Encontro Inter-regiões - Sul

OOOO

INTERCOMSUL
UNIVALI - ITALAH - SANTA CATARINA
UNIVALI - ITALAH - SANTA CATARINA

Região Sul - Evento virtual De 1 a 31 de outubro de 2020



EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

INSCRIÇÃO 01077

INSTITUIÇÃO Universidade Federal do Paraná

CAMPUS Departamento de Comunicação

CIDADE Curitiba

UF PR

CATEGORIA PT

MODALIDADE PT14

TÍTULO

Tá na Cara - TeCom: o uso didático de jogos para o ensino-aprendizagem de

estudantes de comunicação.

ESTUDANTE-LÍDER Victor Finkler Lachowski

CURSO ESTUDANTE-LÍDER Publicidade e Propaganda

COAUTOR(ES) / ORIENTADOR(ES) CURSOS: Luiz Fernando Hanysz (Universidade Federal do Paraná)

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

O jogo de cartas Tá na Cara - Tecom surgiu de uma demanda na disciplina Teorias da Comunicação II - popularmente conhecida como "Tecom II" dentro do Departamento de Comunicação da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Cursada no segundo semestre de 2019, sob a docência da Profa Dra Carla Candida Rizzotto, a disciplina tem como plano e objetivo complementar os conhecimentos fornecidos em Teorias da Comunicação I, relembrando conceitos e teorias que envolvem os cursos da área de comunicação, além dos autores e escolas de pensamento que surgiram em diferentes correntes. Portanto, as disciplinas Teorias da Comunicação I e II diferem das atividades práticas ofertadas nos cursos de bacharelado na área da Comunicação. Diferente dos conteúdos práticos ou prático-teóricos, os conceitos vistos em "Tecom" podem ocasionar dificuldades para estudantes não habituados às leituras de autores e textos com maior teorização e abstração. Buscando promover maior engajamento dos alunos aos conteúdos previstos no planejamento da disciplina - conhecida por ser focada na leitura de textos mais complexos - a docente propôs aos alunos a criação de grupos, que seriam responsáveis pela criação de diferentes tipos de jogos físicos (tabuleiro, cartas, etc.) que abordassem os conteúdos de maneira lúdica e interativa. Para o bom andamento das partidas, era necessário que os alunos tivessem contato prévio com os materiais de leitura obrigatórios. Com isso, os jogos desenvolvidos facilitariam a memorização e compreensão dos conceitos vistos em sala de aula, promovendo a aplicação de conceitos e teorias, além do conhecimento acerca dos autores e escolas de pensamento de forma mais divertida, prática e criativa. O projeto desenvolvido pelo grupo para essa atividade foi o jogo de cartas Tá na Cara - TeCom, uma adaptação do famoso jogo onde um jogador deve posicionar uma carta em sua testa, enquanto faz perquntas e recebe dicas para tentar adivinhar o que, ou quem, ele é. Na adaptação produzida as cartas e dicas eram relacionadas à disciplina. A metodologia utilizada, bem como as regras e conteúdos do jogo, serão apresentadas ao longo do paper.

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

A utilização de jogos para facilitar o acesso e a memorização, e aquisição de conhecimentos não é atual. Em Por que utilizar jogos no processo de ensino-aprendizagem?, Moratori (UFRJ, 2013) aponta a adoção desta técnica por egípcios, romanos e maias. Johan Huizinga ressalta isso na sua obra Homo Ludens (Editora Perspectiva, 2019), cita as discussões entre filósofos gregos sobre o poder do caminho lúdico presente nos jogos para o aprendizado, bem como o potencial dos mesmos como ferramentas libertadoras e pacíficas. A humanidade e suas diferentes civilizações viram nessa estratégia uma forma de se repassar os conhecimentos de suas respectivas sociedades para as gerações futuras, de maneira a inserir a curiosidade, imaginação e criatividade no processo de aprendizagem, de forma alegre e eficiente. Dentro da comunicação, Friedmann (Editora Moderna, 2005), em seu livro Brincar, aprender e crescer: o resgate do jogo infantil, aponta as décadas de 1950 a 1970 como o período de intensos estudos sobre a importância dos processos comunicacionais nos jogos. Grando (UNICAMP, 2001), ao falar sobre os aspectos didático-metodológicos dos jogos no ensino de matemática, cita as vantagens e desvantagens dessa prática. Entre as vantagens estão a introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; participação ativa do estudante no processo do seu próprio conhecimento, além

da promoção da socialização e do trabalho em equipe entre os estudantes. Entre as desvantagens deste processo estão o maior tempo gasto caso o professor não esteja preparado e familiarizado com esta prática; O corte de conteúdos complexos para a inserção de um reducionismo; O caráter aleatório do o jogo se for mal aplicado; E por fim, o jogo pode perder suas funções lúdicas pela interferência constante do docente. Em Tá na Cara - Tecom planejou-se potencializar aspectos positivos. Durante a aplicação do jogo em sala de aula, outro grupo de colegas participou de uma partida. Ao terem o primeiro contato com as regras, não houve relatos de dificuldades ou dúvidas, por conta da simplicidade proposta. Ademais, os próprios estudantes que jogaram foram os responsáveis por atribuir um conceito ao produto, que recebeu nota máxima. A docente apenas acompanhou a aplicação do caráter pedagógico existente no jogo, não intervindo no andamento das partidas. Segundo os relatos dos colegas, o jogo cumpriu com a proposta de facilitar a compreensão de conteúdos complexos, que estariam presentes na avaliação final da disciplina, realizada na semana seguinte ao gameplay. Fator determinante para isso foi a revisão bibliográfica realizada pelos estudantes que desenvolveram o jogo de cartas, a leitura dos textos previstos na ementa dos autores selecionados, bem como fichamento e revisão em equipe, resultou em um material sintetizado sobre os assuntos. A democratização do conhecimento através de jogos pode acontecer com diversos conteúdos. Cyrre (Revista da Faculdade Porto-Alegrense de Educação, Ciências e Letras, 2002), fala sobre o lúdico no ensinoaprendizado de Língua Portuguesa; Gomes e Friedrich (Anais EREBIO-SUL, 2001), das Contribuições dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia; para citar alguns exemplos bem-sucedidos em outras áreas. Após a revisão sistemática dos casos acima citados, considerou-se aplicar o uso de jogos no ensino da Comunicação, uma vez que que os jogos por si só revelam processos comunicacionais e interacionais. No processo de aprendizado, pode-se estabelecer uma relação com a Dialética do Esclarecimento (Editora Zahar, 2002), de Adorno e Horkheimer. Na obra, os pesquisadores da Escola de Frankfurt ressaltam o processo de esclarecimento como um método de desconstrução do mítico e de dominação sobre o mundo, no qual a superioridade do homem estaria no ganho do saber. Partimos da tese de que o esclarecimento livra os homens do medo, Tá na Cara -Tecom traz consigo a premissa de livrar os estudantes do medo de uma prova.

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

Tá na Cara - Tecom consiste em uma adaptação do famoso jogo onde um jogador coloca uma carta na testa e tenta adivinhar quem é com base nas dicas de seus colegas. O diferencial da versão aqui descrita é que as dicas são definidas a partir dos conceitos discutidos na disciplina Teorias da Comunicação II. O objetivo do jogador com a carta na testa é adivinhar qual autor trabalhado na disciplina ele é. As regras são as seguintes: 01) O jogador deve colocar na testa uma carta com a foto/nome de um dos autores, sem ter acesso às informações; 02) Do outro lado, sem que o jogador veja, têm-se outras cinco cartas, com pistas referentes ao autor escolhido. As cartas trazem conceitos debatidos ao longo do semestre (frases curtas, de até três linhas); 03) São duas chances para o jogador adivinhar qual autor está na carta escolhida. A elaboração gráfica das cartas teve como referência cardgames já conhecidos, como o Super Trunfo, lançado pela editora brasileira Grow nos anos 1970; e Yu-Gi-Oh!, desenvolvido no Japão pela produtora de jogos Konami e difundido em outros países a partir de 1998. A escolha partiu de fatores como a popularidade das franquias no Brasil e a proximidade com os estudantes, visto que os desafios propostos pelos jogos já eram conhecidos por parte considerável da turma, o que facilitaria a aplicação em sala de aula. Os cartões são compostos por recortes de papel A4 plastificados, semelhantes aos dos jogos citados anteriormente. O desenvolvimento gráfico foi feito através dos softwares Adobe Illustrator e Adobe Photoshop. Além das fotos e nome dos autores abordados no jogo, as cartas principais também contam com informações básicas, como o país de origem dos pensadores e uma breve descrição dos conceitos centrais tratados por cada um. Nas cartas compostas pelas dicas acerca dos autores, foi adotado um padrão visual mais limpo e objetivo, de fácil leitura. As frases destacam anotações extraídas dos fichamentos de cada texto. Como exemplo, segue a descrição presente em uma das cartas, sobre Néstor García Canclini: "Antropólogo argentino contemporâneo. O foco de seu trabalho é a pós-modernidade e a cultura a partir do ponto de vista latino-americano. É considerado um dos maiores investigadores em comunicação, estudos culturais e sociologia da América Latina". Também cabe ressaltar a composição do grupo responsável pela criação do jogo. A produção do game contou com a participação de alunos de Jornalismo, Publicidade e Propaganda e Relações Públicas, fator que contribuiu não só para as fases de construção do projeto - revisão textual, desenvolvimento gráfico e construção das apresentações formais sobre o jogo, ministradas durante a aula mas para que o jogo fosse útil ao fixar conteúdos relevantes para todas as áreas de formação em Comunicação. O resultado final foi um jogo de cartas que comporta entre dois e cinco jogadores, com partidas rápidas e divertidas. O game procura sintetizar diversos conhecimentos respeitando as suas complexidades características. Logo, conclui-se que Tá Na Cara - Tecom pode ser uma ferramenta importante para memorizar pontos-chave para provas e trabalhos e que contribui para a fixação dos conceitos estudados. Quando aplicado em sala de aula, a receptividade dos estudantes se mostrou positiva, com as regras sendo compreendidas rapidamente e a jogabilidade fácil rendeu partidas dinâmicas e fluídas. Além dos aprendizados trazidos pela leitura dos autores de forma individual e conjunta, outro ensinamento percebido pelos membros da equipe diz respeito à possibilidade e viabilidade de transmitir conhecimentos acadêmicos específicos, restritos e necessários de maneira inovadora. Assim, o domínio teórico por parte dos estudantes pode ser alcançado de forma lúdica, mas sem dispensar as leituras e compreensão dos temas. O jogo complementa os conhecimentos previamente obtidos, uma vez que é fruto de uma leitura direcionada dos materiais.