



JOGO DA
POLÍTICA DE

EDUCAÇÃO ABERTA

MANUAL



Iniciativa
Educação Aberta



Cátedra UNESCO em
Educação a Distância



JOGO DA
POLÍTICA DE

EDUCAÇÃO ABERTA



Iniciativa
Educação Aberta



Cátedra UNESCO em
Educação a Distância

JOGO DA POLÍTICA DE EDUCAÇÃO ABERTA - SEGUNDA EDIÇÃO (2024)

CRÉDITOS COMPLETOS DO JOGO ORIGINAL DISPONÍVEIS EM: <https://aberta.org.br/jogoea/>

ATUALIZAÇÃO: Tel Amiel, Débora Sebriam e Priscila Gonsales

DIAGRAMAÇÃO: Isabela Menezes (Cátedra UNESCO em EaD)

REALIZAÇÃO: Iniciativa Educação Aberta

APOIO: Cátedra UNESCO em EaD (Universidade de Brasília)

Cite essa obra como: INICIATIVA EDUCAÇÃO ABERTA. Jogo da Política da Educação Aberta.
2. ed. Brasília, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10632721>

SUMÁRIO

4 PRA QUEM FOI FEITO ESSE JOGO?

5 INTRODUÇÃO

5 O QUE É EDUCAÇÃO ABERTA?

6 REGRAS DO JOGO

6 PARA COMEÇAR

7 PREPARAÇÃO E COMPONENTES

8 COMO JOGAR?

10 CARTAS DESAFIO

14 FIM DE JOGO



17 MATERIAL DE REFERÊNCIA

19 GABARITO CARTAS DESAFIO

20 LICENÇA ABERTA

**21 SOBRE A INICIATIVA EDUCAÇÃO
ABERTA**



PARA QUEM FOI FEITO ESTE JOGO?

Esse **Jogo** foi desenvolvido para **equipes gestoras de educação** responsáveis pelos setores pedagógicos, técnicos e jurídicos-administrativos de instituições públicas e privadas.

O **Jogo** é voltado exclusivamente para equipes, portanto, sua mecânica terá limitações de aplicação em outros contextos ou para outros públicos.



INTRODUÇÃO

O JOGO DA POLÍTICA DE EDUCAÇÃO ABERTA

tem por objetivo apoiar gestores(as) de instituições educativas, tanto caráter público quanto privado, a fazer um diagnóstico do potencial de abertura na política de educação desenvolvida. Foi elaborado a partir do livro-guia **Como Implementar uma Política de Educação Aberta e de Recursos Educacionais Abertos (REA)**, que está disponível para download em <https://doi.org/10.5281/zenodo.10204605>. Esta segunda edição foi atualizada com base na trajetória e nos estudos do grupo de pesquisa Iniciativa Educação Aberta sediado na UnB.

O QUE É EDUCAÇÃO ABERTA?

Educação Aberta é um movimento histórico que busca atualizar princípios da educação progressista na cultura digital. Promove a equidade, a inclusão e a qualidade através de práticas pedagógicas abertas, apoiadas na liberdade de criar, usar, combinar, alterar e redistribuir recursos educacionais de forma colaborativa. Incorpora tecnologias e formatos abertos, priorizando o software livre. Nesse contexto, prioriza a proteção dos direitos digitais, incluindo o acesso à informação, a liberdade de expressão e o direito à privacidade.

REGRAS DO JOGO

Este é o **JOGO DA POLÍTICA DE EDUCAÇÃO ABERTA**. Com ele, é possível aprender como os conceitos de abertura, segurança e compartilhamento, por exemplo, materializam-se na prática e trazem dilemas e possibilidades em tempos de cultura digital.

Durante o **Jogo**, conceitos são apresentados e os/as participantes avançam em um diagnóstico cada vez mais preciso sobre as características atuais de sua política educacional, analisando quais são as suas fragilidades e seus pontos fortes a partir da perspectiva da abertura.

PARA COMEÇAR

Objetivo do Jogo: diagnóstico de uma política educacional.

Perfil dos/das participantes: É importante a presença de profissionais da gestão responsáveis pelas áreas pedagógica, técnica e jurídico-administrativa, de forma que a equipe de participantes do **Jogo** seja composta por um perfil multidisciplinar.

Quantidade de participantes: O **Jogo** é feito para ser aplicado com, no mínimo, 4 e, no máximo, 8 participantes por partida. Se você precisar que mais pessoas joguem simultaneamente, você pode organizar diversos grupos paralelos, cada um com o seu tabuleiro. Com mais de 8 participantes, o processo pode perder a qualidade na discussão. Então, se a sua equipe é grande, **tente organizar mais de um Jogo**.

ÁREA FOCO DO JOGO

Antes de iniciar a partida, defina com a equipe qual o escopo a ser analisado. Ou seja, qual política será diagnosticada. Pode ser desde uma política geral, que se refira a uma gestão, como a de uma área, coordenadoria ou departamento dentro da gestão.

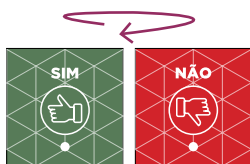
PREPARAÇÃO E COMPONENTES

1. Coloque na mesa a **linha divisória** do infográfico colaborativo para posicionar as cartas-diagnóstico.



2. Embaralhe e posicione as cartas-diagnóstico viradas para baixo ao lado da **linha divisória** do **Jogo**.

3. Coloque as **cartas-desafio** no canto inverso das cartas-diagnóstico, separando as cartas que dizem respeito a cada um dos termos de forma que possam ser visualizadas por todos(as).



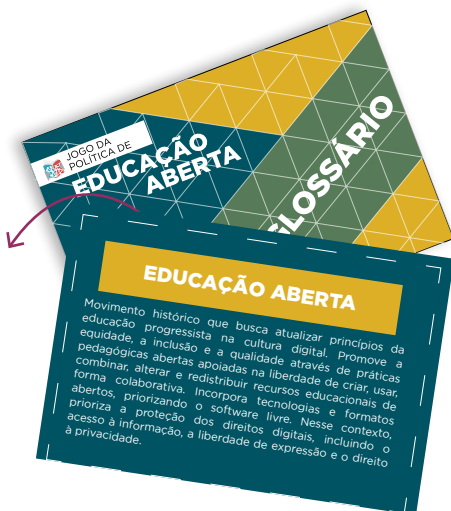
4. Distribua para cada participante as **fichas de votação** sim/não.

COMO JOGAR

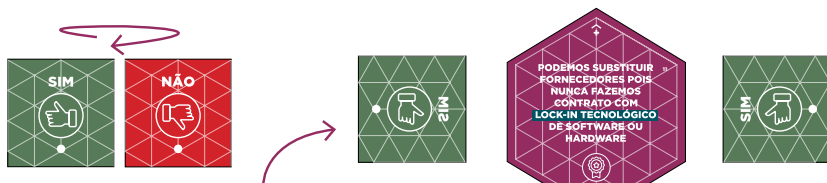
1. Começa a jogar o/a participante que entrou mais recentemente na área/coordenadoria ou departamento foco do **Jogo**, seguindo-se os/as demais em sentido horário.

2. Quem inicia o **Jogo** deve ler em voz alta para todos/as a **carta glossário** da Educação Aberta antes de iniciar sua jogada.

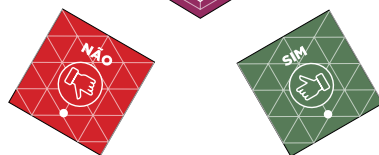
3. Na sua vez, o/a participante deve pegar uma **carta-diagnóstico**, lê-la em voz alta para todos/as e puxar a votação sem se manifestar a favor ou contra, mas participando igualmente do processo decisório. Se houver algum termo destacado na carta-diagnóstico, deve-se considerá-lo antes da votação. (Ver cartas-desafio na p. 10)



4. **Votação simultânea:** Todos/as jogam e devem se posicionar somente por meio da ficha de votação em relação à carta-diagnóstico, ou seja, opinar se está ou não presente na política que está sendo analisada no **Jogo**. Uma vez que se decidiu entre o sim e o não, todos/as devem virar a resposta ao mesmo tempo.



Como fazer sua aposta: quem já decidiu o seu voto, deve segurar a ficha até que todos/as se decidam. É fundamental que os/as participantes abaixem as fichas ao mesmo tempo.



5. **ATENÇÃO:** Aqueles/as que sinalizarem voto **antes** ou colocarem o seu voto depois que os/as demais, perdem um **ponto de abertura**.

REGRAS DA VOTAÇÃO

Em caso de consenso: Se a resposta for a mesma para todos/as, existe um alinhamento sobre aquela questão, logo, a carta-diagnóstico deve ser posicionada na parte do infográfico correspondente à resposta. Ou seja, se **SIM**, na parte superior; se **NÃO**, na parte inferior.

Em caso de dissenso:

1. Aqueles/as que estiverem em **minoría na votação** (em relação ao sim ou ao não) têm um minuto para expor para a equipe porque assumiram tal posição.
2. Aqueles que estiveram em maioria na votação manifestam-se na sequência, tendo também até um minuto.
3. Terminadas as falas, os participantes não podem mais se manifestar. Então, devem votar novamente até que se chegue em uma maioria simples*.

* Na maioria simples, calcula-se a decisão da maioria a partir da manifestação apenas de quem está presente na votação.

Obs.: para marcar o tempo, utilize, por exemplo, um cronômetro de celular.

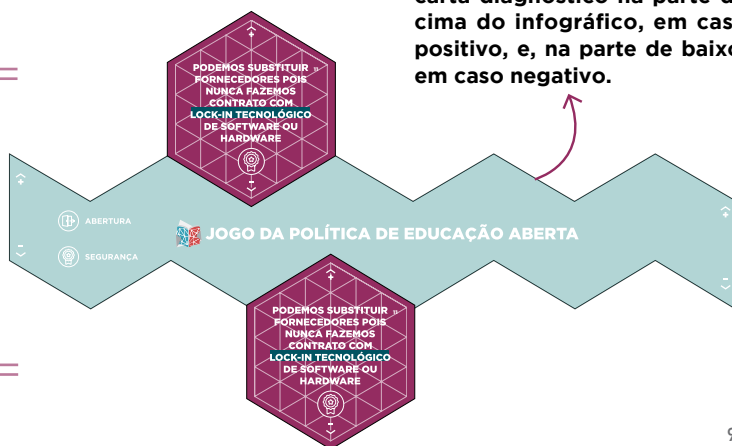
IMPORTANTE: Cuidado para não privilegiar as exceções ao invés da regra. A finalidade do Jogo é diagnosticar, fazer uma constatação da situação atual, e não vislumbrar uma situação ideal. Assim, é interessante posicionar as cartas-diagnóstico pensando no que é mais representativo em relação aos aspectos apontados nelas, não em exemplos isolados.



=

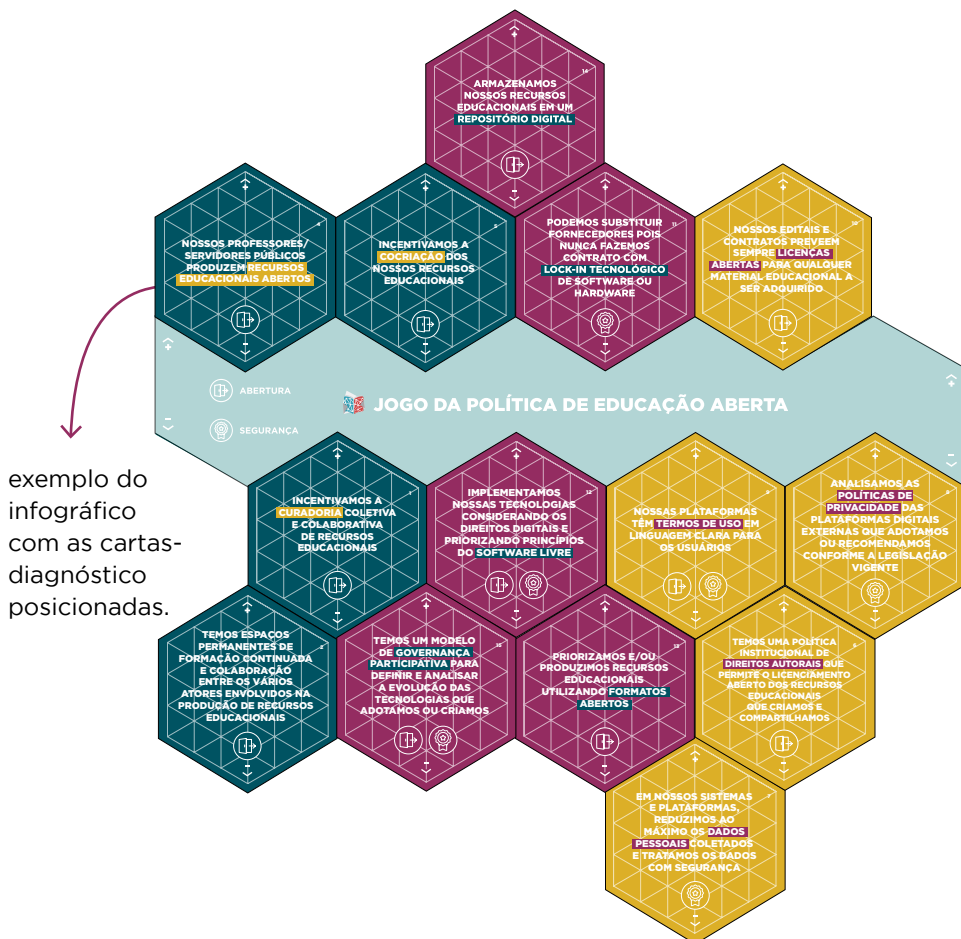


=



Uma vez decidido se aquele aspecto está presente ou não na política, **posiciona-se a carta-diagnóstico na parte de cima do infográfico, em caso positivo, e, na parte de baixo, em caso negativo.**

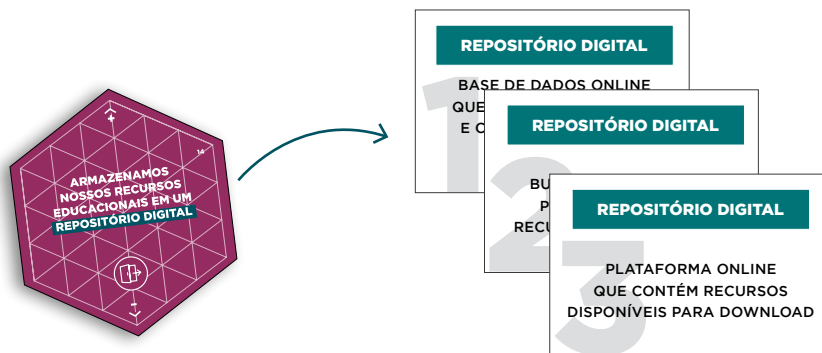
O **Jogo** deve seguir com cada participante lendo uma carta, mediando a votação e posicionando a carta **até que o baralho de diagnóstico acabe** e se tenha uma visão de como aquela política está posicionada por meio do infográfico gerado na mesa.



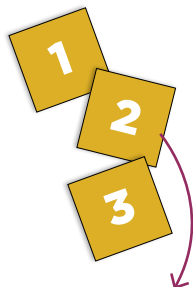
CARTAS-DESAFIO

Quando o assunto é educação aberta, existem certos conceitos que não estão muito presentes no dia a dia, embora sejam fundamentais e estratégicos para fortalecer uma política de educação aberta. Tratam-se de procedimentos tecnológicos e de princípios ainda pouco familiares nas boas práticas das gestões, sejam elas privadas ou públicas.

Neste **Jogo**, as cartas-desafio funcionam como cartas-bônus que irão aparecer ao longo da partida. Quando? Todas as vezes que uma carta-diagnóstico tiver o seguinte destaque:



Ao identificar o **grifo na carta-diagnóstico**, o/a participante da vez deve automaticamente posicionar o conjunto de cartas correspondente do glossário para testar se todos/as os/as participantes sabem com qual das alternativas aquele conceito se relaciona **antes** de seguir com a votação da carta-diagnóstico. **O/A participante da vez também aposta.**



Usando a carta-desafio

- Posicionadas as cartas, cada participante deve ter as **cartas-numéricas** em suas mãos (1, 2 e 3);
- O **Jogo** segue com o/a participante da vez lendo as três possíveis correspondências aos termos. Uma vez lidas, todas as pessoas votam ao mesmo tempo, dizendo qual das possibilidades acreditam ser a mais apropriada.
- Quem acerta ganha uma peça verde, que representa um **ponto de abertura**. Se todos acertarem, todos ganham. Esses pontos serão usados novamente ao final do **Jogo**, uma vez que o diagnóstico se encerra.

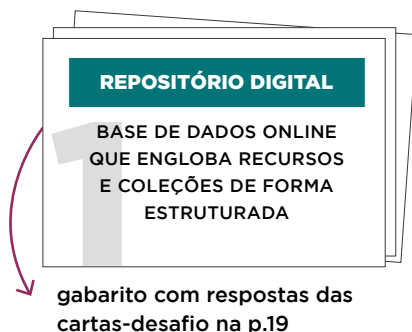
cartas-numéricas:

todos/as os/as participantes precisam votar ao mesmo tempo em uma das cartas que consideram correta!



Pontos de abertura: representam o entendimento em relação a valores e conceitos relacionados à Educação Aberta. Quanto mais pontos de abertura os/as participantes juntarem, mais eles poderão influenciar no desenho das ações finais.

Depois de usadas, as **cartas-desafio** ficam abertas na mesa com a sua respectiva definição logo abaixo. Ela fica como um apoio para consulta durante todo o **Jogo**, caso algum participante se esqueça do que se trata aquele termo.



PRÓXIMA ETAPA

1 - Observação do infográfico gerado

Uma vez que todas as cartas-diagnóstico foram posicionadas, forma-se um infográfico em formato de iceberg com informações sobre a política **analisada**. As que estão **acima** representam os **aspectos positivos de abertura e segurança** da política, as que estão **abaixo** representam **aspectos que ainda precisam ser desenvolvidos**.

2 - Avaliação do diagnóstico

Considerando as cartas que estão acima da linha divisória, a equipe deve fazer a contagem dos ícones de “abertura” e de “segurança”, respectivamente para cada carta que carrega um ou ambos os símbolos:



ABERTURA: uso de licenças abertas e organização de processos participativos colaborativos.



SEGURANÇA: uso de código aberto permite o acesso a detalhes dos programas para que possíveis falhas de segurança sejam identificadas mais rapidamente e corrigidas; envolve também atenção com a proteção de dados pessoais.

A partir da contagem dos ícones, observe qual foi o resultado:

ABERTURA:

0 a 3 pontos: Fechado. Existem poucas políticas relacionadas com abertura na política educacional avaliada e é preciso rever as bases do projeto.

4 a 8 pontos: Pouco aberto. Existem algumas preocupações e avanços pontuais, mas muitas questões seguem pendentes e precisam ser consideradas para que o projeto educacional se torne efetivamente aberto.

9 ou mais pontos: Aberto. Parabéns! A política educacional já traz uma série de previsões de abertura, mas sempre existe espaço para melhorar.

SEGURANÇA:

0 a 2 pontos: Inseguro. Existem poucas políticas relacionadas com segurança e proteção dos usuários na política educacional avaliada e é preciso rever as bases do projeto.

3 a 4 pontos: Pouco seguro. Existem algumas preocupações e avanços pontuais, mas muitas questões seguem pendentes e precisam ser consideradas para que o projeto educacional se torne efetivamente seguro.

5 ou mais pontos: Seguro. Parabéns! A política educacional já traz uma série de preocupações com a proteção dos usuários, mas sempre existe espaço para melhorar.

REFLEXÃO SOBRE RESULTADO DO DIAGNÓSTICO

- O resultado apresentou um maior número de cartas-diagnóstico abaixo ou acima da linha do iceberg? Por que a equipe acha que isso aconteceu?
- Até essa parte do **Jogo**, qual foi o principal aprendizado?
- Quais aspectos sobre a política de educação são fundamentais discutir?

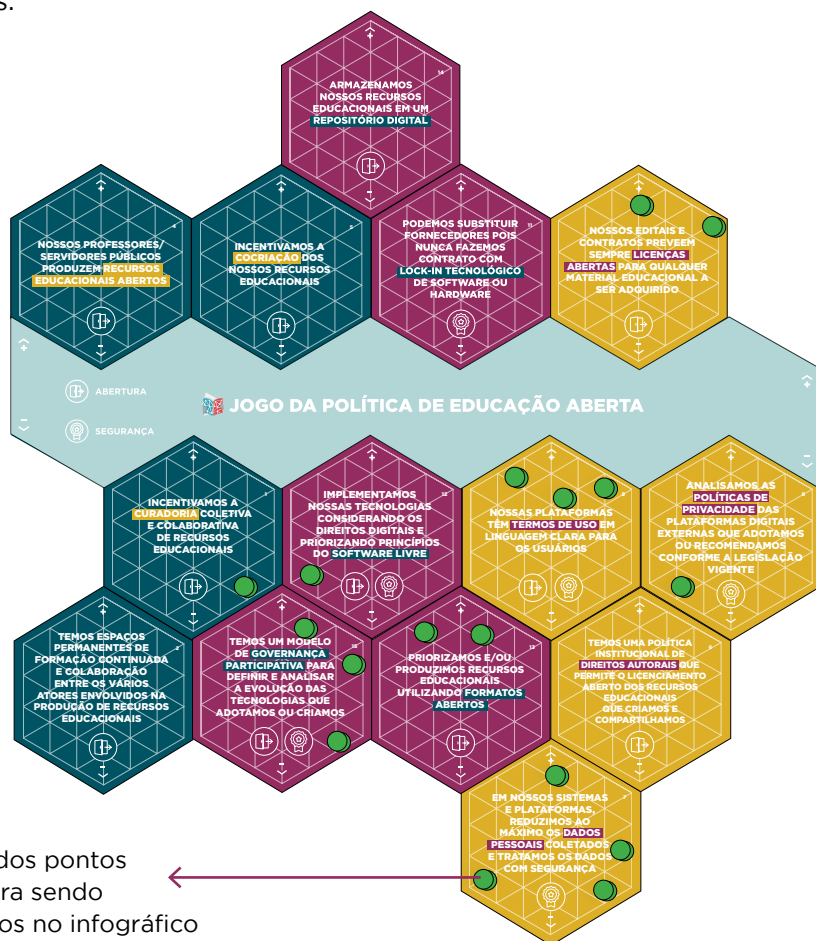
FINAL DO JOGO

Construindo estratégias para uma educação aberta

Com o diagnóstico feito, é possível começar a construir melhorias e/ou mudanças.

PASSO A PASSO

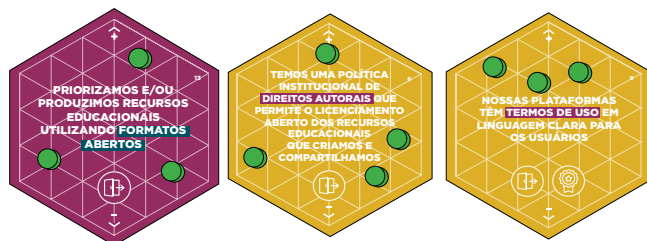
1. Hora de usar os pontos de abertura que foram adquiridos pelos/as participantes! **Individualmente**, os participantes devem alocar seus pontos em uma ou mais cartas-diagnóstico para sinalizar qual(is) considera prioridade para discussão e busca de alternativas e/ou melhorias.



exemplo dos pontos de abertura sendo distribuídos no infográfico

OBS.: Cada um/a pode gastar quantos pontos de abertura quiser (e tiver) em uma ou mais cartas-diagnóstico. É permitido alocar não só nas cartas abaixo da linha divisória, mas também nas que estão acima da linha, caso o/a participante entenda que ainda é necessário trabalhar nelas.

2. As 3 cartas mais votadas vão servir de objeto para escrever possibilidades de ação em relação ao problema detectado. Assim, usando uma de cada vez, a equipe deve escrever individualmente (sem discussão prévia), em pequenos papéis (por exemplo, post-its), ações para fortalecer cada aspecto da política (carta-diagnóstico).



3. Com todos os post-its em mãos, os/as participantes devem compartilhá-los entre si, buscando **semelhanças em relação a cada uma das 3 cartas**, descartando post-its com ideias repetidas.

4. Feito isso, a equipe terá uma visão geral de **diversas camadas que precisam ser levadas em consideração** na hora de implementar a política. Assim, analisando o que foi discutido até o momento, é possível organizar os post-its em três etapas:

IMEDIATO

O que já pode ser feito dentro do planejamento atual.

ASSIM QUE POSSÍVEL

O que pode entrar em pauta a médio prazo.

DESEJÁVEL

O que só será considerado após a realização de outras prioridades.

Quando terminarem, a sugestão é que **as ações imediatas sejam distribuídas de acordo com responsabilidades atribuídas a cada dupla** (se forem poucas ações, a equipe já pode considerar também as ações das outras colunas). É importante definir um prazo para que todos/as se reúnam novamente para avaliação, revisão e ajustes necessários.

No livro-guia **Como Implementar uma Política de Educação Aberta e de Recursos Educacionais Abertos** (<https://doi.org/10.5281/zenodo.10204605>), a partir da página 50, há um roteiro para apoiar a organização das principais ações rumo à abertura a partir de três etapas: planejamento, implementação e evolução.

CONCLUSÃO DO JOGO

Parabéns! Vocês agora são mais um polo disseminador da educação aberta, profissionais que sabem a importância desta pauta e podem colocá-la em prática. Agora é fazer acontecer!

VAMOS JUNTOS/AS NA MISSÃO DE DISSEMINAR E IMPLEMENTAR A EDUCAÇÃO ABERTA?

MATERIAL DE REFERÊNCIA

A primeira versão do desse **Jogo** foi baseado no livro-guia **Como Implementar uma Política de Educação Aberta e de Recursos Educacionais Abertos**, disponível em:

<https://doi.org/10.5281/zenodo.10204605>



SAIBA MAIS SOBRE O CONTEÚDO DAS CARTAS:

CARTA 1 - CURADORIA

Curadoria coletiva: p. 65

Modelos de Curadoria para Recursos Educacionais Digitais:

<http://cieb.net.br/wp-content/uploads/2019/04/CIEB-Estudos-5-Modelos-de-curadoria-de-recursos-educacionais-digitais-31-10-17.pdf>

CARTA 2 - FORMAÇÃO CONTINUADA

Acompanhamento e avaliação permanentes: p. 60-63

CARTA 3 - DIREITOS DIGITAIS

Carta Ibero-Americana de Princípios e Direitos em Entornos Digitais:

<https://www.segib.org/pt-br/?document=carta-ibero-ameriana-de-principios-e-direitos-em-entornos-digitais>

CARTA 4 - RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS

O que são REA: p. 33-35

O que é REA (vídeo): <https://www.youtube.com/embed/hzv3ryTFhoQ>

CARTA 5 - COCRIAÇÃO

Cocriação com educadores: p. 75

CARTA 6 - DIREITOS AUTORAIS

Lei do direito autoral: p. 23

Guia Direito Autoral e Educação Aberta e a Distância: Perguntas e Respostas (Remix pra geral). Internetlab.

<http://remix.internetlab.org.br/GuiaEAD-PerguntasRespostas.pdf>

CARTA 7 - DADOS PESSOAIS

Dados pessoais: p. 31-32

Dados dos usuários: p. 54

Lei Geral de Proteção de dados (LGPD):

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709compilado.htm

CARTA 8 - POLÍTICA DE PRIVACIDADE

Política de privacidade: p. 66

CARTA 9 - TERMOS DE USO

MEC-RED (exemplo):

<https://plataformaintegrada.mec.gov.br/termos>

CARTA 10 - LICENÇAS ABERTAS

Licenças abertas: p. 55-57 e p. 59

Guia de Bolso da Educação Aberta:

<https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/564609>

CARTA 11 - LOCK-IN TECNOLÓGICO

<https://anaiscbc.emnuvens.com.br/anaais/article/view/2289>

<https://www.ime.usp.br/~is/ddt/mac339/projetos/lock-in/lockin-final.html>

CARTA 12 - SOFTWARE LIVRE

Quatro liberdades: p. 28-29

Software livre não é custo zero: p. 73

Definição de software livre: <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>

Código aberto: <https://eduplay.rnp.br/portal/video/185815>

CARTA 13 - FORMATOS ABERTOS

Formatos abertos versus proprietários: p. 53-54

CARTA 14 - REPOSITÓRIO DIGITAL

EduCAPES: <https://educapes.capes.gov.br>

Educ.ar: <https://www.educ.ar>

CARTA 15 - GOVERNANÇA PARTICIPATIVA

Governança: <https://www.gov.br/cgu/pt-br/centrais-de-conteudo/campanhas/integridade-publica/governanca>

GABARITO CARTAS-DESAFIO

COCRIAÇÃO - 1

RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS - 1

CURADORIA - 2

DIREITOS DIGITAIS - 3

TERMOS DE USO - 2

DADOS PESSOAIS - 1

DIREITOS AUTORAIS - 1

SOFTWARE LIVRE - 3

POLÍTICA DE PRIVACIDADE - 3

LICENÇAS ABERTAS - 2

FORMATOS ABERTOS - 1

GOVERNANÇA PARTICIPATIVA - 1

LOCK-IN TECNOLÓGICO - 3

REPOSITÓRIO DIGITAL - 1

LICENÇA ABERTA DO JOGO

O **Jogo da Política de Educação Aberta** está licenciado sob uma licença Creative Commons BY-NC 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>). Esta licença permite copiar e redistribuir o material, bem como adaptar (remixar, transformar e criar a partir do material original). Para isso, você deve atribuir o devido crédito, fornecer um link para a licença e indicar que foram feitas alterações na sua versão. Por fim, você não pode usar o material para fins comerciais.



O **Jogo da Política de Educação Aberta** - Segunda Edição (2024) foi atualizado pelo grupo de pesquisa Iniciativa Educação Aberta.

A Iniciativa Educação Aberta foi criada em 2017 por Priscila Gonsales, Débora Sebriam e Tel Amiel a partir de uma parceria entre duas organizações que promovem a temática da Educação Aberta de forma pioneira, desde 2007, no Brasil: o Instituto Educadigital e a Cátedra UNESCO em Educação Aberta (Unicamp), posteriormente substituída pela Cátedra UNESCO em EaD (UnB).

Desde 2022, a Iniciativa Educação Aberta é um grupo de pesquisa ativista, registrado no CNPq e sediado na Universidade de Brasília.



Iniciativa
Educação Aberta

@ contato@aberta.org.br

 <https://aberta.org.br/>



@ contato@aberta.org.br

🌐 <https://aberta.org.br/>



Cátedra UNESCO em
Educação a Distância

@ catedra@unb.br

🌐 <https://catedra.fe.unb.br/>

📷 catedraunescoead