

COBERTURA JORNALÍSTICA DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DA I4 PLATAFORMA DE NOTÍCIAS: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Caroline Andrades¹

Juliana Tamaki²

Sara Alves Feitosa³

Resumo:

O presente trabalho tem como objetivo fazer um relato e reflexão, sobre a cobertura dos Jogos Universitários da Unipampa, feita pela agência experimental de Jornalismo, i4 Plataforma de Notícias. A quarta edição do evento aconteceu entre os dias 31 e 02 de setembro, no município de Alegrete. Para fazer a cobertura dos jogos, a agência i4 enviou duas alunas para cobrir o evento. Neste trabalho, a dupla relata os desafios que enfrentaram durante a produção e também locomoção pela cidade, tendo em vista que ambas não conheciam o município. Além disso, também é trabalhado a forma como foi feita a cobertura na rede social Twitter e Instagram. Outro ponto destacado pela dupla, é a elaboração do roteiro do boletim, que foi postado na página da agência no Facebook. O boletim trouxe informações da abertura do evento e também do segundo dia. Por fim, as alunas destacam a importância da agência i4 participar da cobertura dos Jogos Universitários e como foi para elas, ter a oportunidade de cobrir um evento esportivo.

Palavras-chave: Jogos Universitários da Unipampa Cobertura Relato de experiência

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

COBERTURA JORNALÍSTICA DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DA I4 PLATAFORMA DE NOTÍCIAS: RELATO DE EXPERIÊNCIA

¹ Aluno de graduação. carolfandrades@gmail.com. Autor principal

² Estudante de graduação. julianatamaki21@gmail.com. Co-autor

³ Docente. sarafeitosa@unipampa.edu.br. Orientador

COBERTURA JORNALÍSTICA DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DA I4 PLATAFORMA DE NOTÍCIAS: RELATO DE EXPERIÊNCIA

1. INTRODUÇÃO

Projeto plataforma de notícias i4

A i4 Plataforma de Notícias, constitui-se na Agência Experimental do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) e é desenvolvida como um projeto de ensino. Desde 2013, a plataforma atua no processo de formação complementar dos alunos para as realidades do mercado de trabalho, possibilitando o ensino-aprendizagem quanto ao planejamento, execução, e avaliação de produção jornalística no cenário da convergência, no qual os conhecimentos técnico, teórico, prático e ético se encontram.

Levando em consideração a nova geração de consumidores de notícias, a agência experimental tem como intuito preparar os alunos para o cenário de produção de informação em contexto de convergência (BARBOSA, 2014), na execução de novas técnicas do fazer jornalismo, valorizando as plataformas digitais habilitando os participantes do projeto para este novo mercado consumidor. Neste sentido, além da cobertura jornalística na cidade de São Borja, eventualmente a equipe participa de cobertura de eventos como é o caso dos Jogos Universitários. Nesta apresentação o foco é a cobertura dos jogos de 2018.

Cobertura ao jogos universitários da unipampa

A primeira edição dos jogos universitários da Unipampa aconteceu no ano de 2013, no município de Uruguai, Rio Grande do Sul. A segunda e terceira edição (2014 e 2015) em São Borja. Em 2018 a quarta edição ocorreu em Alegrete, entre os dias 31 de agosto a 02 de setembro. Os jogos têm por finalidade, promover a integração entre os discentes dos *campi* da Unipampa, aproximar os estudantes universitários através do intercâmbio desportivo, promover a integração da Unipampa com a comunidade externa.

Inicialmente, os jogos contariam com seis modalidades esportivas; Futsal, voleibol, vôlei de areia, xadrez, tênis de mesa e rústica. Todas subdivididas por categoria feminino e masculino. Entretanto, a modalidade vôlei de areia foi cancelada pela organização do evento devido às condições climáticas no período do evento.

Com o intuito de aprimorar a formação dos integrantes da i4 desenvolveu-se a cobertura jornalística dos jogos universitários da Unipampa 2018. Neste sentido, estudantes de jornalismo integrantes do projeto foram até Alegrete para a cobertura do evento. As alunas ficaram responsáveis por executar um boletim audiovisual diário, sobre os acontecimentos dos jogos, para ser veiculado no Facebook, fazer postagens dos resultados das partidas e alertas nas redes sociais (Twitter, Instagram) da i4 Plataforma de Notícias.

2. METODOLOGIA

Em reunião de pauta foi decidido que a equipe i4 iria utilizar as redes sociais para divulgar as informações, sendo elas, o Facebook para a postagem do boletim audiovisual diário; o Twitter para postagens de resultados, avisos e notícias, e, por fim, o Instagram com stories dos acontecimentos. Como previsto no projeto de ensino que orienta as atividades da i4, a produção jornalística tem sua rotina e procedimentos que inicia com a pauta e finaliza com a distribuição do material noticioso. Assim, a metodologia utilizada para desenvolvimento durante a cobertura dos jogos, em Alegrete, também obedeceu a procedimentos relacionados ao processo de produção de notícia e os saberes e habilidades necessárias para tal, como elaboração das pautas, definição de responsabilidades na produção

e distribuição do material noticioso. No caso da cobertura dos jogos a orientação e acompanhamento dos professores coordenadores do projeto se deu de forma online, com as revisões dos materiais produzidos e a solicitação – quando necessário – de ajustes.

Boletim ou stand-up audiovisual no facebook

Como característica do boletim ou Stand-up, o repórter em plano médio ou plano americano (GUTMANN, 2012), faz a transmissão das informações no local do acontecimento, que pode ser ao vivo ou gravado. Durante as informações é colocado imagens que dê suporte à fala do repórter. Inicialmente fora delimitado três edições do boletim, na sexta-feira (31), sábado (01) e domingo (02), por motivos técnicos as edições do primeiro e último dia não puderam ir ao ar.

Para a produção do roteiro do boletim que saiu no sábado, a dupla procurou abordar as informações da abertura dos Jogos Universitários da Unipampa, que ocorreu na sexta-feira pela parte da manhã no Ginásio Oswaldo Aranha. Nele, foi citado a presença do reitor Marco Antônio Hassen, do vice-reitor Maurício Vieira e os representantes da administração municipal de Alegrete. Após trazer informações da abertura, foi trabalhado no roteiro, os jogos que iniciaram na sexta-feira, além da informação do cancelamento do voleibol. Posteriormente, as informações do segundo dia foram tratadas no roteiro, como, por exemplo, o início das modalidades de tênis de mesa e xadrez.

O Stand-up foi postado na página do Facebook da agência i4 no começo da noite de sábado. Nele continha um resumo de como foi os dois primeiros dias de jogos, incluindo notícias desde a abertura do evento, além de explicar o motivo do cancelamento da modalidade de vôlei de areia. Durante os off's da repórter, imagens das partidas de futsal, voleibol, tênis de mesa, xadrez aparecem no vídeo.

Ao final do boletim, há um convite para o público que está acompanhando os jogos, acessar o perfil da agência i4 no Twitter. O motivo desta chamada, se deu pelo fato de que alguns jogos, principalmente das modalidades de futsal e voleibol, iriam até às 20 horas, sendo que o boletim estaria na página antes destas partidas terminarem. Assim, através do Twitter, o público poderia saber quais equipes estavam classificadas para a próxima fase da competição, que ocorreria no domingo.

Twitter

Criado em 2006, o twitter é uma rede social que permite aos usuários enviar e receber mensagens curtas, 140 caracteres - dependendo da localização geográfica o usuário pode usar o dobro de caracteres. Essas atualizações podem ser visualizadas no perfil do usuário na rede social. No twitter da agência (@noticias_i4) a dupla ficou responsável por fazer as atualizações quanto aos placares finais de cada modalidade esportiva e os avisos pertinentes quanto às mudanças de horário, local, ou cancelamento de modalidade, como o caso do vôlei de areia. Para mais engajamento, a agência i4 contou com a divulgação de seu perfil nas redes sociais da Unipampa.

Como o Twitter é uma rede social que exige maior fluidez de informação e um linguajar menos formal que o usual no jornalismo tradicional, optamos pelo uso de *emojis* para caracterizar as modalidades que eram informadas, garantindo maior dinamicidades às informações (TEIXEIRA, 2012). Outro fator importante desta rede social, é o uso de *hashtag* (#) nos tweets, que se constituem em estratégia importante para indexar os temas abordados, promover temáticas e buscar engajamento dos usuários ou interagentes da rede. Na cobertura dos jogos criou-se a *hashtag* #i4nosjogosuniversitários, para caracterizar todos os tweets relacionados ao evento, assim também, promovendo a sua cobertura.

Instagram

O Instagram foi criado em outubro de 2010 e sua principal característica é o compartilhamento de fotos. A agência i4 possui um perfil (i4noticias) nesta rede social, onde busca compartilhar fotos, infográficos, imagens com citações e fotos de eventos, no qual tenha feito cobertura. Em 2016, o Instagram disponibilizou o recurso *stories*, no qual o usuário pode postar uma imagem e pequenos vídeos que aparecem no feed durante 24 horas. Além disso, recentemente a rede social tem uma ferramenta que possibilita salvar as imagens postadas no *stories* como destaque.

Para a cobertura dos jogos universitários, a equipe utilizou o recurso do *stories* e também do destaque. Ou seja, todas as imagens que foram compartilhadas na história durante os jogos estão salvas no perfil da i4 no Instagram na categoria *destaque*. A ideia de usar esse recurso, é uma forma mais dinâmica de compartilhar algum momento, dando ideia ao público de como estava o ambiente das partidas, podendo também, despertar e agregar maior público interessado na cobertura da agência nas redes sociais.

RESULTADO e DISCUSSÃO

A repercussão da cobertura feita pela agência i4 dos jogos universitários foi mais notável pelo Twitter. Com o apoio do perfil oficial da Unipampa divulgando a agência, foi possível observar estudantes dos outros *campi*, curtindo e citando tweets da i4. Além disso, houve uma boa interação dos seguidores, inclusive, pedindo informações sobre alguma modalidade ou horário de partida. Já o boletim publicado na página do Facebook, no início da noite de sábado, alcançou 491 visualizações na rede social, por outro lado, o boletim não teve nenhuma divulgação pelo perfil oficial da universidade.

Um dos aspectos positivos da cobertura, foi a possibilidade de promover a agência i4 para os demais *campi* da universidade. Os estudantes que estavam participando dos jogos, tiveram a oportunidade de conferir vídeos de suas partidas, tweets informando resultados das demais modalidades e podendo compartilhá-los. Assim, os alunos que não estavam participando também tiveram a chance de acompanhar seus colegas e amigos.

Entretanto, como aspecto negativo destacamos o fato de não haver executado os três boletins diários inicialmente propostos. Encontramos problemas no primeiro dia para a publicação do primeiro vídeo devido à instabilidade da conexão de internet e no terceiro dia, como a dupla estava junto com a equipe de São Borja, teve que voltar antes do horário previsto, pois foi uma escolha coletiva da equipe. Outro fator de dificuldade encontrada, era a distância entre os locais dos jogos, que impossibilitou a dupla de fazer a cobertura completa do evento. Já que ambas estudantes não conheciam a cidade e o fato das modalidades estarem distantes, atrapalhava a mobilidade de ambas no município de Alegrete. Além disso, todos os dias do evento foram chuvosos o que prejudicou ainda mais a locomoção e produção dos vídeos.

Por outro lado, participar da cobertura dos Jogos Universitários da Unipampa é uma experiência muito rica para a equipe da agência i4. Para uma cobertura como esta, a dupla teve um tempo muito menor para postar as informações e o boletim. Isto é, o tempo de edição, produção e apuração é muito menor. Outro ponto relevante, é a relação com o público. Quando estamos fazendo uma matéria para algum componente curricular, temos contato com as fontes e somente elas. O que é completamente diferente em uma cobertura, no qual você não vai ter apenas contando com quem está competindo, mas também com quem torce. Vivenciar um ambiente de torcida e cobrir um evento, procurando evitar trazer uma rivalidade entre os competidores, nos trouxe um aprendizado muito rico.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Anais do 10º SALÃO INTERNACIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - SIEPE
Universidade Federal do Pampa | Santana do Livramento, 6 a 8 de novembro de 2018

A agência experimental, tem o intuito de preparar os bolsistas e voluntários com exercícios práticos de como agir e executar reportagens no mercado de trabalho. Consideramos a experiência na cobertura dos jogos universitários de extrema relevância em nossa formação acadêmica, por diversos motivos: a necessidade de rápida apuração dos fatos, o exercício ético quanto à cobertura de uma evento que envolve disputa; a experiência em campo com pouca estrutura; a necessidade de cumprimento de prazo para entrega do roteiro do boletim para correção; a edição de imagens de relevância para o contexto do stand-up, e, o saber trabalhar em equipe (dupla), todas essas atividades exercidas num curto período pôde nos dar maior amplitude de como exercer a profissão no mercado de trabalho.

Mesmo com as dificuldades encontradas na execução da cobertura, a dupla pôde vivenciar o que de fato irá encontrar depois da graduação. A pauta nem sempre será a mesma proposta inicialmente pelos editores, as condições climáticas podem não ser favoráveis, a locomoção da equipe em uma cidade desconhecida pode ser difícil, mas estar sempre atento e pensar em alternativas é essencial. Isto foi o que a dupla vivenciou na cobertura dos Jogos Universitários da Unipampa e mesmo com todos os contratemplos, conseguiu cumprir com seu trabalho e trazer uma experiência muito bacana em sua bagagem.

REFERÊNCIAS

Livros

BARBOSA, S. **Jornalismo convergente e continuum multimídia na quinta geração do jornalismo nas redes digitais**. In: CANAVILHAS, J. Notícias em mobilidade. Jornalismo na era dos dispositivos móveis. Covilhã: UBI, Labcom, 2013.

Artigos

GUTMANN, J. F. **O que dizem os enquadramentos de câmera no telejornal?** Um olhar sobre formas audiovisuais contemporâneas do jornalismo. In: BRAZILIAN JOURNALISM RESEARCH - Volume 8 - Número 2 – 2012.

TEIXEIRA, M. O. **O enunciado jornalístico no twitter**. In: BRAZILIAN JOURNALISM RESEARCH - Volume 8 - Número 1 - 2012

Citações de fontes eletrônicas e artigos em anais de eventos

Jogos universitários da Unipampa. Acessado em 06/set/2018. Disponível em: [<https://eventos.unipampa.edu.br/jogosuniversitarios/>]