EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

INSCRIÇÃO	00162
INSTITUIÇÃO	Universidade Federal de Mato Grosso
CAMPUS	Cuiabá
CIDADE	Cuiabá
UF	MT
CATEGORIA	PT
MODALIDADE	PT14
TÍTULO	Jogo de tabuleiro Viagem teórica
ESTUDANTE-LÍDER	Emile Nicole Botelho Rodrigues dos Santos
CURSO ESTUDANTE-LÍDER	Comunicação Social - Publicidade e Propaganda
COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:	Anna Sophia Poncinelli Garcia Rodrigues (Universidade Federal de Mato Grosso); Mateus José Montenegro Neco (Universidade Federal de Mato Grosso); Vitória Soares da Conceição (Universidade Federal de Mato Grosso); Pâmela Saunders Uchôa Craveiro (Universidade Federal de Mato Grosso)

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

O jogo de tabuleiro, "Viagem Teórica", foi desenvolvido no âmbito da disciplina Teoria da Comunicação do curso de Publicidade e Propaganda, como atividade avaliativa final. Com o objetivo de englobar o conteúdo discutido em sala de aula, a atividade proporcionou a consolidação do aprendizado de teorias da Comunicação de forma lúdica pelos estudantes da disciplina, bem como demonstrou potencial de despertar interesse sobre o assunto em futuros jogadores do jogo. O jogo apresenta informações e conceitos relacionados aos assuntos abordados na disciplina Teoria da Comunicação. A escolha do conteúdo do jogo foi motivada pelo interesse da equipe desenvolvedora. Guiados pela pergunta feita pela docente da disciplina (que autores, conceitos, escolas quero aprofundar meus conhecimentos e compartilhar com outras pessoas?), os estudantes definiram que iriam abordar assuntos relacionados à Escola Norte-Americana e à Escola de Frankfurt, Estudos Culturais, Estudos de Recepção, Estruturalismo, crítica marxista da Comunicação e ideias de teóricos como Althusser, Adorno, Eco, Martín-Barbero, Gramsci e McLuhan. O jogo "viaja" entre as teorias, com perguntas e desafios para testar o conhecimento e desenvoltura dos participantes. Para jogar "Viagem Teórica", é necessário ter no mínimo 4 jogadores e no máximo, 6. Após cada jogador ter escolhido seu peão, todos devem jogar o dado para definir quem dará início à partida. O jogador deve girar a roleta que indicará qual tarefa ele deve cumprir: responder uma pergunta ou cumprir um desafio. O jogador ao lado deve ler a carta em voz alta para o jogador da vez. Ao todo, o jogo possui 30 cartas, sendo 15 contendo perguntas e as outras 15 desafios. As cartas de perguntas valem 3 pontos, portanto, caso acerte, o jogador deve andar 3 casas. Em caso de resposta errada, o jogador permanece onde está. Nas cartas de desafios, o jogador que cumprir o que está descrito na carta, avança 2 casas, caso contrário, volta 2. Para dar dinamicidade e tornar a "viagem téorica" mais divertida, ao longo do jogo, o jogador pode se deparar com uma casa especial no tabuleiro, que ajuda ou atrapalha o percurso do participante. Essas casas remetem a exemplos discutidos em sala de aula. As descrições delas podem ser conferidas a seguir: - Torre de Babel: "Assim como na novela houve resistência, também haverá no jogo. Role o dado e se não cair no número 7, a explosão vai te jogar bem longe daqui. Volte 4 casas." - Show da Anitta: "Vai malandra, jogue os dados! A onda dos apocalípticos bateu, jogue o dado, caso tire um número par, volte 2 casas." - Jogadores, uni-vos! "Quando o próximo jogador pegar uma carta de desafio, realize o desafio com ele e avance a mesma quantidade de casas." - Guerra dos mundos: "A rádio local informou que a Terra está sendo invadida por aliens. Você foi abduzido. Conte a história de sua abdução para os outros jogadores e avance 2 casas." - Fígaro, fígaro, FÍIIIIIGARO! "Se você pode ouvir uma ópera hoje foi porque você ME-RE-CEU. Jogue o dado, caso tire um número ímpar, volte 3 casas." As cartas "PERGUNTAS" mesclam fáceis e medianas. Já as de "DESAFIOS" estimulam os participantes a pensarem as teorias presentes no jogo, na prática. Por meio de exemplos que remetem, em sua maioria, à arte, música, dança, e aos meios de comunicação de forma geral. Para definir se o jogador responderia uma pergunta ou teria que cumprir um desafio definiu-se que seria utilizada uma roleta com as casas "PERGUNTA" e "DESAFIO". O jogador ao rodar a roleta e sair em uma das duas casas determinadas terá definido como fará para andar de casas, ou não, no tabuleiro. O jogo por ser de casas só dá a vitória ao jogador que chegar ao final do tabuleiro, já que isso significa que o mesmo soube responder as perguntas e cumpriu os desafios. Não há um limite de rodadas, vence o jogador que

chegar primeiro à casa “fim”. Além do divertimento, todos os participantes vão poder revisar seus conhecimentos com essa “Viagem Teórica”.

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

A elaboração de um jogo didático que tivesse como base as teorias da Comunicação aprendidas em sala de aula era o objetivo deste trabalho. Durante o processo de elaboração desse jogo, foi necessário muito tempo de estudo e preparação, para que houvesse uma garantia da sua precisão quanto às supracitadas teorias. Uma vez que, durante o processo criativo, o grupo decidiu que parte da metodologia do jogo envolveria perguntas a serem respondidas pelo jogador, fez-se necessária a revisão de praticamente todo o conteúdo visto durante o semestre. Logo, ao construir o jogo de forma satisfatória, inserindo a matéria aprendida em sala de aula, todos os membros do grupo precisaram se esforçar ativamente, pesquisando sobre a maioria dos assuntos abordados anteriormente e analisando-os de forma crítica, para que houvesse a construção de perguntas interessantes. Como já dito, o jogo pretende perpassar por várias teorias da Comunicação. O conteúdo abordado teve como fonte dois livros, que fazem parte das referências bibliográficas da disciplina: “Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências”, de autoria de Antonio Hohlfeldt; Luiz C. Martino; Vera França; e “Teoria da Comunicação: ideias, conceito e métodos”, de autoria de Luís Mauro Sá Martino. Desses livros, os estudantes realizaram resumos e fichamentos dos capítulos. Em seguida, elegeram quais assuntos seriam interessantes de se abordar no jogo, sendo eles: - Cultura de massa e indústria cultural - Diferenças entre a Escola Norte-Americana e a Escola de Frankfurt - Apocalípticos versus integrados - Teoria das Mediações - Relação da comunicação com a cultura - Hegemonia e contra-hegemonia na comunicação - Aparelhos ideológicos - O meio enquanto mensagem e extensão do homem Todavia, com a intenção de não deixar o jogo tão rígido, buscou-se tratar desses assuntos de modo divertido. Para isso, foi realizada uma pesquisa on-line sobre temas da cultura contemporânea e assuntos variados que poderiam ser mesclados com os temas abordados no “Viagem Teórica”. Além disso, foram introduzidos exemplos comentados nas próprias aulas. Assim, obteve-se um jogo multifacetado que equilibra teoria e ludicidade.

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

Algumas dinâmicas do “Viagem Teórica” foram inspiradas no tradicional jogo de tabuleiro "Jogo da Vida" como, por exemplo, as "casas especiais" e a roleta para definir o rumo do jogo. O primeiro passo foi definir como seria o jogo, se seria um jogo de cartas, de tabuleiro, ou outro. Após ser definido que seria um jogo de tabuleiro, a equipe realizou um brainstorm para definição do conceito criativo do produto, que foi: “uma viagem teórica divertida sobre as escolas e autores de teorias da comunicação”. Esse conceito guiou a definição da jogabilidade e desenvolvimento da identidade visual do jogo. Ao estudar várias teorias da comunicação os discentes conheceram teóricos de diversos locais e também de épocas diferentes. Em decorrência disso, os alunos perceberam que a experiência que tiveram era similar à de uma viagem, seja ela viagem no tempo ou viagem no sentido mais habitual que, segundo o dicionário Aurélio, é a ação de se deslocar de um lugar a outro relativamente distante; e remete a um espaço percorrido ou a percorrer. Portanto, o jogo foi nomeado como “Viagem Teórica”. Esse termo traduziu, por um lado, o percurso percorrido pelos estudantes no aprendizado em Teorias da Comunicação e, por outro lado, convida quem irá jogar a experimentar, de forma divertida, uma jornada de novos conhecimentos sobre o tema. As perguntas do jogo, como já mencionado anteriormente, foram todas desenvolvidas a partir de diversas teorias e escolas estudadas ao longo do semestre e os desafios, apesar de também envolverem conceitos teóricos, estão mais ligados às discussões ou exemplos externos debatidos em sala de aula, como falar sobre Van Gogh, Beethoven e Anitta. A seguir podem ser conferidos alguns exemplos mencionados nas cartas de perguntas e de desafios: “O que a Teoria das Mediações propõe?” “Qual teórico pontuou que “o meio é a mensagem”?” “E quem não quer uma ideologia ‘pra’ viver. Cante ideologia do Cazuza.” “Aqui não é o Louvre, mas passe uma rodada imitando a Monalisa.” Seguindo o conceito criativo, o conteúdo teórico era o foco principal, mas a parte lúdica ainda deveria se fazer presente, por isso foi feita uma escolha de design que privilegiasse ícones da indústria cultural, além dos teóricos que deram luz às diversas teorias. O design das cartas e do tabuleiro foram desenvolvidos por meio do software Adobe Photoshop. A paleta de cores usada foi composta, majoritariamente, pelas cores preta, branca e azul. Sendo que, as cores preta e branca, associadas, tinham a intenção de transmitir a ideia de “passado”, de quando as fotografias ainda não eram coloridas. Já as cores azul e preta, juntas, tinham o intuito de aludir o espaço sideral. Assim, os discentes buscaram representar com as cores preta e branca o “tempo” e com as cores preta e azul, o “espaço”, que, correlacionadas representariam o “espaço-tempo”. Com o design finalizado, as peças foram impressas. As cartas em papel Opaline 180 g/m2 e o tabuleiro em papel fotográfico 180 g/m2. Por fim, com o produto finalizado, um teste foi feito no último dia de aula, quando o jogo foi jogado pelos demais alunos da disciplina. Em suma, essa atividade se provou de grande valor, permitindo que os alunos aplicassem os assuntos abordados em sala de aula em algo que fosse de sua própria criação. Além disso, ao revisitar assuntos que foram estudados durante todo o semestre, pôde-se fazer uma extensa revisão de todo o conteúdo, permitindo uma melhor fixação do mesmo. Vale ressaltar ainda que a elaboração desse jogo proporcionou o trabalho em equipe, já que os discentes trabalharam em conjunto desde o brainstorm, quando o jogo era apenas o objetivo, até finalmente a sua apresentação para a professora e os demais colegas. Dessa forma, na concepção do grupo, o jogo “Viagem Teórica” foi muito útil como instrumento de aprendizado durante a sua elaboração, e também aos colegas de outros grupos que puderam jogá-lo e utilizá-lo como forma de revisão.