



JORNALISMO



RELATO

FACTUAL900: UMA REVISTA DIGITAL MULTIMÍDIA E MULTIPLATAFORMA FEITA POR E PARA ALUNOS(AS) DO PRIMEIRO ANO DE JORNALISMO

Michelle Prazeres¹ mprazeres@casperlibero.edu.br
e Eduardo Nunomura² eynunomura@casperlibero.edu.br

RESUMO

Este relato registra os aprendizados e desafios do processo de construção e veiculação da Factual900, uma revista jornalística multimídia e multiplataforma criada no âmbito da disciplina Jornalismo em Ambientes Digitais, oferecida no primeiro ano de Jornalismo da Faculdade Cásper Líbero. Acredita-se que a sistematização deste processo pode contribuir com a reflexão sobre o ensino de Jornalismo para jovens. Considera-se relevante o uso de metodologias ativas e da experimentação prática enquanto estratégias de engajamento educacional destes agentes, imersos em contexto tecnológico, sensorial e cultural da cibercultura.

PALAVRAS-CHAVE

Jornalismo. Cibercultura. Redes Sociais. Multimídia. Metodologias ativas.

Desde a reformulação da grade curricular do curso de Jornalismo da Faculdade Cásper Líbero realizada em 2016, a disciplina Jornalismo em Ambientes Digitais é oferecida no primeiro ano do curso. Antes, com o nome de Novas Tecnologias da Comunicação, ela era ofertada no terceiro ano. Anualmente, o plano de ensino e aprendizagem da disciplina passa por ajustes, na tentativa de balancear reflexões teóricas com atividades laboratoriais e engajar os estudantes, recém-chegados do ensino médio.

¹ Doutora em Educação (USP). Jornalista, Mestre em Comunicação e Semiótica (PUC-SP). Professora dos cursos de Graduação e Pós-Graduação em Jornalismo e Coordenadora do Centro Interdisciplinar de Pesquisa da Faculdade Cásper Líbero. E-mail: mprazeres@casperlibero.edu.br

² Doutor em Ciências da Comunicação (USP-SP). Jornalista, Mestre em Ciências da Comunicação (USP-SP). Professor dos cursos de Graduação e Pós-Graduação em Jornalismo da Faculdade Cásper Líbero. E-mail: eynunomura@casperlibero.edu.br

Entre 2016 e 2018, os professores responsáveis³ pela disciplina buscaram o viés prático em pesquisas sobre iniciativas de jornalismo em ambientes digitais, que foram realizadas pelos alunos e transformadas em apresentações a serem compartilhadas com os demais; e em projetos de produção de reportagens jornalísticas, que poderiam ser veiculadas em veículos de comunicação parceiros. Estes dois formatos práticos se mostraram bem-sucedidos do ponto de vista pedagógico. No entanto, nas avaliações ao final do ano, os alunos apontavam que faltava ao projeto da disciplina um “sentido real”, que promovesse a conexão dos estudantes com o propósito da experimentação prática.

Em 2019, o projeto Factual900 trouxe este elemento para a disciplina. Digital, multimídia e multiplataforma, ele se converteu em uma Revista online construída em parceria com os alunos e ganhou forma com um site, canais nas plataformas de áudio e audiovisual, como Youtube, Spotify e SoundCloud e perfis nas principais redes sociais (Facebook, Instagram e Twitter).

PERCURSO DA DISCIPLINA

No primeiro semestre do curso, a disciplina estimulou um debate teórico, sustentado nas concepções de cibercultura (LEMOS, 2004), cultura da convergência (JENKINS, 2008), jornalismo digital (FERRARI, 2010) e teoria das redes (CASTELLS, 2008) e das mídias digitais (MARTINO, 2014).

Alternando aulas expositivas com outras guiadas por metodologias ativas como o *fishbowl*⁴, a sala de aula invertida⁵, o *world café*⁶ e debates no estilo “júri”⁷, os alunos foram convidados a mergulhar no universo da cibercultura, buscando compreender os potenciais das redes e das tecnologias para o Jornalismo.

³ Desde 2014, a disciplina é conduzida por uma dupla de professores, que podem atuar juntos na mesma sala de aula ou dividir os alunos em duas turmas para as atividades laboratoriais.

⁴ No *fishbowl*, os alunos formam uma roda na sala e colocam-se quatro cadeiras ao centro. Três delas são ocupadas e uma sempre deve ficar vazia. Os professores lançam questões que devem ser debatidas por quem ocupa as cadeiras do centro, enquanto os demais acompanham a reflexão. Caso alguém da roda queira entrar no debate, deve se levantar e ocupar a cadeira vazia cedida por alguém dentro da roda. O exercício é um treino de debate, escuta e diversificação das vozes.

⁵ Na sala de aula invertida, os professores recomendam leituras e materiais de apoio, que os alunos acessam em casa e a aula é conduzida por meio de um diálogo a partir das questões levantadas pelos alunos. Os professores atuam como facilitadores do processo e elaboram uma síntese na lousa.

⁶ No *world café*, a sala é dividida em grupos de até 5 pessoas. Em 5 rodadas, são lançadas perguntas e cada grupo precisa ter um relator, que registra o que o grupo discutiu sobre cada tema. Entre as rodadas, os alunos trocam de grupo. Apenas o relator permanece, contando como foi a discussão anterior. Ao final da aula, os professores colhem de cada grupo as contribuições para um debate.

⁷ No júri, a turma é dividida e cada parte deve defender uma ideia em oposição a outra. Os professores facilitam o processo, lançando perguntas orientadoras e questões polêmicas. A atividade treina a capacidade de escuta e argumentação dos alunos. Exige leitura e estudo prévio do tema em questão.

Jaron Larnier (2018) foi o livro de referência utilizado para aquecer os debates do semestre sobre a máquina Bummer⁸ e os limites e potencialidades do digital para a prática do jornalismo na contemporaneidade. A provocativa obra aponta para as armadilhas que o universo digital pode apresentar, ao incorporar dados das pessoas para sofisticar algoritmos e mecanismos de sugestão e manipulação de comportamentos.

Muitos dos estudantes, que são *always on* e *heavy users* de tecnologias e *smartphones*⁹, contaram que tomaram contato com esta faceta “assustadora” do mundo digital pela primeira vez. Impressionados, eles desenvolveram bons argumentos, demonstrando visão crítica e criatividade ao apontar soluções e saídas possíveis, exercitando olhares de usuários e de comunicadores. No final do semestre, eles apresentaram *papers* sobre o assunto como forma de avaliação.

Ao final do primeiro semestre, a partir das metodologias de aprendizagem e dos anseios expostos pelos alunos, os professores decidiram replanejar a disciplina. A ideia seria mostrar como a máquina Bummer funciona na prática, criando do zero um projeto jornalístico multimídia real.

O PROJETO FACTUAL900

A Factual900 tinha como objetivo promover a experimentação laboratorial prática do jornalismo entre os alunos do primeiro ano. Consideramos a revista um expoente da metodologia de ensino compreendida como “Aprendizagem baseada em problemas” (ULISSES e GENOVEVA, 2009), que reconhece o aluno como o centro do processo de ensino e aprendizagem e busca incentivar aspectos como a comunicação, a autonomia, a colaboração (e a capacidade de trabalhar em grupos e gerir pessoas e relações), a criatividade, a reflexão, a empatia, a capacidade de estabelecer e cumprir contratos de tempo, a tolerância, a persistência e a capacidade de usar diferentes ferramentas e recursos tecnológicos.

⁸ A palavra, traduzida do inglês, significa “Comportamento de Terceiros, Modificado e Transformado num Império para Alugar” e representa as consequências do uso intensivo da internet que gera uma profusão de dados passíveis de serem manipulados.

⁹ Também dentro da disciplina, os professores aplicaram, pelo segundo ano seguido, uma pesquisa para mapear os hábitos de consumo de mídia. Mais da metade dos alunos passa de 20 minutos a 1 hora por dia lendo notícias, enquanto permanecem de 1 hora a 4 horas conectados.

A redação foi formada pelos cerca de 200 produtores de conteúdo - a disciplina é oferecida para quatro turmas de até 50 alunos cada uma, nos períodos diurno e matutino. O desafio era alimentar um site que funcionasse como repositório e canais e perfis nas principais redes sociais atuais (que operariam na distribuição da informação e no diálogo com os públicos), de modo que os alunos pudessem experimentar formatos, linguagens, temporalidades e regimes de produção e publicação para cada uma delas.

Para a redação da Factual900 funcionar, as turmas foram divididas em duas metades, sendo cada uma formada por cinco grupos. Cada professor atuaria como editor de cada metade da turma, em sistema de rodízio.

Foram estabelecidos cinco ciclos de produção, sendo que em cada ciclo, cada grupo ficaria responsável por uma plataforma. As plataformas seriam: site em Wordpress, página no Facebook, perfil no Instagram, perfil no Twitter e Audiovisual (perfis no Youtube, SoundCloud e Spotify). Os professores fizeram um trabalho de bastidor de buscar o nome e de pesquisar disponibilidades de domínio e perfis em todas as plataformas. A cada ciclo, eles também alteravam as senhas de cada uma delas e passavam aos grupos responsáveis. Do ponto de vista da avaliação, cada ciclo valeria até dois pontos, sendo um ponto para o conteúdo produzido e um ponto para o relatório de métricas.

Cada ciclo de produção era composto por três aulas. Na primeira, era realizada uma reunião de pauta, quando os estudantes escolhiam os conteúdos que iriam produzir nas semanas seguintes. O tema era expandido de modo que cada plataforma pudesse apurar uma abordagem e que todas as abordagens compusessem uma reportagem a ser “amarrada” pelo post no site. Na segunda aula de cada ciclo, no laboratório, eram feitas as entregas parciais. Os professores revisavam e editavam o material, buscando dar um sentido comum e orientar a produção da semana seguinte. Na terceira aula, eram feitas as entregas finais e os professores editavam a *home* do site. A partir do segundo ciclo, na aula de reunião de pauta, os alunos também entregavam relatórios de métricas do ciclo anterior. Para subsidiar a confecção dos relatórios de métricas, os professores criaram um tutorial para os alunos. Entre o ciclo 1 e o ciclo 2, foi realizada uma aula expositiva

participativa no laboratório para que eles pudessem treinar técnicas de SEO¹⁰ a partir do uso do plugin *Yoast*¹¹.

ORGANIZAÇÃO INTERNA

Para organizar a produção, os alunos escolheram “pontos focais” de cada grupo, que seriam responsáveis pela comunicação com os editores professores no intervalo entre uma aula e outra. Deste modo, seria possível editar, aprovar e ajustar materiais sem ter que esperar a aula seguinte. Inicialmente, os professores criaram um grupo no aplicativo Whatsapp com os pontos focais. A estratégia foi malsucedida, tendo em vista que esta ferramenta é um conversador e não necessariamente serve ao uso de que o grupo necessitava.

Foi escolhido o aplicativo Trello¹² para organizar a produção dos grupos. Cada ciclo tinha um *board* e cada *board* tinha *cards* com as turmas e grupos divididos por plataforma. A cada virada de ciclo, os professores montavam um novo *board* para o ciclo seguinte.

Para fazer o controle interno de toda operação, os professores criaram uma planilha onde faziam toda a organização dos grupos, pontos focais, ciclos e plataformas por grupo por ciclo, além das senhas e das avaliações.

APRENDIZADOS E DESAFIOS

A cada final de ciclo, na aula de entrega dos conteúdos e edição da página inicial do site, os alunos compartilhavam com os professores os aprendizados daquele período e traziam recomendações. São questões relacionadas ao tamanho dos posts, aos formatos que “chamam mais atenção” em cada plataforma, à duração de áudios e vídeos, às temporalidades dos regimes de publicação, aos horários recomendados para interação em cada plataforma, à linguagem “ideal” para cada uma delas, à qualidade dos conteúdos em si (o que gerava maior ou menor engajamento) e apontamentos inspirados nas métricas de tráfego. Voltadas ao público jovem, as pautas foram dos *e-games* à cultura nordestina, da música

¹⁰ Sigla que significa Search Engine Optimization e que designa técnicas usadas para melhorar o desempenho do conteúdo em mecanismos de busca.

¹¹ O plugin de Wordpress Yoast faz um diagnóstico do SEO de cada conteúdo e sugere alterações para o redator do texto, facilitando o trabalho de classificar e indexar a informação.

¹² Trello é uma plataforma de controle de fluxo, que pode ser personalizada de acordo com a demanda de cada projeto. <https://trello.com/>

trance às viagens e intercâmbios estudantis, de musicais a temas comportamentais como homofobia e sexualidade.

Cabe compartilhar aqui algumas impressões iniciais que – acreditamos – são relevantes como registro imediato, mas devem ser aprofundadas posteriormente para promover reflexões mais adensadas.

1. Nota-se um entusiasmo dos alunos com o projeto, que se reflete em um maior engajamento na disciplina, se comparado aos anos anteriores;
2. Parece possível afirmar que o envolvimento dos alunos na concepção do projeto conferiu a eles um sentimento de autoria fundamental para que este envolvimento acontecesse;
3. As avaliações de ciclo eram momentos importantes para ajustar os rumos do projeto e – quando viam que sua voz tinha consequência prática na reconfiguração do projeto – os alunos se mantinham mais motivados e engajados;
4. Os alunos ressaltaram com muita positividade o fato de as aulas serem práticas e de sustentarem uma “conexão com a realidade”. Parece possível afirmar que a “simulação” de uma redação funcionou como fator motivador para eles;
5. Foi importante conceder autonomia e responsabilidade aos alunos. Eles assinaram termos de responsabilidade sobre os conteúdos e mostraram ética e cautela ao buscarem as informações;
6. Muitos conteúdos produzidos pelos alunos, recém-egressos no ensino superior, ainda padecem de técnicas do jornalismo, como boa apuração, necessidade de entrevistar fontes diversas, recorrer menos à cópia de conteúdos já publicados na internet;
7. Correspondendo à literatura sobre projetos de aprendizagem baseada em problemas, o projeto mostrou limites por ser experimental e sofrerá ajustes para ser replicado;
8. Um dos limites está relacionado à organização do currículo em aulas e horas, que dificulta, por exemplo, a conexão outras disciplinas (que poderiam “escoar” a produção para o site e as redes sociais do projeto); e

- a potencial interação com outras estruturas da escola como os órgãos laboratoriais;
9. Por se tratar de um número elevado de integrantes, algo impensável nos dias de hoje até para uma redação profissional, outro limite que surgiu foi manter a totalidade dos alunos envolvidos (ao contrário de um exame, por exemplo, que exige esforço individual deles);
 10. Por fim, vale registrar que os alunos definiram o projeto como algo marcante¹³. Alguns deles relataram que os conhecimentos em arquitetura da informação, experiência de usuário, métricas e SEO “garantiram” vagas em estágios que solicitavam conhecimentos básicos na matéria.

REFERÊNCIAS

- CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**. São Paulo, SP: Zahar Editores, 2008.
- FERRARI, Polyana. **Jornalismo Digital**. São Paulo, SP: Editora Contexto, 2010.
- FORD, Sam; GREEN, Joshua; JENKINS, Henry. **Cultura da Conexão**. São Paulo, SP: Editora Aleph, 2014.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo, SP: Editora Aleph, 2008.
- LACERDA, Flávia Cristina Barbosa; SANTOS, Leticia Machado dos. **Integralidade na formação do ensino superior: metodologias ativas de aprendizagem**. Avaliação (Campinas), Sorocaba, v. 23, n. 3, p. 611-627, Dec. 2018. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-40772018000300611&lng=en&nrm=iso>. access on 18 Dec. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/s1414-40772018000300003>.
- LANIER, Jaron. **Dez argumentos para você deletar agora suas redes sociais**. São Paulo, SP: Intrínseca, 2018.
- LEMONS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre, RS: Editora Sulina, 2004.
- MARTINO, Luis Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais**. São Paulo, SP: Vozes, 2014.
- ULISSES, Araújo; e GENOVEVA, Sastre (orgs.). **Aprendizagem baseada em problemas no ensino superior**. São Paulo, SP: Summus, 2009.

¹³ É possível acessar o depoimento dos alunos Marina Orfali e Kalani Uva em notícia publicada no site da Faculdade Cásper Líbero: <https://casperlibero.edu.br/noticias/conheca-o-projeto-factual-900/>