

## **A ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS CIENTÍFICOS EM TEMPOS DE PANDEMIA: o caso do EJML - Encontro sobre Jogos e Mobile Learning**

Ana Amélia Carvalho<sup>1</sup>

Adelina Moura<sup>2</sup>

Célio Gonçalo Marques<sup>3</sup>

Daniela Guimarães<sup>4</sup>

Idalina Lourido Santos<sup>5</sup>

Inês Araújo<sup>6</sup>

Sónia Cruz<sup>7</sup>

O 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning (EJML'2020) é um congresso internacional bianual, que habitualmente se realiza, em maio, na Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação (FPCE) da Universidade de Coimbra (UC), em Coimbra, Portugal. Promove o conhecimento, a discussão, o aprofundamento e a disseminação de dinâmicas e práticas de utilização de jogos e tecnologias digitais móveis, tendo-se tornado uma referência junto de investigadores e professores de várias nacionalidades.

Devido à situação de pandemia COVID-19, o Reitor da Universidade de Coimbra, em 9 de março de 2020, declara a suspensão das aulas presenciais. Mais tarde, em 18 de março, o Presidente da República decreta estado de emergência, seguindo-se o encerramento de fronteiras, com consequentes implicações para participantes oriundos do estrangeiro. Face a esta situação, a Comissão Organizadora do EJML'2020, em vez de optar pelo seu cancelamento ou adiamento, como ocorreu com outros eventos, decidiu realizá-lo em formato on-line, concebendo um novo cenário para a sua concretização. No entanto, houve a preocupação de respeitar as principais características do EJML, que têm

---

<sup>1</sup> Profª Catedrática, Universidade de Coimbra, LabTE, Coimbra, Portugal, anaameliac@fpce.uc.pt

<sup>2</sup> Membro do LabTE, Universidade de Coimbra, Coimbra, Portugal, adelina8@gmail.com

<sup>3</sup> Membro do LabTE, Universidade de Coimbra, Coimbra, Portugal, celiomarques@ipt.pt

<sup>4</sup> Membro do LabTE, Universidade de Coimbra, Coimbra, Portugal, danidesg@gmail.com

<sup>5</sup> Membro do LabTE, Universidade de Coimbra, Coimbra, Portugal, ilouridosantos@gmail.com

<sup>6</sup> Membro do LabTE, Universidade de Coimbra, Coimbra, Portugal, inesaraujo@fpce.uc.pt

<sup>7</sup> Membro do LabTE, Universidade de Coimbra, Coimbra, Portugal, soniacruz@ucp.pt

contribuído para que este se tenha afirmado no país e no estrangeiro.

Neste texto apresenta-se uma breve história do EJML, seguindo-se a forma como lidamos com o problema da pandemia e a metodologia adotada para concretizar a sua realização on-line, descrevendo-se o modelo implementado, bem como as reações dos participantes.

O propósito deste capítulo é partilhar a nossa experiência e, deste modo, contribuir para que outros que se confrontem com uma situação análoga possam dela beneficiar.

### **Edições EJML**

O EJML teve a sua 1ª edição em 2012. Dada a sua crescente importância e popularidade tornou-se num congresso internacional, no âmbito das atividades do Laboratório de Tecnologia Educativa (LabTE) da UC e do Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX, em coorganização com outras instituições de Ensino Superior nacionais e internacionais.

A organização do EJML centra-se no aprofundamento do conhecimento sobre as implicações dos jogos na aprendizagem e as exigências do Mobile Learning para o ensino. Nas suas edições têm sido incluídas conferências, comunicações longas e breves e posters, bem como workshops para os participantes usufruírem de momentos hands-on.

As comunicações e os posters são submetidos para avaliação, por meio da plataforma EasyChair, com o texto completo e sem identificação dos autores. A avaliação destes é feita, através de um processo de double blind review, pela Comissão Científica que tem vindo a integrar investigadores de Portugal, Brasil, Espanha e Reino Unido.

A partir de 2014, a participação no EJML passou a ser acreditada pelo Conselho Científico-Pedagógico de Formação Contínua, como formação continuada na modalidade de Curso de Formação para professores do ensino não superior que estão inseridos no sistema de ensino português.

Na 3ª edição, em 2016, o EJML foi precedido pelo Simpósio Dou-

toral na área de Tecnologia Educativa. Nesse ano, foram apresentados aos participantes quatro jogos desenvolvidos no âmbito de um projeto de investigação da Fundação para a Ciência e a Tecnologia, destinados a alunos do Ensino Básico ao Ensino Superior.

Desde o 4º EJML, em 2018, introduziu-se a possibilidade de os docentes poderem reportar as suas práticas pedagógicas inovadoras pelo intermédio de relatos de experiência. Estes relatos são também avaliados por dois revisores.

As atas dos vários encontros têm vindo progressivamente a aumentar em número de páginas, das 400 da 1ª edição para as mais de 800 na última (CARVALHO et al., 2020), mostrando o interesse e a importância que o evento tem colhido na investigação em educação, com autores oriundos sobretudo de três países: Portugal, Brasil e Espanha.

Os workshops pretendem dotar os professores de conhecimentos que lhes permitam transpor aspetos teóricos para a sua prática letiva. Estes incidem sobre aplicações para dispositivos móveis e estratégias de ensino e aprendizagem inovadoras.

Em parceria com a Direção-Geral de Educação foi possível a publicação dos livros em versão digital e em versão impressa: “Apps para Dispositivos Móveis: Manual para Professores, Formadores e Bibliotecários”, em 2015, e “Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação”, em 2020.

### **EJML'2020: Um modelo de congresso on-line**

Devido à COVID-19, cedo se revelou necessário tomar uma decisão relativa à realização do EJML'2020, dada a impossibilidade de o evento decorrer em formato presencial. A fluência digital dos elementos da Comissão Organizadora foi decisiva para a dinamização do evento totalmente on-line, depois de ponderados todos os desafios que esta decisão acarretava.

Skovgaard-Winter (2019) enumera como principais vantagens dos eventos on-line, a possibilidade de estes chegarem a um público maior,

pela facilidade de os participantes acederem virtualmente, já para não referir a redução da pegada ecológica, pela não realização de viagens. Contudo, os desafios foram largamente ultrapassados pelas vantagens enumeradas e muitas foram as decisões a tomar, nomeadamente:

- 1) Que tipologia de sessões on-line: síncronas e/ou assíncronas?
- 2) Que plataforma(s) de apoio utilizar para as sessões?
- 3) Como minimizar os problemas de acesso à rede e à largura de banda?
- 4) De que forma os autores poderiam partilhar/apresentar os trabalhos?
- 5) Diferenciar ou não o formato de apresentação dos trabalhos submetidos?
- 6) Como lidar com os fusos horários dos países dos participantes?
- 7) Como dinamizar os workshops, mantendo a vertente prática?

Algumas destas questões encontram paralelo no relatório de Bonifati et al. (2020) que, tal como no caso do EJML'2020, foi também totalmente on-line.

Para dar resposta aos desafios enunciados, era necessário recorrer a uma plataforma robusta, flexível, de fácil navegação e que permitisse a existência de um espaço privado mediante um registo simples. Foi escolhida a plataforma Campus by Altice por apresentar um vasto leque de funcionalidades (ARAÚJO; SANTOS, 2018) que correspondiam às necessidades do congresso.

O Espaço EJML<sup>8</sup> na plataforma, com acesso privado, dispõe de uma área comum de entrada, onde são publicadas informações para todos os membros do EJML, e permite a criação de grupos de acesso privado e público.

Foram criados os seguintes grupos: (i) o grupo *Coffee Break* onde cada membro se deveria apresentar e poderia interagir livremente; (ii) os grupos das sessões temáticas (5 grupos de comunicações longas, 6 grupos de comunicações breves e um grupo de relatos de experiências) onde os participantes disponibilizavam as suas apresentações

---

<sup>8</sup> URL: <https://campus.altice.pt/s/ejml>

previamente gravadas, (iii) os grupos de apoio a 4 dos workshops e (iv) um grupo para o Curso de Formação. Com a exceção do *Coffee Break*, todos os grupos eram de acesso privado, ficando disponível o acesso na hora agendada no Programa<sup>9</sup> para a respetiva sessão. A ferramenta de blogue foi escolhida para a publicação de posters.

Cada utilizador da plataforma possui uma página de perfil onde pode disponibilizar a sua fotografia, informação biográfica e *links* de acesso ao seu próprio trabalho. Este recebe notificações sempre que há uma nova publicação nos grupos que integra, é identificado em uma publicação e é agendada uma tarefa.

Na plataforma é possível publicar todo o tipo de conteúdos, partilhar ficheiros, definir tarefas e publicar comentários. Qualquer conteúdo partilhado permite uma zona de comentários, criando assim fóruns de discussão específicos para cada comunicação, relato de experiência ou poster publicados.

A partir do dia 1 de maio, os autores foram convidados a entrar na plataforma, criando o seu perfil e apresentando-se no grupo *Coffee Break*. Estas tarefas eram acompanhadas pelos membros da Comissão Organizadora, estimulando as entradas através de comentário de boas-vindas a cada um. Posteriormente, cada autor foi convidado a publicar o seu vídeo com a apresentação da sua comunicação ou relato de experiência no respetivo grupo ou o seu poster utilizando a ferramenta de blogue. Através do blogue “Tutorial de apoio aos autores” foi, ainda, possível disponibilizar informação sobre como criar o vídeo de apresentação e como fazer o *upload* dos seus trabalhos.

Aos restantes participantes foi dado acesso à plataforma a partir de dia 13 de maio, permitindo que criassem o seu perfil e se apresentassem no *Coffee Break*. Estas duas tarefas pretendiam dar a conhecer a plataforma antes do evento e estimular a interação entre os diferentes membros. Durante os dias 15 e 16 de maio, decorreu o congresso segundo o Programa previamente estipulado.

Para minimizar os problemas de acesso à Internet e largura de ban-

---

<sup>9</sup> URL: <https://labteuc.wixsite.com/ejml2020>

da, o EJML'2020 teve apenas como sessões on-line síncronas, em formato videoconferência, as três conferências plenárias, as sessões de abertura e de encerramento e os (17) workshops. A plataforma escolhida foi a ZOOM, pela familiaridade, fiabilidade e facilidade de utilização. No caso das conferências plenárias e das sessões de abertura e de encerramento utilizou-se a versão *Webinar*, para que apenas os oradores e moderadores tivessem a câmara ligada, havendo a possibilidade de interação através da funcionalidade Q&A (*Questions & Answers*), para além da habitual possibilidade de interação entre todos através do *Chat* (Bate-Papo). Os workshops foram realizados em formato Room (Reunião) com o suporte de elementos de apoio (identificados com o acrónimo EJML).

Relativamente às comunicações longas e breves, relatos de experiências e posters os autores estavam presentes na hora agendada no Programa para responder às questões e comentários dos participantes. As sessões foram moderadas para promover o debate e assegurar o bom funcionamento da mesma. Terminada a sessão, as apresentações ficaram disponíveis para consulta posterior. Na apresentação dos posters utilizou-se a ferramenta *blogue* e, apesar de também terem sido agendadas duas sessões, estes estiveram disponíveis desde o início até ao final do evento, tal como sucede num evento presencial.

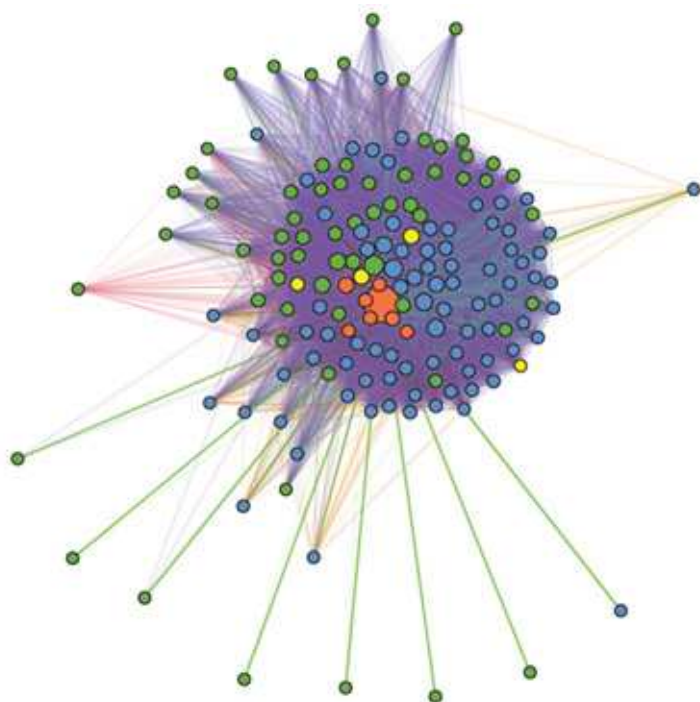
Os certificados, após a consulta dos registos de presença on-line, foram enviados por correio eletrónico. De referir que a plataforma se mantém aberta para que os participantes possam continuar a visualizar os conteúdos e a interagir com os autores e a Comissão Organizadora.

### **Participantes e reações**

O EJML'2020 recebeu um total de 160 participantes. Os workshops, as conferências plenárias e as comunicações registaram um máximo de 113, 98 e 130 presenças, respetivamente. Foi possível a cada participante assistir a sessões paralelas ao seu próprio ritmo, o que seria difícil presencialmente.

Recorrendo à métrica *Social Network Analysis* (SNA), através do

Gephi 0.9.2, foram analisados 160 nós (*nodes*), que correspondem aos membros registados no *Campus EJML*, e identificadas 23 698 interações (*edge*) entre estes, através das notificações enviadas (publicações, comentários, identificação, seguir membro) (Gráfico 1).



G e: participante; Laranja: Comissão Organizadora; Amarelo: Comissão Científica) [Procedimentos adotados de Ferreira (2016)]

Das medidas de coesão que podemos obter, salienta-se a densidade que apresenta um valor de 0,487, ou seja, 48,7% dos membros comunicaram entre si. Relativamente às medidas de centralidade, que refletem a popularidade de cada membro, destaca-se o *average degree* de 77,37 que significa que em média cada um interagiu com 77 membros. O maior número de contactos diretos com outros participantes (*Out-Degree*) partiu do administrador do *Campus EJML* (160), seguindo-se outros 3 membros (1 participante, 1 elemento da Comissão Científica e

1 elemento da Comissão Organizadora) com 148 e 11 autores com 147. Analisando os contactos recebidos (*In-Degree*) verificou-se que foi o administrador do *Campus EJML* o recetor do maior número de contactos (145) provenientes de outros nós, seguindo-se os membros da Comissão Organizadora (entre 134 e 126) e, por fim, os autores (125). Estes dados mostram que o *Campus EJML* possibilitou uma grande interação entre a maioria dos seus membros, o que seria difícil num evento presencial, motivo pelo qual alguns participantes sugeriram conciliar o presencial com o on-line num futuro evento.

Na sessão de encerramento foi solicitado aos participantes do EJML'2020 que procedessem à sua avaliação através de um formulário disponibilizado on-line, com um total de dez questões de resposta fechada e uma questão de resposta aberta. Os dados obtidos (N=80) sobre os conferencistas revelam que a maioria dos inquiridos considerou de grande qualidade as temáticas (66%), a clareza do orador (64%) e o interesse das conferências (60%) desta edição do evento.

Na edição do EJML'2020 foram ministrados 7 workshops no 1º dia e 10 no 2º dia do evento. No que respeita à avaliação da dinamização destes workshops os inquiridos (N=70 no 1º dia e N=75 no 2º dia) consideraram que o workshop em que participaram foi Muito Bom ao nível do interesse (77% e 80%), da compreensão (76% e 81%), da aplicabilidade (73% e 71%) e da duração (57% e 57%).

No que respeita à organização do EJML'2020, a grande maioria dos respondentes (N=80) considerou adequada a duração de dois dias do evento (96%), assim como todo o apoio formal prestado (98%), quer antes quer durante o congresso.

O EJML'2020 foi avaliado globalmente como um evento Muito Bom pela maioria dos participantes (70%), enquanto 22,5% o consideraram Bom e 7,5% Suficiente.

## **Conclusões**



Com a suspensão das aulas presenciais devido à pandemia instalada, a Comissão Organizadora do EJML'2020 teve de repensar como se poderia operacionalizar o congresso que, em todas as edições, tinha sido presencial. Realizaram-se várias reuniões para a tomada de deliberações, nomeadamente, a análise das vantagens e desvantagens associadas à redefinição do EJML'2020, os modos de comunicação assegurados (síncrono e/ou assíncrono) tendo em atenção as especificidades das diferentes participações, privilegiando a interatividade e o sentimento de identidade e de pertença de cada um. Foram várias as questões a ter em atenção na nova estrutura do evento, a destacar: a plataforma de apoio, as tecnologias digitais disponíveis e os momentos on-line, enquadrando a duração, a tipologia e a moderação das intervenções.

A reação dos participantes à nova modalidade foi extremamente positiva, tendo sido a Comissão Coordenadora parabenizada por manter a qualidade do evento. No entanto, houve dificuldades não previstas como o facto de não receberem os e-mails devido a medidas institucionais de controlo de *Spam*, que não devolviam erro; ou mesmo, participantes que indicaram endereços de e-mail que não consultavam e, por isso, não tiveram conhecimento atempado das instruções.

As tecnologias digitais foram usadas em larga escala, possibilitando encontrar respostas para alterar o EJML do modelo presencial para o on-line. Foram, igualmente, fundamentais para oferecer aos participantes acesso a todas as atividades do Programa, a partir de um computador ou dispositivo móvel. Possibilitaram, ainda, que os participantes pudessem interagir com os conferencistas e os autores. Sem plataformas digitais robustas e confiáveis, como as utilizadas, não teria sido possível realizar esta 5ª edição do evento que foi bem-sucedida. As tecnologias foram, por isso, ferramentas poderosas e indispensáveis, sem as quais não teria sido possível garantir a continuidade deste encontro durante a pandemia. Considera-se, por tudo o que foi referido, que o resultado final do EJML'2020 foi bastante positivo e que poderá

elucidar comissões de outros eventos que pretendam enveredar pelo on-line.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Inês; SANTOS, Carlos. SAPO CAMPUS: Usos e Potencialidades na Formação Contínua de Professores. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DAS TIC NA EDUCAÇÃO, 5, 2018, Lisboa. Anais eletrônicos... Lisboa: Instituto de Educação da Universidade de Lisboa, 2018. p. 855-873. Disponível em: <https://bit.ly/38W9c1k>. Acesso em: 1 jul. 2020
- BONIFATI, Angela et al. Holding a Conference Online and Live due to Covid-19. From BLOG@CACM. New York, 21 Abr. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3gY18A3>. Acesso em: 1 jul. 2020
- CARVALHO et al. Atas do 5.º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning. Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10316/89364>
- FERREIRA, Maria de Fátima. SAPO Campus: aprendizagem, ensino e pessoas em rede. Orientador: Doutor Luís Pedro. 2016. 508 f. Tese Doutoramento - Multimédia em Educação, Universidade de Aveiro, Aveiro, 2016.
- SKOVGAARD-WINTHER, Anders. Five Challenges of Virtual Events. Workzchange. Copenhagen, 01 Mar. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/2CE395q>. Acesso em: 01 jul. 2020