



UEADSL é um jogo:

conheça nossa jogada!

Ana Cristina Fricke Matte¹, Thalita Santos Felício de Almeida²

¹UFMG/Faculdade de Letras, acris@textolivre.org

²UFMG/Faculdade de Letras, thalita@textolivre.org

Resumo: Pensar o UEADSL como um jogo é a base de sua eficácia: somente quando o jogador assume o papel do personagem, que lhe é designado, a mágica acontece: a destreza necessária é aprendida e a perspicácia para ir além do óbvio é, aos poucos, adquirida, processo que se pode chamar de empoderamento do jogador. Utilizando a proposta de Ajogada, uma técnica de elaboração e análise de projetos pela gamificação, apresentamos aqui como funciona o jogo do UEADSL.

Palavras-chave: educação aberta, tecnologia online, gamificação, ensino/aprendizagem.

1. O que é o UEADSL?

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. Durante o evento, os autores respondem ao público no blog do UEADSL, trocando comentários acerca de seus trabalhos, tal como fariam num evento presencial tradicional, com a vantagem de uma troca muito mais intensa e profícua, em função da assincronicidade da interação.

Desde sua concepção, a ideia do evento como um jogo no qual os jogadores assumissem papéis relevantes na comunidade acadêmica e, após passar por todas as fases, recebessem o reconhecimento de sua atuação, sempre esteve presente. Assim como num jogo, o realismo – fantástico ou não – é prerrogativa necessária. Desse modo, apesar de estruturalmente o UEADSL não ser um evento acadêmico convencional, ele é um congresso e possui todos os elementos necessários para



validação institucionalmente da participação de cada tipo de jogador.

Pensar o UEADSL como jogo é uma forma de resgatar o espírito que o criou: a brincadeira, o fazer de conta em atividades, na verdade, nada fantasiosas. Essa é, a nosso ver, a maior dificuldade de todos os jogos educacionais: tornar divertido um processo necessário e essencialmente burocrático da aprendizagem de um conteúdo obrigatório em um ambiente institucionalizado. Tudo vai contra a diversão nesse contexto, como foi possível criar esse jogo e chegar a resultados consistentes que explicam como o evento, no presente momento, chega à 12ª edição, sempre com um número impressionante de participantes.

Se a lógica do jogo move o UEADSL, por um lado, por outro a configuração institucionalizada o viabiliza, em muitos sentidos. Somente em 2015, ao entrar em contato com os desenvolvedores da metodologia de gamificação A Jogada¹, foi possível analisar a relação entre a lógica gamificada e a configuração acadêmica do UEADSL.

2. O que é A Jogada?

A Jogada é uma proposta de um grupo de cientistas da computação, liderados por Arantes (2014), que criou uma metodologia de gamificação aplicável a todo tipo de projeto, incluindo empresas e escolas. A Jogada permite obter, por meio da análise segundo a metodologia proposta, uma visão global do jogo e suas partes. Sua metodologia de análise está condensada no quadro utilizado na figura 1. O quadro não apenas condensa a proposta, mas é uma ferramenta para sua aplicação.

Este quadro é o grande produto do grupo #ajogada, pois concentra toda a proposta de observação total dos elementos e a relação entre eles. O projeto parte daquilo que é o conceito central, no caso o UEADSL, com uma análise em profundidade, em sequencialidade e em correlações.

As camadas possuem relação entre si, mas a sequência de cada etapa para cada camada não tem a mesma duração, ou seja, não há sincronia entre os processos de uma camada para outra, embora estejam correlacionados. Além dessa relação de

1 <http://ajogada.com.br> e <https://www.facebook.com/projeto.ajogada/>



profundidade entre as camadas do quadro, ele também é dividido em 4 grandes seções: I) Programação, II) Preparação, III) Ação e IV) Contemplação.

Elas são subdivididas em 8 etapas no total, duas por seção, e sequencialmente numeradas. A ideia é que existe uma dependência de cada etapa em relação à anterior, mas não necessariamente elas se sucedem no tempo. As relações acontecem de forma lógica sequencial (de uma etapa a outra em cada camada, espectral (cada etapa justifica-se em relação à etapa diametralmente oposta no quadro) e em profundidade (cada etapa relaciona as 3 camadas de forma hierárquica).

3. A Jogada no UEADSL

Buscamos, em 2015, esse método de observação das partes do UEADSL a fim de verificar o que não se encaixava, o que precisava ser criado e o que precisava ser modificado para tornar o UEADSL um jogo consistente com seus propósitos e agradável aos participantes. Explicaremos melhor a proposta durante a análise do UEADSL como jogo.

Organizamos as camadas do UEADSL por cor, conforme os tipos de jogadores que nele atuam: amarelo – a mais superficial, onde atuam alunos, público e conferencistas –, verde – intermediário, em que atuam professores e comissão científica – e rosa – a mais central, correspondendo às comissões Organizadora, de TI e Editorial. A figura 1 mostra a distribuição dos elementos do UEADSL com cores diferenciadas conforme a camada em que o elemento se encontra.

O UEADSL teria, sequencialmente, as seguintes seções: I) programação → organização e pré-inscrições; II) preparação → etapa pré-evento (escrita e avaliações orientativas); III) ação → período desde a divulgação da primeira conferência até o último dia do evento; IV) contemplação → quase o mesmo período acima, com o recebimento de prêmios conforme a ação de cada participante, mas começa um pouco antes e termina um pouco depois.

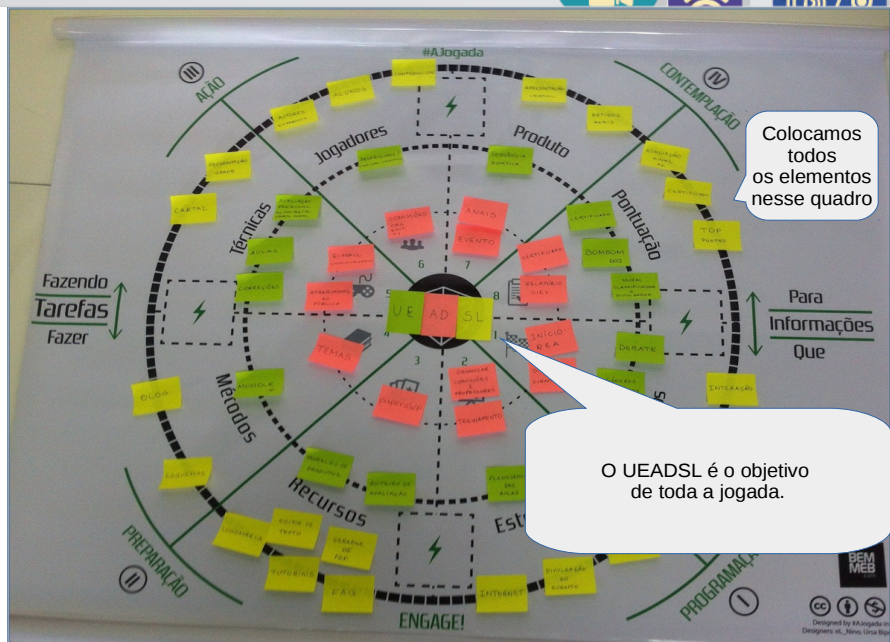


Figura 1: A distribuição dos elementos do UEADSL no quadro de A Jogada.

Definimos cada item como mais ou menos superficial conforme a visibilidade de suas ações para o público.

A programação possui as etapas objetivos e estratégias. Numa primeira leitura, entendemos que objetivos são objetos (substantivos) e estratégias são operações (verbos). Sendo a primeira etapa objetivos, devemos perguntar: para que organizamos o UEADSL? Para ser um recurso educacional aberto que seja utilizado por professores no estímulo à produção da escrita acadêmica em qualquer área do conhecimento, promovendo a divulgação científica de trabalhos que, sem ele, cairiam no limbo das produções de trabalhos de final de semestre. Certamente esse objetivo não motivador o suficiente para os autores-jogadores, mas é um dos pontos de partida. Os objetivos são os substantivos: Comissão (camada rosa): REA online, divulgação científica; Professor (camada verde): debate, gêneros acadêmicos, escrita colaborativa; Autor (camada amarela): interação, produção científica e escrita formal. Já as estratégias são verbos: organizar, treinar, planejar, veicular, divulgar, abrir. Desde o primeiro UEADSL já contávamos com uma organização estruturada, com a ideia de participação aberta para professores de qualquer área e instituição e que deveríamos contar com os recursos online, com uma forte divulgação e com a gratuidade para implementar o evento, tendo em vista a graduação. Também já



estava previsto um planejamento que integrasse as etapas do evento ao plano de aula, motivo pelo qual o UEADSL é semestral. De lá pra cá, o que mudou foi que passamos a integrar alunos de pós e percebemos a importância do treinamento prévio dos professores para o sucesso do evento em toda sua potencialidade.

A seção preparação possui duas etapas: recursos e métodos. Quanto aos recursos, desde 2010 começamos a produção de material de apoio, como modelos, tutoriais, roteiros de avaliação etc tendo em vista a maximização da experiência do aluno, assim como estimulamos o uso de softwares livres para produção dos trabalhos, tendo em vista prover recursos sem restrições de uso. Adotamos um software livre em 2011 para gerenciamento do evento. A partir dele, criou-se um “fork”, para dar conta das peculiaridades de um evento online e suas necessidades didáticas, o papersWP, desenvolvido pela equipe de software do Texto Livre. A quarta etapa, segunda da preparação, refere-se aos Métodos. Entendemos como métodos: a organização de temas abertos e específicos conforme os professores envolvidos, alteráveis a cada semestre. A tríade universidade, EAD e SL dá margem à inclusão de qualquer tema acadêmico no evento.

A terceira seção, Ação, compreende as etapas de técnicas e jogadores. Quanto às técnicas, Duas formas de comunicação são utilizadas para manter os proponentes alertas às etapas do evento: i) prioritariamente o e-mail, Tanto diretamente entre as Comissões quanto notificações pelo sistema a grupos específicos de proponentes e avaliadores; ii) em momentos específicos, o atendimento pelo chat durante inscrições e dias do evento. A etapa jogadores foi explicada anteriormente, ao abordarmos as camadas, pois é nela que reside nossa escolha para a divisão dos elementos em cada uma.

A seção de contemplação, a última do esquema, refere-se a produtos obtidos em cada camada do jogo e, última etapa, a valorização individual do jogador. Como produtos, as comissões organizadora e de TI obtém um evento online e a comissão editorial, os Anais. Os professores tem como produto uma sequência didática que dinamiza sua disciplina e permite extrapolar o ambiente da aula. Os autores produzem artigos para apresentar e publicar nos Anais. A última etapa refere-se à



Pontuação, no caso do UEADSL são prêmios pela participação. Todos os participantes, de todos os níveis, recebem certificados, primeiro prêmio. Além disso, o relatório final dá a dimensão completa dos resultados das comissões, incluindo estatísticas e matérias jornalísticas produzidas. Os posts mais visitados, comentados e lidos recebem destaque na divulgação. A Comissão Científica confere Menção Honrosa aos melhores trabalhos; o público vota nos melhores trabalhos e o mais votado também recebe esse prêmio.

4. Conclusão

O método A Jogada mostra que o UEADSL possui todos os elementos necessários a um jogo e a relação entre seus elementos está moldada de forma a propiciar uma experiência gratificante para todos os tipos de jogadores previstos. É curioso que não seja essa a tônica quando se divulga o evento: faz parte desse jogo a veridicção baseada no segredo, ou seja, é um jogo mas não parece ser.

É essa estratégia veridictória que garante a veracidade dos papéis que ocupa cada jogador no UEADSL. E não poderia ser diferente, afinal, o objetivo principal é que o aluno se torne, de fato, autor, o professor, de fato, membro da comissão científica e o público, realmente, público de um evento científico nacional referendado por um grupo de pesquisa e integrante do conjunto de eventos promovidos na UFMG.

REFERÊNCIAS

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

UEADSL – Congresso Nacional Universidade EAD e Software Livre. URL <<http://ueadsl.textolivre.pro.br>> Acessado em 18/10/2017.