



Revista Conhecimento Genuíno¹

Eduarda Eline Coelho da SILVA²

Natália Cristina Rodrigues PEREIRA³

Luciana Miranda COSTA⁴

Universidade Federal do Pará, Belém, PA

Resumo

A revista Conhecimento Genuíno foi desenvolvida para divulgar projetos científicos para o público não acadêmico, afim de que a sociedade tenha acesso a informações que dificilmente teria em outras circunstâncias, pois a divulgação científica no país ainda tem muito que crescer. Este paper tenta mostrar o processo de produção da revista de estréia, que tem como tema o projeto do Jogo computacional educativo A Revolta da Cabanagem, assim como discutir sua importancia para o cenário acadêmico e social.

Palavras-chave:

Divulgação científica; sociedade; design gráfico; jogos educativos; comunicação.

Introdução

A revista Conhecimento Genuíno foi produzida durante disciplina optativa de Comunicação e Ciência. Foi pedido pela professora que os alunos escolhessem um projeto científico do Estado e produzissem um material que divulgasse tal projeto. Após

¹ Trabalho submetido ao XIX Prêmio Expocom 2012, na **Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação**, modalidade revista customizada.

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Pará (UFPA), email: duda.comunic@gmail.com.

³ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Pará (UFPA), email: nataliacrpereira@gmail.com.

⁴ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Pará (UFPA), email: lmirandaeua@yahoo.com.br.



pesquisas para saber quais projetos estavam em fase de conclusão ou já haviam sido concluídos, foi escolhido o projeto do Jogo A Revolta da Cabanagem por sua aplicabilidade na sociedade, por ele misturar algo tão atual como jogos eletrônicos com educação, além de ter como tema a Revolta da Cabanagem, que foi o maior movimento revolucionário do Pará, e isso é importante para os habitantes da região conhecerem melhor sua história. A intenção também era divulgar um projeto que fosse voltado diretamente para a sociedade, sem passar pelo interesse das grandes indústrias. Aumentando o debate sobre temas científicos e a prestação de contas com a sociedade.

Objetivo

O objetivo era tornar público um projeto de interesse da sociedade, mostrar à população o que está sendo desenvolvido pela universidade, afim de que ela possa reivindicar seu direito de usufruir de tal projeto, pois muitas produções científicas que foram idealizados para suprirem as necessidades da sociedade nunca chegam até a mesma. Trata-se também, de tornar mais público o universo da ciência e da tecnologia, contas dos investimentos públicos na área de pesquisa à sociedade, já que o projeto foi financiado pela Financiadora de Estudos e Projetos (FINEP), empresa pública vinculada ao *Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT)*.

Justificativa

A revista é uma forma de prestação de contas com a sociedade, ela cumpre um papel quase que pedagógico, contribuindo para a alfabetização científica dos cidadãos que por vezes tiveram um ensino formal muito básico e/ou precário.

É importante também, que os estudantes se voltem para sua região, que estudem a Amazônia mais profundamente, pois se trata do presente de todos, do futuro de todos.

A partir da escolha do projeto a ser divulgado, a próxima pergunta a ser respondida era qual formato seria mais atraente para o leitor, que nem muitas das vezes nem teve um ensino básico de qualidade. Resolveu-se então fazer uma revista, pois ela vai além de uma matéria superficial, permite aprofundar melhor o assunto, permite uma explicação mais detalhada, dinâmica e atraente do projeto. Foi utilizado o formato de revista pocket (menor que o formato padrão de 20,5cm x 27,5cm), pois permite mais mobilidade ao leitor, que pode levar sua revista na bolsa e ler em locais de espera ou em viagens, além de o tamanho favorecer na hora de guardar a edição. Além do que,



segundo o artigo *Jornalismo em revista: O caso da Super Interessante* “A revista procura aprofundar os fatos, por isso, um jornalismo mais analítico e interpretativo”.

A variedade de abordagens ajuda a olhar o projeto por diferentes ângulos, tal variedade pode ser percebida nas diferentes matérias que um único projeto gerou, o que reflete em um maior aprofundamento do tema, fazendo com que, apesar de a revista toda tratar do mesmo assunto, ela não se torne entediante, pois unidade não precisa significar redundância, na revista há uma variedade explorada dentro da unidade.

4. As matérias

4.1. Construindo um jogo educacional

Contextualiza o jogo, explicando como foi escolhida por fazer um jogo voltado para a revolta da Cabanagem, além de esclarecer como foi conseguir recursos e ferramentas para a construção do jogo. Ajuda a esclarecer onde e como estão sendo aplicados recursos para projetos como este.

4.2. A Revolta da Cabanagem

Explica o que foi o movimento cabano, com suas vitórias e desdobramentos, elucidando os motivos que provocaram tal revolta. Entendendo a importância do movimento cabano, o leitor conseqüentemente compreende o potencial do jogo.

4.3. Conhecendo melhor o jogo

Nesta matéria, o leitor pode conhecer um pouco sobre cada fase do jogo, afim de mostrar como o jogo é interessante e convidativo, evitando que o público o enxergue como “apenas um jogo educacional sem graça”.

4.4. Ferramentas utilizadas

Explica quais ferramentas e programas de computador foram utilizados na construção do jogo. Permite aos curiosos que se interessam pelo assunto compreender e explorar melhor o processo de produção de um jogo computacional.

4.5. Os personagens dessa história

Como o título já diz, mostra os personagens que protagonizaram a revolta da Cabanagem (alguns deles tem seus nomes batizando ruas e praças de Belém) e conseqüentemente estão presentes no jogo.

4.6. Como Educar através de um jogo



Mostra ao leitor como o jogo educacional é útil a sociedade, potencializando o processo de fixação do aprendizado da sala de aula e auxiliando na melhora do interesse dos alunos pelos assuntos ministrados na escola.

4.7. Hora da entrevista

Matéria que deve estar presente em todas as edições da revista. Conta com um ou mais entrevistados participantes do projeto da respectiva edição. Na edição de estreia, conta com duas entrevistas concedidas via e-mail (devido a falta de tempo dos entrevistados) por Felipe Reis e Ricardo Damasceno, ambos participaram do projeto enquanto estudantes da graduação.

A matéria serve para mostrar ao leitor como um projeto desses é importante para a carreira de um acadêmico e para a universidade. O curioso nestas entrevistas foi perceber como alguns dados dos entrevistados não concordavam, como quando cada um apresentou um motivo diferente para explicar o término do jogo no momento da vitória dos cabanos, sendo que a história mostra que ainda houve uma reviravolta neste movimento. Outra questão interessante é o fato de os dois entrevistados não terem a noção se o projeto ainda está funcionando ou não, o que demonstra a falta de interesse dos próprios produtores do jogo no processo pós-produção.

4.8. Alguns resultados, entre os obtidos e não obtidos

Mostra principalmente as dificuldades que o projeto teve na sua implantação, além novamente da falta de conhecimento do próprio professor orientador sobre a pós-produção, que disse em entrevista (de áudio gravado pela equipe da CG) que o jogo havia sido implantado no NIP (Núcleo Pedagógico Integrado), mas não mostrou ter conhecimento de que este não é mais utilizado na escola e tampouco os professores tem conhecimento aprofundado do que se trata o projeto.

4.9. Considerações sobre o projeto

É a parte da revista onde fala-se da parte social do projeto e sua aplicabilidade. É o momento das considerações finais sobre o jogo como um projeto, onde recursos públicos foram utilizados, para que o leitor perceba que ele tem direito sobre o que a universidade está produzindo.



Como comunicar?

Uma grande dificuldade encontrada para a construção da revista foi o fato de que a revista *Conhecimento Genuíno* foi produzida inteiramente por graduandas de habilitação em publicidade e propaganda, não havia estudantes de Jornalismo na equipe. Foi necessário então, além do conteúdo fornecido em sala de aula, pesquisar sobre o fazer jornalismo científico, para que se pudesse produzir as matérias da revista. Uma das descobertas que nos foi muito útil foi a de como lidar com as fontes.

A experiência ensina que toda fonte tem os seus compromissos, sejam eles comerciais, políticos, ideológicos ou mesmo pessoais. O bom jornalista parte sempre desse pressuposto básico, quando se defronta com uma fonte, valendo-se de alguns recursos ou estratégias para qualificar a informação que ela lhe oferece. Em primeiro lugar, identifica a fonte previamente, buscando avaliar sua trajetória, suas relações, seus interesses, suas posições anteriores etc. Em segundo lugar, coteja-a com outras fontes para evitar o risco de prender-se a um única voz, a uma única versão. Finalmente, contextualiza as informações, tendo em vista o tema ou a pauta específica de que está tratando. (Wilson da Costa Bueno⁵)

O projeto foi então abordado de forma crítica, pois muito do que foi descoberto não era de conhecimento público e as informações descobertas demonstram a falta de interesse por parte de outros veículos de divulgação que cobriram o mesmo projeto mas não foram tão a fundo. A revista não veio somente para vangloriar o projeto, mas sentiu a necessidade de falar séria e imparcialmente sobre ele, mostrar seus desdobramentos.

Durante entrevista com Manuel Ribeiro, foi descoberto que o projeto ainda poderia ter ido mais fundo, que eles poderiam ter feito mais fases no jogo; porém, segundo Manuel, não havia mais recursos, além de que ele mesmo já estaria em outro projeto, financiado pela Eletronorte.

Mas hoje eu estou trabalhando com realidade virtual, em um projeto pra Eletronorte né, que não tem nada a ver com essa questão de games. Pra gente fazer alguma coisa tem que pagar bolsa pros alunos (...)Eu tenho esse financiamento da Eletronorte, pra estar fazendo esses programas de treinamento de operação e manutenção, modelando, eles estão pagando e nós estamos fazendo (risos). (Manuel Ribeiro)

⁵ Fonte: **Jornalismo Científico e democratização do conhecimento.**



Como pode ser percebido no trecho da entrevista acima, o investimento que tem sido feito em algumas áreas, tem interesses particulares na aplicação e produção de tecnologias nas universidades. O projeto do Jogo Educacional A Revolta da Cabanagem foi deixado de lado para dar lugar a um projeto financiado por uma grande corporação, que permite pagar bolsa aos alunos.

A ciência e a tecnologia são mercadorias valiosas e não estão necessariamente, como sempre se buscou acentuar nos colégios, a serviço da humanidade porque, muitas vezes, têm a ver mais com os objetivos do complexo militar, industrial, financeiro etc. (Wilson da Costa Bueno)

A revista tem o papel de informar melhor o cidadão sobre questões como essa, que quase nunca estão disponíveis na grande mídia. Tentamos ir além das citações, ir além de simplesmente reproduzir o que estava explícito, o que já tinha sido abordado em outras matérias sobre o jogo - inclusive matérias da grande imprensa - ir além do óbvio. Para fazer as reportagens da revista foi preciso entender que cobrir ciência não é diferente de cobrir as demais áreas, pois interesses diversos existem.

Não dá mais pra nos limitarmos a simplesmente abrir e fechar aspas, usando e abusando daqueles verbos que marcam os textos preguiçosos (argumentou, completou, concluiu, explicou ...). Sem querer ser a palmatória do mundo (ou da profissão) sinto que temos que mudar, ler um pouco mais e escrever entendendo mais sobre o que estamos escrevendo. (Ruth Rendeiro)

Diante disso, fomos mais a fundo e procuramos o máximo de fontes possíveis, conversamos com o professor coordenador do trabalho e com dois alunos que participaram do projeto na época. O interessante a ser observado é que em alguns momentos as informações eram muito vagas e que mais de uma vez aconteceu de elas não se encaixarem, e foi em uma dessas situações, em que as informações que diziam respeito a implantação do jogo no colégio NI eram muito vagas, que decidimos procurar a diretora da escola e descobrimos que ele não estava mais sendo utilizado e que as informações sobre este eram mínimas.

Linguagem:



Tentou-se utilizar uma linguagem simples, pois a revista é destinada a população em geral, o que inclui pessoas com baixo grau de escolaridade, ela tenta contornar o analfabetismo científico. Houve momentos, porém, em que foi necessário o uso de palavras um pouco mais rebuscadas, pois o texto não permitia a utilização de sinônimos.

É necessário que a linguagem utilizada para divulgar a pesquisa, consiga corresponder aos fatos, captar corretamente as informações para que os textos a serem divulgados mantenham uma equivalência entre a pesquisa e a maneira escolhida para divulgá-la; ela deve tornar a linguagem científica acessível aos leigos.

Esse desafio da simplificação de ideias é, na revista *Conhecimento Genuíno*, contornado com a dinâmica texto-imagem, onde um complementa o outro. A diagramação da revista foi pensada de modo a facilitar o entendimento do texto: os espaços onde não há figuras ou texto ajudam a descansar a vista e as imagens ajudam a fixar a mensagem do texto.

Cores:

Modesto Farina afirma, ao falar de cores, que “por todo o seu conteúdo emocional, por sua força de impacto e por sua expressividade de fácil assimilação, é a cor o elemento que mais contribui para a transmissão dessa mensagem idealizada” (1986, p.168). Então, na escolha das cores, buscou-se associar a revista a imagem de credibilidade.

Modesto Farina, em seu livro “*Psicodinâmica das cores em Comunicação*”, cita o contraste do tipo branco sobre o azul como uma das combinações de fácil visibilidade (1982, p. 35), tal composição foi muito utilizada na revista. A cor “oficial” da identidade visual da revista é o azul, que, segundo Farina, é associada à credibilidade (1982, p.144). O verde foi a cor escolhida para a matéria “*A Revolta da Cabanagem*”, pois além de ser associada a coragem e firmeza, remete à Amazônia, região onde ocorreu o movimento.

Em pesquisa feita com amostragem de duas mil pessoas, entre catorze e quarenta anos, de ambos os sexos, com nível de escolaridade colegial e superior, no laboratório de propaganda do Departamento de Reações públicas, Propaganda e Turismo da Universidade de São Paulo, foi constatado que:



O Azul é preferido tanto pelos homens como pelas mulheres, solteiros e casados. Essa preferência se dá numa porcentagem três vezes superior à segunda cor preferida pelo homem solteiro e pela mulher casada: o verde.(Farino, 1982 p. 138)

Elementos de Apoio:

Linhas brancas estão presentes em diversas seções da revista, seja formando retângulos ou outras formas; boxes (ou formas que lembram boxes) também fazem parte da estrutura de algumas seções; ao final de cada matéria, um pequeno círculo é colocado, indicando o termino desta; além disso, o título de cada seção é disposto da mesma maneira, a tipografia oficial é a Microsoft Tai Le (tamanho 12 para texto e tamanho 8 para legenda das imagens) e os textos possuem o mesmo espaçamento. A padronização de tais elementos traz uniformidade e harmonia a revista.

O nome da revista:

Conhecimento Genuíno, o nome da revista, foi inspirado no pensamento do filósofo Demócrito, que distinguia o conhecimento em dois tipos, como é revelado em “Para compreender a ciência” sobre seu pensamento:

Segundo ele existiam dois tipos de conhecimento, o ‘obscuro’, que era produto da sensação e a partir do qual o homem percebia as qualidades dos objetos, tais como cor e o sabor; e o ‘genuíno’, que era alcançado pela mente (...). Quando o conhecimento obscuro não pode ver com a minúcia, nem ouvir, nem sentir o cheiro e o sabor, nem perceber pelo tato, mas é preciso procurar mais finamente, então apresenta-se o genuíno que possui um órgão de conhecimento mais fino.
(ANDERY, Maria Amália; MICHELETTO, Nilza; SÉRIO, Teresa Maria; 1988 p. 59)

O nome se justifica pelo fato de a revista ser de divulgação científica, que trata do conhecimento de maneira mais aguçada, tentando ir sempre além do que os sentidos nos deixam enxergar.

Formato e Quantidade de Páginas:

Além da versão impressa, que aproxima mais o leitor da publicação, revista seria publicada também em suporte digital, pela vantagem de menores custos e possibilidade de maior abrangência de público.



A revista teria o apoio da pró-reitoria de extensão da UFPA, que patrocinaria a impressão do material gráfico. Ela seria distribuída gratuitamente em bancas e sebos da região metropolitana de Belém, além de escolas da rede pública.

Conclusão:

Um fato curioso no processo de construção e desenvolvimento da revista foi que ela foi idealizada com a intenção simplesmente de mostrar o jogo como um projeto de sucesso, não com a intenção de manipular sua imagem, mas por que era assim que o projeto aparecia nas pequenas matérias sobre ele, nem uma delas ia além disso, então esse era o senso comum que se tinha sobre o projeto. Não se tinha ideia de que ele não estava mais sendo aproveitado, então, após a checagem de informações, quando se descobriu a não permanência do projeto no NPI, a situação não pode ser ignorada e logo a revista adaptou aos novos fatos.

A pesquisa feita sobre o movimento da Cabanagem também foi muito proveitosa, pois permitiu um conhecimento mais profundo de um assunto tão importante para a história da região e do Brasil e que quase não é lembrado nos dias atuais.

Todo o processo permitiu uma rica experiência em fazer um tipo diferente de trabalho, onde não agimos simplesmente como publicitárias ou jornalistas, mas como comunicadoras.

Referências bibliográficas

ANDERY, Maria Amália; MICHELETTO, Nilza; SÉRIO, Teresa Maria. **Para compreender a ciência**. Rio de Janeiro: Editora Espaço e tempo Ltda, 1988.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em Comunicação**. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 1986.

BUENO, Wilson da Costa. **Jornalismo Científico e democratização do conhecimento**.

Disponível em:



<http://www.jornalismocientifico.com.br/jornalismocientifico/artigos/jornalismo_cientifico/artigo27.php>. Acessado em 04 de Abril de 2012.

RENDEIRO, Ruth. **Os jornalistas e a pesquisa na Amazônia**. Disponível em:

<http://www.jornalismocientifico.com.br/jornalismocientifico/artigos/jornalismo_cientifico/artigo8.php> Acesado em 03 de Abril de 2012.

MORAES, Suellen; VIEIRA, Pedro; MORAES, Andressa; MENEGAZZI, Douglas; RICHETTI, Jeferson. **Jornalismo em revista: O caso da Super Interessante**. Disponível em: <<http://www.fag.edu.br/adverbio/artigos/artigo02%20-%20adv06.pdf>> Acessado em 04 de Abril de 2012.