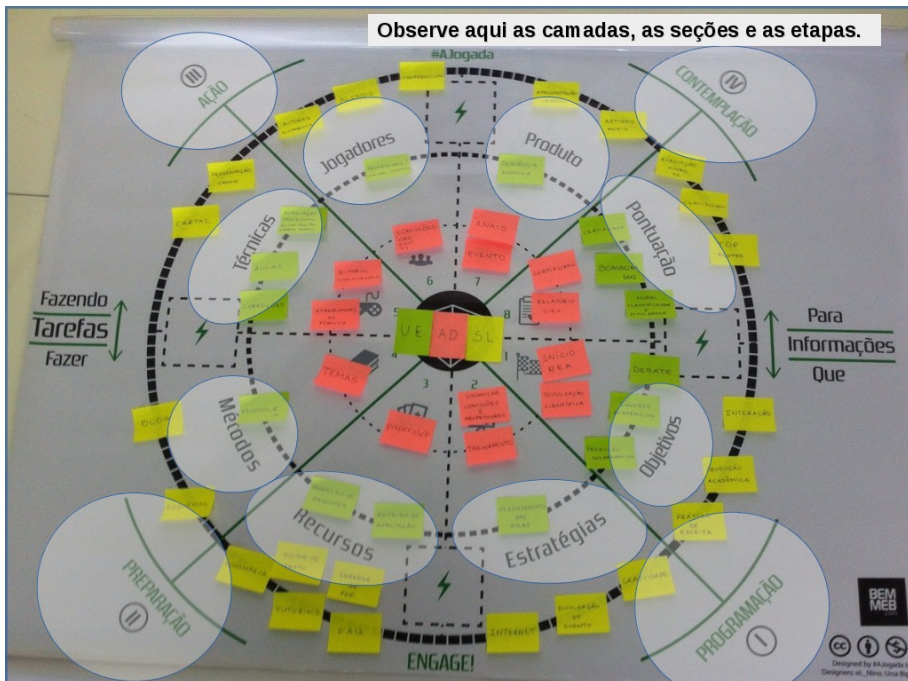


Figura 2: Esta é a primeira versão do quadro - também chamado de mandala ou tabuleiro - da técnica de gamificação #AJogada, de Arantes.

Além disso, a mandala distingue níveis de profundidade. No caso do UEADSL pensamos estas camadas conforme a visibilidade de cada nível de jogada para o público.

Para distinguir as camadas, utilizamos papéis amarelos para a mais superficial e visível, verdes para a intermediária e rosas para a camada mais profunda e menos perceptível (Figura 2). Isso não é uma regra: a função das camadas é a parte mais flexível desta mandala proposta por Arantes (2015), podendo-se trabalhar com diferentes categorizações. Aqui escolhemos, como explicado acima, a proximidade dos outros jogadores com o público, que está na camada mais externa.

Também é importante não perder de vista qual é o jogo que nos interessa para que nenhuma das peças retorne resultados inúteis ou comprometedores para a dinâmica do jogo. É por isso que, no centro desta mandala que estamos estudando aqui está o UEADSL (Figura 3). Poderia ser sua disciplina, por exemplo, caso você desejasse buscar soluções dinâmicas para suas aulas com base na *gamificação* proposta pela #AJogada.

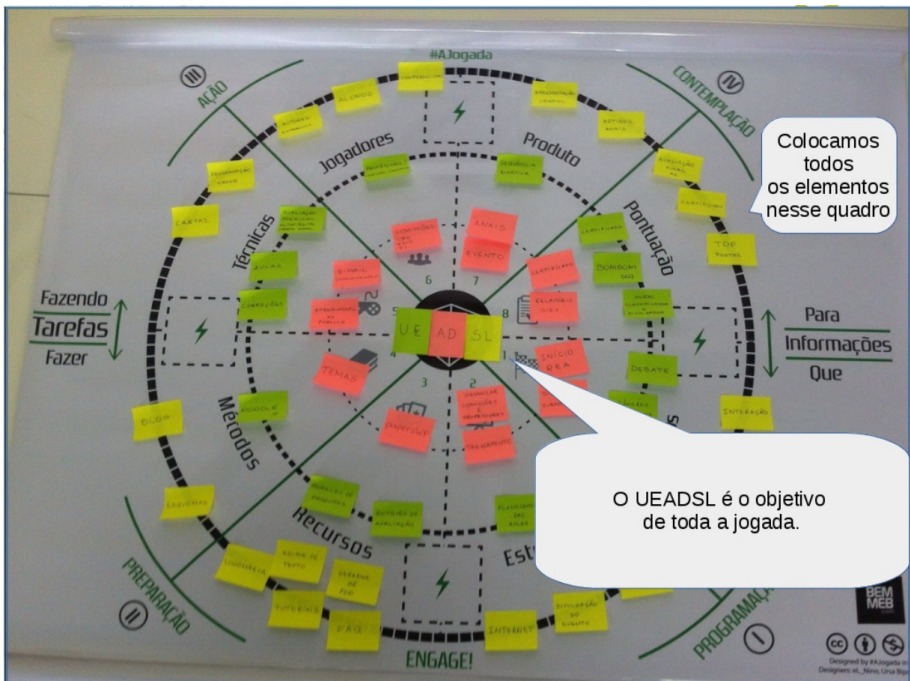


Figura 3: Todo jogo possui uma ideia central, como o futebol, o bichinho virtual ou o RPG. No nosso caso, a ideia central, ou seja, o jogo é o UEADSL.

A fim de determinar o que ficaria em cada camada, partimos da definição dos jogadores. Junto ao público, ficam os autores e os coordenadores de mesa. Já que a referência é o público, o mais externo à realização de um evento qualquer, decidiu-se por colocar professores e comissão científica na camada intermediária, dado que jogam juntos e diretamente com as outras duas camadas, e as comissões organizadora, editorial e de TI, do UEADSL, na camada mais invisível, mais interna (Figura 4). São estes os jogadores:

Guia prático e reflexivo do uso da internet pelo professor

1. Nível Amarelo: autores/alunos, público, coordenadores de mesa;
2. Nível Verde: professores e comissão científica;
3. Nível Rosa: comissões organizadora, editorial e de TI.

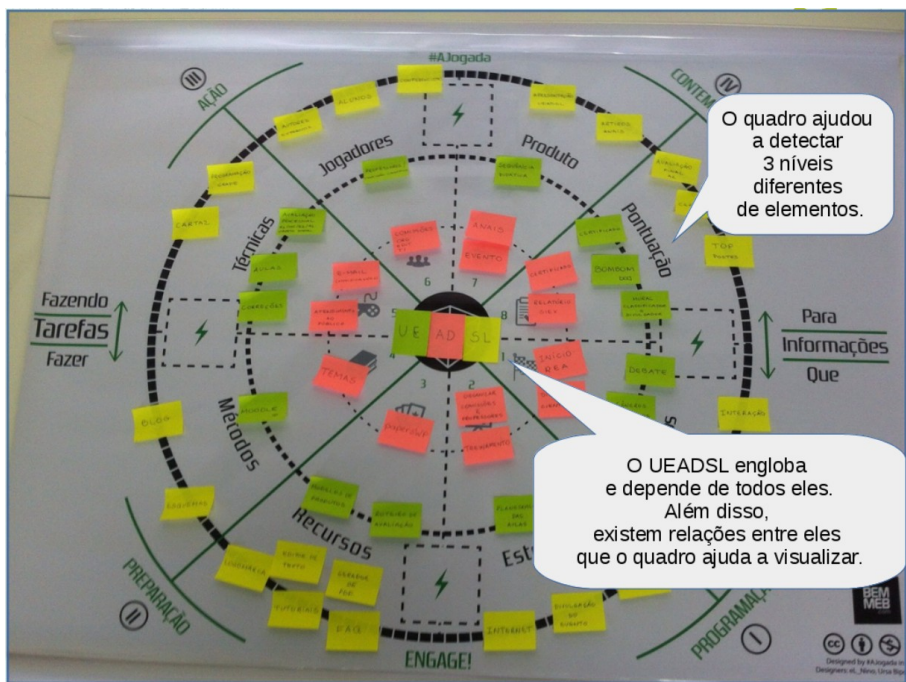


Figura 4: Organizamos esta jogada em 3 níveis de profundidade, do mais externo ao mais interno. O UEADSL é o resultado do que acontece em todas elas.

a) Exercício: jogadores

Pense em seu trabalho em aula e defina 3 tipos de jogadores para uma atividade específica. Neste momento, você deve ter pelo menos uma ideia vaga de qual será esta atividade,

mas já deve saber organizar os jogadores em 3 camadas, da mais interna à mais externa, conforme sua própria classificação, uma das quais será ocupada por você (Figura 5)².

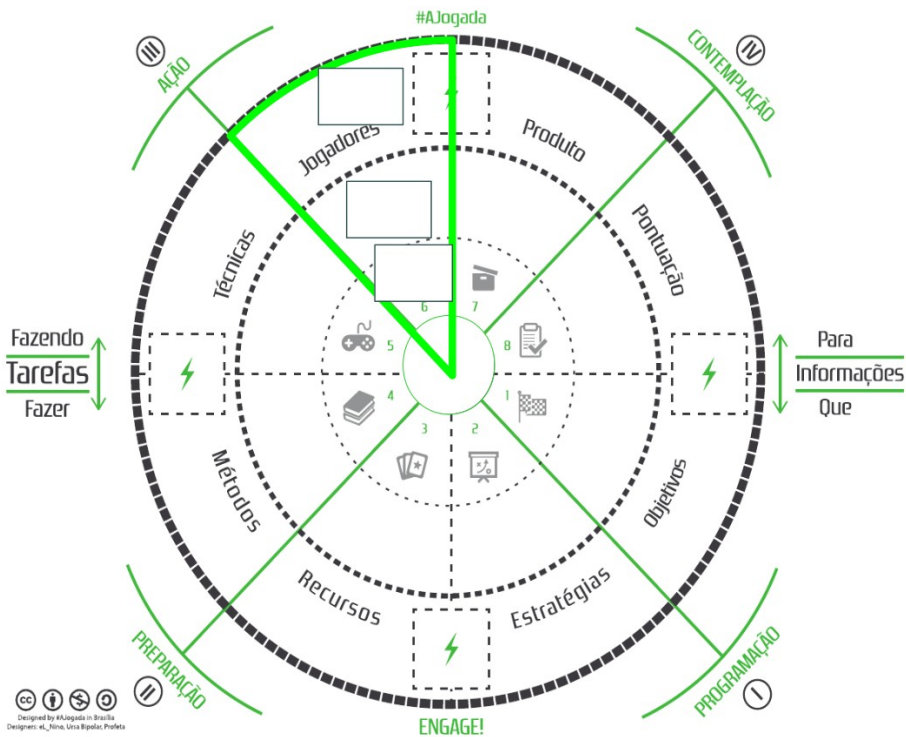


Figura 5: Utilize esta mandala para preencher com suas respostas. Sugiro usar uma cor de caneta para cada camada.

2 A figura será repetida a cada exercício deste capítulo; se preferir, copie e salve como fundo de um *slide* num *software* como *LibreOffice Impress* ou *Powerpoint* e monte sua mandala lá.

b) Programação: objetivos

A primeira etapa são os *objetivos*. Cada jogador possui seus próprios objetivos, que podem ser diferentes do objetivo do jogo em si. Para que organizamos o UEADSL? Para ser um Recurso Educacional Aberto (REA) que seja utilizado por professores no estímulo à produção escrita acadêmica, em diferentes níveis de escolaridade, promovendo a divulgação de trabalhos que, fora deste evento, cairiam esquecidos no limbo dos trabalhos de final de semestre.

Tabela 1: Seção Programação: etapa de elencar objetivos.

Camadas/Jogadores	Elementos: Objetivos
Autores Nível amarelo	Maximizar a interação intra e extraclasse.
	Habituar-se aos meandros da produção acadêmica.
	Praticar a escrita formal em diferentes gêneros.
	Divulgar seu trabalho e opiniões.
Professores Nível verde	Estimular o debate.
	Desenvolver os gêneros acadêmicos.
	Estimular a escrita colaborativa.
Comissões Nível rosa	Criar um REA dinâmico digital em rede
	Promover a divulgação do debate científico presente nos processos de ensino-aprendizagem.

A fim de facilitar a compreensão da análise, vamos, a partir deste ponto, determinar como jogadores: autores no nível amarelo, professores no nível verde e comissões no nível rosa, tal como aparecem na Tabela 1.

Observe que, embora tais objetivos sejam diferentes, são caracterizados por uma co-dependência, essencial no jogo. Um curso criado para ser autoinstrucional, por exemplo, não pode trabalhar a dependência entre estudante e professor, mas terá uma relação de co-dependência entre um *designer* instrucional e o estudante, que acontecerá de forma assíncrona: será necessário que, para o *designer* instrucional, o jogo todo esteja concluído, para finalmente poder ser jogado pelo estudante. Não é o caso do UEADSL, embora não haja uma sincronia total entre as etapas de produção de cada jogador.

c) Exercício: objetivos

A partir da ideia de atividade que você tinha em mente quando definiu os jogadores, procure definir pelo menos um objetivo para cada jogador e preencha o quadro com jogadores e objetivos (Figura 6).

Note que a cada nova etapa você tem a chance de rever as anteriores, realocando, trocando de camada ou modificando os elementos para uma especificidade e clareza cada vez maiores.

[Se preferir imprimir ou trabalhar num editor de *slides*, no *site* do Nasnuv onde o livro está disponível, deixamos os arquivos para essas opções. <http://nasnuv.com.br>]

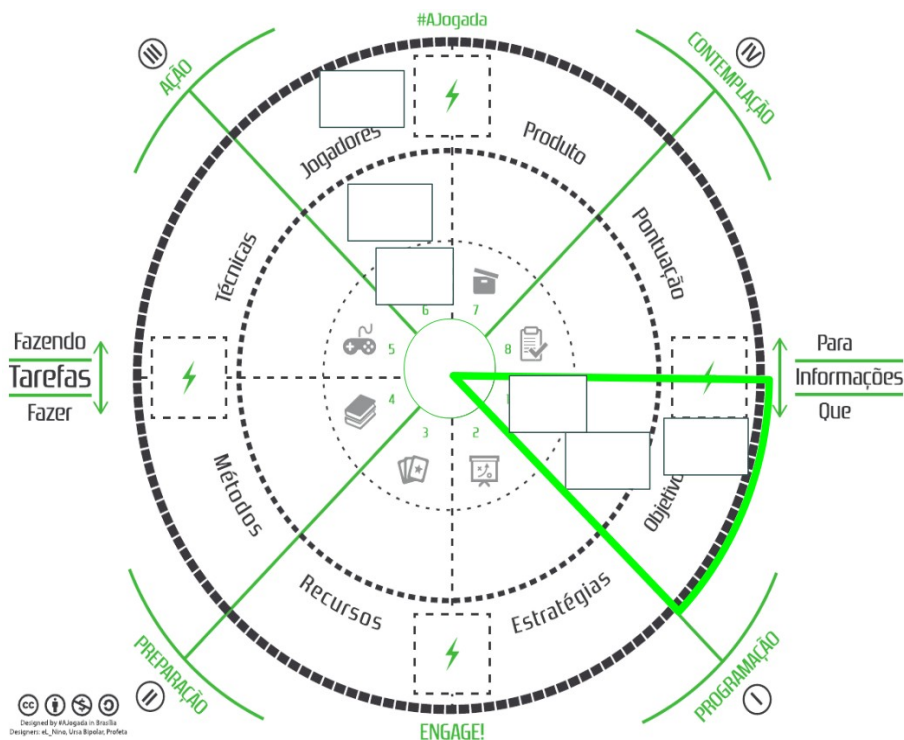


Figura 6: Exercício: jogadores e objetivos

d) Programação: estratégias

A segunda etapa da sessão de *programação* é a das *estratégias*. Que estratégias são estas? Aquelas definidas em relação de *pressuposição* pelos objetivos, ou seja, aquelas que são necessárias para que os objetivos sejam alcançados.

Desde o primeiro UEADSL já contávamos com uma organização do evento estruturada para permitir a participação aberta e livre de qualquer professor interessado, de qualquer área, região, instituição e nível

formal da turma. Isso seria absolutamente impossível fora da rede, especialmente por motivos econômicos, cada vez mais limitantes para a realização de eventos presenciais. A EAD aparece, então, como imprescindível, mesmo para a participação de turmas presenciais.

Tabela 2: Programação: Estratégias.

Camadas/Jogadores	Elementos: estratégias
Autores Nível amarelo	Uso da internet, ambiente conhecido, para uma atuação incomum.
	Divulgação e busca pelo reconhecimento de sua atuação como autor.
	Recursos e orientações gratuitos além daqueles oferecidos pelo professor em aula.
Professores Nível verde	Planejamento integrado entre aulas e etapas do evento.
	Sincronia entre avaliações do evento e tarefas avaliativas da disciplina.
Comissões Nível rosa	Dividir e organizar organização (Comissão Organizadora), publicação de Anais (Comissão Editorial) e tecnologia (Comissão de TI)
	Montar Comissão Científica integrando professores e membros externos
	Treinamento da Comissão Científica ³

Outra estratégia essencial é um planejamento de aulas que integre o cronograma do evento ao das aulas, a fim de não sobrecarregar os jogadores professores e alunos. Flexibilidade aparece então como outra estratégia importante, desta vez para as comissões, pois somente num mundo ideal todos os professores participantes conseguiriam integrar da mesma forma o mesmo calendário às suas aulas de níveis, áreas e conteúdos diferentes.

A Tabela 2 (acima) resume as estratégias desta jogada.

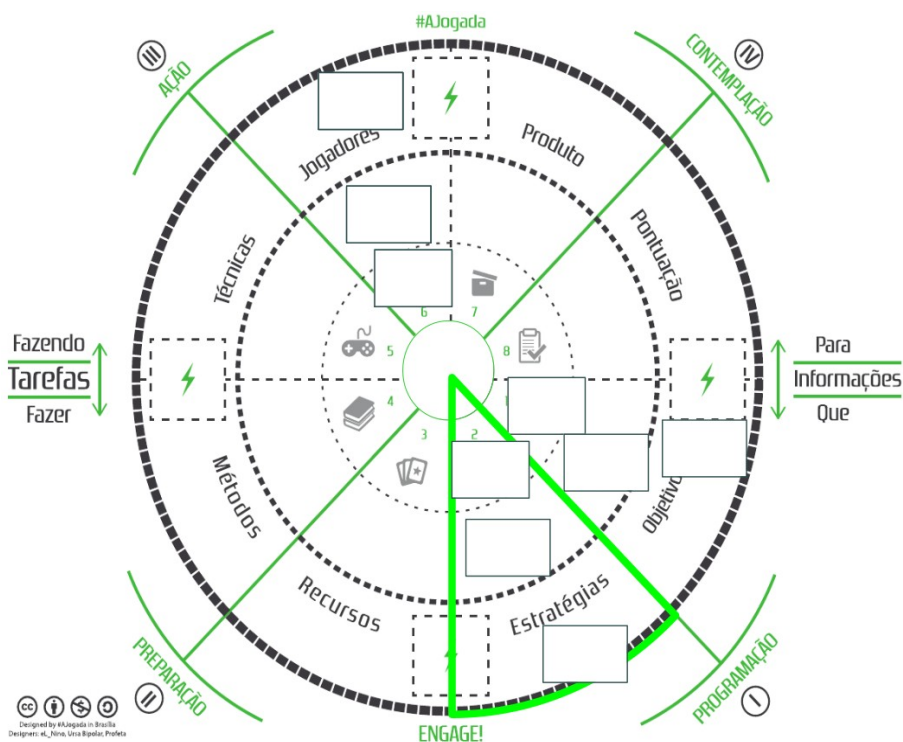


Figura 7: Exercício: estratégias

3 O treinamento refere-se ao curso cujo conteúdo compõe o presente livro.

e) Exercício: estratégias

Observe o que foi elencado como estratégias para o jogo UEADSL e preencha a mandala da figura 7 com as estratégias que permitirão a cada jogador chegar a seus objetivos.

f) Preparação: recursos

Feita a *programação*, deve-se passar à *preparação*, começando pelos *recursos* necessários, terceira das 8 etapas (Tabela 3).

Desde 2010 já fazia parte da preparação do UEADSL a produção de material de apoio, como tutoriais, modelos, roteiros de avaliação, esquemas de participação, formulários para inscrição e avaliação etc, visando maximizar a experiência de alunos e professores.

O estímulo ao uso de *softwares* livres para produção dos trabalhos, além de trazer para a cena um dos pilares conceituais do evento, visa prover recursos sem restrições de uso.

Durante anos o grupo Texto Livre desenvolveu, inclusive, *softwares* livres para o gerenciamento de eventos; desde 2018, adotou o *Moodle* como plataforma, também um *software* livre, tal como aparece na Tabela 3.

Tabela 3: Jogadores e recursos.

Camadas/Jogadores	Elementos: recursos
Autores	Tutoriais
Camada amarela	FAQ
	softwares livre para edição de texto e geração de PDF
	softwares Livres para geração de esquemas
Professor	Modelos
Camada verde	Roteiros de Avaliação
	Recursos para escrita
Comissões	software para gerenciamento e realização do evento
Camada rosa	

g) Exercício: recursos

Embora tudo que está na Tabela 3 requeira computadores e acesso à rede, este item não foi colocado aqui porque a análise focalizou uma turma de EAD que evidentemente tinha esses recursos à mão, bem como todos os outros jogadores, mas é um elemento relevante na grande maioria dos casos, seria o seu?

Preencha o quadro da figura 8 com todos os recursos que pensar ser necessário para implementar estratégias e chegar aos objetivos, ou seja, para que os jogadores joguem.

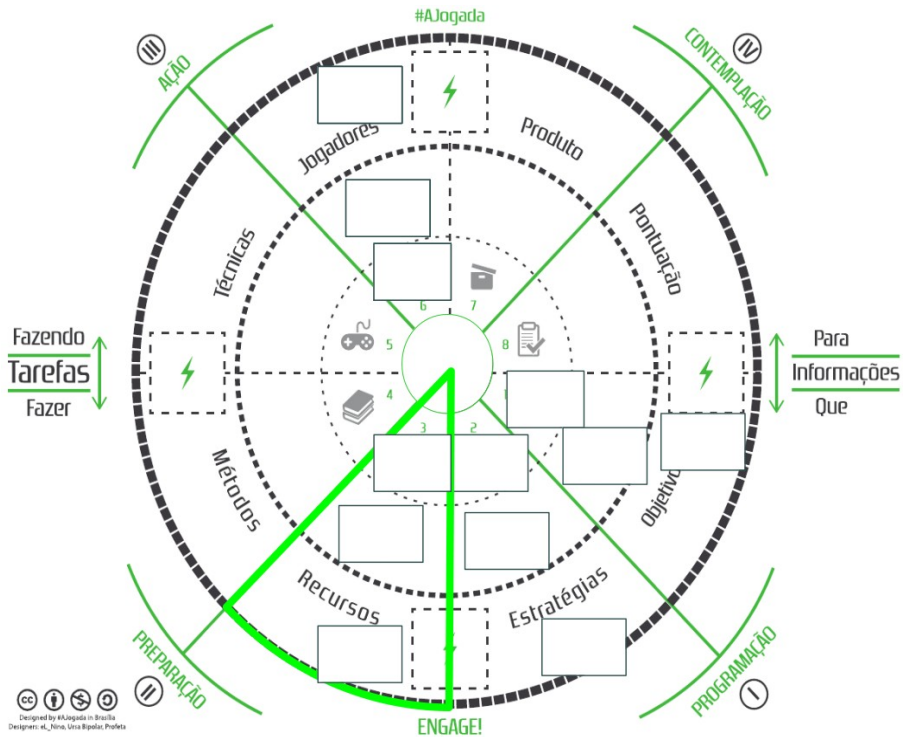


Figura 8: Jogadores e recursos.

h) Preparação: métodos

Métodos referem-se a como fazer e por isso tem uma forte relação com os princípios norteadores de toda a jogada. No caso desta análise feita para o UEADSL (Tabela 4), foi compreendido como *método* a organização de temas abertos e específicos conforme os professores envolvidos, ou seja, uma acepção mais prática do que reflexiva dos métodos. Os temas específicos alteram-se conforme o campo de atuação dos professores participantes. A tríade Universidade, EAD e

software Livre dá margem à inclusão de qualquer tema acadêmico no evento. O uso do *blog*, que caracterizou boa parte da história do UEADSL, enfatizava a interatividade; para que isso se mantivesse quando da adoção do *Moodle*, optou-se pela atividade de *fórum* para os palcos. O uso do *Moodle* pelos professores facilita a integração das etapas ao ambiente de aprendizagem. Já para os estudantes, o aprendizado da escrita com ênfase em esquemas privilegia a atenção ao conteúdo sem prejuízo da questão formal.

Tabela 4: Jogadores e métodos.

Camadas/jogadores	Elementos: métodos
Autores	Introdução no <i>Moodle</i> (sala de aula)
	Exposição no <i>blog/fórum</i>
Professor	Design no <i>Moodle</i>
Comissões	Temas abertos

Por detrás destas escolhas, vislumbra-se o princípio do compartilhamento de conhecimento, presente em todas. Quanto mais caminhamos em direção aos princípios, mais próximos ficam os métodos das diferentes camadas, tendendo à unificação; desse modo, uma opção para preencher esta etapa é colocar somente os princípios, os mesmos para todos, o que favorece o jogo como uma unidade.

i) Exercício: métodos

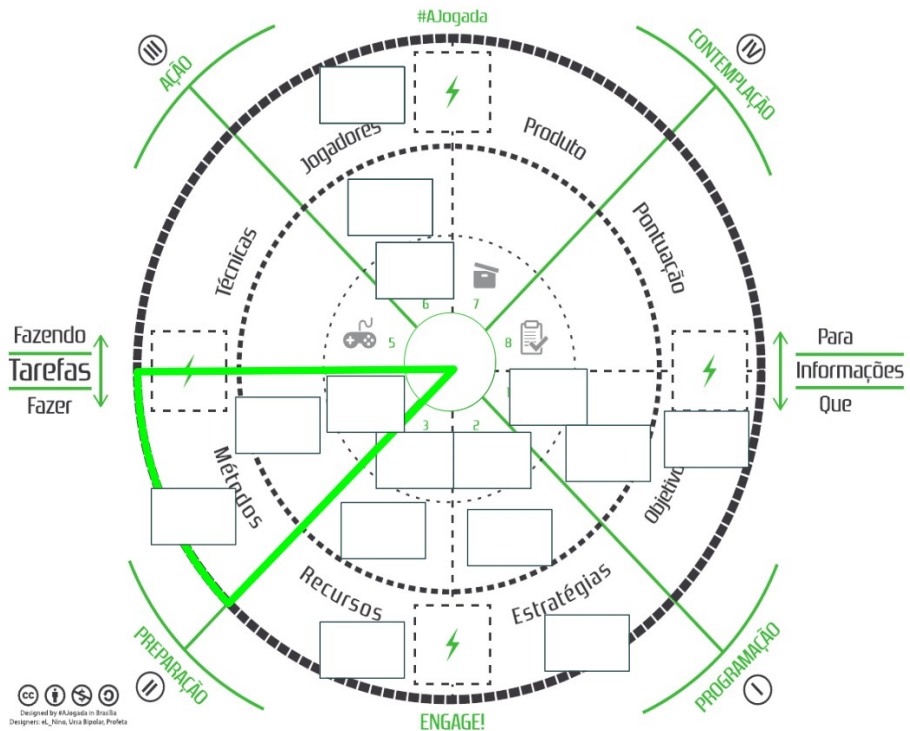


Figura 9: Métodos.

Preencha a figura 9 com os métodos da sua jogada. Você pode escolher por colocar metodologias específicas ou voltadas aos princípios, de forma mais genérica. Observe que o próximo passo, as técnicas, serão ainda mais específicas, como veremos.

j) Ação: técnicas

O momento da *ação* é o da jogada propriamente dita, por isso a maior especificidade das *técnicas*, a quinta etapa (Tabela 5). Duas formas de comunicação são utilizadas para manter os proponentes alertas ao processo de construção do evento: prioritariamente o *e-mail* entre comissões, proponentes e avaliadores e, em momentos específicos, o atendimento pelo *chat*, que, devemos destacar, funcionou melhor nas turmas com mais de 400 alunos, que, julgamos, buscariam no *chat* uma forma de interação mais direta, difícil de acontecer na aula em si.

Tabela 5: Jogadores e Técnicas

Camadas/jogadores	Elementos: técnicas
Autores	Envio de trabalhos diretamente para o evento.
	Escolha de dias para apresentação ⁴ .
	Cartaz para divulgação como uma das formas de oficializar a realização do evento.
Professor	Aulas
	Correção de trabalhos
	Pareceres
Comissões	Comunicação por <i>e-mail</i> ou <i>chat</i> , individuais ou gerais

Por meio de aulas, correções de trabalhos preliminares, avaliações dentro e fora da plataforma de eventos, os professores conduzem os estudantes dentro do evento.

4 Atualmente, os trabalhos são organizados em palcos e ficam abertos para debate durante todo o evento, portanto esta escolha é desnecessária.

Estes últimos contam com formulários para envio de diferentes produções (por exemplo, perfil do Moodle para envio do minicurriculo e banco de dados para envio do trabalho propriamente dito).

k) Exercício: técnicas

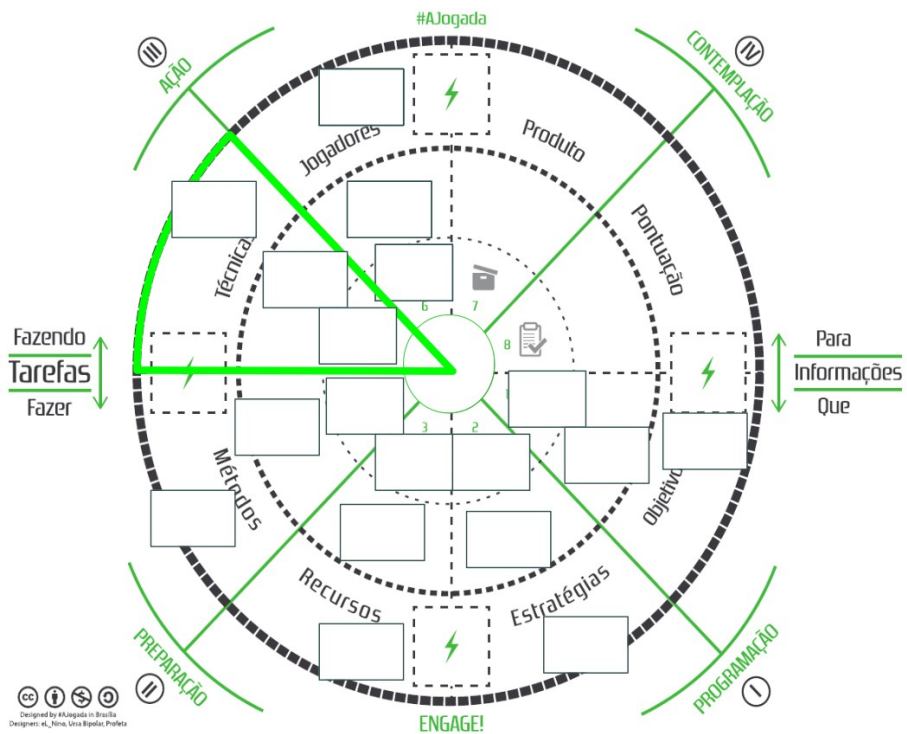


Figura 10: Ação: técnicas.

Preencha a mandala (Figura 10) com as técnicas a serem usadas por cada jogador. Quanto mais específicas para a ação do jogador, melhor.

I) Ação: jogadores

A sexta etapa, dos *jogadores*, é de extrema importância, por isso começamos por ela e agora, ao retornar, buscamos maior especificidade na sua definição. Quanto mais detalhada puder ser a definição dos jogadores, mais dados temos para colocar a jogada em prática (Tabela 6).

Tabela 6: Jogadores e mais jogadores.

Camadas/Jogadores	Elementos: jogadores
Autores	Alunos-autores
	Proponentes externos
	Conferencistas convidados
	público em geral, em especial os autores de comentários
Professores Comissão Científica	Professores
	Pareceristas/Coordenadores de mesa
Comissões	Organizadora
	Editorial
	De Tecnologia da Informação

No UEADSL há três tipos de participantes: o principal jogador é o aluno-autor, que serão avaliados e apresentarão seu trabalho no evento, podendo submetê-los aos Anais.

Os conferencistas convidados são fundamentais para a divulgação do evento nas diferentes áreas específicas de cada edição do evento e são convidados também coordenadores de mesa experientes para recepcioná-los.

As comissões são um conjunto de atores importantes para o respaldo institucional e científico do evento, especialmente

as comissões Organizadora, Editorial e de Tecnologia e Informação.

Já a Comissão Científica integra professores e membros externos, estes últimos provenientes principalmente da pós-graduação de diferentes instituições e que vão participar como pareceristas e coordenadores de mesa. Há uma variada circulação temática entre os membros das comissões, mudando também de edição por edição do evento.

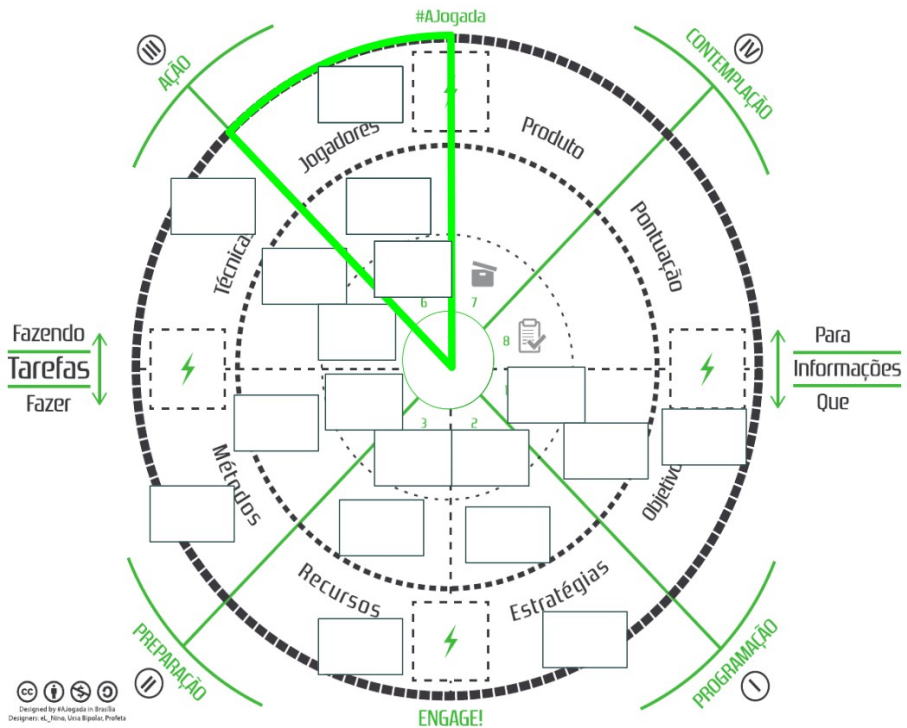


Figura 11: Hora de repensar os jogadores.

m) Exercício: jogadores

Repense seus jogadores: podem ser mais específicos do que você já definiu. Use sua resposta para preencher novamente essa etapa da sessão Ação na Figura 11 (acima).

n) Contemplação: produtos

A contemplação é a hora de colher os frutos da jogada. A sétima etapa refere-se aos produtos. Cada participante produz diferentes produtos no UEADSL. Do ponto de vista do professor, a sequência didática, seu próprio produto, tem como resultado para o aluno sua participação no evento via publicação e interação com o público, incluindo uma possível publicação em Anais, muitas vezes a primeira publicação a constar em seu currículo. A Tabela 7 resume os produtos do UEADSL.

Tabela 7: Jogadores e produtos.

Camadas/jogadores	Elementos: produtos
Autores	Participação no evento
	Artigo completo publicado em Anais de evento
Professor	Sequência Didática
	Evento
	Co-autoria do editorial dos Anais
Comissões	Evento
	Anais

o) Exercício: produto

Se é um jogo, algo deve ser conquistado. Este elemento não é opcional, pois é uma importante mola propulsora da jogada como um todo, tal como a outra etapa da contemplação. Uma verdadeira imagem-fim que conduz o jogador pela narrativa do jogo. Preencha a mandala da Figura 12 com os produtos de cada camada do seu jogo.

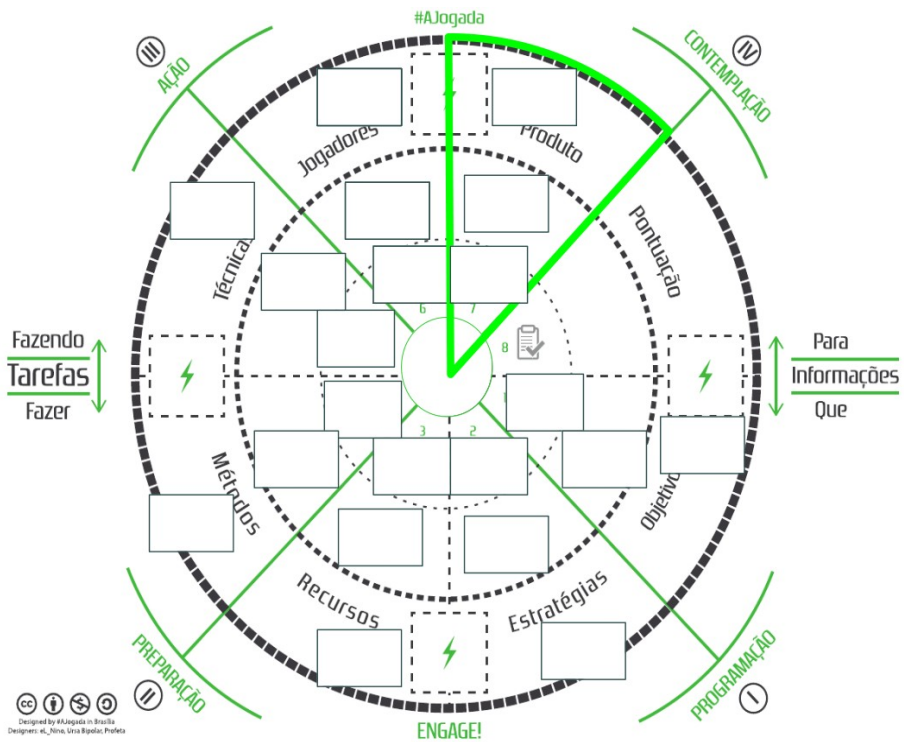


Figura 12: Jogadores e produtos.

p) Contemplação: pontuação

Produtos podem ser avaliados sob diferentes critérios, desde o tempo que o jogador levou para conquistá-lo até a qualidade do produto em si. Isso não necessariamente vai gerar um jogo competitivo, tudo depende de como se relacionam os elementos nas outras etapas, revelando os princípios subjacentes ao jogo.

Esses prêmios pela produção são recebidos por todos os participantes ativos do UEADSL, na forma de certificados. Além disso, o relatório final do evento dá uma dimensão completa dos resultados das comissões, avaliando seu trabalho com estatísticas e matérias jornalísticas publicadas em diferentes meios. São destacados os autores de artigos com maior número de comentários e acessos e, por outro lado, os mais bem avaliados pela Comissão Científica, além de um avaliado pelo público, recebem Menção Honrosa, com um certificado especial e reportagem na mídia (tabela).

Camadas/jogadores	Elementos: pontuação
Autores	Certificados
	Menção Honrosa
Professores/Com. Científica	Certificados
	Reportagem sobre seu trabalho publicada no jornal do grupo
Comissões	Certificados
	Relatório final
público	Certificados

q) Exercício: pontuação

Seu jogo também deve ter pontuação que permita distinguir a qualidade ou velocidade pela qual se obteve os produtos previstos. Lembre-se que, na proposta aqui encaminhada, o principal objetivo de tal pontuação não é definir melhores e piores, muito menos um primeiro lugar, por isso evite qualquer estratégia de valorização que exacerbe a competitividade em detrimento da colaboratividade e da qualidade.

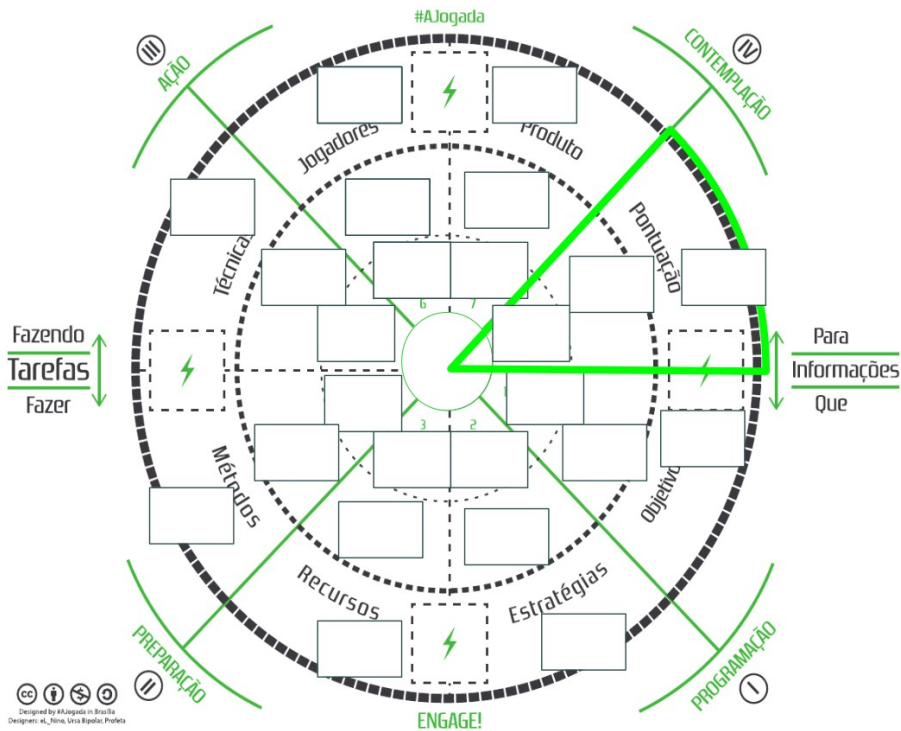


Figura 13: Pontuação.

Inclua na Figura 13 (acima) as pontuações que julgar serem as mais estimulantes, viáveis e de acordo com os princípios que regem seu jogo.

r) Sequência nas 3 camadas

Finalmente temos uma visão global do jogo e podemos passar a trabalhar de forma mais concreta. Aqui vou apresentar as sequências em que os elementos aparecerão no jogo - ou em sua construção - começando pela camada mais interna, a das comissões. Optei por manter as imagens das quatro sessões na mesma página para facilitar a visualização, mostrando as sequências de cada camada conforme a análise aqui apresentada. Confira a partir da página 62.

s) Exercício: Programe seu jogo

Neste último exercício você vai levar mais tempo: é hora de montar o jogo propriamente dito. Fazer uma sequência - ou fluxograma - por camada - e até por tipo de jogador separadamente - ajuda a não deixar nenhuma lacuna nas atuações de cada jogador. Você pode fazer em tópicos ou em desenhos, como fiz, isso não é relevante, o importante é que a lógica do jogo fique clara como um todo - nas mandalas - e sequencialmente.

Sugestão? Feito isso, aplique a sua jogada com seus alunos e apresente-a no próximo UEADSL, vamos adorar conhecer sua experiência!

I. Programação: Organização

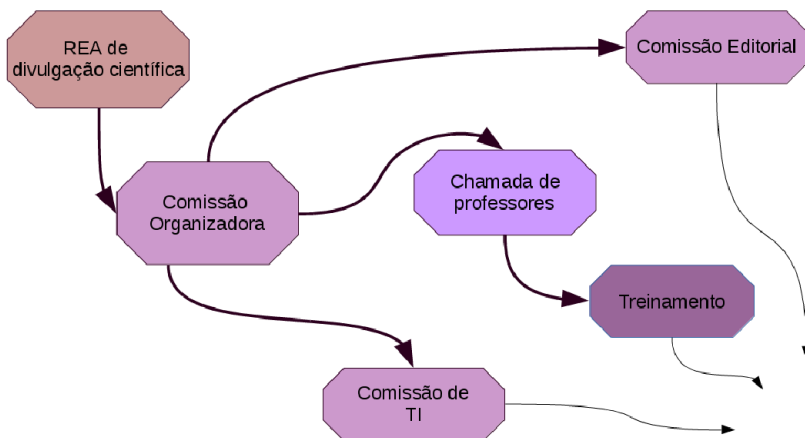


Figura 14: Programação sequencial: equipes de Organização, TI e Editorial.

II. Preparação: Organização

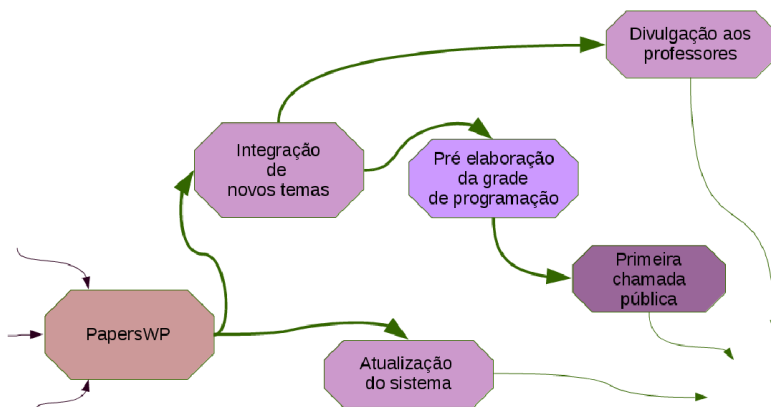


Figura 15: Preparação sequencial: equipes de Organização, TI e Editorial.

III. Ação: Organização

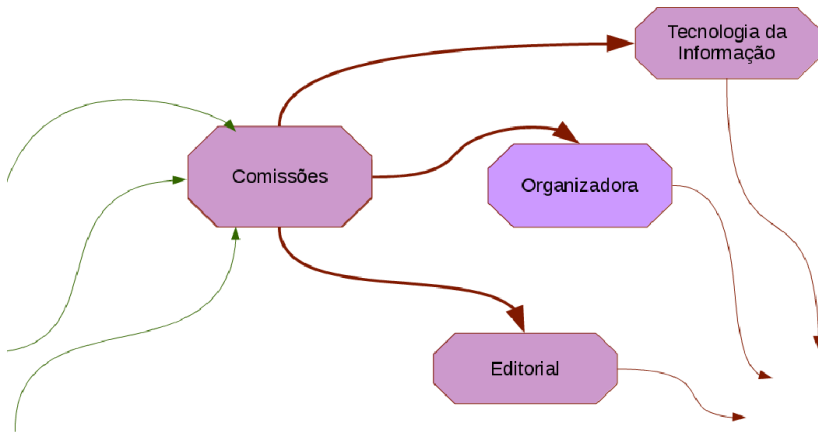


Figura 16: Ação sequencial: equipes de Organização, TI e Editorial.

IV. Contemplação: Organização

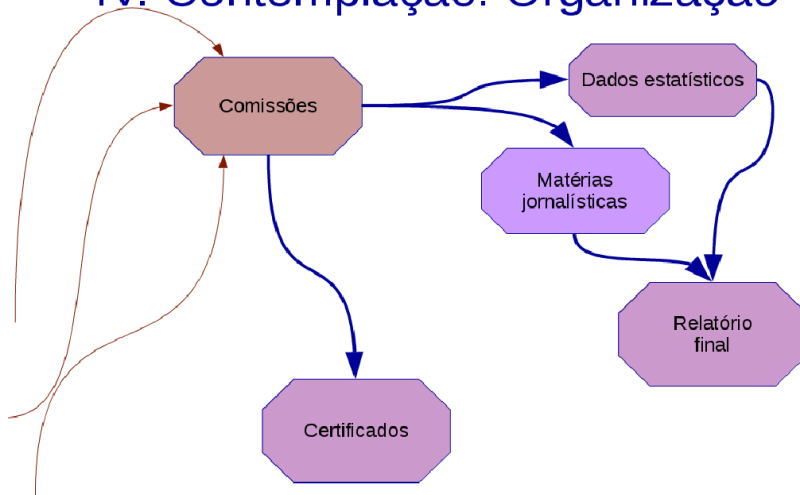


Figura 17: Contemplação sequencial: equipes de Organização, TI e Editorial.

I. Programação: Professores

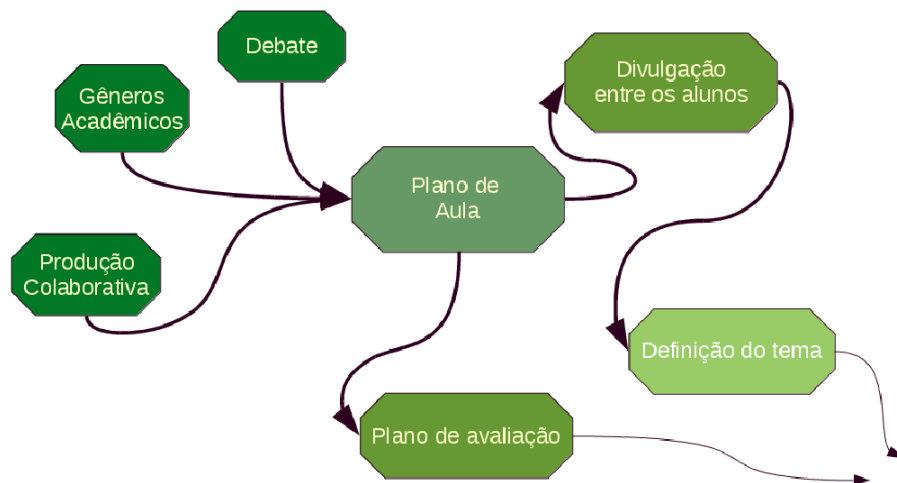


Figura 18: Programação sequencial: Comissão Científica.

II. Preparação: Professores

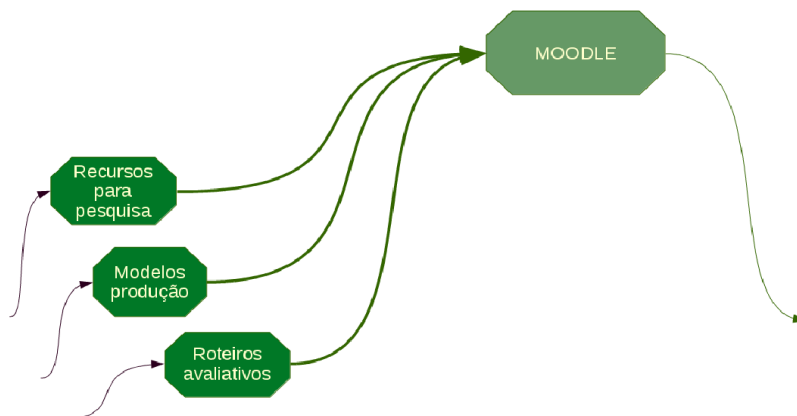


Figura 19: Preparação sequencial: Comissão Científica.

III. Ação: Professores

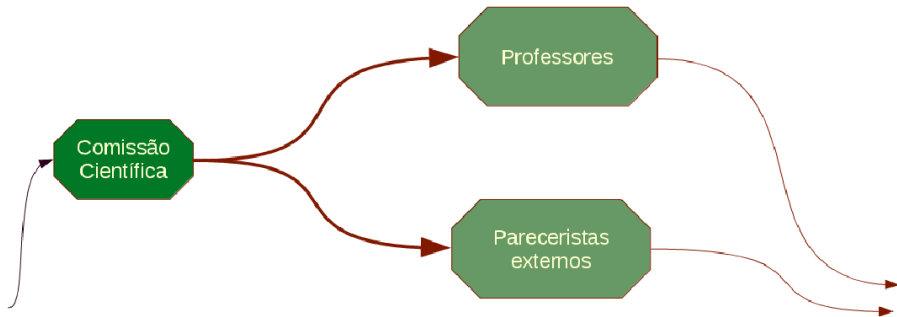


Figura 20: Ação sequencial: Comissão Científica.

IV. Contemplanção: Professores

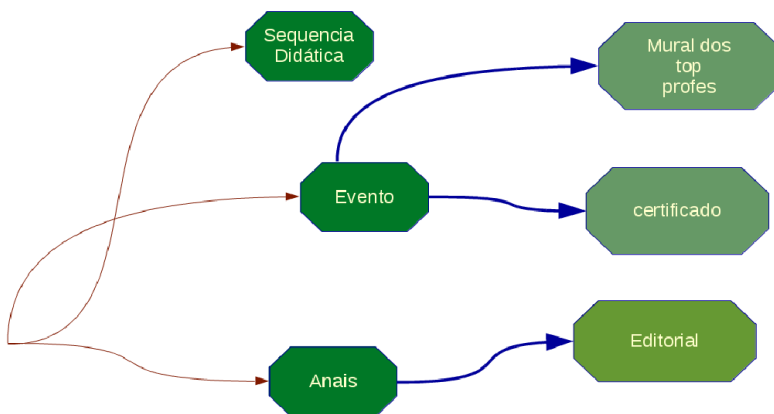


Figura 21: Preparação sequencial: Comissão Científica.

I. Programação: Alunos

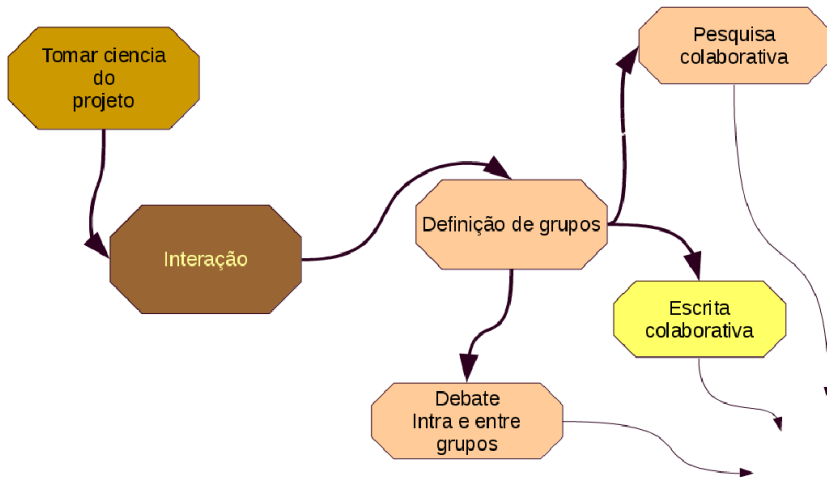


Figura 22: Programação sequencial: Alunos, autores, conferencistas e público.

II. Preparação: Alunos

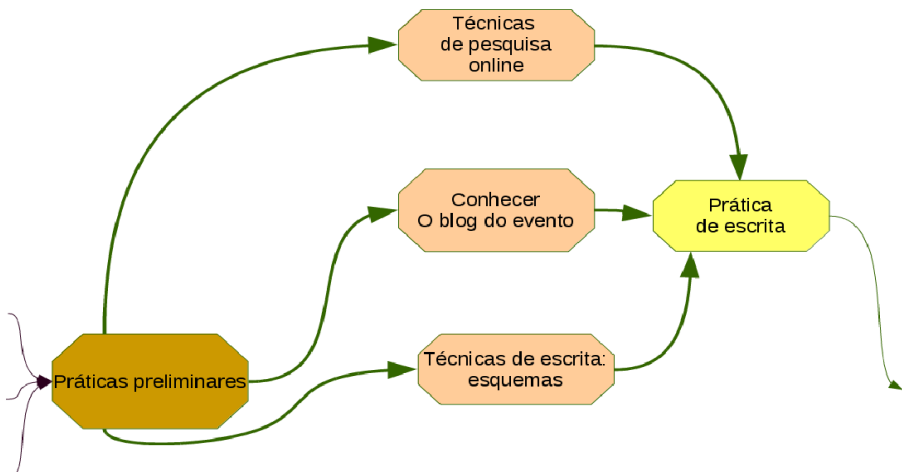


Figura 23: Preparação sequencial: Alunos, autores, conferencistas e público.

III. Ação: Alunos

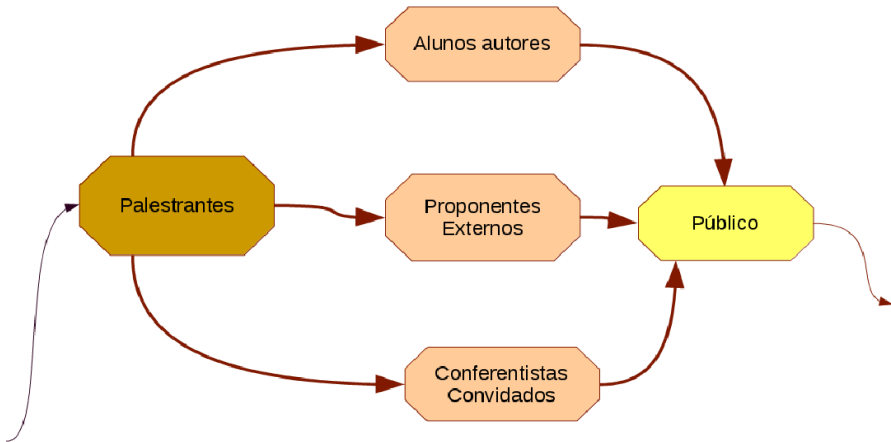


Figura 24: Ação sequencial: Alunos, autores, conferencistas e público.

IV. Contemplação: Alunos

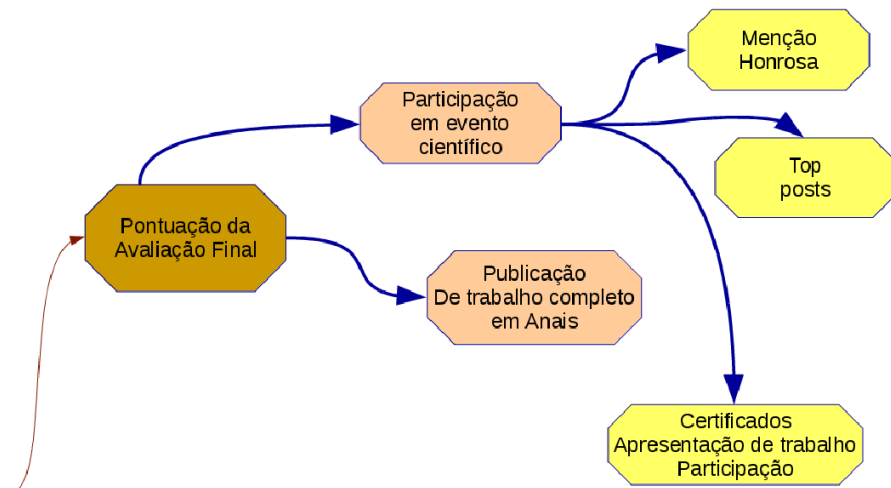


Figura 25: Contemplação sequencial: Alunos, autores, conferencistas e público.

Capítulo 4. Graduação e pós-graduação: empoderamento

Este capítulo contém informações úteis para o professor que esteja participando com uma ou mais turmas de educação básica, graduação ou pós-graduação do UEADSL. São, basicamente, três formas de participar, baseadas no tipo da disciplina que o professor está levando para o evento:

- **disciplina prática:** oficinas, laboratórios, trabalhos de campo são os tipos de disciplinas que se caracterizam por privilegiar a prática e a aplicação de teorias. EXERCÍCIO: Se for este seu caso, anote o

planejamento feito, suas dúvidas, desejos, descobertas, propostas, com o máximo de detalhes, para, no decorrer da leitura, atualizar e melhor adequar sua proposta.

- **disciplina teórica:** a maioria das disciplinas curriculares tem como foco uma ou mais teorias. EXERCÍCIO: Se for este seu caso, responda: Qual(is) a(s) teoria(s) a ser(em) desenvolvida(s)? Como você planejou a relação entre desenvolvimento do conteúdo da disciplina e produção dos artigos pelos alunos? Procure ser bem detalhado em suas anotações para que a leitura a seguir possa te ajudar a implementar sua ideia.
- oficina de produção de textos: A oficina de produção de textos é especial porque seu foco é exatamente os gêneros de escrita produzidos no evento. EXERCÍCIO: elabore tarefas de produção de esquema de ideias e estrutural, resumo, minicurriculo, resenhas para embasamento, escrita do artigo, revisão, decidindo em sua proposta se vai ou não seguir o calendário para que seus alunos recebam *feedback* de pareceristas externos.

Embora sejam formas diferentes de participar, recomendamos a leitura e realização das questões de todo o livro, pois não se trata de dizer como você deve planejar suas aulas, mas, sim, de sugerir formas de participação, que você vai aproveitar da forma como achar melhor para sua situação específica.

4.1. Disciplinas Teóricas

A produção possível para alunos de disciplinas teóricas certamente varia de área para área. É por esse motivo que focamos na produção de um artigo científico, que é um produto plausível para todas as áreas do conhecimento.

a) Início

Como não é possível, já no início do semestre, que os alunos tenham conhecimento para escrever um artigo - e até mesmo um resumo - para o evento, pois a teoria está apenas começado a ser desenvolvida com a turma, indicamos começar o trabalho com um objeto e o que chamamos de *insight*:

- o *objeto* deve ser algo com que os alunos tenham vontade de trabalhar e que possa render uma análise interessante do ponto de vista da teoria e da disciplina. Na proposta inicial, os alunos apresentam esse objeto da melhor forma possível para o professor, podendo ser uma apresentação presencial oral, um texto, recortes, links, com atenção às opções de preferência do professor.
- o *insight teórico* é um palpite dos alunos sobre como supõem que a teoria vá dar bons resultados em relação àquilo que gostariam de investigar.

Cabe ao professor analisar estas propostas e sugerir caminhos a explorar ou até mudança de objeto, sempre buscando o melhor aproveitamento para a disciplina em questão.

Essa etapa pode ter uma troca ou duas entre proposta e *feedback*, dependendo da organização da disciplina. É possível fazer apenas uma troca: eles entregam a proposta e o professor retorna com o *feedback*, então eles já partem para a escrita inicial de um resumo do projeto a ser desenvolvido para o trabalho final.

b) Escrita

A produção possível para alunos de disciplinas teóricas certamente varia de área para área. É por esse motivo que focamos na produção de um artigo científico, que é um produto plausível para todas as áreas do conhecimento.

Para turmas de disciplinas teóricas é importante que os alunos tenham bastante flexibilidade na parte de produção escrita. Se for possível deixar que cada grupo ou autor trabalhe primeiro com a parte da teoria que cabe em sua proposta, melhor; isso é viável principalmente em disciplinas a distância assíncronas, que não são a maioria dos casos. Nos outros casos, os estudantes podem trabalhar as análises num passo a passo previamente combinado com o professor, cada passo correspondendo a uma parte da teoria, de uma ou duas aulas, para entregar uma prévia ou diretamente o artigo final na época de submissão para o evento.

Essa submissão acontece durante o último mês do semestre, então é importante para o planejamento das aulas que sejam deixados para o último mês apenas tópicos avançados ou acréscimos à parte essencial da teoria, esta a

ser majoritariamente desenvolvida de forma concentrada nos 3 primeiros meses do semestre.

Podemos, portanto, definir um ou dois passos da escrita nessa fase principal de desenvolvimento da proposta. A escrita do artigo deverá ter um formato apresentável no final da etapa, quando, após a submissão, será avaliado pelos pareceristas externos - coordenadores de mesa.

c) Etapa final no evento

A exata participação dos alunos nesta etapa final também pode ser modelada pelo professor de acordo com o melhor interesse da disciplina. A sequência padrão é:

1. submissão do trabalho no evento, já formatado conforme normas, pelos alunos;
2. avaliação comentada pelo parecerista externo, com sugestões de revisão;
3. revisão do texto para o evento e ressubmissão no evento pelos alunos; nessa etapa eles podem enviar *slides* ou outros materiais adjuvantes;
4. avaliação final pelo professor (comentários possíveis mas não imprescindíveis), escrita da frase síntese pelo professor e aprovação ou não do item no *Moodle* do evento;
5. publicação do trabalho no *fórum* para apresentação no evento pela Comissão Organizadora;
6. submissão do trabalho aos Anais pelos alunos;

7. recepção e condução até publicação do trabalho pela Comissão Editorial nos Anais;
8. debate com o público.

4.2. Disciplinas Práticas

Disciplinas práticas são aquelas no estilo laboratório, onde os alunos experimentam metodologias, técnicas ou aplicação de teorias sob supervisão de um professor. Entram aqui aulas de desenvolvimento de *software* ou maquetes ou outros constructos, oficinas de textos, aulas em laboratórios de química, coleta de dados em campo, dentre outras. Sugiro começar com a inscrição dos alunos no evento e um tour para conhecer o ambiente, com foco na última edição.

a) Início

Dependendo do tipo de prática, é possível iniciar o trabalho de uma forma diferente, por isso vou colocar algumas opções a fim de ilustrar possíveis enfoques da participação dos alunos no UEADSL por diferentes professores e em diferentes disciplinas.

- **Oficinas de texto:** sugerimos começar trabalhando gêneros textuais acadêmicos: resumo, resenha, palavras-chave e minicurrículos; os 3 primeiros já são uma apresentação da proposta dos grupos para trabalho final;
- **Oficinas de construção:** os alunos, cientes de que seus trabalhos serão apresentados no evento, devem elaborar um brevíssimo projeto como etapa inicial, permitindo que ocorra interação com o professor;

- **Laboratório e campo:** sugerimos começar com um fluxograma do trabalho a ser desenvolvido, com uma breve descrição de suas etapas e indicação de expectativas, a partir do qual o professor poderá orientar os trabalhos a serem desenvolvidos, dando atenção às especificidades de cada grupo expressas nos fluxogramas correspondentes.

b) Escrita

A escrita do artigo, como se sugere no caso de disciplinas práticas, é bem diferente nas oficinas de texto e contém semelhanças importantes entre os dois outros tipos de disciplinas práticas. Como em todas as facetas do UEADSL, cabe ao professor planejar as etapas e objetivos tendo em vista maximizar a experiência no âmbito da disciplina.

- Oficinas de texto: costuma-se seguir a sequência: esquema de ideias, esquema estrutural, resenhas para embasamento, escrita do artigo, revisão, entremeados com *feedbacks* do professor/tutores;
- **Oficinas de construção:** sugere-se dividir a escrita em duas grandes etapas: a) na fase "mão na massa", que pode vir a tomar uma parte importante das aulas, os alunos apenas guardam, em uma espécie de diário ou breves relatórios, anotações e comentários sobre o processo de construção; já na fase de apresentação de resultados, os alunos já produzem um relatório na forma de artigo científico, a ser discutido com o professor (podem também prever seminários, textos escritos, o que melhor convier);

- **Laboratório e campo:** sugere-se dividir em três grandes etapas: a) a fase de coleta de dados, cujo passo a passo deve ser registrado e comentado pelos alunos, que podem, inclusive, aproveitar para obter imagens para o trabalho final, b) a fase de análise dos dados, com técnica adequada à disciplina, e c) escrita do artigo completo, para avaliação e trocas com o professor.

c) Etapa final no evento

A exata participação dos alunos de disciplinas práticas, nesta etapa final, também pode ser modelada pelo professor de acordo com o melhor interesse da disciplina. A sequência padrão do UEADSL é a mesma das disciplinas teóricas (tópico 4.1. c, p. 73).

4.3. Esquema de Participação

Aqui apresentamos um esquema de participação de turmas de graduação ou pós - etapas padrão de idas e vindas da produção dos trabalhos no evento (não obrigatórias) (Figura 26).

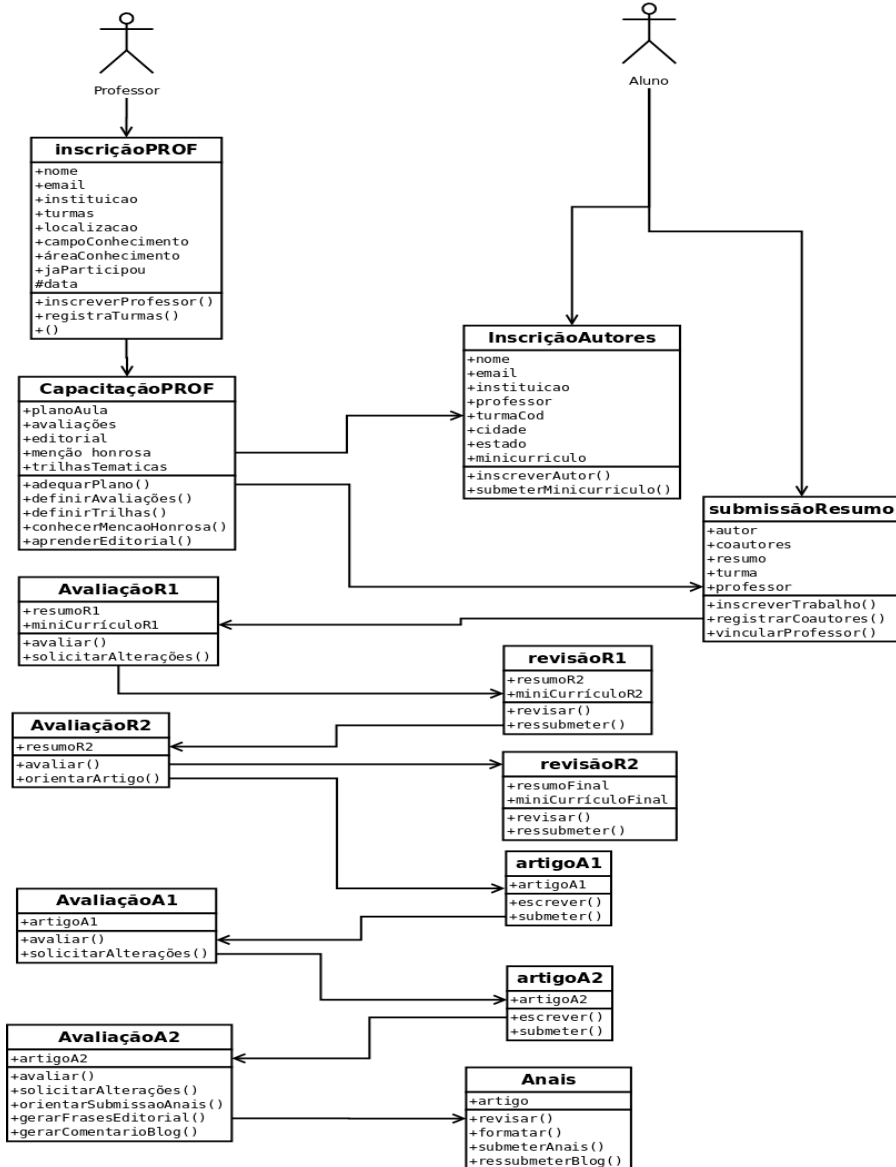


Figura 26: Idas e vindas dos trabalhos durante o UEADSL.

4.4. Exercício

Agora, um tira-teima para finalizar. Associe as questões com as respostas:

1. Se dou aula de Redação Acadêmica, qual a melhor forma de participar do UEADSL?
2. Se minha turma está fazendo observação de morcegos em ambiente urbano, que tipo de processo poderia ser utilizado?

Respostas:

- A) O ideal é seguir todas as etapas-padrão, pois dá conta da maioria dos gêneros acadêmicos.
- B) Uma coleta de dados em campo pode passar por projeto-coleta-análise e ter um relatório em forma de artigo como resultado.
- C) Devo seguir todas as etapas produtivas do evento porque isso garante maior veracidade aos resultados.^{iv}

As orientações estão disponíveis para interação com os professores na forma de um curso e são flexibilizadas a partir da conversa estabelecida nos fóruns. Isso mesmo, temos um *fórum* para professores no evento, o Palco Roda de Conversas,. Agora, chegou o momento das orientações aos professores da educação básica, do Ensino Médio e da Educação de Jovens e Adultos- EJA.

Capítulo 5. Cidadania: Ensino Médio, Fundamental e EJA:

Este capítulo contém informações úteis para o professor que esteja participando com uma ou mais turmas da Educação Básica, Ensino Médio, Técnico e EJA no UEADSL.

A edição de 2018.2 foi o Marco Zero para este tipo de participação, de modo que a organização do evento está sempre aberta a sugestões quanto às formas de participação e formato de apresentações.

A ideia da participação de turmas de níveis anteriores à graduação, no UEADSL, remonta de longa data, mas a verdade é que só no *Moodle* sentimos firmeza para abrir essas portas. O *Moodle* talvez ainda não seja uma plataforma ideal para eventos, mas mostrou-se, desde o primeiro semestre de 2018, propícia a diferenciar espaços de participação, sem que isso criasse uma hierarquia negativa.

5.1. Idade e sabedoria

Agora, narramos um acontecimento na vida da Acris: ela começou a interagir em comunidades de *software* Livre em 2006. Uma das histórias mais marcantes vividas por ela no IRC (*Internet Relay Chat*, um dos protocolos de bate papo mais antigos da Internet, muito usado até poucos anos para suporte e reuniões de equipes) foi conhecer o Rafinha. Precisava ela de ajuda com o *Linux*, pois era iniciante, embora já com 46 anos na época, e o Rafinha mostrou-se disposto a ajudar. Muito solícito, muito didático, muito paciente. Um dia, ele contou estar escrevendo um livro sobre *Linux*, que não encontramos mais na internet, infelizmente. Estavam conversando sobre o livro quando entrou outra figura no *chat* do Ubuntu *Linux* e, depois de pouco tempo, perguntou: *Linux* é um livro? Nem Acris, nem Rafinha riram por fora (por dentro, bah! foi muito engraçado!), antes começaram a explicar ao guri, novo no pedaço, o que é *Linux*, tentando mostrar que não, não é um livro. O guri achou um absurdo esse negócio de colaborar, trabalhar de graça etc. Tentando achar formas de mostrar o lado bom da história, quiseram saber mais sobre ele: 13 anos, estudante do Ensino Médio. Acris e Rafinha gastaram

mais de uma hora de argumentos escritos tentando motivar o garoto a participar: em vão, o guri foi embora e nunca mais voltou.

Por que essa história nos interessa? Porque o Rafinha, aquele que tanto ajudou a Acris de 46 anos, já com doutorado completo, com o uso de *Linux*, estava escrevendo um livro sobre isso - e que estava ali, pacientemente conversando com o guri recém chegado sobre *Linux* não ser livro - enfim, o Rafinha também fazia Ensino Médio e tinha 13 anos!

Dois extremos, não? Você deve estar pensando que o Rafinha era, e seria ainda mais hoje, uma exceção, que estudantes de Ensino Médio dificilmente se envolvem a movimentos sérios, de forma comprometida. Mas pense comigo: a rigor, todos somos exceção a regras, pelo menos uma, pois nenhum de nós é resultado de uma linha de montagem: somos diversos, somos diferentes, somos únicos.

Se fôssemos professoras de *Linux* do guri, teríamos desistido dele? Não sei, afinal, na prática, a vida é sempre outra, tem mais contexto, é mais complexa, não dá para ter certeza. Concedemo-nos, portanto, o luxo de permanecer na ficção para ilustrar essa ideia.

Teoricamente, e com base nas experiências que já tivemos, como professor@s certamente teríamos insistido muito mais, buscando diferentes formas de alcançar o guri. Acreditamos que todo mundo tem habilidades que podem ser altamente frutíferas, mas nem sempre estão à mostra.

Claro que tal provável insistência é da Acris, aquela que aprendeu com o Rafinha que um estudante de Ensino Médio

pode ser um parceiro tão valoroso quanto qualquer outro colega velho de guerra.

E essa não foi a única história de 13 anos.

Um dos seus primeiros parceiros de *Linux* foi o Eitch, também conhecido como Hugo Cisneiros, então trabalhando na empresa que faz o *Linux* que roda nos caixas eletrônicos do Banco do Brasil e palestrante muito famoso no meio hacker (hacker no sentido certo: aquele que fuça, que não se contenta em saber o suficiente, quer saber mais, e compartilha o que sabe). Quando ela o conheceu, estava ele já com mais de 25 anos. Acontece que o Eitch já era velho de guerra, pois escrevera (em português) o *The Linux Manual*, o primeiro manual de *Linux* da história brasileira, muito útil até hoje: <http://www.devin.com.br/tlm4/>. Um manual bem completo e muito didático. Eitch, um rapaz cabeludo que adora metal e toca baixo, escreveu esse manual quando tinha... 13 anos! Aprendeu sozinho o que a Acris, quarentona, estava lá para aprender com ele. E ficou famoso porque adora compartilhar seu conhecimento.

Esses meninos fizeram a Acris crer que dar aula não é olhar para o guri e pensar que vai ser difícil, respirar fundo e resignar-se que nem todos aprendem. Dar aula é olhar pro guri e perguntar qual é sua capacidade ainda não encontrada que fará dele um Eitch, um Rafinha, no campo que ele ainda vai amar um dia, mas que nem ele, muito menos eu, possivelmente sequer desconfiamos hoje.

Provavelmente, para o guri do *Linux*-livro, não é computação, nem educação. A questão é que nenhum professor precisa saber isso, quem precisa saber é o guri! O professor vai abrir-lhe as portas e desejar-lhe boas vindas.

Se decidimos que ninguém gosta de matemática no Ensino Fundamental, coitado do futuro da matemática no nosso país. Não conhecemos muitos matemáticos, mas, dentre eles, conhecemos alguns pesquisadores de alto nível, cuja pesquisa vai mais longe, ultrapassando fronteiras, e que vieram de Olimpíadas de Matemática, não de famílias de matemáticos, devendo-se apontar que algumas de suas famílias nunca terminaram o Ensino Fundamental. Houve, para eles, um professor que achava que seu papel era abrir portas: tendo a porta aberta, muitos entraram para conhecer e, o melhor de tudo, alguns descobriram ser por ali o seu caminho.

Nem todo vencedor de Olimpíadas de Matemática vai ser matemático: não importa! Ele será bom naquilo que desejar fazer porque acredita, agora, que pode. Acredita em si. O Rafinha, encontrei anos depois no IRC, de onde ele andava sumido. Contou-me que esteve envolvido com a faculdade: estava se formando em direito! Perdemos um excelente programador? Não: ganhamos um certamente excelente advogado.

Nos graus anteriores à graduação o ensino está muito mais compartimentalizado e isso tem lados ruins, mas podemos tirar proveito para, no conjunto de professores de uma mesma turma, abrir várias portas diferentes para ela, dando a oportunidade de cada um encontrar seu caminho, empoderar-se como estudante e como futuro profissional.

O UEADSL é uma porta, curiosamente interdisciplinar, mas cuja direção depende do professor e da disciplina que está trazendo ao evento. Estamos rindo por dentro, pensando que o UEADSL, na verdade, só fornece folhas de porta e

batentes, quem monta a verdadeira porta, ou seja, o marceneiro, é o professor.

Neste momento, duas questões são lançadas e é necessário responder. Vamos lá!

a) 1ª pergunta: o que faz um estudante no UEADSL?

A resposta é simples: ele descobre que pode. Pelo menos esse é o nosso objetivo: mostrar ao estudante que ele pode. Pode o que? O que quiser.

A Acris participou de uma mesa, no primeiro semestre de 2018, no II Congresso Paulo Freire - Legado Mundial, sobre permanência do estudante na universidade. A rigor, só Acris e suas co-autoras (Adriane Sartori e Daniervelin Pereira, também professoras da UFMG) estavam falando de permanência: todos os outros relatos falavam de diferentes movimentos para fazer o estudante do Ensino Médio, em especial da Escola Pública, acreditar que tem direito de estar na Universidade.

Ficamos chocadas com os relatos de Ongs e Movimentos estudantis sobre o quanto estudar numa universidade pública simplesmente não faz parte da sua realidade. Isso em 2018, quando já temos milhares de formados em muitas áreas em virtude das Cotas. Bem, como professoras universitárias, elas participam do ALCE - Ambiente Livre Colaborativo do Estudante/FALE/UFMG -, que é um movimento para fazer crer que o estudante tem esse direito, coisa bem difícil, mesmo ele estando dentro da universidade pública. Se o ALCE é necessário, é porque o estudante ainda

não acredita em si e se sente excluído, mesmo estando dentro da universidade.

Pensando nesse contexto, qual das duas afirmações abaixo é a mais coerente com nosso trabalho?

- A) “Para usar tecnologia em sala de aula, eu preciso de uma formação que me garanta as habilidades para ensinar o uso da tecnologia aos meus alunos e tirar o máximo proveito dela”.
- B) “Meus alunos usam muito o celular, às vezes até atrapalham a aula, não prestam atenção. Eu, do meu lado, detesto celular. Trabalho com tecnologia, sim, mas isso não significa que dava gostar de todas elas. Então eu passo a usar o celular como ferramenta em sala de aula. Para que isso seja possível, eu não posso passar soluções a eles, pois não sou boa com essa maquininha, o que faço é transformar meu problema numa questão motivadora”.^v

Imagina o seguinte exemplo: você queria uma solução livre para usar no celular para ler PDF, mas só conhece o *Acrobat Reader*. A aula é de Português, não de *software* Livre, mas você faz questão de usar um *software* com licença livre - ou, ao menos, aberta - nas suas aulas.

Então você monta a seguinte sequência didática, para um trabalho a ser feito em grupo:

- (1) pesquisar o que é uma licença livre, uma proprietária e uma aberta;

- (2) pesquisar *softwares* (aplicativos) que permitam ler PDF para uso no celular;
- (3) pesquisar a licença desses *softwares*;
- (4) instalar em seu celular um leitor de PDF livre, ou pelo menos de código aberto, e testar;
- (5) escrever um relatório informal (como uma redação) sobre o que você encontrou, quais foram as formas de conseguir essas informações e o que você achou do *software* utilizado;
- (6) salvar o relatório em PDF e encaminhar por *e-mail* à professora, para compartilhamento com a turma.

No final, os alunos terão escrito um pequeno relatório (objetivo curricular), aprendido sobre licenças de *software* (objetivo ideológico), conhecido pelo menos uma opção a mais para leitor de PDF (objetivo metodológico) e compartilhado isso com você e com a turma (objetivo social).

Para usar tecnologia em sala de aula, precisamos de uma formação que nos garanta as habilidades para ensinar o uso da tecnologia aos alunos e tirar o máximo proveito dela.

Claro que é bom saber usar tecnologia antes de usar, mas a gente aprende muito mais ao ensinar. Quantas vezes não fomos obrigados a repensar o que sabíamos para poder explicar - de novo - alguma coisa que um ou mais alunos não entenderam? No UEADSL, não se espera que o professor chegue sabendo, ele está aqui para aprender conosco e nos ensinar o que sabe.

Além disso, você pode, sim, aprender com seus alunos, inclusive questões que, tecnicamente, era você quem ia ensinar a eles. Como assim? Simples assim mesmo: a única vez que a Acris deu aula de estatística na pós, para alunos de Letras, por mais que explicasse a relação entre média e mediana, as pessoas não entendiam. Ela disse pra turma: “Gente, acabei de descobrir que não sei explicar isso. Alguém quer tentar?” Nunca vira antes uma turma reagir com olhos tão arregalados quanto aquela! Pensou com seus botões: “estou perdida, é agora que ninguém mais me leva a sério”. Então viu uma mãozinha levantada timidamente lá no meio da sala e pediu que se levantasse e nos contasse o que sabia. A menina não quis levantar, mas explicou de uma forma que nem a Acris imaginava, deixando tudo claro. Foi bem mais fácil continuar a disciplina, pois toda vez que alguém não entendia, sempre tinha alguém que ajudava a explicar. Todos aprenderam muito naquele semestre, pois a professora deixou de ser a única fonte de saber e o compartilhamento de conhecimento passou a fazer parte da rotina da turma.

b) 2ª Pergunta: qual esquema de participação?

No exemplo dado sobre o PDF, você transformou um desconhecimento seu em mola para um trabalho complexo que, acredito, foi até mais interessante do que ensinar, explicitamente, o que é um relatório. Agora, vamos ao esquema de participação! Observar o organograma disponível à página 77 (Figura 26).

No subtópico a, "O que faz um estudante no UEADSL?", falamos sobre objetivos de diversos tipos: curricular,

ideológico, metodológico e social (Figura 27). Bem, como professoras, julgamos serem estes os objetivos mais importantes na hora de planejar uma aula ou uma disciplina. Havendo ou não outros, ou mesmo se você discorda da importância de cada uma, vou apresentar cada um deles para que possamos interagir de forma mais pragmática daqui pra frente.

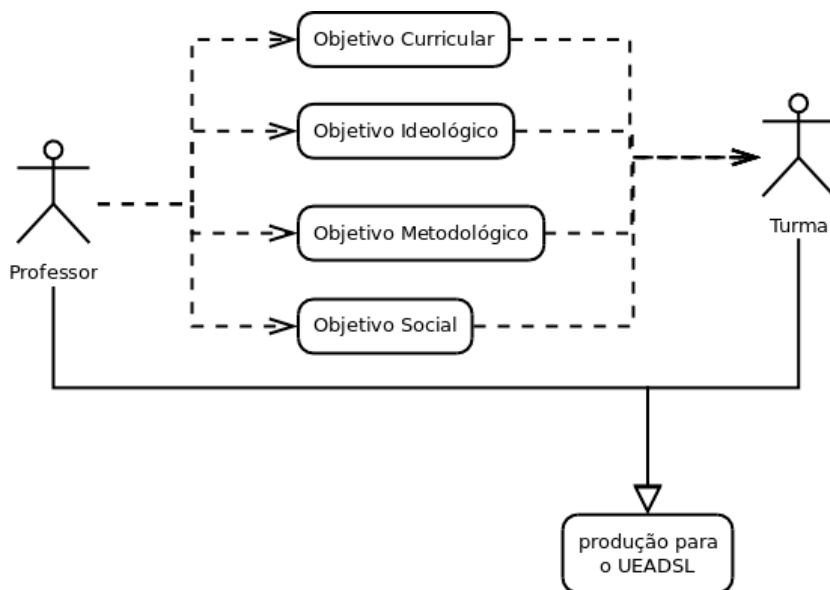


Figura 27: Os objetivos das aulas e o UEADSL.

c) Objetivos curriculares

No ensino regular, cada disciplina deve seguir uma ementa que está definida na estrutura curricular de cada curso. Isso acontece em todos os níveis de ensino. Em cursos livres existe maior flexibilidade em relação a isso, inclusive porque muitos deles não são previstos, podendo ser oferecidos

cursos novos a qualquer momento. Mas, no fundo, não é possível dar um curso se não sabemos de antemão o que vamos ofertar. Isso serve também para alunos: eles precisam ter uma ideia, por mais vaga que seja, do que vai ser estudado naquele curso.

O objetivo curricular é aquele que podemos também chamar de oficial: no curso de matemática para a turma do sétimo ano do Ensino Fundamental, apenas uma parte da Matemática faz parte desse objetivo, o que não significa que não podemos extrapolar esse limite, mas significa, por outro lado, que não podemos ficar aquém dele. Em geral, o que fazemos é planejar as aulas para dar conta do objetivo curricular, até porque é aquele que nos será institucionalmente cobrado - e dos alunos - no final da disciplina.

No entanto, gostamos da metodologia do risco, nome dado à metodologia Texto Livre, que é a linha diretriz da forma como a Acris trabalha em disciplinas online. Ela prefere trabalhar online: “sinto-me mais livre e consigo ter uma noção melhor do que acontece com cada aluno e com a turma numa visão global, enquanto nas aulas presenciais sinto-me compartimentalizando o contato, restrito àqueles momentos da aula”. Mas a metodologia do risco é aplicável a qualquer situação de ensino/aprendizagem e fundamenta-se na pedagogia da autonomia, de Paulo Freire.

Usar a metodologia do risco significa, dentre outras coisas, tirar do objetivo curricular o peso de ser o único que importa nas aulas do ensino regular. Significa que ele deixa de estar no plano principal e passa a fazer parte de uma

linha paralela a outras cujo objetivo comum é enriquecer o pensamento lógico da área que se está trabalhando.

Partimos do princípio que hoje, com as novas Tecnologias da Informação, o conteúdo é secundário. Se ensino matemática, o mais importante que posso ensinar é o pensamento matemático, a lógica matemática, aquele tipo de postura frente a dados e mundo que tornará possível ao aluno extrapolar o conteúdo da matemática (para outros níveis e para outros campos do conhecimento) e, ao mesmo tempo, que tornará o aluno capaz de filtrar informações recebidas pela rede, de forma crítica e matematicamente bem fundamentada.

Sim, porque, o conteúdo? Já podemos afirmar sem medo que o conteúdo está todo na internet. O professor, no entanto, possui a expertise de pensar conforme a disciplina sob seus cuidados e ensinar isso é, nos dias de hoje, o que fará diferença no caminho profissional do aluno, seja lá ele qual for.

Então, o UEADSL vê o objetivo curricular mais como um objetivo modalizador, ou seja, de aquisição de competência, do que um objetivo material, de conteúdo. Dessa forma, o que está em jogo não é o que o aluno vai possuir quando terminar o curso, mas o que ele será⁵.

d) Objetivo ideológico

Se você for adepto da Escola Sem Partido, aqui provavelmente não vai encontrar terreno fértil para

5 Tem muito de semiótica nessa divagação, mas não cabe aqui discutir, depois vocês poderão ler nos livros (MATTE, 2018, 2019), se desejarem se aprofundar.

trabalhar. Sinto muito, melhor deixar isso para lá, não vai vingar.

O UEADSL possui no nome sua ideologia: ele é o lugar onde se encontra uma tríade ideológica:

a) a universidade, vista como ambiente propício à ciência em sua universalidade, o que implica respeito à diversidade de saberes, uma contextualização social e/ou geográfica do conhecimento e a ciência aberta;

b) EAD, vista como um espaço diferenciado de acesso ao conhecimento, com novas possibilidades, novas culturas do saber, e, principalmente pela aproximação que permite às diferentes áreas e aos diferentes atores envolvidos na educação, contradizendo o próprio nome: estamos mais próximos porque estamos "a distancia"; e, finalmente,

c) *software* Livre, visto como comunidade na qual ensinar e aprender são, não apenas os dois lados da mesma moeda, mas um questão de sobrevivência, manutenção e crescimento de cada pessoa na comunidade e de cada comunidade formada por essas pessoas: onde um cresce, todos crescem.

Competição tem lugar entre nós? Sim, mas não uma que vise destruir adversários. A meritocracia que tem lugar no UEADSL é a mesma do *software* livre, você possui mérito pelo que faz, não pelo que acumula; não importa se nasceu em berço de outro, importa como colabora. Assim, todos querem fazer mais pelo grupo, porque quem faz mais é mais valorizado. O fazer que possui mérito nesse meio é o compartilhamento de saberes, descobertas e formas de pensar, a colaboração entre pessoas e grupos para que

todos possam crescer, o respeito à diversidade porque a complexidade que o mundo que estudamos possui não é passível de estudo sem uma gama enorme de diferentes olhares.

Ao assumir uma postura que empodera o aluno, o UEADSL também assume uma postura de ser espaço de empoderamento de professores e alunos de pós. A própria Comissão Organizadora, que é a responsável por nosso movimento fênix de fazer o UEADSL ressurgir das cinzas poucos dias depois de termos concluído, exaustos, a última edição, só é capaz de efetuar esse pequenino milagre porque esta Comissão está sempre aberta a questionamentos e problemas que surgem naturalmente a cada nova edição, fazendo deles a sua própria pergunta motivadora.

Evidentemente o objetivo ideológico não se resume à Educação: outros tipos de objetivos ideológicos são recebidos de braços abertos ao conter o fazer crítico como um de seus fundamentos. Por exemplo, produção de alimentos baratos, naturais e altamente nutritivos, na área da Nutrição, como já aconteceu no evento.

No contexto do UEADSL, o objetivo ideológico é aquele que aproxima todos os participantes, pois é de interesse geral.

e) Objetivo metodológico

Ignorar o que está fora do objetivo curricular é determinar que apenas alguns poucos privilegiados sejam capazes de acumular tanto conhecimento que possam sobressair-se - e, diga-se de passagem, um conhecimento hoje fadado à obsolescência, pois, enquanto todo conhecimento curricular

já está disponível na internet, essa mesma rede digital é o lugar onde a ciência de ponta troca saberes com uma velocidade e uma geografia ilimitada nunca antes possíveis, fazendo com que o que hoje é novo, amanhã possa ser ultrapassado, num piscar de olhos.

O professor hoje vai para a sala de aula sabendo que o saber que deve ensinar já é velho. É comum nos conformarmos pensando que, na universidade, o aluno terá a chance de alcançar o novo. Má notícia: na graduação a história é a mesma. Só na pós graduação, e mais geralmente no doutorado apenas, os pesquisadores trabalham de fato com o estado de arte das ciências. Não é possível lutar contra isso, aliás, lutar contra isso para nós é inimaginável.

O professor, segundo a linha adotada no UEADSL, não é o detentor do poder e nunca foi, mas agora, com a internet, ele ganha a chance de abrir muitas portas, permitindo que cada aluno explore seu melhor potencial como desejar, sem depender daquilo que está no livro didático.

Arriscar-se no UEADSL, explicado de forma sintética, é mostrar o que sabemos para aprender o que não sabemos. Dizer o que pensamos para ouvir opiniões opostas e complementares, as quais vão enriquecer nosso próprio pensamento. Sempre disse que ninguém aprende sem cair: é esse o risco. Se queremos andar sozinhos, precisamos nos arriscar a cair - e cairemos, certamente, várias vezes no processo. É preciso errar para aprender, é preciso ouvir a crítica e, ao nos defender, recuperar da crítica aquilo que ela pode nos acrescentar e melhorar.

É preciso ouvir para poder falar, mas é preciso também falar para poder ouvir.

Mas não deixemos de notar que existem outros objetivos metodológicos, com outro sentido de metodologia, também válidos aqui: referem-se a metodologias, estratégias e tecnologias que devem ser aprendidas para a profissão, ou para a disciplina, ou para execução de tarefas, como foi o leitor de PDF que comentei anteriormente.

f) Objetivo social

Social é um termo um tanto quanto vago, mas escolhido a dedo. Social, no dicionário de sinônimos que mais me ajuda a escrever (<https://www.sinonimos.com.br/social/>), tem 4 acepções e todas elas nos valem:

- Acepção 1: Quem gosta de conviver com os outros: sociável, comunicativo, dado, aberto, extrovertido, urbano.

Certo, nem todo mundo é social, nesse sentido, alguns de nós somos tímidos, mas nenhuma timidez se explica por si mesma. Por exemplo, uma das experiências mais fantásticas de alguém que odeia multidões como a Acris, foi participar da passeata em São Paulo, que culminou em mais de um milhão de pessoas reunidas no Vale do Anhangabaú, lutando pelas diretas já, e ela era uma das cabecinhas lotando aquele espaço. Outro exemplo: ela odeia palco, muito mesmo, no entanto, uma outra experiência fantástica sua foi cantar "Cio da Terra" à capela junto com um público de 2 mil pessoas, no Congresso de Leitura da Associação de Leitura do Brasil (ALB), em homenagem a Paulo Freire, que falecera recentemente. Ela sentiu muito medo a cada vez,

mas havia algo maior que ela movendo-a naqueles momentos. Tímida? Sim. E não.

A internet costuma ser vista como espaço onde as pessoas se sentem mais à vontade. Para nós, não faz diferença se a palestra é presencial ou síncrona online, ficaremos tensas do mesmo jeito. A única diferença é que, se for online, assim que se desliga o *chat*, estamos sozinhas. Mas devemos admitir que se sentir parte de um grupo é sempre muito gratificante. A maioria das pessoas sente prazer com isso. Se for mais fácil, melhor ainda. Assim, o UEADSL vale-se de ser assíncrono (as apresentações são escritas ou gravadas com antecedência e o debate não tem hora pra acontecer) para dar voz mesmo às pessoas com maior dificuldade de se expressar em público.

Mas não é só isso: existe todo um preparo, dos trabalhos e do ambiente, para favorecer essa participação. A visita de pessoas com maior conhecimento que nós ao nosso trabalho não denota julgamento, denota colaboração.

- Acepção 2: Que pertence a todos: coletivo, comunitário, comum, público, global, geral, grupal.

Nem preciso explicar que o UEADSL forma, a cada semestre, uma nova comunidade, na qual todos possuem diferentes papéis e colaboram de formas específicas, todos com um objetivo comum que é o de fazer um belo evento – e, porque não?, levar os louros por isso. Se você não entendeu esses louros, releia o texto sobre a *gamificação* no UEADSL (tópico 3.5, p. 34).

- Acepção 3: Que é formal e cerimonioso: formal, cerimonioso, cerimonial, solene, protocolar.

Sim! Isso é muito importante pois faz parte do jogo: ninguém vem ao UEADSL fazer de conta que está participando de um evento, nada é simulado, nossa ação é real. Não fosse assim, qual seria o risco? Além disso, de que vale um prêmio fictício quando estou querendo escrever, por exemplo, um artigo de verdade?

É por isso que se mantém a estrutura formal de um evento, com suas comissões, com seus protocolos, com formatação de textos, com nomes reconhecidos na academia como Anais e Menção Honrosa e com a chancela de grandes universidades, como a UFMG, sede do evento.

- Acepção 4: Quem vive em sociedade: societário, gregário.

A turma, no evento, é um grupo específico, possui uma identidade, mesmo que provisória. Sempre que pensamos nisso nos vem à mente as comunidades de práticas, uma proposta didática que não vingou muito na academia como teoria educacional, mas que é exatamente o que vemos emergir em grupos como as comunidades de *software* livre e as comunidades do UEADSL.

Participar de um evento que envolve pessoas de fora da escola à qual suas aulas estão vinculadas (isso inclui eventos presenciais, abertos à comunidade) é um acontecimento! Para alcançar o aplauso e o elogio, tão desejados, é necessário envolver muita gente e que todos participem com responsabilidade na parte que lhe compete. Nesse sentido, o UEADSL só trouxe para a rede o que já

acontecia, embora de forma esparsa e eventual, em diversas escolas, geralmente graças a algum professor sonhador que não desistiu fácil de transformar seu sonho em realidade.

Valores como esse são essenciais para a cidadania.

Embora o UEADSL tenha características peculiares em relação a esses eventos presenciais, tais como o fato de abranger o país todo, o reconhecimento oficial de uma instituição federal, a participação interinstitucional e a participação interdisciplinar, bem como o uso inédito de tecnologias conhecidas e seu baixíssimo custo monetário, nessa acepção, o objetivo social é o mesmo e alcançado da mesma forma.

Há uma certa convergência entre valores ideológicos e valores sociais, tanto que podemos incluir nos objetivos sociais também metas de estender o trabalho com a disciplina ao campo da cidadania.

O UEADSL é, antes de mais nada, um recurso educacional aberto. Ao participar, o professor torna-se mentor do trabalho aqui realizado, por isso ele possui um papel importante na Comissão Científica.

g) Feira de Saberes

Na Feira de Saberes isso não é diferente. Desse modo, os temas, a teoria e o nível dos trabalhos são aqueles que melhor atendem a cada turma, conforme sua perspectiva.

O mesmo se dá com a escolha de temas: não existe restrição em termos de especificidade ou abrangência, podendo o professor tanto optar por temas polêmicos da atualidade,

quanto por temas de aplicação específica de uma teoria pouco conhecida, por exemplo.

Quanto antes você responder a questão a seguir, melhor poderá, junto à Comissão Científica, argumentar sobre a adequação do formulário de inscrição para seus alunos e mais adequada será a distribuição de seus trabalhos para os coordenadores de mesa.

h) Exercício: Temas

Faça uma lista de palavras definidoras do(s) tema(s) que serão desenvolvidos por sua turma, as quais poderão entrar como palavras-chave para todos seus alunos, além das específicas, criando um nicho temático para sua turma.

i) Estrutura e estratégias

Turmas de Ensino Fundamental, Médio, Técnico e EJA estão convidadas a participar do UEADSL desde 2018.2, na Feira de Saberes. Para isso, temos que pensar na estrutura para que tal participação aconteça. Abaixo, algumas dicas para fazer melhor proveito de diferentes tecnologias.

Laboratório de computadores.

Se você tem um laboratório na escola, à disposição para suas aulas, mas que não é onde você normalmente dá aula, deve planejar seu uso em momentos específicos.

Se você levar os alunos ao laboratório sem um planejamento adequado, a produção decai, pois a novidade tecnológica torna-se mais importante que o objetivo da disciplina.

Desenhar esquemas de propostas, rascunhar textos em tópicos, discutir resultados de pesquisa são coisas que

podem ser feitas sem o uso de computadores, enquanto vale a pena ter aulas no laboratório para digitar textos, fazer inscrições, participar do evento.

Por outro lado, não achamos muito instrutivo limitar demais o que pode e o que não pode ser feito no computador. Se é conosco ver um aluno que já tem muita prática e, por isso, terminou o trabalho antes dos outros, acessando o *Facebook*, para que falar do *Facebook*? Não é o tema da aula e vai causar mais confusão do que deixar o aluno em sua atividade individual. Sugerimos observá-lo e demonstrar satisfação por ele ter concluído o trabalho; sempre que possível, uma boa alternativa é mostrar que tem outros colegas que estão com dificuldades e que ele poderia ajudá-los a concluir a tarefa.

5.2. Computador em casa

Novamente o planejamento é muito importante: as tarefas devem ser feitas em casa e deve haver uma forma de compartilhá-las em sala de aula. O produto a ser trazido deve ser bem delimitado. Isso, claro, é igual com qualquer tarefa que você já está acostumado a pedir. Mas como agora eles vão participar de um evento, ou seja, vão utilizar um ambiente que você não construiu, vai haver momentos em que eles vão precisar de seu auxílio, prepare-se para deixar a ajuda – a sua e a do próprio evento – disponível desde cedo. E, claro, certifique-se de que todos os alunos terão acesso a computadores fora da sala de aula, inclusive durante o evento.

5.3. Celular

O tema visual usado na Plataforma de Eventos do Texto Livre é responsivo, o que significa que se adapta na tela conforme seu tamanho, sendo, portanto, viável para uso em celular.

Embora a Acris deteste celular (não era ficção), ela concorda que o celular é uma tecnologia muito promissora para trabalhar em sala de aula. O celular, hoje em dia, é um mini-computador, possuindo as principais ferramentas que utilizaríamos num laboratório de computadores. Acontece que a maioria dos alunos, especialmente em escolas públicas, não pode pagar um plano que lhe dê o acesso necessário para participar do evento. Além disso, alguns celulares não terão memória para realizar o necessário.

Então, para que ele seja usado de forma democrática, é preciso garantir que ou todos tenham um plano e um aparelho adequados, ou a escola forneça a rede, pelo menos. Trabalhos em grupos podem ser a solução para isso durante a fase de produção para o evento, mas nos dias do UEADSL será mais complicado, pois todos precisam acessar e comentar com seu login para não perder o direito a certificado. Assim, julgo que, quanto menor o grupo, mais viável a participação de todos no evento via celular.

a) Exercício: planejamento

A esta altura você já consegue planejar suas aulas. Anote também suas dúvidas, desejos, descobertas, propostas, com o máximo de detalhes, e, se estiver com um pé no evento, leve-as aos outros professores, para que uns possam colaborar com as propostas dos outros.

Capítulo 6. Os anfitriões: pareceristas e coordenadores de mesa

O UEADSL começou com apenas um papel de referência para os autores: o professor (e tutores, quando foi o caso). O professor acompanha os trabalhos dos estudantes, avaliando e devolvendo ideias e críticas construtivas para que, tanto o estudante quanto seu trabalho, possam crescer e atingir o máximo de seu potencial, tendo como única limitação o tempo disponível para a participação no evento, por volta de três meses.

A segunda referência agregada ao Congresso foi o público. Tendo em vista promover e enriquecer o debate dos trabalhos, investimos cada vez mais na divulgação junto a programas de pós-graduação, dentre outros. Esse público específico foi quem nos trouxe a ideia de colaborar mais de perto: queriam avaliar os trabalhos, participar de sua construção. Assim, pouco tempo depois adotamos o papel de coordenador de mesa do UEADSL, um papel criado a partir de nossa experiência no *fórum* Internacional de *software* Livre (FISL), em que os coordenadores de mesa são escolhidos dentre voluntários dispostos a assim participar. Esse evento presencial, FISL, costuma abrir chamadas para coordenadores de mesa, pessoas que apresentam os palestrantes, cuidam do tempo de fala, abrem perguntas e tem a possibilidade de, eles mesmos, a partir de um local privilegiado, poder interagir com o palestrante. Muitas das melhores participações da Acris, assistindo trabalhos de outros nesse evento, aconteceram quando ocupou esse papel em palestras que combinavam com seu campo de expertise. Assim, para nós, foi com alegria que, longe das comunidades de *software* livre onde isso era comum, recebemos essas pessoas também entusiasmadas, querendo construir o UEADSL junto conosco, querendo fazer parte.

Desde 2012, então, todas as edições do UEADSL tiveram chamadas por coordenadores de mesa, sempre contando com uma resposta positiva e um empenho singular.

Mas os coordenadores de mesa do UEADSL são pessoas tão especiais, verdadeiros educadores, que quiseram mais: quiseram ter acesso ao trabalho antes do evento para poder compartilhar com os autores suas críticas e sugestões visando um resultado ainda melhor aos olhos do público e

enriquecendo o debate desde sua gênese. E nós, como não podia deixar de ser, ouvimos e atendemos a seus desejos.

De participante externo a membro da comissão científica, de debatedor externo a parecerista e construtor do texto e do debate: o coordenador de mesa é um anfitrião, embora possivelmente falte à palavra um algo que possa dar a dimensão real e a importância desse trabalho para o UEADSL. Essa pessoa recebe, motiva, responde criticamente, assume, defende, empodera...

É, sem dúvida, um papel muito bonito, cujos caminhos e propriedades vamos apresentar neste capítulo.

6.1. Os papéis de Coordenador de Mesa e de Pareceristas

O papel do avaliador externo no UEADSL está altamente comprometido com o sucesso do evento: após um trabalho que dura por volta de 2 meses na construção do texto para o UEADSL, os alunos devem submeter seu trabalho para apreciação de um parecerista externo, exceto nos casos em que o professor decida dispensar esta etapa avaliativa.

Não recomendamos sobrepor papéis no UEADSL, para não confundir o meio de campo e para otimizar o processo de ensino/aprendizagem pelo qual todos nós passamos a cada nova edição deste evento. O nome que estamos usando "coordenador de mesa/parecerista" sugere serem dois papéis. No entanto, assim como para o professor ser membro da Comissão Científica e ser parecerista dos trabalhos de seus próprios alunos são atividades que fazem parte de sua atuação como professor com turma no

UEADSL, também para o anfitrião faz parte dar um parecer e acompanhar esse(s) mesmo(s) trabalho(s) durante o evento, enriquecendo o debate.

6.2. Exercício

Refleta: você considera válido esse formato por meio do qual cada coordenador de mesa inicia sua tarefa num diálogo com os autores, promovido por meio de um parecer circunstanciado?

6.3. O percurso da avaliação no UEADSL atual

O esquema atual da avaliação e coordenação de mesas está desenhado na Figura 28). Chegado o momento da submissão, da avaliação e da apresentação:

- o professor/Comissão Científica orienta o aluno-autor até a etapa de submissão;
- o aluno-autor submete o trabalho, para o palco adequado (Feira de Saberes, Anfiteatro ou Roda de Conversas) no formulário do *Moodle*, incluindo o arquivo, dados dos autores, da temática e da instituição;
- a Comissão Organizadora distribui os trabalhos e encaminha planilha para avaliação para os Pareceristas responsáveis;

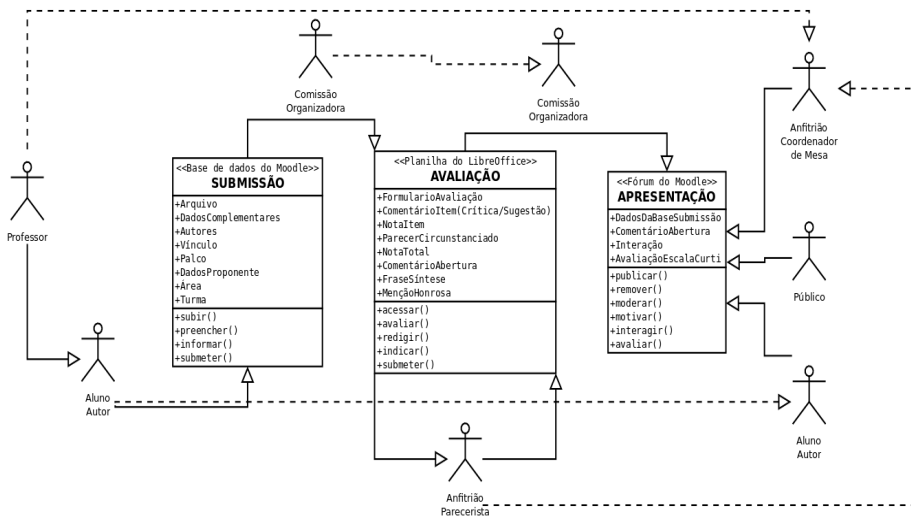


Figura 28: Esquema da participação dos coordenadores de mesa, ou anfitriões.

- o Anfitrião-Parecerista perfaz a avaliação e devolve a planilha preenchida com notas e 3 tipos de comentários:
 - comentário específico sobre questão específica do formulário de avaliação;
 - comentário geral para os autores;
 - comentário de abertura do debate de cada trabalho avaliado;

A Comissão Organizadora cria os tópicos dos Fóruns com os dados da base de dados para os trabalhos aprovados. Nesta mesma etapa:

- a Comissão Editorial prepara o Editorial e começa a receber os trabalhos;
- os professores, que compõem a Comissão Científica, entregam as frases-sínteses dos trabalhos de suas turmas e suas próprias indicações para menção honrosa;
- o Coordenador de Mesa (papel ocupado por professores e pareceristas) publica seus comentários de abertura no *fórum*, para abrir o evento;
- alunos-autores, coordenadores de mesa, professores e público interagem no *fórum*, podendo avaliar cada mensagem e o trabalho apresentado com a escala *Curti*.

6.4. Detalhes do Formulário de Avaliação

O formulário foi atualizado a partir daqueles usados pelo UEADSL até 2017 e montado numa planilha do *Calc* (*LibreOffice*) para preenchimento offline pelos Pareceristas Externos.

Observação importante: estamos usando a palavra "texto" para referir-me a qualquer objeto de comunicação, independente do tipo de linguagem utilizada. Por exemplo, os textos do Anfiteatro costumam ser artigos científicos, enquanto os textos da Feira de Saberes são mais livres, dependem do que for combinado com o professor, podendo ser escritos, *podcasts*, vídeos, apresentações de *slides* com texto explicativo, dentre outros.

O formulário possui, a cada questão, uma orientação em duas versões: uma para o estudante, podendo ser utilizada

pelo professor em suas aulas e pelos pareceristas para explicar alguma nota.

As questões específicas para avaliação do texto são as seguintes, cada uma com espaço para possível comentário do parecerista:

a) o resumo corresponde ao texto submetido ao evento e está de acordo com o conteúdo?

vale até 10 pontos;

- ajuda para o estudante: O resumo publicado no evento deve estar de acordo com o conteúdo desenvolvido e apresentado no evento. Em geral, deve explicitar o objeto (o que foi analisado ou estudado), o objetivo principal (o que se buscou mostrar ou investigar) e como isso foi feito.
- ajuda para o parecerista: O resumo publicado no evento deve estar de acordo com o conteúdo desenvolvido e apresentado no evento. Em geral, deve explicitar o objeto (o que foi analisado ou estudado), o objetivo principal (o que se buscou mostrar ou investigar) e como isso foi feito. Observar também a pertinência do título e das palavras de chave, tendo como parâmetro a coerência e a coesão do conjunto.

b) a ideia central está clara no texto?

até 15 pontos;

- para o estudante: Basicamente, espera-se que tenha sido apresentada no início e que o desenvolvimento conduza a ela, na conclusão.
- para o parecerista: Idem. Essa ordem não precisa ser estritamente observada, desde que a mudança não dificulte a compreensão do trabalho.

c) *a estrutura do trabalho ajuda na compreensão do conteúdo?*

até 10 pontos;

- para o estudante: Aqui são observados subtítulos, figuras, exemplos, tabelas, com o objetivo de verificar se aparecem no momento certo, se são importantes para a compreensão do trabalho ou descartáveis, se estão na medida certa ou se aparecem em demasia.
- para o parecerista: idem

d) *se baseado em alguma teoria, metodologia ou linha de pesquisa, o trabalho indica referências? OU se baseado em vídeos, textos verbais ou qualquer outro tipo de mídia, cita devidamente as referências?*

até 10 pontos;

- para o estudante: Os 10 pontos são assim distribuídos: i) se não indicar referência alguma, perde 5 pontos, ii) se indicar, observe se os textos citados e somente eles estão listados: caso sim, recebe 10 pontos, iii) se não apresenta na listagem todos os textos citados OU se lista textos não referidos, 5 pontos.

- para o parecerista: idem

e) *o trabalho apresenta metodologia de forma adequada à proposta? se houve coleta de dados, é descrita? o trabalho é claro quanto à forma como foi realizado?*

até 10 pontos;

- para o estudante: O trabalho foi realizado de alguma forma: é isso que a metodologia explica: como foi feita a análise, como os dados foram colhidos, como os resultados foram obtidos.
- para o parecerista: Verificar se as seguintes perguntas estão respondidas: como foi feita a análise? como os dados foram colhidos? como os resultados foram obtidos?

f) *Houve plágio?*

Sim: -100 pontos, Parcial: -50 pontos ou Não: 0;

- para o estudante: Esta questão da avaliação só tira pontos, pois o plágio é um problema ético: tanto na cultura livre quanto na ciência aberta, você pode tranquilamente usar trechos de trabalhos de outras pessoas, desde que apresente as fontes. Somente no caso de autoria desconhecida ou coletiva, pode-se indicar entre parênteses Domínio público.
- para o parecerista: Idem. Se houve plágio total (mais de 50% do texto contém plágio), -100, se houve plágio parcial (texto de outrem usado sem

citar a fonte) -50 pontos. Se não houver plágio, preencha com 0 por favor.

g) Apresentação adequada da análise, do trabalho e/ou da proposta, do ponto de vista formal?

até 10 pontos;

- para o estudante: Apresentar em um evento é uma cerimônia pública: devemos manter o grau de formalidade necessário para mostrar a seriedade do trabalho e nossa postura científica.
- para o parecerista: A apresentação da análise, do trabalho e/ou da proposta, do ponto de vista formal, está adequada? Considere na avaliação o nível da turma.

h) Avaliação das considerações finais (conclusão).

até 10 pontos;

- para o estudante: A conclusão de um trabalho científico não precisa ser a última palavra sobre o assunto - e, na imensa maioria das vezes, não é, já que fazer ciência é estar sempre investigando e questionando. Então, a conclusão pode optar por mostrar a importância dos resultados, citar os limites do trabalho (o que não foi possível mostrar), indicar o que ainda pode ser feito sobre o assunto e, inclusive, fazer alguma observação que indique o ponto de vista do autor. É uma espécie de resumo: enquanto o resumo fala do que será exposto, a conclusão nos lembra o que já foi apresentado.

- para o parecerista: As considerações finais devem mostrar a importância dos resultados, as perguntas não respondidas, os possíveis desdobramentos e qualquer outro fato que o autor julgue digno de nota.

i) *Originalidade, interesse do tema, criatividade e/ou diálogo do texto com a área de pesquisa.*

até 15 pontos;

- para o estudante: Um trabalho científico deve ter algo que os outros não possuem: por isso não é bom fazer um monte de citações apenas para dizer o que os outros já disseram, as citações só serão justificadas se você cruzar trabalhos de outros para fazer novas observações. O trabalho pode, também, apresentar uma nova forma de apresentar um assunto (criatividade) ou ser uma conversa entre seus dados e a área em que se insere a pesquisa.
- para o parecerista: Quanto a originalidade e/ou interesse do tema e/ou criatividade e/ou diálogo do texto com a área, você considera o texto ótimo (15 pontos), suficiente (7 pontos), médio (5 pontos) ou insuficiente (0-4 pontos)?

j) *Linguagem formal.*

a adequação ao gênero vale até 10 pontos;

- para o estudante: A linguagem não precisa ser excessivamente formal, mas deve ser mais formal do que a usada no cotidiano. Devemos escolher,

num trabalho científico, palavras e estruturas de frases que indiquem a seriedade do trabalho e denotem respeito ao ouvinte ou leitor.

- para o parecerista: A linguagem não precisa ser excessivamente formal, mas deve ser mais formal do que a usada no cotidiano. Devemos escolher, num trabalho científico, palavras e estruturas de frases que indiquem a seriedade do trabalho e denotem respeito ao ouvinte ou leitor.

Além destas questões e respectivos comentários pontuais, quando necessário, o parecerista deverá também enviar os três comentários a seguir:

- comentário dirigido aos autores, com a avaliação geral da proposta, contendo críticas construtivas e sugestões para um melhor resultado;
- comentário dirigido aos autores, ao público, aos outros coordenadores de mesa e aos professores, que será publicado pelo próprio avaliador no *fórum*-palco na semana anterior ao evento;
- indicação ou não do trabalho para menção honrosa, explicando se a indicação é por excelência científica, excelente escrita, originalidade ou outro quesito que tenha chamado a atenção.

6.5. Exercício 1

Refleta sobre cada uma dessas questões do formulário: são úteis? Apresentam boas orientações? Ajudam, de fato, no processo de avaliação? Qual sua opinião, ideias e críticas sobre o trabalho aqui proposto?

Capítulo 7. Orientações específicas do UEADSL

Estas orientações foram redigidas para o curso de formação de professores e é distribuído como livro no *Moodle* e PDF fora dele para os professores pensarem suas opções de trabalho com suas turmas no evento. A versão aqui apresentada foi ampliada e revisada em maio de 2020.

7.1. O que é o UEADSL?

O UEADSL é um evento especialmente criado para que professores de cursos superiores acompanhem passo a

passo a produção daquilo que se costuma chamar de trabalho final de uma disciplina, e que, no UEADSL, se transforma em apresentação de trabalho em evento, com certificados e até um artigo publicado em Anais.

O evento foi criado para que você exerça seu papel de pesquisador em formação, algo muito importante na vida acadêmica, seja você aluno de bacharelado ou licenciatura.

Se quiser saber mais sobre o evento, dê uma espiada no *site*: <http://ueadsl.textolivre.pro.br>, em especial no *fórum* Notícias.

Como o próprio *site* indica, o UEADSL é, desde que começou em 2010, promovido pelo grupo de pesquisa, ensino e extensão Texto Livre, cuja sede é o Laboratório SEMIOTEC, da Faculdade de Letras da UFMG. Desde o segundo semestre de 2019 foi agrupado com os outros eventos do grupo numa temporada semestral de eventos.

7.2. Orientação Geral

Os trabalhos no UEADSL estão divididos em etapas relativas à construção do trabalho final de aplicação da teoria. A ideia é que o professor participe ativamente dessa construção, de forma colaborativa. No lugar de pedir um trabalho final, dar nota e fim da conversa, a estrutura e prazos do UEADSL permite que o trabalho final seja construído aos poucos, com idas e vindas entre o grupo de autores e professor@.

O UEADSL é online, assíncrono e gratuito e conta com a rubrica da UFMG. O auge desse trabalho é a publicação em Anais e a apresentação do trabalho para um público nacional com mais de 2000 participantes.

Na prática, são 6 etapas (R para resumo, A para Artigo) e notas:

- **Etapa R1 - em aula:**

- inscrição no evento, com resumo do trabalho (descrição do objeto de análise) e minicurrículos dos autores;
- na semana seguinte, o grupo recebe as avaliações por *e-mail* e as notas são copiadas no *Moodle* da disciplina. Observações:
 - tanto o resumo quanto os minicurrículos recebem um retorno da professora, mas somente a nota de resumo será aproveitada;
 - nesse resumo deve ficar claro o texto que será analisado e por que foi escolhido, já descrito para sua apresentação no artigo final;
 - inclua no resumo o link para o texto que será analisado. A avaliação vai orientar no sentido de melhorar a abordagem da análise semiótica e corrigir eventuais enganos, além de ajudar na escrita do texto.

- **Etapa R2 - em aula:**

- revisão do resumo do trabalho e minicurrículos com base na avaliação e comentários recebidos;
- repete-se a avaliação de minicurrículos e resumo, dessa vez buscando um formato final, já para publicação no evento.

- **Etapa A1 - em aula:**

- escrita da primeira versão (esboço) do artigo que será o trabalho final;
- São duas semanas para a escrita do artigo. Deve conter:
 - título;
 - resumo;
 - descrição do objeto;
 - proposta de análise;
 - referências;
- São 4 a 6 páginas, use já a formatação dos Anais para controlar melhor o número de páginas e evitar dificuldades na etapa final;
- A avaliação será rigorosa, pois visa ajudar a melhorar o trabalho que será apresentado (o artigo é sua apresentação no UEADSL);
- No máximo 2 semanas depois o grupo recebe, por *e-mail*, a avaliação e orientações para melhoria do trabalho.

- **Etapa A2 - no Moodle de Eventos:**

- artigo completo:
 - título;
 - resumo;
 - palavras-chave;
 - introdução com descrição do objeto;
 - contextualização teórica;
 - análise;
 - conclusão;
 - referências;
- Até 14 dias depois o grupo recebe a avaliação, havendo ainda a possibilidade de uma última revisão para encaminhar o texto para o evento e Anais. Observação:
 - A revisão deste texto (etapa de revisão de A2) poderá substituir esta nota, se for maior.

- **Anais - no sistema de Revistas da FALE:**

- A nota da versão final (A2 ou A2 revisado) é eliminatória para Anais e para o evento: quem não alcançar 70% da nota nem apresenta nem publica, mas pode participar como ouvinte;
- Artigos para os Anais devem seguir estritamente a orientação de formatação;

- **Participação como autor - durante os dias do UEADSL:**

- Os autores participantes devem responder aos comentários do público sobre seu trabalho durante o evento. Observação:
 - Recomenda-se acessar sua página ao menos uma vez por dia para isso.

- **Ouvintes - durante os dias do UEADSL:**

- recebem certificado (e nota na disciplina) os inscritos que publicarem pelo menos 3 comentários em 3 trabalhos diferentes (além do seu) durante os 5 dias do evento.

Aproveite para conhecer pessoas de outras unidades da UFMG e de outras universidades que estarão participando do evento.

7.3. Agenda

O UEADSL, como qualquer evento, possui prazos que devem ser seguidos pelos participantes. Para que não haja problemas com a participação de estudantes, os prazos internos são flexibilizados conforme a necessidade dos professores. Uma prévia da próxima agenda é publicada ao final de cada evento tendo em vista essa adequação de mão dupla.

Capítulo 8. Eventos Didáticos na Rede

Gostamos de perguntar aos cursistas sobre a dificuldade de montar um evento online. Ninguém responde que é fácil, muitos acham que, com ajuda, dá pra fazer, mas a grande maioria responde que só fazendo para saber.

De fato, só fazendo para saber, pois as tarefas inerentes à organização de um evento envolvem diferentes habilidades e dependem dos gostos de cada um. Por exemplo, a questão técnica de um evento a distância: qual plataforma usar?

Como conseguir acesso? Como dar acesso a todos os alunos?

Antes de prosseguir, outra perguntinha capciosa: o evento pode integrar o conteúdo de forma produtiva? A maioria acha que sim. Eu sei que sim, mas também sei que sem planejamento, pode ser um tenebroso desastre.

Hoje em dia muitas plataformas gratuitas disponíveis na rede, algumas das quais também livres, permitem realizar eventos a distância. Cabe, porém, começar distinguindo diferentes tipos de eventos na rede, descritos nos próximos subtópicos.

8.1. Evento online e presencial

Opa? Como assim, *online* e presencial ao mesmo tempo? Sim: o evento pode ser totalmente estruturado na internet, mas acontecer num laboratório de informática, por exemplo, ou com cada participante, na mesma sala física, conectado via celular.

A vantagem de se fazer isso é poder dar apoio individual presencialmente, em geral mais ágil e, especialmente em turmas menos acostumadas com o uso de tecnologias digitais, proporcionando maior segurança aos participantes.

Na prática, tudo deve continuar acontecendo na internet, exceto o suporte, que poderá ser tanto online quanto presencial.

Esse tipo de evento traz também um elemento de cumplicidade entre os participantes, pois eles estão se comunicando via rede, mas estão lado a lado e sabem disso; caso haja participação de pessoas de fora desse grupo, a

cumplicidade favorece a emergência de uma comunidade de prática (ou várias de pequenos grupos), transformando a relação com o evento por uma espécie de apropriação motivadora, inclusive de uma aprendizagem mais livre e com limites mais amplos.

Outra vantagem é que você consegue controlar melhor o acesso de seus alunos ao evento, já que eles estão com você na hora da interação, contornando com maior facilidade problemas como falta de acesso à internet, máquinas lentas etc.

8.2. Evento online semi-presencial

Um evento *online* pode ser considerado semi-presencial em várias situações, algumas das quais podem resolver situações específicas de uma turma, por exemplo:

- numa turma com pouco contato com a internet, o processo de inscrição e submissão pode ser feito em sala de aula para agilizar essas etapas;
- no caso de trabalhos em grupo, pode ser interessante prever aulas presenciais para a discussão e desenvolvimento do trabalho, o que pode agilizar a montagem dos grupos e o delineamento do trabalho, bem como a divisão de tarefas, assuntos que, em geral, provocam contratempos na EAD, embora contornáveis, mesmo a distância;
- em disciplinas nas quais o objetivo é a escrita, acredito que tenhamos mais recursos digitais que analógicos para tornar o processo mais eficiente, mas, se o processo de reescrita, revisão, autocorreção

estiver em pauta, é mais fácil observar o fenômeno no papel, pois é fácil apagar os rastros da correção no computador. Isso não ocorre, no entanto, se for utilizado algum sistema de escrita que registre automaticamente as mudanças, em especial os que fazem o registro síncrono (o *wiki*, por exemplo, não é a melhor opção: faz registros assíncronos, pois só grava as mudanças que o autor decidir salvar).

8.3. Evento Online Assíncrono

O evento online assíncrono é realizado num ambiente de interação em que não há necessidade de que os agentes da interação estejam conectados ao mesmo tempo, como o *blog* ou o *fórum*.

Mesmo assim, a interação deve ocorrer em datas específicas, com pelo menos 24 de compromisso de respostas pelos autores (no dia especificado, os autores devem ficar atentos para responder aos comentários feitos ao seu trabalho).

Não exige moderação e o professor pode estimular os comentários dos alunos sobre os trabalhos alheios, inclusive pontuando essa participação. Por outro lado, a moderação – na forma de coordenação de mesa, por exemplo – pode ser uma forma de estimular o debate e trazer maior comprometimento dos autores, dado que há uma pessoa que não participou da escrita daquele trabalho específico discutindo-o com o público.

O trabalho conta como publicação, já que o texto fica publicado na íntegra na internet, mas você pode oficializar

essa publicação transformando-a em Anais ou em um livro, após o evento.

8.4. Evento online sincrônico

O evento online sincrônico, muito similar ao evento presencial, é realizado numa plataforma de bate papo ou de webconferência, com hora marcada para o início e o fim de cada apresentação.

É um tipo de evento que, pelas características atuais da tecnologia, possui limites no número de participantes ativos. Ganha pontos o *chat* escrito, por sua estrutura computacional muito mais leve que som e imagem e, portanto, muito mais acessível a quem tenha acesso limitado à rede, com baixo sinal. Outra vantagem do *chat* escrito é a facilidade de registro e publicação, permitindo, sem qualquer recursos extra, torná-lo acessível ao público.

Quando começamos a trabalhar assim, embora existissem muitos protocolos de bate papo escrito, não era uma prática tão utilizada quanto é hoje, embora rapidamente os *softwares* estejam absorvendo outras mídias com gravação de som e de vídeo rapidamente transmitidos e mesmo conversas síncronas. A escrita continua, pelo menos por enquanto, sem, porém, muito usada pela praticidade de poder ser usada na maioria dos lugares sem qualquer problema de privacidade na interação e sem atrapalhar outras atividades que estejam acontecendo. Por outro lado, o *chat* exclusivamente escrito, justamente pelos avanços da tecnologia de comunicação, não tem o mesmo charme e

poder de atração que outras mídias trazem consigo, especialmente a videoconferência.

Para trabalhos escolares é recomendável não marcar atividades simultâneas, a fim de possibilitar a participação de todos os alunos em todas as apresentações. É recomendável ter um moderador (geralmente o próprio professor), que vai cuidar da duração das palestras e vai apresentar cada uma (título e autores), dando início a elas. Pode usar som, imagem e/ou texto, *slides* e outros recursos para a apresentação, tal como a apresentação presencial.

8.5. Evento para EAD

Um evento *online* criado especificamente para a EAD possui certas características:

- você não precisa se preocupar como os alunos vão acessar o evento, pois eles já dominam, pelo menos minimamente, a tecnologia necessária, já que estão cursando uma disciplina a distância;
- como você não sabe as condições de acesso de cada um dos estudantes, deve manter um canal aberto para dar suporte individual, por *e-mail* ou num *fórum*.
- o evento só poderá ser síncrono se todos os envolvidos tiverem um horário disponível em comum, o que deve ser consultado antes de iniciar o trabalho.

Em todos os casos, prepare-se para responder perguntas sobre questões explicadas anteriormente em outros meios, como fóruns, enunciados e tutoriais, pois a leitura de um *site*, por mais óbvia que pareça a um, pode ser muito complexa e até incompreensível para outro.

8.6. Escolha do tipo de evento

É fácil perceber que o letramento digital é fundamental para o bom funcionamento de um evento na WWW⁶. Ele, pode, porém, ser o mote para essa aprendizagem. O conhecimento que você, professor, possui sobre sua realidade, é essencial para determinar qual o formato adequado para realizar - e se é, de fato, adequado - um evento na rede com seus alunos no contexto de seus objetivos.

Os exercícios a seguir devem ajudar a dimensionar essa questão, motivo pelo qual o *feedback* vem em seguida a cada resposta possível.

a) Condições de acesso à internet

Escolha a resposta que melhor se ajusta ao contexto em que pretende realizar seu evento:

1. você dispõe de um laboratório para os alunos participarem do evento:
 - você pode escolher se o evento será síncrono ou assíncrono;
2. você dispõe de um laboratório mas o uso é restrito:
 - Somente é possível pensar num evento síncrono se a restrição de uso não impedir os alunos a terem acesso no horário do evento. Caso exista essa restrição, então recomenda-se fazer o evento assíncrono;

6 WWW: *World Wide Web*: rede ampla mundial de computadores, internet.

3. você dispõe de um laboratório com uso restrito mas a maioria dos alunos tem acesso à internet em casa:
 - recomenda-se um evento assíncrono, já que não se pode controlar as condições de acesso fora da escola. Somente é possível pensar num evento sincrônico se a restrição de uso do laboratório não impedir os alunos a terem acesso no horário do evento;
4. você não dispõe de um laboratório mas todos os alunos têm acesso à internet em casa:
 - recomenda-se um evento assíncrono, já que não se pode controlar as condições de acesso fora da escola. Somente é possível pensar num evento sincrônico se a restrição de uso do laboratório não impedir os alunos a terem acesso no horário do evento;
5. você não dispõe de um laboratório e alguns alunos não possuem acesso à internet fora da escola:
 - nesse caso fica bem mais difícil fazer um evento online. Se você quer tentar mesmo assim, recomendo conversar com a direção da escola sobre como possibilitar o acesso à internet, incluindo a possibilidade de convênio com uma *lan house* próxima da escola.

b) Tamanho da turma

A segunda questão importante para escolher o tipo de evento diz respeito ao tamanho da turma. Considere que, num evento online sincrônico, cada

apresentação dura, no mínimo, 20 minutos. Portanto, a cada hora você tem 3 apresentações. Se sua aula dura 100 minutos, serão no máximo 5 apresentações.

1. A turma possui no máximo 30 alunos:
 - é possível escolher o evento sincrônico desde que os trabalhos sejam feitos em grupo, para não tornar o evento demasiadamente longo;
2. a turma possui entre 31 e 60 alunos:
 - ainda é possível realizar o evento sincrônico, com grupos e dividindo a atividade em mais de um dia de apresentações. Mas já podemos recomendar o evento assíncrono;
3. a turma tem mais de 60 alunos ou serão várias turmas.
 - é recomendável realizar o evento assíncrono;

c) Objetivos do evento

Ainda para escolher se o evento deve ser sincrônico ou assíncrono, é importante levantar os objetivos do evento. A recomendação do evento sincrônico está condicionada à satisfação das condições anteriores relativas ao acesso à internet e ao tamanho da turma.

1. o objetivo é discutir um tema interdisciplinar:
 - recomenda-se o evento sincrônico, pois torna a discussão mais ágil e estimula a troca de opiniões;
2. o objetivo é aprofundar uma discussão sobre um tema:

- recomenda-se o evento assíncrono pois permite a produção de trabalhos mais longos e, portanto, mais completos;
3. o objetivo é relativo à produção textual em si:
- você pode escolher entre evento sincrônico ou assíncrono, já que ambos permitem delimitar etapas para a produção textual, inclusive revisão. Se o desejo é a produção de textos mais longos, no entanto, o evento assíncrono é mais apropriado.

8.7. Tipos de textos num evento

O exemplo que estamos utilizando no presente livro é sempre o UEADSL, um evento assíncrono que acolhe turmas de qualquer tamanho e com qualquer objetivo. Para ter essas características, o evento conta com uma boa Comissão Organizadora e o apoio de outras comissões, coisa que nem sempre é viável, especialmente quando queremos realizar um evento local, para uma ou poucas turmas, com um objetivo específico. Seguindo as perguntas desde a página 125 a 127, você já deve ser capaz de escolher o tipo de evento que vai realizar.

Como professor, porém, é essencial que você saiba como aproveitar as atividades do evento na sua disciplina. Descrevo em seguida os principais tipos de textos num evento.

a) Resumo

Resumo é um texto curto cujo objetivo é apresentar uma visão à distância mas completa de um conjunto de ideias.

Visão à distância porque de longe podemos ver o todo, mas não vemos os detalhes. O resumo pode ser produzido para a inscrição e para o artigo final.

b) Minicurrículo

Esse tipo de produção não é tão comum quanto o resumo, mas é interessante de trabalhar porque a) fortalece o efeito de sentido de autoria e o de ato de comunicação do trabalho no evento online. A pessoa deixa de ser só um nome, passa a ter uma história, ao ser identificada por um minicurrículo. Além disso, ao fortalecer o "eu" (autor do trabalho), o minicurrículo fortalece também a ideia de que o texto está sendo escrito para ser lido por outrem.

c) Texto de divulgação

Pode ser produzido em praticamente todas as etapas do evento, mesmo depois do evento, para divulgar resultados. Uma ideia interessante é explorar a variedade daquilo que se poderia chamar de sub-gênero: é diferente convidar a apresentar, convidar a assistir ou relatar o que foi apresentado.

d) Apresentação

A apresentação pode ser um texto previamente escrito ou uma lista de tópicos a serem desenvolvidos no momento da apresentação. O trabalho de lapidação do texto é melhor se o texto for preparado antes, mas é possível fazer isso depois do evento, para publicação em Anais. Também é possível trabalhar a produção de apresentações do tipo *Powerpoint*.

e) Artigo ou capítulo de livro

A escrita de artigo ou capítulo de livro para Anais é altamente indicada no caso de alunos do ensino médio, de graduação e de pós-graduação, pois é a forma escrita mais utilizada no meio acadêmico para divulgação de trabalhos.

Em turmas do ensino médio, fundamental e EJA, é possível também montar livros de relatos ou outro tipo de produção menos formal.

f) Texto Criativo ou Técnico

Além de gêneros acadêmicos, conforme a disciplina é possível trabalhar com textos criativos, usando gêneros literários, como poesias, crônicas etc. Além disso, é possível trabalhar com paródias, mudança de gênero e outras opções que podem, inclusive, ser bastante úteis no trabalho interdisciplinar.

Textos técnicos possuem uma gama bem variada de opções: relatórios, projetos, resenhas são os principais no campo acadêmico, mas podem entrar também manuais, modelos, descrições, receitas etc.

8.8. Por onde começar?

Definido o tipo de evento e o tipo de produção que lhe interessa, é hora de organizar o evento.

a) Datas e prazos

A primeira definição necessária é a do calendário do evento. As datas todas devem estar definidas e divulgadas desde o início. As principais a serem divulgadas são:

- prazo de inscrição;
- prazo para aceite;
- prazo para envio do texto completo;
- prazo para recebimento das sugestões de revisão;
- prazo para revisão;
- data do evento.

Ajuste os prazos ao seu calendário de aulas, pensando nas atividades relacionadas a cada etapa.

Note que, caso você decida participar de um evento externo, como o UEADSL, o ajuste é no sentido oposto, das aulas aos prazos.

b) Temas

Escolha um tema geral e, dentro dele, linhas que orientem as escolhas dos alunos e ajudem na hora de organizar as apresentações.

- O evento pode discutir um tópico específico da disciplina, com vários trabalhos sobre o mesmo assunto. Nesse caso oriente os alunos a usar a criatividade na apresentação, para não cansar o público;
- você pode, também, usar diferentes partes da teoria para analisar o mesmo assunto, assim como várias outras opções, sempre considerando o efeito que você deseja que o evento tenha na disciplina.

c) Atividades

Programa as atividades de coleta de dados, escrita e revisão de modo a dar tempo aos alunos de fazer um trabalho de qualidade e procure ater-se às atividades que possam ser aproveitadas em sua disciplina ou nas disciplinas que porventura trabalharem com você no evento.

d) Divulgação

É crucial investir na divulgação do evento, pois o sucesso da atividade como um todo depende disso:

- programe previamente os momentos certos para divulgar o evento;
- tome como base da divulgação esses momentos: inscrição (opcional), a publicação da grade de programação, dois dias antes do evento, nos dias do evento (divulgar balancetes, convidados etc).

e) Avaliação

A avaliação dos alunos deve observar cada uma das etapas da organização do evento.

O evento em si também deve ser avaliado: planeje quais os indicadores vai usar para essa avaliação: número de publicações, número de autores, nota média da turma, número de acessos (no caso de evento assíncrono), número de "ouvintes" (pessoas que entraram no *chat* durante o evento síncrono), número de comentários (*blog*) ou respostas (*fórum*) ou perguntas (*chat*).

É preciso definir esses indicadores com antecedência para garantir que sejam coletados durante o processo. Esses dados podem servir de base à divulgação.

f) Oficialização

É muito estimulante para os alunos o recebimento de certificados, por isso assegure-se que uma instância superior vai assinar esses certificados. A certificação que nós professores damos isoladamente não surte o mesmo efeito.

Se estiver previsto o resultado ser publicado no final do evento, verifique a possibilidade de publicar numa revista ou num *site*, o que daria maior visibilidade.

g) Estrutura do evento e avaliação dos resultados

É muito importante ter claro, desde o início da organização do evento, qual a estrutura necessária e como serão avaliados os resultados. Uma avaliação bem feita é benéfica tanto por mostrar o máximo de aquisições possíveis e o que de fato foi alcançado. Para isso, é preciso relacionar o que será avaliado e quais os recursos usados para esta avaliação. Ficam algumas sugestões:

- participação:
 - no *fórum*: se a participação for feita como respostas num *fórum*, o *Moodle* permite avaliar as respostas dos alunos com facilidade, basta configurá-lo apropriadamente.
 - no *blog*: a participação pode ser avaliada pelo número de comentários no *blog*. Não deixe de definir antes qual o mínimo desejado.
 - no *chat*: a participação com perguntas pode ser feita tanto a priori (caso possam ler os textos

antes do evento, de modo que os grupos já levem suas perguntas prontas) quanto a posteriori, com as perguntas sendo levantadas no momento da apresentação do trabalho. Como o tempo determina o número de perguntas que podem ser respondidas, é interessante ou fazer o trabalho em grupos previamente organizados ou criar um mecanismo (via *fórum* ou via *e-mail*, por exemplo) para que todos possam fazer suas perguntas e ter acesso às respostas, especialmente se esse tipo de participação receber nota. A simples presença no *chat* pode contar ponto, mas não recomendo uma pontuação alta, já que sempre é possível abrir o *chat* e deixar a palestra acontecer sem prestar atenção nela.

- produção e revisão: tanto o texto produzido como o texto revisado podem ser objeto de avaliação. Lembre-se que o texto revisado é um refinamento da produção textual, portanto deve ter tanto valor ou mais valor do que o texto original.

Qualquer etapa pode ser avaliada, desde que previamente decidido que será alvo de avaliação, a fim de deixar claro para os alunos que a atividade é objeto de avaliação e quais os critérios da avaliação pois isso maximiza a eficácia da tarefa como atividade didática.

8.9. Etapas produtivas: inscrição

Marque verdadeiro ou falso:

1. O mini-currículo é opcional. Tem a vantagem de criar uma identidade para os autores e aumentar a comunicabilidade do texto, mas só cabe se houver tempo para dedicar à sua escrita.^{vi}
2. Títulos não são textos.^{vii}
3. Palavras-chave são irrelevantes para a produção textual.^{viii}
4. Sim, é importante a criação de um resumo do artigo pois é um plano de trabalho. Um bom resumo, longe de ser simples, é caracterizado pela densidade e pela clareza, qualidades que podem facilmente ser incompatíveis dependendo da redação.^{ix}

Depois de marcar todas, confira as respostas nas notas de fim, pois elas também contém maiores informações sobre cada questão.

Capítulo 9. Opções de plataformas livres

Como foi comentado acima, existem muitas plataformas que permitem a realização de um evento, basta usar um pouco sua criatividade. Vamos apresentar duas delas.

9.1. blog para evento assíncrono

O *blog* é interessante para um evento assíncrono em que se quer um maior tempo de reflexão, pois dá maior destaque

ao texto publicado que à interação em si, por seu formato. Não impede nem restringe, no entanto, essa interação a qual, dependendo de como você montar seu evento, pode ser muito viva e quente.

O *software* livre que vamos apresentar para criar um *blog* é o Wordpress. Ele permite dois tipos de uso: você pode instalar seu *blog* num servidor próprio, como fazemos no UEADSL, ou pode criar seu *blog* no Wordpress.com, onde o Texto Livre também tem um *blog*, o blog dos Voluntários do Texto Livre.

Existem vantagens em instalar seu próprio *Wordpress*, mas tem custos (você precisa ter uma hospedagem e registrar um domínio) e requer um conhecimento maior do sistema para poder aproveitar de fato essas vantagens. Para a maioria de nós criar um *blog* no Wordpress.com é mais que suficiente e é o que vamos explicar aqui.

1) Antes de começar, escolha um nome para seu *site*. Pode ser o nome do evento, mas também pode ser um nome mais genérico, no qual você queira fazer várias coisas além do evento (e outros eventos). O dos voluntários usamos, por exemplo, para publicar trabalhos de alunos que pesquisaram sobre o Texto Livre ou escreveram sobre experiências no mundo livre, dentre outras coisas, em diferentes momentos.



Figura 29: Imagem obtida na página do Wordpress em 2015.

2) acesse a página do Wordpress.com e encontre o nada discreto botão para criação do seu *blog* (Figura 29).

3) Vai abrir um formulário para a criação do *blog* com os seguintes campos:

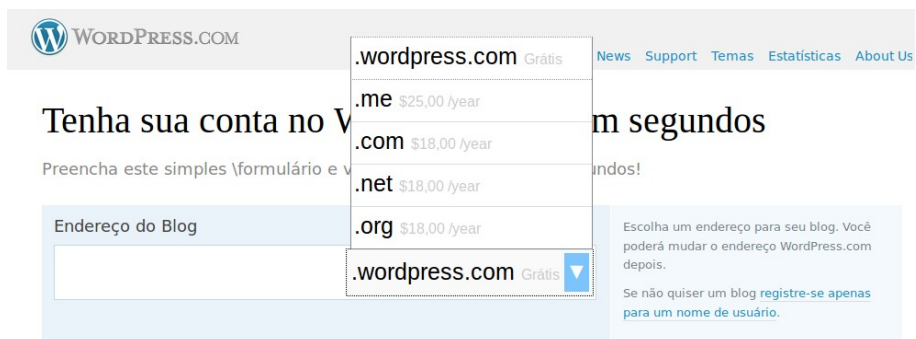


Figura 30: Endereço do blog: é o nome tal como aparecerá na URL.

a) Nesse primeiro campo “endereço do *blog*” (Figura 30) você deve colocar o nome que escolheu para o *blog*.

Dica1: Como aqui o que entra é o endereço, use minúsculas, nada de acentos ou caracteres especiais e não deixe espaços em branco. Pode usar *underline* para os espaços se quiser. Assim que você digitar espere uns segundos para que ele verifique se o nome está disponível. Se não estiver, mude algum detalhe.

Dica 2: Se quiser, pode comprar um domínio mais bonitinho que *Wordpress.com*, mas não há a menor necessidade. Para não pagar nada, deixe *Wordpress.com* mesmo (Figura 30).

b) O segundo campo é o nome do usuário. Quando você clica nele, ele automaticamente sugere o mesmo nome que você usou pro *site*, mas você pode alterar para o que quiser. Se já possui um usuário, pode usar o mesmo.

c) procure uma boa senha, usando o verificador de força da senha que ele oferece, mas pode ser a tua normal mesmo. Se for diferente, anote em algum lugar para não esquecer. repita a senha no campo seguinte.

d) o endereço de *e-mail* tem que ser válido e estar ativo, pois é por meio dele que você vai ativar seu *blog*. Se o *e-mail* já estiver cadastrado com outro usuário ou você digitar um endereço errado (como ao trocar o ponto do *e-mail* por uma vírgula, ele te avisa.



Figura 31: Clique no botão Criar blog para concluir.

Após preencher o formulário, clique no botão Criar *blog*, como na Figura 31, a não ser que você tenha optado pela versão paga. A versão paga pode interessar a uma escola, por exemplo, dificilmente fará sentido pagar pelo *blog* se for uma pessoa individualmente.

Agora é só ativar a conta e começar a usar seu *blog*. Para acessá-lo, use o endereço que você escolheu.

Existem muitos tutoriais de configuração na internet. Dicas mais específicas podem ser encontradas na comunidade do *Wordpress* do Brasil: <http://wp-brasil.org/>. Dúvidas? Pode usar o *fórum* da comunidade, sempre lembrando de procurar a resposta no *fórum* (<http://br.forums.Wordpress.org/>) antes de colocar a pergunta, pois se ela já estiver respondida é bem mais rápido, não?

9.2. chat para evento online sincrônico

Você pode usar muitas ferramentas para criar o *chat* para seu trabalho.

Quanto mais aberto e com mais possibilidade de acesso a qualquer pessoa não identificada nem registrada, maiores as chances de se enfrentar problemas durante aulas e discussões sérias, problemas inadmissíveis num evento.

Por isso sugiro utilizar uma forma de *chat* muito antiga, um protocolo chamado IRC (Internet Relay *chat*). Trata-se de um *chat* simples, sem figuras nem vídeo nem som - somente escrita) que pode ser acessado pela internet ou por programas instalados em seu computador (os sistemas *Linux* já vem com programas para acesso ao IRC, mas existem programas livres, *shareware* ou pagos para Windows e Mac também, basta procurar por "cliente de IRC").

Existem muitas redes de IRC que podem ser usadas para fazer um evento. Algumas não são confiáveis, podendo ter salas de pornografia ou outros assuntos indesejados, por isso sugiro pesquisar antes. A rede que o Texto Livre usa é uma rede internacional importante na área de *software* livre, muito utilizada e respeitada por comunidades de *software* livre, inclusive no Brasil, a Freenode (www.Freenode.net). Essa rede disponibiliza um *chat* online:

<http://webchat.Freenode.net/>

O programa, que é livre, pode ser instalado em qualquer página, de modo a ser facilmente configurado para já abrir na sala que você preferir, como fizemos no EVIDOSOL:

<http://www.letras.ufmg.br/arquivos/matte/IRC/ciltec-EVIDOSOL/index.html>

Para utilizar no seu evento, siga estas etapas:

- 1) acesse a rede de IRC escolhida com o nome que você deseja registrar (por exemplo, eu uso *acris*).
- 2) Se o nome que você escolheu já estiver sendo usado por alguém, a rede vai te informar na janela de *status*: [10:32] -NickServ- This nickname is registered. Please choose a different nickname, or identify via /msg NickServ identify <password>.
- 3) Se esta mensagem aparecer, você deve mudar seu nome. Digamos que eu queira manter de todo o jeito *acris*, mas alguém já registrou, então eu posso mudar para, por exemplo, *acris_*. A mudança pode ser feita pelo programa que você estiver utilizando ou, nesse ambiente online, digitando a linha abaixo e dando *enter*, como se fosse enviar uma mensagem no *chat*.
- 4) Quando você deixar de receber a mensagem de *nick* registrado, é porque pode registrar o último escolhido.
- 5) Devo registrar esse nome para que ninguém mais o use além de mim, nem se faça passar por mim. Digite, preferencialmente na janela de *status*, substituindo <password> por sua senha e <*e-mail*> por um seu *e-mail* válido, que será usado para confirmação, depois dê *enter*: /msg nickserv REGISTER <password> <*e-mail*>. Devo então entrar

no meu *e-mail* e seguir as instruções para ativar a conta.

- 6) o próximo passo é entrar no IRC com o nome (*nick*) registrado e me identificar, o que pode ser feito pelo programa escolhido, como nessa tela da Freenode (aparece marcando a opção *auth to services*).
- 7) ou entrar com o *nick* registrado e digitar o comando `/msg nickserv identify suasenha`
- 8) agora você deve registrar a sala que deseja criar para seu evento. O primeiro passo é entrar nela. Por exemplo, vou entrar na sala *evento*. Os nomes de sala devem ser precedidos por # ou ##. `/join #evento`
- 9) Na janela da sala, eu envio o comando para registrar a sala (mais conhecida no IRC como canal, *channel*) `/msg chanserv register #evento`

Somente identificado eu posso fazer isso. Também não posso registrar um nome de canal já registrado.

Outro cuidado especial é jamais deixar espaço antes da / que inicia qualquer comando, nem deixar espaço entre a / e a palavra que inicia o comando:

`/msg nickserv identify suasenha` => errado!! cuidado, sua senha vai aparecer para todos que estão na janela onde o comando foi digitado, por isso usar a janela de *status* para isso é sempre mais seguro.

`/ msg nickserv identify suasenha` => também errado!!!

`/msg nickserv identify suasenha` => correto!

Agora que você já tem uma sala, passa a ser seu dono e ganha o privilégio de operador do canal, com privilégios para expulsar com o comando *kick* pessoas que estejam se comportando de forma indesejada, por exemplo alguém com o *nick* “chato”:

```
/kick chato
```

Você pode tornar o canal moderado, de modo que somente as pessoas com voz possam falar. Para dar voz, vamos colocar os comandos como se a pessoa que fosse falar se chamasse palestrante:

```
/voice palestrante
```

O próximo comando modera a sala, somente enviando mensagens as pessoas com voz ou com *op* (operador: o criador da sala e outras pessoas a quem você der esse papel):

```
/mode #evento +m
```

Pode também moderar a sala deixando que as pessoas sem voz enviem mensagens, as quais somente serão lidas pelos operadores (é útil para registrar perguntas do público a serem passadas ao palestrante depois da palestra):

```
/mode #evento +z
```

Para tirar a voz de alguém, use o comando `devoice`. Para tirar a moderação, use o mesmo comando utilizado para colocar, dessa vez inserindo o sinal de menos (-) no lugar de mais (+):

```
/mode #evento -m
```

Guia prático e reflexivo do uso da internet pelo professor

`/mode #evento -z`

Outros comandos podem ser obtidos em diversas páginas da internet, por exemplo a da Freenode: http://Freenode.net/using_the_network.shtml.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Elizabeth Guzzo de. Aprendizagem situada e letramentos digitais no estágio supervisionado de espanhol. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) - Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013. Disponível em: <http://www.poslin.letras.ufmg.br/defesas/1457D.pdf>. Acesso em: 12 maio 2018.

ARANTES, Rodrigo. #AJogada - sabedoria dos jogos para os gestores da nova geração. Instituto #AJogada de Administração Lúdica, Brasília, 2018. (prefácio pp. 7-11).

ARANTES, Rodrigo. A Jogada - sabedoria dos jogos para jovens visionários. Publicação independente: Brasília, 2014. Disponível em: <<http://ajogada.com.br>>. Acesso em 18 de maio de 2015.

BUZATO, Marcelo El Khouri. Cultura digital e apropriação ascendente: apontamentos para uma educação 2.0. Educação em Revista, v.26, n.03. Belo Horizonte, 2010.

CASTRO, Carlos Henrique Silva de. As Culturas do Grupo Texto Livre: um estudo de viés etnográfico sob a ótica da complexidade. Tese de Doutorado defendida no POSLIN/FALE/UFMG, 2015. Disponível em: <http://www.poslin.letras.ufmg.br/defesas/1572D.pdf>. Acesso em: 12 de maio de 2018.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo, Editora UNESP, 2000.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. Coleção Leitura. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MATTE, Ana Cristina Fricke. Pensamentos em Semiótica;: Canção, Educação e Tecnologia. Coleção Texto Livre: Pensemeando o Mundo. São Carlos: Pedro e João Editores, 2019. Disponível em <https://ebookspedroejoaoeditores.wordpress.com/2020/03/05/pensamentos-em-semiotica-cancao-educacao-e-tecnologia-serie-texto-livre-pensemeando-o-mundo-tomo-3/>. Acesso em 05 de março de 2020.

MATTE, Ana Cristina Fricke. Sementes de Educação Aberta e Cultura Livre. Coleção Texto Livre: Pensemeando o Mundo. São Carlos: Pedro e João Editores, 2018. Disponível em <https://ebookspedroejoaoeditores.files.wordpress.com/2019/03/livroanaebook.pdf>. Acesso em 05 de agosto de 2019.

MATTE, Ana Cristina Fricke.; ALMEIDA, Thalita Santos Felício de. UEADSL é um jogo: conheça nossa jogada!. In: Congresso Nacional Universidade EAD e Software Livre, 2017, Belo Horizonte. ANAIS do UEADSL2017.1 v. 1, n. 8 (2017). Belo Horizonte: Editora da FALE/UFMG, 2017. v. 1. p. 1-6.

MATTE, Ana Cristina Fricke. UEADSL: um evento online com fins didáticos. In: Anais do V Seminário Internacional de Educação A Distância - Meios Atores e Processos.

CAED:UFMG: Belo Horizonte, 2013, pp.949-959. Disponível em: <https://www.ufmg.br/ead/seminario/Anais/index.htm>. Acesso em 15 de outubro de 2018.

Sobre as autoras



ANA CRISTINA FRICKE MATTE é a Acris, graduada em Música Popular pela UNICAMP, com mestrado e doutorado em Semiótica e Linguística Geral pela USP, pós-doutora em Fonética Acústica pela UNICAMP e em Semiótica pela USP, professora associada da Faculdade de Letras da UFMG e bolsista de produtividade em pesquisa pelo CNPq. Fundadora e Coordenadora Geral do Grupo de Pesquisa, Ensino e Extensão Texto Livre.

Membro do Grupo de Ciência Aberta do Brasil, da Associação de *software* Livre.Org e da Associação Brasileira de Linguística. Editora da Revista Texto Livre: Linguagem e Tecnologia. Coordenadora do Laboratório SEMIOTEC/UFMG.



Eliane Lima Piske é Doutoranda e Mestre em Educação Ambiental pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental da Universidade Federal do Rio Grande- PPGA/FURG. Pedagoga. Especialista em Educação Infantil pela Universidade Federal de Pelotas- UFPel. Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior- CAPES. Colaboradora do Centro de Referência em Apoio às Famílias- CRAF/FURG. Integrante do Grupo de

Estudos Ecoinfâncias: infâncias, ambientes e ludicidade. Colaboradora do Congresso Nacional Universidade EAD e *software* Livre- UEADSL: Plataforma de Eventos do Grupo Texto Livre pela Faculdade de Letras da Universidade de Minas Gerais.

- i I=B, II=A, III=C, IV=E, V=D.
- ii I=C, II=D, III=B, IV=E, V=A.
- iii I=D, II=C, III=E, IV=B, V=A.
- iv I=A, II=B.
- v B.
- vi É preciso tempo para escrever um mini-currículo. Trata-se do resumo de uma história de vida, bem pontual e altamente direcionado a um determinado público. O ideal é fazer um levantamento do que pode, na vida de cada aluno, o que é relevante para aquele mini-currículo específico. Esse levantamento, para ser prazeroso, não pode ressaltar o que os alunos têm em comum, mas o que possuem de diferente uns dos outros em sua história de vida. Assim, só vale a pena se bem feito. A resposta correta é 'Verdadeiro'.

- vii Pelo contrário: todo título é um texto. Pode ser mais ou menos explícito, mais ou menos chamativo, mais ou menos dissertativo, mas sempre deve cumprir o papel de abrir a porta para o sentido do texto que está identificando. Algumas pessoas têm muita facilidade para escolher títulos criativos e adequados, mas não são elas o foco: devemos orientar os alunos justamente para prover a todos essa habilidade. Assim, essas três qualidades do título (explicitar o conteúdo, chamar a atenção do leitor e direcionar a leitura desde o início, auxiliando a boa comunicação) podem ser o foco do trabalho em sala no momento da produção de títulos. A resposta correta é 'Falso'.

- viii De modo algum: uma lista de palavras-chave bem feita situa o texto, possibilitando uma leitura mais adequada. Escrever palavras-chave é um exercício de abstração muito útil para o ensino de redação, podendo ser recuperado no momento de produção final do texto. A resposta correta é 'Falso'.

- ix Isso mesmo! Não é por ser pequeno que o resumo é simples: é preciso saber escolher bem as informações para dar uma visão geral do objeto resumido e escolher bem a forma de apresentar essas ideias para que a concisão não gere confusão. A resposta correta é 'Verdadeiro'.