

Quiz SUPERNOVA – Desvendando o universo das Teorias das Relações Públicas¹

Agda Carolina de Albuquerque Sales²

Andréia Santos da Silva³

Júlia de Almeida Haber⁴

Tháísa de Lima e Silva⁵

Professora/Orientadora: Inara Regina Batista da Costa⁶

Universidade Federal do Amazonas, UFAM, Manaus/AM

RESUMO

Buscando estimular o conhecimento sobre as Teorias das Relações Públicas, o quiz SUPERNOVA – Desvendando o universo das Teorias Relações Públicas traz uma nova forma de aprendizado, a fim de tornar a aula comumente realizada através de leitura e debate, em uma prática divertida, dinâmica por ser desenvolvida na plataforma Prezi e prazerosa para os acadêmicos de Relações Públicas. O game leva o nome de SUPERNOVA seguindo a tendência de inovação para a prática das aulas e assim proporciona uma nova experiência na sala de aula, rumo ao universo da Teoria das Relações Públicas.

Palavras-chave: Game; Inovação; Quis; Relações Públicas.

1 INTRODUÇÃO

O nascimento dos jogos vem influenciando as atividades do homem ao longo da história, tendo um papel primordial na aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades necessárias para o convívio social.

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria: Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade: Games.

² Estudante do 2º Período do Curso de Comunicação Social – Relações Públicas da Universidade Federal do Amazonas-UFAM, email: agdasales@hotmail.com

³ Estudante do 2º Período do Curso de Comunicação Social – Relações Públicas da Universidade Federal do Amazonas-UFAM, email: andreja.s07@hotmail.com

⁴ Estudante do 2º Período do Curso de Comunicação Social – Relações Públicas da Universidade Federal do Amazonas-UFAM, email: juliahaber@hotmail.com

⁵ Aluna líder do grupo, estudante do 2º Período do Curso de Comunicação Social – Relações Públicas da Universidade Federal do Amazonas-UFAM, email: taca.isa@hotmail.com

⁶ Orientadora do trabalho. Professora Assistente do Curso de Relações Públicas da UFAM. Integrante do Grupo de Pesquisa Interfaces e do GP Comunicação Social: estudos interdisciplinares, email: inara.rp@gmail.com

Desenvolvido na disciplina de “Teoria das Relações Públicas” do segundo período, buscou-se através do quiz “SUPERNOVA – Desvendando o universo das Teorias das Relações Públicas” uma forma mais dinâmica de aprender a base teórica da disciplina.

2 OBJETIVO

Estimular o aprendizado das Teorias das Relações Públicas, através da interação de forma descontraída e dinâmica, proporcionando maior interesse pela disciplina.

Específicos:

- Provocar uma competição saudável entre as equipes para incentivar a leitura sobre as teorias apresentadas.
- Despertar o senso crítico dos alunos de acordo com a literatura proposta no game.

3 JUSTIFICATIVA

Ressalta-se que o sistema de ensino e aprendizagem proposto em algumas universidades tem sido desestimulante. Por este motivo, o trabalho apresentado traz uma nova proposta para a interação entre professores e alunos (principalmente os iniciantes), a fim de intensificar o aprendizado das teorias de Relações Públicas. O quiz é a ferramenta que pode complementar de forma diferenciada e divertida a metodologia do professor.

3.1 A importância dos jogos na aprendizagem

Durante muito tempo, os jogos foram vistos pelos estudiosos como uma atividade infantil, portanto de pouca importância. Aristóteles acreditava que o jogador buscava simplesmente o prazer no jogo (1966, p. 159), ou seja, o importante não era vencer, mas sim realizar a competição. Segundo Schiller (1993), “o homem só é de fato homem quando joga”. A partir do século XVIII, o jogo começa a sofrer preconceito da parte da Igreja, uma vez que causava prazer nas pessoas e deveria, portanto, ser banido da sociedade. Vale ressaltar que os jogos em festas religiosas eram permitidos. Ainda no século XVIII, com *Emílio* de Jean- Jacques Rousseau, o jogo foi reconsiderado na educação. Alguns tratados começaram a apresentar o jogo como atividade educativa. A educação bem sucedida seria aquela que divertisse ao mesmo tempo em que levasse o conhecimento através dos jogos.

A partir do século XVIII ficou praticamente impossível para os pesquisadores ignorarem a onipresença dos jogos na sociedade como uma atividade que demonstrava a inteligência do homem sem haver coerção da realidade (DUFLO, 1999). O jogo serviria como uma válvula de escape nos problemas da educação. Despertando nos alunos o interesse para participar daquilo que foi proposto.

Huizinga (2007) diz:

Jogo “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana” (HUIZINGA, 2007, p. 33).

Hoje em dia podemos encarar os jogos não apenas como uma maneira de encontrar prazer, mas também como uma forma de superação tanto do outro competidor como a si mesmo. O ser humano impõe um limite para si e o simples fato de superá-lo torna o prazer de jogar mais vantajoso.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A equipe formada por 5 (cinco) componentes subdividiu-se da seguinte forma:

Dois integrantes se encarregaram da manipulação do Prezi, incluindo a montagem de um manual, enquanto os outros três componentes ficaram responsáveis pela elaboração do trabalho escrito. Todos se responsabilizaram pela confecção das questões sobre o capítulo 3: Base Teórica das Relações Públicas. Com a proximidade da apresentação, quatro integrantes da equipe confeccionaram as placas de respostas (A, B, C, D, E) que seriam utilizadas no jogo e o quinto componente executava os ajustes finais do paper. Através da pesquisa bibliográfica, leitura de artigos na internet, confecção de placas e leitura do capítulo sobre teorias das relações públicas proposto em sala de aula, o trabalho foi construído e executado.

4.1 Definição do Conceito

Supernova é o nome dado aos corpos celestes surgidos após as explosões de estrelas com mais de 10 massas solares que produzem objetos extremamente brilhantes. Em apenas alguns dias o seu brilho pode intensificar-se em 1 bilhão de vezes a partir de seu estado original, tornando a estrela tão brilhante quanto uma galáxia. Por ser um fenômeno relativamente raro em uma galáxia, as supernovas são catalogadas segundo o ano e a ordem da ocorrência.

Baseado nesse contexto, o game “SUPERNOVA – Desvendando o universo da Teoria das Relações Públicas”, leva em consideração o fato de que as teorias fornecem os fundamentos. Adotou-se para o quiz a ideia do nascimento de algo novo, assim como a SUPERNOVA, o fenômeno capaz de originar uma nova estrela, para elucidar a ideia da busca por uma nova forma de aprender as teorias ensinadas em sala de aula. Além disso, procurou-se fazer uma conexão entre o nascimento de uma nova estrela e o fato de que, nas Relações Públicas, é imprescindível o constante aprimoramento de ideias para pensar novas formas de se fazer e pensar comunicação.

As cores branca e amarela foram escolhidas para tonalizar a explosão que antecede o surgimento desses novos corpos celestes. A apresentação com tema espacial e a trilha sonora do filme “Star Wars” enfatiza um dos objetivos da equipe em fazer os jogadores vivenciarem a sensação de procurar as respostas em meio às estrelas dispostas na representação de uma galáxia

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O Prezi é um software online para a criação de apresentações não lineares. Diferente do Power Point, não necessita de slides para fornecer uma apresentação completa. Tudo é apresentado em uma estrutura única. Além de fazer as apresentações para uso na Web, pode ser feito o download do material criado, que é gravado no computador ou pendrive por meio de um programa executável que não necessita de acesso à internet para ser visto. É uma ferramenta, inovadora para fazer apresentações de impacto, a barra de ferramentas é leve e de fácil acesso, compatível com imagens e vídeos do Youtube.



Montado nessa plataforma, o quiz é formado por 10 (dez) questões com 5 (cinco) alternativas cada, formuladas a partir do capítulo 3: Base Teórica das Relações Públicas, do livro Relações Públicas: Profissão e Prática, de Dan Lattimore.



A apresentação tem início com um vídeo representando a explosão de uma SUPERNOVA, em seguida as perguntas são apresentadas com cinco alternativas dispostas no quadro. A equipe dá o tempo de 1 (um) minuto para que os jogadores discutam a resposta entre si, finalizado o tempo a resposta certa é apresentada.

O game é acessado no link http://prezi.com/becfngt0zv1y/untitled-prezi/?utm_source=website&utm_medium=prezi_landing_related_solr&utm_campaign=prezi_landing_related_owner.

6 CONSIDERAÇÕES

A constante renovação das ferramentas didáticas incentivam os alunos a ter uma dedicação maior naquilo que é ensinado. Encontrou-se no quiz uma maneira inovadora de aprender Teoria, além de proporcionar um momento descontraído para os alunos. Mesmo com os obstáculos oriundos da falta de experiência em confeccionar tal jogo e a busca por um novo meio de apresentá-lo, a equipe aprendeu o conteúdo ministrado para conseguir preparar o Game. Esperamos cada vez mais que o meio acadêmico e os estudos da comunicação se voltem para os jogos, trazendo novas possibilidades para a apresentação e percepção dos estudos na área.

7 REFERÊNCIAS

ALVES, Álvaro Marcel Palomo. *A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica*. Disponível em: <http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/viewFile/1203/1018>

BRUHNS, Heloísa. O jogo nas diferentes perspectivas teóricas. *Motrivivência*, São Paulo, VIII (9), p. 27-43, dez. 1996.

DUFLO, Colas. *O jogo: de Pascal a Schiller*. Porto Alegre: Artmed, 1999.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JULIA, Paula. Refletindo sobre o jogo, *Motriz*, v. 2, n. 2, DEZ.1996.

Lattimore, Dan. *Relações Públicas: profissão e prática*; tradução: Roberto Cataldo Costa; revisão técnica: Luiz Alberto de Farias, Vânia Penafieri – 3. Ed. – Porto Alegre: AMGH, 2012.

SÁ, Antônio Villar Marques; VELOSO, Rosângela Ramos. *Reflexões sobre o jogo: conceitos, definições e possibilidades*. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd132/reflexoes-sobre-o-jogo.htm>

SCHILLER. Fr. Apud QUINTÁS, Alfonso López. *Estética*. Petrópolis: Vozes, 1993. p.35-36

Supernova. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Supernova>. Acesso em: 15/03/2013