Anais do XXVI Encontro
de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2024

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB
GAMIFICAÇÃO E ENSINO DE JORNALISMO MULTIPLATAFORMA

Ian Perazzo da Nóbrega Gurgel;
Izabelle Almeida Rodrigues Braga;
Marcelo Rodrigo da Silva

Programa de Monitoria
CCTA - Centro de Comunicação, Turismo e Artes Campus I - João Pessoa

INTRODUÇÃO

Este trabalho busca descrever e analisar a experiência de monitoria com uso de recurso de gamificação (Oliveira e Pimentel, 2020; Barbosa e Amaral, 2021) por meio do site Kahoot como estratégia pedagógica para o ensino da disciplina Jornalismo Multiplataforma I (GDJOR0032) durante os períodos letivos 2023.2 e 2024.1. Reflete sobre a relevância do uso de conteúdos multimídia e multiplataforma interativos para estimular o aprendizado e a fixação dos conteúdos teóricos compartilhados em sala de aula, bem como para expandir a experiência dos discentes monitores nos processos de docência do ensino superior. As aulas foram ministradas pelo professor doutor Marcelo Rodrigo, com o auxílio dos monitores Ian Perazzo (bolsista) e Izabelle Almeida (voluntária).

Como forma de estimular a aplicação prática dos conhecimentos teóricos discutidos em sala de aula, a disciplina está vinculada ao projeto de extensão "Comunicação & Saúde UFPB (@ComSaude.UFPB)" (PJ1500-2024), que propõe o combate à desinformação em saúde por meio da produção e veiculação de conteúdos jornalísticos nessa área, utilizando oito plataformas: Instagram, Facebook, TikTok, X, LinkedIn, YouTube, Spotify e Site construído especificamente para o projeto.

Diante da variedade de plataformas e ancorados nos conceitos-chave das narrativas transmidiáticas (Jenkins, 2009) e do webjornalismo (Canavilhas, 2014), os estudantes foram estimulados a discutir as constantes mutações tecnológicas, estudos de produções multiplataformas, trabalhar a convergência jornalística, a inovação e a criatividade nas linguagens, entre outras temáticas abordadas durante o curso da disciplina.

METODOLOGIA

A monitoria teve início na primeira semana do mês de março de 2024. Após apresentação aos alunos da turma, os monitores foram instruídos a ler o livro "Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença" (Canavilhas, 2014) e acompanhar algumas aulas, bem como auxiliar os alunos com possíveis dúvidas e atividades. Com isso, as funções dos monitores consistiram em oferecer suporte ao docente e aos alunos da disciplina, pelo aplicativo WhatsApp ou presencialmente, além de discussões acerca do jornalismo multiplataforma em sala de aula. Juntamente a isso, em cada período letivo, foi possível ministrar, com auxílio do professor orientador, uma aula sobre o livro estudado. Também foi possível aplicar, em aula subsequente, o recurso do Kahoot como recurso de gamificação com dinâmica de perguntas e respostas sobre o livro (imagem 1), com entrega de premiação simbólica (chocolates) para as equipes vencedoras em cada período letivo (imagem 2).

O kahoot é um videogame com jogos estilo quiz, nos quais uma pergunta aparece e existem quatro opções de resposta, com apenas uma correta. Os monitores ficaram encarregados de elaborar o questionário e os alunos se organizaram em equipes para responder às perguntas por meio dos seus próprios celulares conectados à internet. O resultado foi apresentado em tempo real, logo após o final do game. A escolha pela utilização da plataforma foi sugerida pelo monitor Ian Perazzo e foi aceita pelo professor por proporcionar uma série de elementos que auxiliam no processo educativo: promove o engajamento, motiva os alunos, faz com que tarefas cotidianas se tornem mais prazerosas e incentiva comportamentos de colaboração (Barbosa e Amaral, 2021).

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com o auxílio da monitoria, foi possível aos discentes entender melhor os conceitos do jornalismo multiplataforma, transmidialidade e convergência jornalística a partir da apresentação das aulas e também da utilização do Kahoot como recurso pedagógico para dar dinamismo e interação direta às aulas. Com isso, também foi possível aos alunos, em parceria com o projeto de extensão Comunicação & Saúde UFPB (@ComSaude.UFPB), vinculado à disciplina, realizar produções práticas em equipes para cada uma das plataformas e redes sociais do projeto, ambientes que reúnem as produções dos alunos no decorrer dos períodos letivos. A seguir apresentamos algumas métricas do projeto.

Entre as redes que atingiram mais sucesso - no quesito alcance e engajamento - estão o Instagram, TikTok e YouTube. A primeira conta com 91 seguidores e, considerando o período de 17 de julho e 14 de outubro deste ano, teve um alcance de 1.679 contas, sendo 1.626 não seguidores da página. Se juntarmos todos os vídeos publicados em formato reels, há um número expressivo de mais de 3.000 contas alcançadas pela página. Em termos de engajamento, os reels também se destacaram, com mais de 150 interações, que variam entre curtidas, comentários, compartilhamentos e salvamentos das publicações.

Já no TikTok, o perfil tem 29 seguidores e, entre o período de 17 de julho e 14 de outubro deste ano, a página teve mais de 4.000 visualizações dos vídeos e conta com mais de 190 interações, entre curtidas, comentários e compartilhamentos. Além disso, quase 60% dos espectadores da página vieram das seções "Para você" e "Pesquisar", indicando que ou o vídeo foi recomendado pela plataforma para os usuários ou que os usuários pesquisaram por temas relacionados aos tratados no perfil e o TikTok recomendou o vídeo da página do projeto. O canal no YouTube conta com 8 inscritos e, no período entre o dia 17 de julho e 14 de outubro, já teve 129 visualizações em seus vídeos, além de um tempo de exibição de mais de uma hora - considerando que o tempo dos vídeos postados não excede 2 minutos, ter mais de uma hora de exibição é um tempo significativo.

IMAGEM 1 – Aplicação do game no ensino da disciplina de Jornalismo Multiplataforma

Fonte: Marcelo Rodrigo

IMAGEM 2 – Entrega de premiação simbólica para equipe vencedora

Fonte: Marcelo Rodrigo

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto de monitoria foi uma experiência frutífera e agregadora tanto para o docente e alunos como para os monitores, na medida em que proporcionou aprendizado a todos os envolvidos: 1) o docente conheceu e experimentou novos mecanismos que mantiveram os alunos continuamente engajados com a disciplina (Kahoot); 2) os discentes puderam testar os conceitos e conteúdos relacionados à produção jornalística multiplataforma, convergência e transmidialidade tanto teoricamente pelo uso do game e das avaliações de aprendizagem, quanto de forma prática, por meio das publicações na web e nas redes sociais do projeto de extensão; e 3) os monitores puderam ter a experiência de docência do ensino superior, com o auxílio do docente orientador, além de experimentar recursos de gamificação como recurso pedagógico, construindo, dessa forma, perspectivas positivas e benéficas para a trajetória acadêmica de cada pessoa envolvida na disciplina durante os períodos letivos 2023.2 e 2024.1.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, M.; AMARAL, S. Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações. Brazilian Journal of Development, v. 7, n. 3, p. 23974–23987, 2021.

CANAVILHAS, João (Org.). Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença. Covilhã, Portigal: LabCom, 2014.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

OLIVEIRA, Josefa Kelly Cavalcante de; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência. Rev. FAEEBA – Ed. e Contemp., Salvador, v. 29, n. 57, p. 236-250, jan.-mar., 2020.