

# O CENEX ONLINE DA FACULDADE DE LETRAS DA UFMG SOB A ÓTICA DAS ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO

Priscilla Tulipa da Costa<sup>1</sup>

<sup>1</sup>UFMG/Faculdade de Letras, priscillatulipa@gmail.com

**Resumo:** O Cenex Online é um projeto de extensão da Faculdade de Letras da UFMG, que visa a oferecer à comunidade cursos de línguas a distância mediados por computador, bem como proporcionar aos alunos do curso de Letras formação docente para atuação na modalidade EaD. Este trabalho objetiva a análise do projeto sob a ótica da gamificação, apoiando-se na proposta metodológica de #Ajogada para demonstrar como são desenvolvidos os cursos. O resultado mostrará o funcionamento do projeto e como sua gestão pode ser percebida por meio da mecânica de jogos.

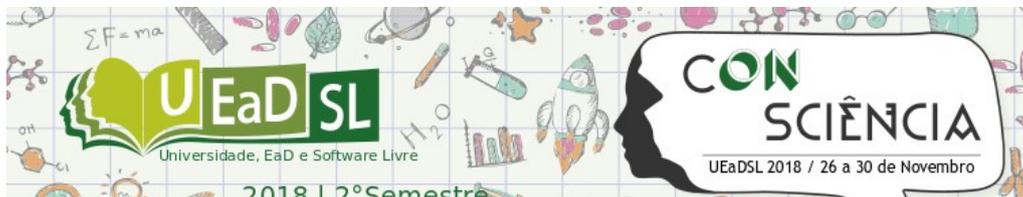
**Palavras-chave:** Ensino e aprendizagem de línguas, Ensino a Distância, Formação de professores, Extensão universitária, Gamificação.

## 1. Introdução

Embora não seja um conceito novo, a gamificação está cada dia mais presente nos ambientes empresariais e acadêmicos. A vontade de tornar os processos de trabalho mais prazerosos e de dar um sentido diferente às tarefas cotidianas faz com que metodologias baseadas em mecânicas de jogos sejam aplicadas nos mais diversos ambientes e circunstâncias. Neste trabalho, vou aplicar o método #Ajogada, de Arantes (2014), ao projeto Cenex Online, da Faculdade de Letras (FALE) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), a fim de demonstrar de que forma o projeto pode ser compreendido e vivenciado como um jogo, trazendo benefícios para seus participantes e facilitando a sua gestão.

## 2. O projeto Cenex Online

O Cenex Online é um projeto criado em 2016, sob a coordenação da professora Dr<sup>a</sup> Adriana Maria Tenuta de Azevedo, no âmbito da Extensão Universitária da Faculdade de Letras (FALE) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Em fase de desenvolvimento e preparação para a oferta de suas primeiras turmas no



primeiro semestre de 2019, o projeto vai oferecer, inicialmente, 10 cursos de línguas, sendo eles: Língua Espanhola, Língua Francesa, Língua Inglesa, Língua Italiana, Latim, Grego, Libras, Português para estrangeiros (Preparatório para o teste Celpe-Bras), Português - Oficina de Leitura e Produção de Textos Acadêmicos, Português - Oficina de Leitura e Produção de Textos e Português – Gramática para Concursos.

Ao todo, estão envolvidos uma secretária geral, Tânia Aparecida Mateus Rosa, que acompanha a implantação do projeto, 12 professores da UFG, responsáveis por elaborar e supervisionar os cursos, cada um em sua área de atuação, e 10 estagiários, alunos da graduação e da pós-graduação da FALE/UFMG, que têm o papel de auxiliar os professores na elaboração dos cursos, na operação das ferramentas utilizadas na produção de materiais e na inserção dos conteúdos no ambiente virtual de aprendizagem (AVA). A equipe de professores e estagiários conta com o suporte do corpo técnico-administrativo do Cenex<sup>1</sup> (Centro de Extensão da Faculdade de Letras da UFG) e com a consultoria do Centro de Apoio à Educação a Distância - CAED/UFMG, que auxilia na produção e orientação pedagógica dos cursos, além de realizar a capacitação do grupo para atuar na educação a distância (todos os alunos e professores envolvidos passam por treinamentos de tutoria a distância, direitos autorais e oficina de produção de materiais didáticos).

Os cursos serão ofertados duas vezes ao ano, e cada módulo será ministrado ao longo de um semestre (exceto o curso de português para estrangeiros – Preparatório para o teste Celpe-Bras, que será oferecido duas vezes ao ano, mas ministrado em aproximadamente dois meses) e seguirão os mesmos parâmetros de nivelamento dos cursos presenciais. Essa estratégia visa a oferecer continuidade de estudos ao aluno que, eventualmente, precise interromper o seu curso na modalidade em que está matriculado, seja ela presencial ou online, mas que deseja continuá-lo em outra modalidade sem prejuízo ao andamento do curso atual. Espera-se ofertar uma média de 25 vagas por turma a cada semestre letivo, além de cursos intensivos no período das férias, com cada módulo desenvolvido ao longo de um mês.

---

<sup>1</sup> Mais informações sobre o Centro de Extensão da Faculdade de Letras da UFG podem ser obtidas no site do projeto, disponível em <<http://www.cenex.letras.ufmg.br/>>.

### 3. A metodologia #AJogada para gestão de projetos

Criada por Arantes (2014) e uma rede de colaboradores voluntários, a #Ajojada é uma metodologia de gamificação de processos que propõe a utilização da mecânica de jogos para planejar, criar, desenvolver e gerir projetos e sistemas. Baseado em um tabuleiro, o método auxilia na visualização holística de projetos, uma vez que permite a observação das etapas e a posição que cada uma delas ocupa em relação a um objetivo final, favorecendo, dessa forma, o emprego da inteligência coletiva e colaborativa na proposição de ações, alcance de metas e resolução de problemas.

A técnica propõe a definição de uma questão-problema ou propósito e a utilização de uma matriz 4D, o Board #AJogada (FIG. 1), como ponto de partida para a visualização dos elementos e circunstâncias que compõem o desafio (ou o jogo). Nesse sistema, em que cada participante se torna um jogador, o jogo se desenrola na medida em que os usuários passam a compreender como e com quais recursos eles conseguirão chegar ao objetivo previamente definido. Por estimular a formação de redes colaborativas de trabalho, e não de confronto (cf. ARANTES, 2014, [n.p.]), a metodologia conduz os participantes a refletirem e a tomarem decisões de forma ecossistêmica, tornando os processos mais ágeis e divertidos, e reduzindo as possibilidades de fracasso, haja vista a construção de um planejamento estratégico.

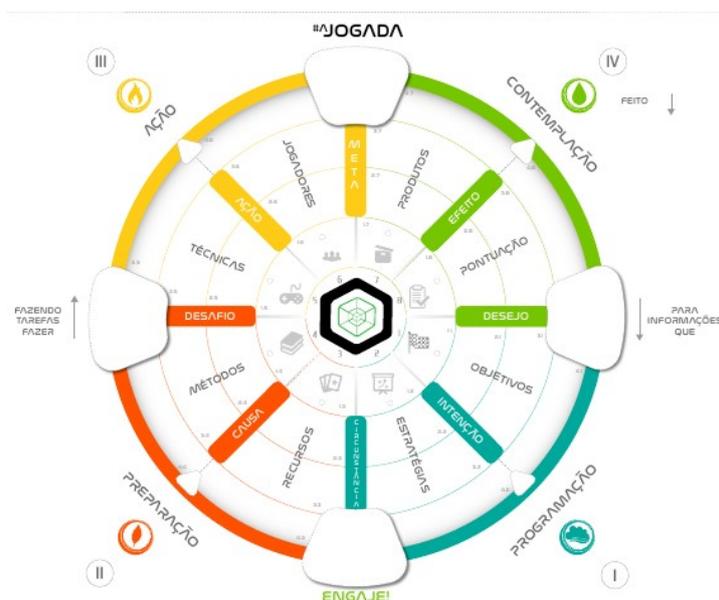


Figura 1: O Board #AJogada<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> Disponível em: <<http://www.ajogada.org/categoria-produto/boards/>>. Acesso em: 06 Out 2018.

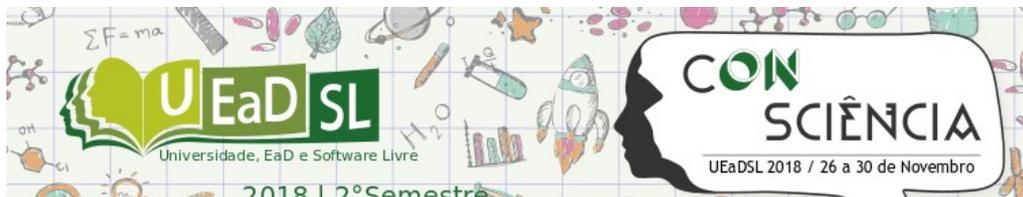


Como é possível observar na figura 1, o Board #AJogada propõe quatro etapas principais (Programação, Preparação, Ação e Contemplação), cada uma delas subdividida em outras duas que, apesar de serem dependentes entre si, não são necessariamente vinculadas do ponto de vista cronológico, ou seja, nem sempre a conclusão ou não conclusão de uma jornada é impeditivo para o início/finalização da outra. Essas etapas ajudam na melhor sintetização das ideias e no estabelecimento do foco dentro do jogo/projeto. No próximo tópico, mostraremos como o Cenex Online pode ser visualizado a partir dessa metodologia.

#### 4. Análise e interpretação dos dados: pensando o Cenex Online como um jogo

Pensar um projeto como um jogo requer a organização de ações e participantes, ou fases e personagens, a fim de alinhar as metas aos objetivos. No caso do Cenex Online, o propósito é a criação/adaptação de aulas de idiomas para oferta EaD, suas ações devem levar ao produto “curso”, a ser oferecido para as comunidades externa e interna, e seus participantes/personagens são os professores, os estagiários e as equipes de apoio técnico-administrativo.

Analisando o Cenex Online à luz da matriz de #AJogada, a primeira etapa a ser instituída é a Programação, que constitui das tarefas de organização e planejamento do trabalho que será desenvolvido. Nesse ciclo, temos duas subdivisões: objetivos e estratégias. Na fase dos objetivos, devemos considerar o que, de fato, motivou a criação do projeto, o porquê de ele existir e, nessa perspectiva, podemos compreender os seguintes termos para o Cenex Online: ensino e aprendizagem de línguas, formação de professores, capacitação para ensino de línguas a distância em ambiente virtual de aprendizagem e extensão universitária. Já para as estratégias que, conforme Matte e Almeida (2017) são representadas por meio de verbos, podemos considerar os termos: planejar, criar, adaptar, capacitar, aprender, ensinar, colaborar, produzir. No Cenex Online, a coordenação, juntamente com a equipe técnico-administrativa, professores e estagiários, elaborou um plano de ações e as equipes se organizaram para realizar as tarefas e selecionar recursos, de maneira a viabilizar a construção dos cursos. Adaptar, criar e produzir materiais didáticos especiais para EaD, capacitar e ensinar os professores e estagiários a

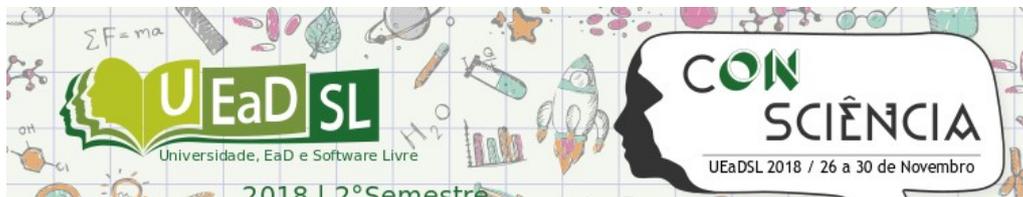


trabalhar no ambiente online, colaborar e aprender a utilizar novos recursos tecnológicos e a manipular as ferramentas necessárias para colocar as aulas no AVA, todas são estratégias pensadas na etapa de programação.

O segundo estágio da matriz #AJogada prevê a Preparação, que está dividida nas etapas de recursos e métodos. O principal recurso utilizado no Cenex Online foi a plataforma de aprendizagem adotada para a inserção de conteúdos e ofertas dos cursos. Para o desenvolvimento de materiais e a personalização dos AVA, foram selecionadas ferramentas de *design* gráfico, de produção textual e outras tecnologias de comunicação e informação disponíveis na internet, como editores de vídeo e áudio, por exemplo, usados conforme critérios e necessidades de cada participante/elaborador das aulas. O *software* livre Moodle, AVA escolhido pelo projeto, além de recurso, é também o método utilizado para se dar vida aos cursos.

O terceiro estágio do Board é a Ação, composta pelas etapas de técnicas e jogadores. A técnica utilizada no Cenex Online foi a formação de equipes específicas para cada língua e o estabelecimento de objetivos, metas, cronogramas e apresentação de resultados. Bem como em um jogo, essa etapa é cheia de desafios e, na medida em que se completa uma fase - como um nível de curso concluído (Iniciante 1, Iniciante 2, Básico 1 etc.) ou uma unidade de um curso que fica pronta -, outras vão surgindo, com novas metas, regras e outros desafios. Os jogadores, nesse caso, são os professores, os estagiários e toda a equipe do Cenex, que trabalha colaborativamente e em harmonia para obter o produto final.

A última seção da matriz #AJogada é a Contemplação, que inclui as etapas de produtos e pontuação. Os produtos dizem respeito ao que se gerou de resultado ao longo e ao final do projeto, que, no caso do Cenex Online, são os cursos de idiomas prontos para oferta na modalidade EaD e a produção de um guia, que será publicado em formato *e-book*. Já a pontuação é a etapa de recompensas do jogo e compreende os benefícios, palpáveis ou não nesse caso, que os participantes vão receber por terem alcançado o propósito. No Cenex Online, os professores da UFMG que supervisionaram a criação dos cursos terão sua gratificação, principalmente, em forma de desenvolvimento de novos projetos na área de ensino,



da participação em um projeto de extensão, da geração de materiais/dados para serem usados em publicações futuras (como artigos, apresentações em eventos etc.), da publicação de um e-book, de bolsa de pesquisa e da oportunidade de ter uma experiência com o ensino à distância. Já para os alunos/estagiários, a recompensa virá por meio da prática no desenvolvimento de habilidades de ensino e aprendizagem de línguas, pela aquisição de conhecimentos e de experiência na produção de materiais didáticos específicos para o ambiente online, pela participação em um projeto de extensão, pela capacitação para atuar no ensino a distância, por bolsa de auxílio à pesquisa e pela certificação de formação de tutores pela UFMG. É também na fase da Contemplação que “se avalia o que foi realizado e assimilam-se os aprendizados da experiência que serão utilizados na realização do próximo ciclo” (ARANTES, 2014, [n.p.]).

## 5. Conclusão

Ao aplicar a matriz 4D proposta por Arantes (2014), percebemos que vários dos elementos do Cenex Online - mundo real - são pertinentes ao mundo dos jogos - mundo imaginário - e que o formato pode ajudar não somente a trazer mais clareza para os participantes, que passam a ter uma visão global do processo, das metas e dos propósitos, como também a transformar os desafios em atividades prazerosas e enriquecedoras, aumentando o comprometimento com o trabalho. Identificar no projeto os elementos de jogabilidade propostos em #AJogada, permite-nos, por um lado, explicar a motivação e o engajamento da equipe que o implementa e, por outro, antecipar o sucesso da empreitada. Nesse modelo, a natureza colaborativa e a doação de cada jogador são fundamentais para que se construa o produto final, especialmente quando ele é do interesse de todos, como no caso do Cenex Online.

## Referências

ARANTES, Rodrigo. **A Jogada** – Sabedoria dos jogos para jovens visionários. E-book em versão para Kindle. Editora Sistema BestSeller: s/l, 2014.

MATTE, Ana Cristina Fricke; ALMEIDA, Thalita Santos Felício de. UEADSL é um jogo: conheça nossa jogada! In: **Anais do Congresso Nacional Universidade, EAD e Software Livre**. Vol. 2, nº 8. Disponível em: <<https://goo.gl/XSQjzt>>. Acesso em: 06 Out 2018.