



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E  
INOVAÇÃO EM METODOLOGIAS DE ENSINO SUPERIOR

Mayave Carolina Da Silva Ribeiro

*NEWSGAME* APLICADO AO ENSINO DE JORNALISMO: UMA  
PROPOSTA DE GUIA INFORMATIVO PARA DOCENTES

BELÉM - PARÁ

2022

MAYAVE CAROLINA DA SILVA RIBEIRO

*NEWSGAME* APLICADO AO ENSINO DE JORNALISMO: UMA  
PROPOSTA DE GUIA INFORMATIVO PARA DOCENTES

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino. Área de Concentração: Metodologias de Ensino-Aprendizagem. Linha de Pesquisa: Criatividade e Inovação em Processos e Produtos Educacionais (CIPPE).

Orientador: Prof. Dr. Sandro Adalberto Colferai

BELÉM

2022

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD  
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará  
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

---

R484n Ribeiro, Mayave C. da Silva.  
NEWSGAME APLICADO AO ENSINO DE JORNALISMO :  
UMA PROPOSTA DE GUIA INFORMATIVO PARA  
DOCENTES / Mayave C. da Silva Ribeiro. — 2022.  
xii, 94 f. : il. color. + 1 ficha técnica (3 f. : color.)

Orientador(a): Prof. Dr. Sandro Adalberto Colferai  
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará, Núcleo  
de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão,  
Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em  
Metodologias de Ensino Superior, Belém, 2022.  
Acompanhado da ficha técnica: "Start Game"

1. Jornalismo Newsgame guia docente. I. Título. II. Título:  
Start Game

---

CDD 371.102

Mayave Carolina Da Silva Ribeiro

*NEWSGAME* APLICADO AO ENSINO DE JORNALISMO: UMA  
PROPOSTA DE GUIA INFORMATIVO PARA DOCENTES

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino. Área de Concentração: Metodologias de Ensino-Aprendizagem. Linha de Pesquisa: Criatividade e Inovação em Processos e Produtos Educacionais (CIPPE).

Orientador: Prof. Dr. Sandro Adalberto Colferai

RESULTADO: ( X ) Aprovado      ( ) Reprovado


DATA: 05/08/2022.

COMISSÃO EXAMINADORA



---

Prof. Dr. Sandro Adalberto Colferai - Orientador (PPGCIMES/UFPA)



---

Prof. Dr. Carlos Nascimento Marciano - Examinador Externo (Jogos Digitais/UNIFEBE)



---

Profa. Dra. Fernanda Chocron Miranda - Examinadora Interna (PPGCIMES/UFPA)

BELEM

2022



Dedico este trabalho, primeiramente, a Deus, à minha mãe Antônia da Silva Ribeiro, que sempre foi incansável nos cuidados a mim e a minha irmã, ao meu namorado, aos meus familiares e amigos que contribuíram para que eu chegasse até aqui e aos (às) mestres (as), com carinho.

## AGRADECIMENTOS

Quando iniciei o mestrado não imaginava que veria uma pandemia mundial, uma situação atípica, que mudou a vida de quase todas as pessoas do planeta. Um momento que nunca pensei que aconteceria, assim como meus colegas de turma. Foi um período de muita reflexão e medo da pandemia impossibilitar aquilo que mais desejava, concluir a pós-graduação. Apesar de tudo, também foi um período de força interna e de muita fé para seguir adiante, mesmo com tudo o que estava acontecendo no mundo. Por isso, antes de tudo, agradeço a Deus por ter me protegido e guardado para que chegasse até aqui.

Agradeço à minha mãe, Antônia da Silva Ribeiro, que me incentivou a seguir meus objetivos e, desde sempre, cuidou de mim e de minha irmã, nos protegendo e resguardando das maldades do mundo. Como mãe solo, com duas filhas gêmeas para criar, não esmoreceu e sempre foi vigilante nos cuidados conosco. Sou grata pela sua presença constante, isto fez com que eu pudesse desenvolver-me como pessoa e ser forte como mulher para me dedicar ao que almejava.

Agradeço também a minha tia Luzia, que sempre me apoiou e foi como uma segunda mãe para mim, pelo seu cuidado e carinho comigo. Sou grata a todos os meus familiares que, de alguma forma, me apoiaram e incentivaram.

Sou grata ao meu namorado, por ter caminhado junto comigo até aqui, pela parceria, por sempre ser um porto seguro nos momentos mais difíceis e por ser um dos maiores apoiadores que tenho, você é uma inspiração para minha vida acadêmica e profissional.

Aos especialistas participantes do processo de validação do produto final, agradeço pela oportunidade de trabalhar e interagir com pessoas tão especiais e essenciais em seus chamados profissionais. Agradeço também ao prof. Sandro Colferai por toda ajuda e orientações.

Por tudo o que ganhei, evoluí e construí nesse período, sou eternamente grata.

## RESUMO

O produto, chamado Start Game, foi desenvolvido como uma proposta de guia informativo sobre jogos *Newsgames* para professores de Jornalismo. O guia informativo foi hospedado em um ambiente virtual gratuito que converge materiais didáticos multimídia e apresenta os *Newsgames* como ferramenta de ensino aprendizagem. O estudo que originou o produto deu-se devido a experiências pessoais vivenciadas em sala de aula por esta autora e, a partir de questionamentos acerca do ensino das disciplinas do curso de Jornalismo surgiu a inspiração para a pesquisa. A partir de tais inquietações, a pesquisa sobre como os currículos pedagógicos são empregados nos cursos trouxe informações que indicavam que, com o passar do tempo, as Diretrizes Curriculares Nacionais, que regem os currículos pedagógicos, primam pelo envolvimento cada vez mais equilibrado de aulas teóricas e práticas, isto é, deve ser oferecido um suporte tanto teórico e humanístico como voltado ao dia a dia profissional para os alunos. Ao continuar a pesquisa, encontrou-se os jogos *Newsgames* (jogos baseados em notícias e acontecimentos reais) e, estudando sua estrutura e como são desenvolvidos, viu-se uma oportunidade para apresentar aos professores dos cursos de Jornalismo uma abordagem de ensino a partir desses jogos. Assim, o estudo pretendeu desenvolver um produto que indique como os docentes de Jornalismo podem utilizar os *Newsgames* como ferramenta estratégica para o ensino de Jornalismo, de modo que o produto se enquadra como um artefato de iniciação ao tema, reforçando as potencialidades dos *Newsgames* para o ensino significativo, tanto em momentos do ensino que envolvam a teoria como a prática. O estudo tem como objetivo, então, oferecer um guia virtual gratuito que fomente o potencial dos *Newsgames* como ferramenta didática para docentes de Jornalismo. Para isso, o estudo apresenta características dos *Newsgames* que os qualificam como um recurso didático que fomenta o ensino significativo tornando-o mais atraente aos alunos, bem como o enriquecimento de atividades de ensino através da gamificação, que possibilitam o engajamento e protagonismo dos alunos em seu processo de aprendizagem. Desta forma, foi desenvolvido um produto final em formato de guia informativo para docentes de Jornalismo, chamado Start Game.

**Palavras-chave:** Jornalismo. *Newsgame*. guia. docente

## ABSTRACT

The product, called Start Game, was developed as a proposal for an informative guide about *Newsgame* for Journalism teachers. The informative guide was hosted in a free virtual environment that converges multimedia didactic materials and presents *Newsgames* as a teaching-learning tool. The study that originated the product was due to personal experiences lived in the classroom by this author and, from questions about the teaching of the disciplines of the Journalism course, the inspiration for the research emerged. From such inquietudes, the research on how the pedagogical curricula are used in the courses brought information that indicated that, as time went by, the National Curricular Guidelines, which govern the pedagogical curricula, prioritize an increasingly balanced involvement of theoretical and practical class, that is, students should be offered both theoretical and humanistic support, as well as support focused on the professional daily routine. As the research continued, the *Newsgames* (games based on news and real events) were found, by studying their structure and how they are developed, and an opportunity was seen to present to Journalism course teachers a teaching approach based on this type of game. Thus, the study intended to develop a product that indicates how Journalism teachers can use *Newsgames* as a strategic tool for teaching journalism, so that the product fits as an initiation artifact to the theme, reinforcing the potential of *Newsgames* for meaningful teaching. To this end, the study presents characteristics of *Newsgames* that qualify them as didactic resource that promotes meaningful teaching, make it more attractive to students, as well as the enrichment of teaching activities through gamification, which enables the engagement and protagonism of students in their learning process. Thus, a final product was developed in the format of an informative guide for Journalism teachers, called Start Game.

**Keywords:** Journalism. Newsgame. guide. teacher.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Eixos das DCNs de 2013	24
Figura 02 - Captura de tela do jogo <i>September 12<sup>th</sup></i>	38
Figura 03 - Captura de Tela inicial do jogo <i>Mete a Colher</i>	40
Figura 04 - Captura de Tela da escolha do personagem do jogo <i>Mete a Colher</i>	41
Figura 05 - Captura de Tela das colheres do jogo <i>Mete a Colher</i>	42
Figura 06 - Captura de Tela inicial do jogo <i>(Re) Começos</i>	44
Figura 07 - Captura de Tela com o <i>link</i> para matéria do jogo <i>(Re) Começos</i>	45
Figura 08 - Captura de Tela com o <i>link</i> para matéria do jogo <i>Fact-checking</i>	47
Figura 09 - Captura de tela com o link para matéria do jogo <i>Fact-checking</i>	48
Figura 10 - Captura da tela inicial do <i>Notion.so</i>	59
Figura 11 - Captura de tela do guia Start Game	63
Figura 12 - Captura de tela do canal no Youtube G. Augusto Seabra	64
Figura 13 - Captura de tela do Podcast Joga Comigo	65
Figura 14 - Captura de tela do guia Start Game	66
Figura 15 - Captura de tela do guia Start Game	67
Figura 16 - Captura de tela do guia Start Game	67
Figura 17 - Graduação da Escala Likert da Start Game	75
Figura 18 - Resultados identificados	79
Figura 19 - Grupo de avaliadores	81

## LISTA DE QUADROS

Quadro 01 - Resultados da aplicação de metodologias ativas de aprendizagem	30
Quadro 02 - Quadro de Potencialidades	51
Quadro 03 - Etapas do guia informativo Start Game	62
Quadro 04 - Perguntas e respostas do parecer da Prof <sup>a</sup> Msc. Alessandra Natasha Alcântara Barreiros	73
Quadro 05 - Detalhamento dos dados coletados a partir de interpretação da análise dos especialistas	81

## **LISTA DE DIAGRAMAS**

Diagrama 01 - Características pesquisa qualitativa

68

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 01 - Prof <sup>a</sup> Msc. Alessandra Natasha Alcântara Barreiros no momento da avaliação do guia informativo Start Game	71
Imagem 02 - Foto do momento em que o Dr. Marcos Henrique dos Santos percorre a Start Game	74
Imagem 03 - Foto do momento em que a Dra. Avelina Castro percorre a Start Game	76



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	13
<b>1. O ENSINO DE JORNALISMO NO BRASIL</b>	16
<b>2. AS NOVAS EXPERIÊNCIAS DE ENSINO/APRENDIZAGEM</b>	26
2.1 A APRENDIZAGEM ATIVA	26
2.2 A GAMIFICAÇÃO COM FOCO EM JOGOS SÉRIOS	29
2.3 OS JOGOS ELETRÔNICOS	30
2.4 AUTOFORMAÇÃO E CURADORIA DE MATERIAIS	33
2.5 CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO DE JORNALISMO	46
<b>3. METODOLOGIA</b>	51
<b>4. DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO</b>	53
4.1 UMA PROPOSTA DE GUIA INFORMATIVO SOBRE <i>NEWSGAMES</i> PARA DOCENTES DE JORNALISMO	53
4.2 ORGANIZAÇÃO DO GUIA INFORMATIVO START GAME	58
4.3 DADOS COLETADOS E ANÁLISES REALIZADAS	66
4.4 METODOLOGIA E ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS	81
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	83
<b>REFERÊNCIAS</b>	85
<b>APÊNDICE</b>	90
<b>ANEXO</b>	101

## INTRODUÇÃO

O estudo que baseou o desenvolvimento do produto final desta dissertação foi motivado, primeiramente, pelas experiências desta autora, vividas em sala de aula, em ocasiões na qual o ensino foi dado de modo tradicional, ocasiões estas que se deram na maior parte do período do curso. surgiu após a identificação de dados e cenários que descrevem a história do Jornalismo no Brasil. Propriamente falando, tais experiências deram-se no período de 2014 a 2017 e, segundo avaliação pessoal sobre tais episódios, à época, os conteúdos, principalmente sobre os diferentes gêneros jornalísticos e a sua prática em sala de aula, não eram explorados de maneira interativa com os alunos. As aulas aconteciam de forma expositiva, com professores geralmente transmitindo os conhecimentos apenas através da oralidade, sendo pouco convidativa e interessante.

Durante as aulas, os professores das diferentes disciplinas do curso explicavam os conceitos e características gerais de determinado tema e logo em seguida vinha o momento de fixar o conteúdo junto aos alunos. No entanto, na maioria das vezes, as atividades desenvolvidas em sala não tinham um caráter prático de fato. Percebeu-se no período do curso que, os alunos apenas faziam exercícios sobre o texto lido e sobre os autores ou definiam se determinada situação hipotética era certa ou errada, tudo isso disposto em papel, como uma prova escrita. A avaliação dos alunos era, necessariamente, medida por pontos somados a partir dos acertos e erros nos exercícios propostos. Também não era frequente a interdisciplinaridade entre as matérias do curso, cada disciplina realizava suas próprias atividades.

Em duas únicas oportunidades de integração em trabalhos acadêmicos, durante o curso de graduação em Jornalismo, os professores propuseram que grupos de alunos criassem um documentário e escrevessem uma reportagem sobre os temas que quisessem. Nestes dois momentos, os alunos poderiam ir a campo para fazer imagens, gravar vídeos, fazer entrevistas, analisar dados e traduzir informações. Ao término do curso, em uma análise retrospectiva notou-se que estes exercícios práticos foram o mais próximo da aprendizagem ativa que a turma teve e, por isso, chamou a atenção como o caminho didático voltado para uma aprendizagem mais ativa e criativa poderia desenvolver melhor as habilidades essenciais para a vivência do dia-a-dia da profissão.

Esse cenário fez acender a curiosidade em busca de novas ferramentas para o ensino do Jornalismo através de atividades que utilizam diferentes ferramentas e que também tivessem potencial para serem aplicadas em diferentes disciplinas do curso, ou seja, o uso de uma nova ferramenta de aprendizagem do fazer jornalístico, e também do que mais envolver o cotidiano profissional. Imaginando como professores de Jornalismo poderiam agregar mais valor às suas aulas, veio o interesse por ferramentas que permitissem auxiliar os docentes nessas ocasiões, quando os alunos necessitam exercitar de forma mais aprofundada o que já foi aprendido, ter o primeiro contato com a temática de estudo de forma não tradicional/oral ou mesmo incentivar a discussão apresentada por um prisma diferente.

A partir das experiências vividas em sala de aula foi identificado a oportunidade de desenvolver um produto, que pudesse auxiliar os professores em momentos de fixação de conteúdos. Para isso, foi necessário buscar informações sobre como as Diretrizes Curriculares Nacionais organizam o ensino de Jornalismo e como se dá a questão pedagógica/curricular no Brasil, para poder compreender melhor o cenário e como o produto poderia atender tais demandas.

Após o primeiro momento de pesquisa, a busca deu-se por encontrar ferramentas que pudessem ser empregadas na sala de aula para auxiliar os professores a expandir e/ou intensificar ainda mais o ensino. Então, os *Newsgames*, jogos baseados em notícias e fatos reais, revelaram-se capazes de auxiliar os professores em suas práticas de ensino. As características dos *Newsgames* indicam, a partir do uso da gamificação, que podem ser utilizadas como ferramenta para fomentar aulas mais significativas, que engajam os alunos e permitem certo protagonismo no processo de aprendizagem. Assim, o objetivo da pesquisa e do produto final desta dissertação compreende em desenvolver um guia informativo sobre as potencialidades dos *Newsgames* como ferramenta para o ensino, isto é, desenvolver um ambiente gratuito para que os docentes de Jornalismo possam conhecer as potencialidades dos *Newsgames* a partir de um percurso informativo em plataforma *online*.

Para organizar um ambiente virtual sobre *Newsgames*, foi pretendido utilizar a plataforma *online Notion* para hospedar o guia informativo de forma gratuita e responsiva (adaptável a vários tamanhos de tela), com capacidade para agregar diferentes mídias. A plataforma permite organizar dados e arquivos gratuitamente, oferecendo uma gama de modelos de páginas personalizáveis. O próximo passo foi a organização e curadoria dos materiais que seriam disponibilizados no guia informativo, que é chamado Start Game. O guia traz uma curadoria de diferentes abordagens sobre os *Newsgames* e suas potencialidades

como textos, podcasts, leituras acadêmicas e *links* para jogos, tudo dentro da temática *Newsgames* voltado ao ensino de Jornalismo. Assim surgiu o guia informativo Start Game, uma proposta de iniciação aos *Newsgames* como ferramenta estratégica para o ensino do Jornalismo que tem como público-alvo docentes de Jornalismo.

Como mais uma das determinações para o fechamento do produto, o mesmo foi submetido a análise de um grupo de especialistas em três áreas distintas: uma professora e coordenadora de cursos de tecnologia, que apontou sobre questões que envolvem a plataforma de hospedagem do guia informativo; um doutor em pedagogia com especialidade em ensino superior, que fez apontamentos sobre a pertinência da curadoria e do formato de guia informativo linear do produto e, uma professora doutora docente, que percorreu (assim como os demais) o guia informativo e apresentou análise sobre a aplicabilidade do produto e como o material pode enriquecer o ensino do Jornalismo. A professora docente é classificada no processo de validação como o público-alvo do produto. Direcionado para uso do público docente, o guia informativo é uma espécie de iniciação ao tema “uso dos *Newsgames* como ferramenta para o ensino não-tradicional para aprendizagens e conteúdos relacionados ao curso de Jornalismo”, isto quer dizer que, o produto tem como intenção apresentar aos docentes uma ferramenta que utiliza de narrativa gamificada e que explora potencialidades de jogos baseados em notícias para expandir a sala de aula e fomentar a aprendizagem significativa.

Durante a pesquisa, ficou claro que os *Newsgames* podem ser empregados como instrumento para fomentar o aprendizado, envolver os alunos e contextualizar qualquer situação ou cenário proposto pelos professores, ser dinamizados em disciplinas que envolvem prática, teoria e demais questões relacionadas à profissão. Durante a pesquisa destacaram-se algumas produções acadêmicas como o livro *Newsgames - Journalism at Play*, de Ian Bogost, Simon Ferrari, Bobby Schweizer (2010) como um material conceitual, que contém informações valiosas sobre os *Newsgames*, desde o surgimento do termo até a classificação geral dos *Newsgames* (*Infographics games, documentary games, puzzles games, literacy games e community games*), o livro é uma espécie de literatura de base sobre o tema escolhido para embasar os estudos sobre *Newsgames*.

Outro autor que apresentou-se como referência na pesquisa, devido seu trabalho na área, é o professor Carlos Nascimento Marciano, doutor e mestre em Jornalismo pelo Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (PPGJOR/UFSC). O professor e pesquisador, desenvolve pesquisas na área dos *Newsgames*, Jornalismo digital e jogos para educação, e já criou e/ou participou da produção de diversos

jogos baseados em notícias, como o *Di Soli a Soli* (2016), *Fact-checking* (2018), *Mete a Colher* (2018), entre outros. Todos os jogos que desenvolveu ou participou da construção estão disponíveis na plataforma [itch.io/profile/marciano](https://itch.io/profile/marciano). A experiência do professor Carlos Marciano, e o propósito de agregar produções brasileiras a esta pesquisa, definiu a escolha pelas suas produções para a referência e uso de jogos e trabalhos acadêmicos do especialista no desenvolvimento do produto final desta dissertação de mestrado.

Para poder aprofundar a questão do ensino com uso dos *Newsgames*, e sua pertinência para o ensino de Jornalismo, é necessário entender primeiro como esse se deu e acontece hoje no Brasil, foi apontado pelos dados coletados qual é a estrutura pedagógica dos cursos no país. Foi a partir disso que chegou-se a autores como Almeida e Silveira (2018), Barcellos (2018), Barreiros (2013), Ferreira e Oliveira (2020), Fonseca (2013), Granez (2018), Iasbeck (2018), Marques de Melo (2004), Pereira Melo (2019), Silva (2018), que contribuíram com suas observações e dados históricos para amparar o desenvolvimento do tema.

## **1. O ENSINO DE JORNALISMO NO BRASIL**

Antes de partir para o processo de criação do produto, foi necessário estabelecer os parâmetros em que o ensino de Jornalismo se deu no Brasil. Os dados históricos indicam a evolução das habilidades requeridas dos estudantes de Jornalismo. A apresentação desse cenário e da configuração das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) indicam que o ensino evoluiu até chegar no que se prevê hoje, o equilíbrio do ensino da prática e da teoria na organização dos cursos de Jornalismo, sinalizando assim a importância de serem desenvolvidos instrumentos didáticos que continuem fomentando as constantes mudanças em relação ao ensino do curso no Brasil. A seguir, é apresentada a evolução do ensino de Jornalismo no Brasil e os aspectos posteriormente indicados pelas DCNs.

Seguindo o mesmo caminho da Europa e Estados Unidos, no princípio, as pessoas que escreviam sobre os assuntos da sociedade no Brasil eram da elite nacional. Como indica Marques de Melo (2004), as expressões jornalísticas ficaram estancadas pelo inevitável elitismo do seu conteúdo, e produzir notícias para um estamento tão refinado não requer formação especial, situando-se a primeira geração de produtores do jornalismo diário no mesmo patamar cognitivo dos seus leitores. Isso só começa a mudar quando a população em geral precisa de informações rápidas, resumidas e fáceis de serem entendidas e, conforme a

narrativa ia sendo mais voltada ao entendimento do povo, a elite começou a enfatizar a necessidade dos jornalistas serem intelectualmente melhor preparados. Depois de sofrer com tal preconceito implementar o curso de Jornalismo, em escolas próprias para jornalistas, legitimaria a profissão, dando-lhe um status superior (MARQUES DE MELO, 2004).

A história do ensino de Jornalismo no Brasil remete ao ano de 1930, quando iniciou-se a ideia de começar o projeto de um curso de nível superior de Jornalismo. O curso seria realizado na Universidade do Brasil (hoje Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ), contudo, por questões de definições normativas, o curso superior em Jornalismo no Brasil só foi aprovado para ser executado em 1943. “O curso não se deu definitivamente por uma iniciativa do governo ou dos sindicatos, mas pelo testamento do diretor da empresa A Gazeta, o advogado e jornalista Cásper Líbero, que criou a Faculdade Cásper Líbero (São Paulo), e pretendia efetivar o curso em sua instituição” (PEREIRA MELO, 2019, p. 26). Com a morte do empreendedor antes da realização do curso, um convênio entre a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e Fundação Cásper Líbero foi firmado, concretizando assim a criação do primeiro curso de graduação de Jornalismo do Brasil em 1947, estabelecido na Faculdade Cásper Líbero (PEREIRA MELO, 2019).

Mesmo com o curso em andamento, estatutos e regulamentos de ensino ainda não tinham sido definidos. De acordo com Almeida e Silveira (2018) e Lopes (2013), foi em 1962 que o Ministério da Educação (MEC) estabeleceu o primeiro currículo mínimo do curso de Jornalismo. Os autores esclarecem também que, até esse momento, mais de dez instituições já tinham cursos em andamento no Brasil: Faculdade Cásper Líbero (1947), Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ (1948), Universidade Federal da Bahia - UFBA (1950), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC Rio (1951), Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS (1952), Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR (1956), Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF (1958), Universidade de Uberaba - Uniube (1961), Universidade Católica de Recife - Unicap (1961), e Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG (1962).

Desde o princípio, a questão do equilíbrio entre a prática e a teoria nos cursos de Jornalismo é debatida pelas entidades representativas da categoria. O ensino do Jornalismo, como descrito inicialmente, era voltado à legitimação da profissão, o que foi feito pelo prisma do ensino de teorias e conceitos que pudessem embasar o fazer jornalístico como algo essencial na sociedade e relevante como ensino acadêmico. Depois da criação das diretrizes curriculares, o foco foi trazer mais experiências práticas pré-formação. Como explica

Barreiros (2013), o ensino de Jornalismo nos cursos superiores oscilou historicamente entre a ênfase nas disciplinas humanísticas, considerando que o jornalista deve ter uma ampla formação nessa área, e a ênfase na prática, objetivando a formação profissional para o mercado. As instituições de ensino acreditavam que a teoria era mais importante que a prática, apegando-se também ao fato de que, nos primeiros anos dos cursos de Jornalismo, organizar e fixar laboratórios era operacionalmente complicado pois demandam recursos financeiros e manutenção de equipamentos.

Desde a história da instituição de um curso superior de Jornalismo no Brasil, quando se discutia o que era necessário conter na grade curricular desses cursos, quando já existia o curso e buscava-se afirmar o Jornalismo como área de conhecimento no meio acadêmico, já havia o debate sobre essa linha tênue entre a teoria e prática no ensino. (PEREIRA MELO, 2019, p. 33)

Com o passar dos anos, surgiram necessidades que criavam um novo contexto de ensino para o Jornalismo e, “[...] no início de 1984, quando somavam cinco dezenas de cursos no Brasil, o MEC organizou um novo currículo mínimo, além disso, o curso de Jornalismo passou a ser uma habilitação do curso de Comunicação Social, integrando também Relações Públicas e Publicidade e Propaganda” (ALMEIDA e SILVEIRA, 2018, p. 62). Essa foi a conjuntura inicial para que os alunos aprendessem e expandissem a profissão nas instituições de ensino superior. O ensino foi organizado de acordo com a necessidade de legitimar o ofício no Brasil, dando espaço para que as instituições implementassem o ensino Brasil a fora, Almeida e Silveira (2018). Ao longo destas décadas iniciais, é possível perceber que os esforços para a regulamentação e oficialização do curso foram gradualmente acontecendo.

O currículo mínimo foi criado para padronizar a grade curricular dos cursos e também atender a categoria, que almejava pelo reconhecimento, através da criação de um curso superior regulamentado. Houve diferentes currículos mínimos aprovados pelo MEC (1946, 1948, 1949, 1950, e depois 1962, 1966 e 1984), que indicavam, entre outras coisas, qual mídia deveria ser enfatizada naquele momento (impresso, rádio, TV), quais temas deveriam ser priorizados em sala de aula (cultura, ética, política), o que desenvolver nas disciplinas, quais equipamentos os alunos deveriam usar e a frequência de uso dos laboratórios.

Entende-se, por tanto, que todas as tentativas de qualificar a profissão em nível de ensino foram também uma forma de fortalecer os jornalistas enquanto categoria. A partir desse percurso histórico, o ensino se encontra na função de preparar um profissional apto para desenvolver o trabalho de jornalista e iniciar o trajeto de afirmação do Jornalismo dentro das áreas de estudos na academia. Em meio a esse percurso de luta pela criação de um

curso superior para formação de jornalistas graduados e com a conquista do primeiro deles, outras regiões se desenvolveram em diferentes proporções na criação de mais graduações na área. (PEREIRA MELO, 2019, p. 29)

Enquanto que em um primeiro momento (1962) os organizadores do primeiro currículo mínimo buscaram definir a prioridade das aulas teóricas para embasar a formação acadêmica dos alunos e buscar intelectualizar os jornalistas, no segundo momento (a partir de 1984), os currículos mínimos seguintes deram ênfase ao ensino da prática, sem a qual seria impossível os alunos estarem preparados para o dia a dia, isto é, com o passar do tempo foi definido que esses dois aspectos deveriam estar presentes nos currículos dos cursos. A cada documento regimental emitido enfatizou-se a união da teoria com a prática, tanto para a boa formação dos futuros jornalistas como para a qualidade das atividades desenvolvidas no mercado. Portanto, ao notar esses movimentos históricos de debate, vê-se que uma ferramenta que permite ao professor integrar conhecimentos é conveniente.

O primeiro currículo mínimo (1946) instituiu um ensino humanístico e teórico-cultural (ANTONIOLI, 2018, p. 24); no segundo currículo (1948), ainda era apresentado o foco na teoria e fomento da intelectualização dos jornalistas. Contudo, incluiu-se disciplinas sobre radiojornalismo e publicidade, que representavam as novas demandas do mercado. No terceiro decreto publicado com as orientações do currículo mínimo (1949), o ensino da técnica, com a inclusão da seção Aperfeiçoamento em Técnica, foi introduzido no regimento dos cursos. Na quarta modificação do currículo (1950), os alunos estudaram disciplinas gerais sobre o Jornalismo e, na segunda parte do curso era oferecido a opção de três modalidades divididas em disciplinas específicas: Radiojornalismo, Técnica de Periódico e Técnica de Jornal, além da determinação da titulação de Bacharel nos diplomas dos recém formados (ANTONIOLI, 2018, p. 24).

O currículo mínimo do curso só foi reorganizado novamente em 1962, no novo parecer deliberou-se que as disciplinas que envolviam o ensino da técnica serviam como experiência prática e que havia a necessidade de ampliar o conceito de Jornalismo e identificação de suas modalidades. Em 1966 definiu-se o termo Comunicação Social - Habilitação em Jornalismo (que também continha Polivalente, Publicidade e Propaganda e Relações Públicas e Editoração), sendo o ensino orientado pelas disciplinas Básica, Profissional e de Cultura Geral, tendo o ensino da prática melhor organizado no curso e, em 1984 o último currículo mínimo considerou a pesquisa na área da comunicação na sociedade e a exploração dos diferentes usos para a comunicação e como o fazer, ou seja, um ensino



voltado para a técnica e instrumentalização do fazer jornalístico (ANTONIOLI, 2018, p. 25-27), objetivando assim um ensino humanístico, mas também técnico.

Depois desse período, o MEC, extinguindo o currículo mínimo, determinou em 2001 as novas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) para o curso de Jornalismo. Segundo Pereira Melo (2019), o repensar dos modelos de ensino teve em seus fundamentos a unificação do ensino no Brasil, estabelecendo novos padrões para atender as necessidades teóricas e práticas de modo a possibilitar a interação da universidade com as necessidades econômicas do país. Esses fatores foram determinantes para que o MEC passasse a usar essas novas orientações que, “[...] poderia, agora, considerar as demandas locais sem prejudicar um padrão mínimo estabelecido nacionalmente” (PEREIRA MELO, 2019, p. 29).

Como explica Pereira Melo (2019), durante a evolução histórica do ensino de Jornalismo, os estudantes depararam-se com uma organização curricular que levou a privilegiar a preparação de um profissional qualificado para o mercado. Diferentemente dos currículos mínimos do curso de Jornalismo, as Diretrizes Curriculares do Curso de Jornalismo trouxeram maior liberdade para que as instituições organizassem disciplinas de acordo com o perfil do estudante, das necessidades locais e do mercado. Desse modo, os currículos mínimos evoluíram para as diretrizes curriculares, justificando que, “[...] não se pode ignorar a necessidade de um conhecimento teórico sustentável à prática da profissão” (PEREIRA MELO, 2019, p. 33).

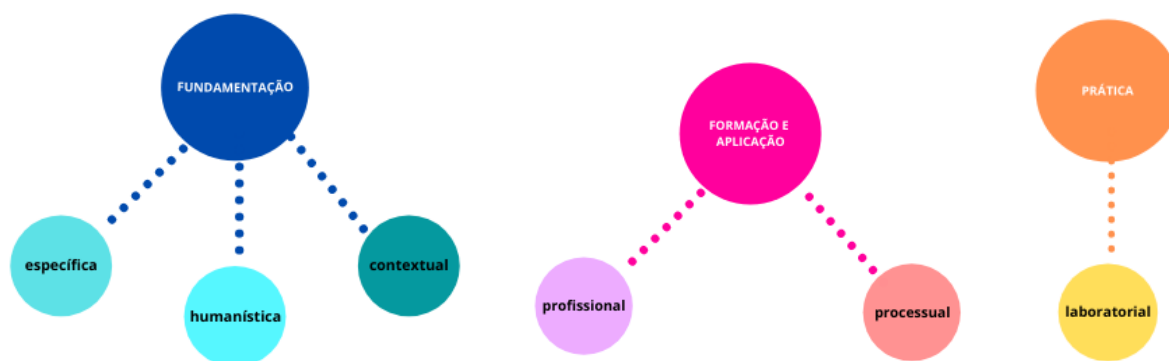
Mesmo depois da criação das DCNs, ainda existiam tópicos no ensino que precisavam ser melhor ordenados. Por isso, em setembro de 2013 as diretrizes foram retificadas. Um dos pontos melhor apresentado foi justamente a questão da prática na graduação em Jornalismo. Como explica Iasbeck (2018), os representantes do Conselho Nacional de Educação à época, responsáveis pela atualização das diretrizes, entenderam que o ensino do Jornalismo havia perdido a qualidade e substância, como, por exemplo, habilidades de produção e divulgação. Assim, as DCNs tentaram trazer maior volume de atividades práticas para os cursos de formação profissional, ao invés de investir todos os esforços na formação comunicacional/humanística. Isso significa que os alunos precisavam ser mais ativos em sala de aula e realizar atividades que realmente os ajudassem a não chegarem no mercado somente com a ênfase na teoria. O título de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo já não cabia na realidade dos futuros profissionais e, por isso, as novas diretrizes propuseram “[...] a saída do Jornalismo do campo da Comunicação Social, tornando-o independente” (IASBECK, 2018, p. 14).

O profissional não estava sendo formado para a labuta do dia a dia na empresa jornalística, por isso, os cursos deveriam voltar-se ao pragmatismo da atividade, sem esquecer, evidentemente, de tratar as questões “humanistas” de ética, sociologia e eventualmente semiótica (IASBECK, 2018, p. 14).

Foi necessário pensar em como resolver o problema da prática em sala de aula, sem esquecer da importância das disciplinas teóricas, sendo assim, foi admitido que as disciplinas práticas e os laboratórios tivessem um aumento de 50% na grade curricular dos cursos em relação às disciplinas humanísticas, como o ensino das Teorias da Comunicação. Sobre isso, Iasbeck (2018) fala que a decisão faria com que a criatividade e empreendedorismo dos alunos fossem melhor desenvolvidos, sendo estimulada também a formação do profissional autônomo. Também foi enfatizado o ensino a partir do cenário tecnológico em que os alunos nascem, ou seja, uma sociedade que usa mídias sociais, que têm contato com grande fluxo de dados virtuais em forma de notícias e com a informação produzida e distribuída via *internet*, como, por exemplo, no caso do Jornalismo *Online*. Era preciso alinhar a academia com o mundo fora da sala de aula e ampliar o conhecimento prévio dos alunos no que se refere às novidades tecnológicas usadas no fazer jornalístico como: mídias digitais, Jornalismo *online*, personalização e, de acordo com as DCNs, os alunos também devem aprender a usar *hardwares* e *softwares*, entre outros instrumentos modernos usados na produção de notícias, Iasbeck (2018).

As Diretrizes Curriculares Nacionais de 2013 também indicam que é importante utilizar e empregar metodologias que sejam ativas no desenvolvimento do aprendizado dos alunos, integrando assuntos e oferecendo conteúdos de forma interdisciplinar, para que vivenciem vários contextos de ensino-aprendizagem, com um ensino contemporâneo. De acordo com a Resolução de 2013, publicada no Diário Oficial da União, as DCNs priorizam seis eixos temáticos que devem ser distribuídos e representados nos Projetos Pedagógicos dos Cursos do país:

Figura 01 - Eixos das DCNs de 2013



Fonte: Baseado em Melo (2018) e Silva (2018)

Como explica o documento das diretrizes, é estabelecido o quantitativo mínimo de 3.000 horas-aula nos cursos de Jornalismo. Cada instituição passou a ter liberdade para distribuir as horas em disciplinas que compreendam os seis eixos formativos, devendo estar organizados no projeto pedagógico do curso. Essa decisão foi tomada para que as instituições possam fazer o equilíbrio entre a teoria e a prática durante o período do curso. Também foi definido que as atividades em laboratórios devem começar já no primeiro semestre, tendo uma crescente até a conclusão da graduação do aluno, e que o estágio supervisionado não pode ultrapassar os 20% do total das horas de aula estabelecidas, ou seja, 200 horas. No artigo 13º das DCNs, fica determinado que as atividades complementares não são curricularmente obrigatórias, mas que devem acontecer, pois auxiliam na aquisição de habilidades e competências para a prática no mercado.

Se antes, ainda na vigência do segundo currículo mínimo instituído em 1948, o ensino privilegiava a teoria, atualmente as DCNs focam no ensino integrado entre teoria e prática, que podem ser expressadas por atividades com significado real e vivências próprias do cotidiano da profissão, mostrando, mais uma vez, a importância da integração entre os saberes dentro da academia. A partir de uma graduação regida pelas diretrizes, o objetivo de formar jornalistas mais capacitados para lidar com as diversas situações da profissão é instituído. O jornalista deve, portanto, compreender o próprio trabalho, o mercado, analisar criticamente o contexto social e tecnológico em que está inserido e conseguir trabalhar tanto com instrumentos atuais como com equipes polivalentes, devido a educação interdisciplinar. “A

importância que as diretrizes conferem à articulação entre teoria e prática também parece ser uma orientação oportuna diante nosso histórico ‘vício do bacharelismo’” (FONSECA, 2013, p. 171), isto é, a ideia do profissional solitário em seu ofício, com uma visão meramente academicista, pois, para conseguir desempenhar a profissão, o futuro jornalista precisa voltar-se ao processo como um todo (produção, edição, veiculação). No período em que as diretrizes não existiam, ou seja, durante a implementação dos currículos mínimos organizados pelo MEC, Holanda (1995 *apud* FONSECA, 2013, p. 171-172) delineou a situação dos cursos:

A “praga do bacharelismo” ostenta-se na tendência em exaltar um comportamento personalista que confere demasiado prestígio social ao título de doutor, ao mesmo tempo em que cultiva os gostos pelos meios de vida definitivos, estáveis e que exijam o mínimo de esforço pessoal. As nossas academias diplomam todos os anos centenas de novos bacharéis, que só excepcionalmente farão uso, na vida prática, dos ensinamentos recebidos durante o curso. [...] A educação desvinculada da vida, centrada na palavra esvaziada da realidade, torna-se um impedimento para a aplicação da teoria na transformação da sociedade.

Nessa afirmação, pode-se presumir que as atualizações das DCNs de 2013, vigentes até hoje, não visam enfatizar o conhecimento técnico e deixar de lado o ensino de conceitos. Pelo contrário, a implementação dessas diretrizes nos projetos pedagógicos dos cursos permitem que os alunos fiquem melhor munidos para enfrentar os desafios da profissão e a imprevisibilidade e rapidez com que a sociedade tecnológica evolui. A partir da implementação dessas diretrizes o ensino deve ser integrado, empregando tanto conhecimentos práticos (produção, divulgação e técnica), como a observância do ensino intelectual e humanístico (teóricos e éticos). Mais uma vez, vê-se que a aplicabilidade de uma ferramenta capaz de apresentar diferentes perspectivas do cotidiano profissional seria de grande utilidade para os professores, que em vários momentos precisam organizar os conteúdos de prática e teoria.

Aliar a teoria à prática nos cursos representa as demandas atuais da profissão e as ferramentas tecnológicas que os alunos terão acesso quando se formarem ou mesmo já conhecem de forma empírica. Por esse motivo, dentre outros, é essencial preparar o aluno em sua jornada de aprendizado. “Nesse processo formativo, os métodos e técnicas utilizadas em sala de aula (e fora dela) são importantes para o desenvolvimento tanto da escrita como reflexão e a criticidade dos estudantes (e no professor, por conseguinte)” (FERREIRA e OLIVEIRA, 2020, p. 02), afinal, o que faz a formação completa é a proporcionalidade entre as duas ações. A cada período histórico, surgem novas demandas profissionais a serem

sanadas pelos regimentos, currículos e diretrizes nacionais e, da mesma forma como aconteceu nos primórdios da regulamentação do ensino do Jornalismo, “[...] novas compreensões sobre a educação vem sendo discutidas, com mudanças no entendimento do que seja o ensino e na sua relação com a aprendizagem” (FERREIRA e OLIVEIRA, 2020, p. 02), deixando claro que as diretrizes são uma representação da realidade e sempre estarão sendo atualizadas.

Há obviamente uma linha de continuidade entre ambas as tradições, que se fazem presentes na grade curricular a partir das disciplinas, umas mais voltadas à teoria, outras à aplicação prática. As DCN de 2013 tratam ambas as dimensões de forma equitativa. Salienta, o texto da norma, que o ensino de Jornalismo deve buscar tanto a compreensão conceitual como a capacidade técnica. (GRANEZ, 2018, p. 186)

Como indica Barcellos (2018), o futuro comunicacional próximo é incerto e altamente mutante, o que desaconselha currículos e ementas rígidas, sob o risco de formar profissionais defasados já à época de entrada no mercado de trabalho. Os formatos e plataformas onde encontram-se os jornalistas não são mais padronizados e, se antes era preciso aprender a desenvolver a técnica da TV, rádio e impresso, hoje, é necessário ter habilidades com linguagens tecnológicas, novos discursos sociais e diferentes formatos de mídia. Pode-se dizer que, os estudantes precisam aprender a usar as plataformas digitais e *online* que existem no mercado para o fazer jornalístico, agregando valor às ferramentas que possibilitam a exploração desses meios, estando preparados para serem profissionais flexíveis e criativos, características importantes para o futuro da profissão. A flexibilidade pessoal e profissional dos alunos estará mais aguçada, dando-lhes o poder de compreender o mundo ao seu redor e, melhor ainda, trabalhar melhor com a realidade, sem esquecer das questões éticas, filosóficas e humanísticas próprias da profissão.

No que se refere às atividades complementares, estas podem contribuir para a realização de atividades extraclases ou atividades relacionadas às possíveis situações em que os alunos irão se deparar no mercado. Sobre o estágio supervisionado, os alunos estarão diretamente envolvidos em práticas jornalísticas que os ajudarão no aprendizado por meio da experimentação da realidade. “Enquanto a parte do ensino humanístico e das teorias da comunicação promovem o relacionamento do estudante com a realidade social, econômica e cultural e de iniciação à pesquisa e ao ensino, as experiências práticas se compreendem aos estudos e vivências supervisionadas em atividades extraclasse, compondo um currículo pedagógico ordenado de acordo com as DCN” (ALMEIDA e SILVEIRA, 2018, p. 63). Esse

equilíbrio entre teoria e prática demanda que o professor saiba apresentar aos alunos atividades que envolvam os dois cenários.

A execução das DCNs transformou a estrutura curricular e o ensino do Jornalismo gradualmente nas instituições do Brasil, elas seguem a tendência do mercado, da realidade do aluno e da evolução da sociedade, como pode ser visto em uma pesquisa realizada em 2012, em que os resultados pertinentes sobre as mudanças pedagógicas no ensino do Jornalismo deram-se de acordo com cada período de evolução social, ou seja, os esforços são representados na regulamentação do curso (currículos mínimos até as diretrizes curriculares).

As Diretrizes Curriculares Nacionais apontam muitos aspectos em relação ao que é interessante para o ensino de Jornalismo no Brasil. Um dos enfoques dados pelas DCNs que, de certa forma, estabelece uma relação com o produto final desta dissertação, Start Game, é a importância da busca por ferramentas que possam auxiliar o professor a promover habilidades pertinentes para a vida dos futuros jornalistas como, por exemplo, e ainda, estimular a capacidade do pensar crítico e humanístico. Também pode-se perceber que, o professor deve estar preparado e munir-se de ferramentas que o ajudem a alcançar o que é proposto pelas DCNs, isto é, promover o equilíbrio entre conteúdos teóricos e práticos.

O levantamento feito pelo Perfil do Jornalista Brasileiro (2012), e apresentado em um relatório com dados sociodemográficos, políticos, de saúde e do trabalho dos jornalistas do Brasil, realizado pelo Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), em convênio com a Federação Nacional dos Jornalistas, Fenaj, e com apoio do Fórum Nacional dos Professores de Jornalismo (FNPJ) e a Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo (SBPJor) é mais um documento que revela a importância de oferecer um ensino que abrange tanto a prática, como a teoria e outras questões relacionadas ao dia a dia do profissional após a graduação. Nos dados coletados, verificou-se que os 2.731 jornalistas que participaram da pesquisa atuavam como docentes em instituições públicas (40%) e privadas (37,30%). Na pesquisa, isso revelou em que tipo de instituição os professores ministravam aulas de Jornalismo. Em relação ao curso superior em Jornalismo, a pesquisa concluiu que 76% dos participantes realizaram estágio, o que significa, mais uma vez, que é essencial que os alunos possam aprender por meio da vivência da experiência, no mercado de trabalho, antes do término da graduação, Perfil do Jornalista Brasileiro (2012).

No mesmo ano da implementação das diretrizes pelo MEC, em 2013, um outro estudo quantitativo foi realizado com recém formados dos cursos de Jornalismo da Universidade

Federal do Paraná (UFPR), sendo na época a única instituição pública a oferecer o curso no Estado; Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR), detentora do curso mais antigo em funcionamento; e Universidade Positivo, instituição privada que representa a expansão do curso a partir do séc. XX. O estudo mostra que 31,8% dos graduandos acreditavam que o caráter pedagógico do curso era científico-técnico; 29,5% que era clássico-humanista; e 28% era crítico-reflexivo. O restante indicou “não condição de definir” e “outra” (BARREIROS, 2013, p. 92- 94).

Nesta mesma pesquisa, 30% dos alunos das três instituições afirmaram que a relação entre a teoria e a prática era equilibrada; 21,2% declararam que a teoria era enfatizada no início do curso e a prática no final. Apenas 18,9% acreditavam que teoria e prática faziam parte do currículo durante todo o curso. E 17,4% indicaram ênfase na prática durante todo o curso e 12,1% que havia maior ênfase na prática no início do curso e teoria no final. Na comparação dos dados, “[...] as respostas indicam o dilema teoria x prática como presente, sendo que menos de um terço dos alunos considerou a grade equilibrada” (BARREIROS, 2013, p. 93).

Outro dado extraído da pesquisa é que, 34,4% dos alunos pensavam que o curso deveria ter mais prática, sendo a maioria da porcentagem, que em seu total se divide em outras seis perguntas. Nenhum dos entrevistados indicou que o curso deveria ter somente teoria. Mais uma vez, o interesse dos alunos é evidenciado em poder nivelar a prática e a teoria durante seu aprendizado, por isso, é fundamental que o professor esteja preparado para integrar a prática e a teoria, mesmo que ministre disciplina voltada mais para uma direção.

## **2. NOVAS EXPERIÊNCIAS DE ENSINO/APRENDIZAGEM**

Nas seções a seguir, são explorados, a partir de referências, diferentes abordagens de ensino/aprendizagem, com foco na aprendizagem ativa, autoformação e curadoria de materiais, gamificação a partir de jogos sérios e jogos eletrônicos. Também é especificado, após análise dos pontos de visto acadêmicos apresentados como estas abordagens contribui para o ensino-aprendizagem no âmbito do Jornalismo.

### **2.1 A APRENDIZAGEM ATIVA**

Para poder desenvolver um projeto pedagógico em que os alunos são apresentados para didáticas interativas, sensoriais e com novas formas de aprender utilizando recursos que privilegiam a autonomia do aprendiz do aluno, é importante lançar mão de técnicas que levem a um processo na qual todas essas questões podem ser observadas. As metodologias ativas de aprendizagem atuam de forma a englobar todas as variantes necessárias para a aprendizagem participativa e ativa de alunos e a criatividade, considerando o aluno como agente principal de um processo evolutivo do saber. “[...] As metodologias são pontos de partida para avançar para processos mais avançados de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas” (MORÁN, 2015, p. 18). Elas se caracterizam como grandes diretrizes que orientam processos de ensino e aprendizagem e que se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas e diferenciadas, centradas na participação efetiva de forma flexível (MORÁN, 2018).

Compreendendo assim as qualidades que propiciam o aprendiz, “[...] entre os principais benefícios das metodologias ativas para aprendizagem dos estudantes destacam-se: o desenvolvimento da sua autonomia; o desenvolvimento da sua autoconfiança; sua visão de aprendizagem; a facilidade de resolver problemas; facilidade de tomar decisões; desperta sua visão profissional e a responsabilidade por seu aprendiz” (SOUSA, 2020, p. 16). Portanto, o aluno apropria-se do conhecimento e ainda consegue colaborar com os colegas e ter o auxílio do professor como um mediador que disponibiliza os recursos para a jornada do aluno durante o curso. Sousa (2020) explica ainda que, dessa forma percebemos que esse processo possibilita que o professor trabalhe a interdisciplinaridade, levando seus alunos a construir autonomia, trabalhar em equipe e ter condições de formular questões e encontrar respostas, considerando sua experiência e subjetividade no processo de ensino.

Sobre a questão da autonomia, Morán (2018) afirma que, pesquisas recentes da neurociência comprovam que o processo de aprendizagem é único e diferente para cada indivíduo, cada pessoa aprende o que é relevante e faz sentido para si, o que gera conexões cognitivas e emocionais. Essa afirmativa revela que trabalhar com cenários reais do dia a dia do aluno estimula o aprendiz. “[...] A aprendizagem mais profunda requer espaços de práticas frequentes (aprender fazendo) e de ambientes ricos em oportunidades. Por isso, é importante o estímulo multissensorial e a valorização dos conhecimentos prévios dos estudantes para “ancorar” os novos conhecimentos” (MORÁN, 2018, p. 38).

Os processos de aprendiz são múltiplos, contínuos, híbridos, formais e informais, organizados e abertos, intencionais e não intencionais. O ensino regular é um espaço



importante, pelo peso institucional, anos de certificação e investimentos envolvidos, mas convive com inúmeros outros espaços e formas de aprender mais abertos, sedutores e adaptados às necessidades de cada um (MORÁN, 2018, p. 39).

Morán (2018), ao pensar como uma aprendizagem mais ativa e personalizada contribui para um aprendizado de qualidade, elenca alguns resultados do desempenho das metodologias ativas no ensino e, conseqüentemente, da aprendizagem ativa que educadores e instituições de ensino devem observar.

Quadro 01 - Resultados da aplicação de metodologias ativas de aprendizagem

<b>Maior integração entre diferentes áreas do conhecimento</b>	<b>Maior protagonismo e participação do aluno</b>	<b>Formação inicial e continuada de professores</b>	<b>Planejamento do ritmo das mudanças</b>
Materiais	Situações práticas	Em metodologias ativas	Formas progressivas ou radicais
Metodologias	Produções individuais e de grupo	Em orientação e mentoria	Currículos flexíveis
Intelectual	Sistematizações progressivas	Em tecnologias presenciais e <i>online</i>	Currículos mais integradores
Emocional			
Comportamental			
Inter e transdisciplinaridad e			

Fonte: Morán (2018)

## 2.2 A GAMIFICAÇÃO COM FOCO EM JOGOS SÉRIOS

Uma das metodologias ativas que exploram cenários de aprendizagem diferenciados é a gamificação, que pode ser usada para atividades que compreendem a prática e participação ativa. O interesse das instituições e professores pela gamificação dá-se pelo fato dos jogos envolverem elementos diversos que auxiliam no processo de aprendizagem dos alunos, e também por ser uma ferramenta que faz parte do cotidiano dos estudantes fora da sala de aula. Como exemplifica Morán (2015), para gerações acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de perceber. A partir dessa afirmação, pode-se perceber que os jogos trazem uma experiência e sensação de uma

ação já vivida em outro contexto, movimentando o aprendizado por um caminho mais natural, possibilitando que os professores trabalhem com situações controladas.

O desenvolvimento da ciência da gamificação originou-se de uma constatação óbvia e historicamente comprovada: seres humanos são atraídos por jogos. Ao longo dos séculos, praticamente todos os povos tiveram jogos como pilares importantes de suas sociedades. [...] A gamificação se apropria dos mecanismos de engajamento nos jogos para resolver problemas práticos. Ainda que em alguns casos apareça como algo divertido, o objetivo final não é o entretenimento, mas sim despertar o engajamento de um determinado público com uma causa específica (SCHEFFER e LUNARDI, 2018, p. 101).

O potencial dos jogos para a educação evolui conforme a tecnologia vai avançando e tornando-se presente na rotina das pessoas e, hoje, pode-se perceber ainda mais possibilidades de integração com os jogos a partir dos jogos digitais, que concentram os recursos multimídia como vídeo, sons, imagens, ilustrações, música e outros. Romero (2015) é mais um autor que reforça essa ideia ao relatar que, o uso de jogos na educação ao longo das décadas está resultando em uma crescente mobilização para criar jogos ludoeducativos (gamificados) ou jogos sérios (*serious games*) educativos. O autor classifica a gamificação e os jogos sérios como, “[...] a gamificação para uso de elementos de jogos em cenários que não são jogos, como as simulações da realidade, e os jogos sérios como *games* projetados especialmente para a educação” (ROMERO, 2015, p. 63,64). Para que o professor saiba qual modelo usar, é necessário saber diferenciar um do outro, para então escolher o que melhor se encaixa em sua turma ou no conteúdo que pretende ensinar a partir do jogo.

Romero (2015) identifica ainda quais são as características comuns entre os dois tipos de jogos (gamificação e jogos sérios). Dentro das características comuns há os 1) objetivos de aprendizagem, estruturados em níveis que representam o fácil ao difícil; 2) experiência de jogo, que está relacionada às emoções, subjetividade do jogo, imersão cognitiva, de competência, de controle e do grau de presença durante e após a ação de jogar; 3) experiência de aprendizagem positiva, que se refere a sensação de bem-estar do jogo, facilitando assim o engajamento e aprendizagem do aluno e, por último, a 4) mecânica e regras do jogo, que indicam quais os poderes, deveres do jogador e as recompensas que devem ser buscadas, definindo como será a interação do aluno junto à *interface* do jogo.

Além das características comuns existe uma única característica que diferencia um tipo de jogo do outro, sendo de fato, o que vai determinar a escolha por um ou pelo outro. Para Romero (2015), essa diferença é a centralidade do universo de jogo. “[...] A gamificação usa os mesmos quatro componentes do jogo sério educativo, mas aplicados a um contexto autêntico, sem a criação de um universo de jogo digital” (ROMERO, 2015, p. 67). Isto quer

dizer que, a gamificação oferece para os jogos sérios os recursos para o cumprimento do objetivo de aprendizagem, de modo que os jogos sérios são o jogo em si e a gamificação está relacionada a experiência de jogo e jogabilidade.

Gagnon (2015) é mais um autor que explica as características dos jogos, ele aponta sete características que independem de modelos, mas que precisam estar presentes nos jogos voltados à educação: 1) objetivo definido, ou seja, o desafio que o jogador terá que cumprir, lembrando que esse desafio deve ser atraente ao jogador; 2) níveis crescentes, trata-se do progresso por etapas dos jogos, o percurso com suas determinadas dificuldades sempre levando a um nível mais alto; 3) recompensas, pontos, imunidade, novos utensílios, moedas ou algo que traga a sensação de que o jogador realizou uma tarefa imprescindível; 4) regras, que são, basicamente, as delimitações do que o jogador pode ou não fazer dentro do percurso do jogo; 5) relações diversas, que significa a colaboração com outros jogadores ou com o próprio jogador, tais relações podem ser de diferentes tipos, dependendo do jogo, tempo e quantidade de participantes; 6) enredo, que é a história a qual o jogo se baseia ou foi criada, isto envolve o tema, o tipo de narrativa e ordem do tempo e acontecimentos e 7) informações pertinentes, que identificam-se com o tempo necessário para cumprir determinada tarefa, qual a posição do jogador, pontuação, identificação de erros e o que possa auxiliar o jogador durante o percurso dentro do jogo.

A combinação desses elementos produz o jogo desejado, o qual só está verdadeiramente no ponto quando o espírito do jogo é desenvolvido no jogador, esta atitude que envolve a pessoa na atividade que a incita a querer atingir o objetivo visado e a oferecer o melhor de si nesta tarefa. [...] Consequentemente, todo dispositivo educativo baseado em gamificação deve gerar esse espírito do jogo para obter sucesso, pois é nessa dinâmica que ele se distingue de outros dispositivos educativos. (GAGNON, 2015, p. 79)

As características e elementos essenciais apresentados pelos autores, indicam que a construção do ensino a partir do uso de jogos e da gamificação tem um passo a passo minimamente definido e que não é difícil de projetá-los em uma circunstância de aprendizagem. Tanto os jogos educativos quanto a gamificação podem gerar engajamento dos alunos e, desse modo, estimular a vontade do aluno em jogar para aprender. Compreende-se assim, que o professor pode combinar os elementos de jogo e aplicá-los a qualquer assunto que esteja ministrando, visto que tais elementos já estão definidos, basta apenas utilizá-los dentro do contexto da aprendizagem que o professor delinear.

### 2.3 OS JOGOS ELETRÔNICOS

Assim como os jogos de tabuleiro, cartas, dados e mesmo os jogos físicos como vôlei e basquete ganharam uma versão eletrônica e atualizada. Na área da comunicação e do Jornalismo também têm-se visto empresas e jornalistas usando a tecnologia e empregando aparatos eletrônicos e *softwares* no fazer jornalístico. Nota-se então que, “[...] a consequência do lançamento de novas linguagens, tecnologias de comunicação decorre do amadurecimento, mudanças ou rupturas nos processos das rotinas de produção e impactos na sociedade” (CARVALHO, MARCIANO, PAULINO e VENTURA, 2019, p. 2). Nessa perspectiva, infere-se que recorrer aos jogos, e mais especificamente aos jogos eletrônicos, no ensino de Jornalismo é um caminho natural diante tal processo de modernização da profissão e mesmo da sociedade como um todo.

De acordo com Barboza e Silva (2014), “[...] toda atividade física ou intelectual que envolve um desafio, uma meta ou um objetivo específico que precisa ser alcançado pode ser transformada em um jogo” (BARBOZA e SILVA, 2014, p. 3). A partir dessa declaração percebe-se que no momento em que se apresenta um objetivo de aprendizagem e uma ação real do cotidiano, pode ser criado um jogo ou mesmo analisar algum jogo que concentre essas variantes, que neste caso, podem ser ações relacionadas à profissão de jornalista. Unindo jogos, notícias e objetivos de experiência surgem os *Newsgames* (jogos baseados em notícias) que, assim como servem para informar, também podem ser usados para ensinar.

Aderir às tecnologias no ensino beneficia o aluno, que já está em contato com esse universo dos jogos cada vez mais cedo, no tocante a promoção da interação entre aluno-professor e aluno-conteúdo. Para Carvalho, Marciano, Paulino, Ventura (2019), é importante que os processos de ensino acompanhem as novas tecnologias que permitem distribuir os conteúdos educacionais, que são visualizados em ambientes multitelas e em novos formatos, exercendo um contato maior dos alunos com computadores. Essas novas narrativas fomentam uma evolução na educação, assim como tem acontecido em outras áreas da vida daqueles que aprendem a utilizar a tecnologia a seu favor.

Mas antes de entender melhor como usar os *Newsgames* no âmbito educacional, é necessário compreender a história por trás da criação dos jogos eletrônicos. Inicialmente, a essência dos jogos eletrônicos não era a do entretenimento, como conhecemos hoje, por tanto, usar os jogos eletrônicos, assim como os jogos em geral, para fins educacionais é algo valioso, que pode ser aplicado a qualquer área, principalmente no que concerne ao aprendizado, visto que sua criação tinha um propósito profissional.

Podemos observar que desde a criação do primeiro jogo eletrônico, diferentes interesses estiveram envolvidos nesse segmento, indo muito além do entretenimento. Engenheiros, laboratórios e instalações militares não criavam os jogos apenas para diversão. Esses *games* eram desenvolvidos utilizando as tecnologias e as técnicas de computação mais sofisticadas que eles tinham à disposição e utilizados para vários fins. (BARBOZA e SILVA, 2014, p. 5)

No que se refere a popularização dos *videogames*, Barboza e Silva (2014) explicam ainda que, os games começaram a se jogados em fliperamas, que eram salões de jogos especializados em jogos eletrônicos onde se encontravam máquinas com jogos como o *pinball*, um jogo eletromecânico que tornou-se um dos mais procurados pelos jovens. Esse *boom* aconteceu principalmente na década de 1980. Depois desse período, “[...] o ápice da história dos *videogames* aconteceu quando os jogos eletrônicos migraram das casas de fliperama para as residências na forma de consoles (pequenos computadores em que “rodam” os jogos eletrônicos) que utilizavam os aparelhos de televisão como monitores de jogo” (BARBOZA e SILVA, 2014, p. 6). Após a também popularização dos consoles de jogos, mais uma manifestação do mercado fez mudar a forma como as pessoas consomem jogos eletrônicos: a chegada dos jogos *online*. Jogar na *internet* foi possível, basicamente, em virtude da compra do computador pessoal.

Com a chegada do computador pessoal, a indústria de *games* entra em uma nova fase. Os PCs trouxeram para o lar uma até então exclusiva de laboratórios de pesquisa, grandes empresas e setores militares. Jogos desenvolvidos para *videogames* foram adaptados para computadores pessoais. [...] Do console para o computador, o próximo passo da cadeia evolutiva dos jogos eletrônicos foram *games online*. (BARBOZA e SILVA, 2014, p. 5-6)

Dessa forma, os jogos eletrônicos foram ficando cada vez mais acessíveis às pessoas que tinham *internet* em casa, este também foi outro fator que fez com os jogos *online* ganhassem força e se tornassem o que são hoje, gerando grande receita para as empresas de *hardware* e de plataformas de jogo . “[...] Com toda essa penetração popular, permeando diferentes grupos etários da população, os *games* também podem ser usados como ferramenta pedagógica” (BARBOZA e SILVA, 2014, p. 8). Os jogos eletrônicos podem ser, por tanto, um cenário super explorável para os professores, que podem usar diferentes técnicas de ensino por meio desses jogos, dispondo de todas as potencialidades que oferecem.

Ribeiro (2019) reflete sobre os *Newsgames* como um novo tipo de expressão da área do Jornalismo que trabalha no mesmo sentido da modernidade. A autora explica que, “[...] na fronteira entre Jornalismo e *videogame*, os *Newsgames* podem ser considerados como um novo formato de mídia que apresenta histórias baseadas em fatos reais, utilizando recursos de

*games*, como a simulação, a interação, a imersão e o lúdico” (RIBEIRO, 2019, p. 215). Esses recursos, aliados a um fato do cotidiano são como um espelho, que refletem questões próprias da prática jornalística, convidando o aluno a conhecer melhor a área antes mesmo de sair da academia, construindo assim situações, que, por vezes, são bem mais compreendidas quando vivenciadas e, neste sentido, isso é feito por meio da experiência de jogo.

Para Marciano (2020), a academia pode trabalhar com o que existe disponível dentro da tecnologia que adequa-se a comunicação, usando-a em outros contextos, como na educação. Segundo o autor existem aspectos que podem ser válidos para o aprendizado de jogos baseados em notícias. “[...] Essa popularização dos jogos também leva discussões importantes para a academia, não só nas áreas mais focadas em produção (como *design* e ciências da computação), mas em segmentos que, dentre outros aspectos, tentam analisar como o conteúdo desses jogos podem ser usados para fins além do entretenimento” (MARCIANO, 2020, p. 37). Para entender como os *Newsgames* se comportam como jogos que transmitem mais do que entretenimento, o autor deixa claro que os *Newsgames* podem ser classificados como jogos sérios (*serious games*). Segundo Marciano (2020, p. 51),

Os jogos sérios se destacam por transmitirem, através de ambientes lúdicos, conteúdos de forma didática, facilitando, assim, sua aplicação aos mais diversos setores profissionais e a plataformas variadas (*mobile*, consoles, tabuleiros, cartas, etc.). Diante desse cenário, os *serious games* podem ser classificados pelo conteúdo que abordam e pelo objetivo de aprendizagem a que se destinam (MARCIANO, 2020, p. 51).

Por permitir que o professor realce acontecimentos que os alunos vão enfrentar na vida profissional, os jogos são uma forma de complementar o que foi ministrado em sala de aula. A didática de ensino com jogos é fácil e prazerosa para os alunos, que não ficam engessados apenas ouvindo. A partir do uso dos jogos sérios, é possível ampliar a exemplificação com a experiência de jogo, fazendo com o que aluno interaja com um ambiente hipotético configurado para intensificar a fixação de determinado ensinamento.

Essa interação dá-se por meio da ação em si, a ação de interagir com o jogo e concentrar-se na narrativa apresentada, que visa estimular diferentes sentidos como o visual, o auditivo e, até o tátil (como por exemplo a vibração). A interação também se dá não só pela narrativa do jogo, mas pelo acesso a diferentes *hardwares* (peças físicas como controles manuais para jogo) e interfaces de jogos, tecnologias e linguagens de códigos que indicam a ordem do percurso do jogo.

## 2.4 AUTOFORMAÇÃO E CURADORIA DE MATERIAIS

Existem vários tipos de *Newsgames*, tanto na estrutura como na intenção há particulares que podem ser exploradas no ensino. Dentre eles, os que têm como objetivo principal serem usados para ensinar são os *Newsgames* de letramento (*literacy newsgames*). Como definido por Marciano (2020), após pesquisas sobre a definição dessa categoria de jogo, “[...] são jogos que oferecem educação direta e indireta de como se tornar um bom jornalista. Apresentam aspectos da rotina do profissional ou, ainda, estimulam, no jogador, a reflexão para que ele entenda por que o Jornalismo é importante aos cidadãos e suas comunidades” (MARCIANO, 2020, p. 63). Ou seja, o aluno vivencia o papel do jornalista no jogo e aprende sobre diferentes formas, por meio da gamificação de situações próprias do dia-a-dia de jornalistas, sempre a partir de cenários baseados em acontecimentos reais. Por possuir tais características, esta categoria de *Newsgame* foi escolhida para ser explorada dentro do produto apresentado ao final desta pesquisa.

Bogost, Ferrari e Schweizer (2010), precursores na divulgação dos *Newsgames*, escreveram uma obra considerada a base dos estudos que vieram a seguir sobre o tema. No livro *Newsgame Journalism at Play*, os autores declaram que, “[...] na maioria das vezes, as pessoas desenvolvem literacia jornalística por meio da prática e experiência de trabalho” (BOGOST, FERRARI e SCHWEIZER, 2010, p. 108). O que nos leva a crer que os *Newsgames* podem oferecer isso através das simulações de jogo.

Can games teach us how to be good news consumers, reporters, or editors? Clearly a person cannot become an expert just by playing a game, but games can teach a mindset, a way of approaching problems through a set of rules, values, and practices (BOGOST, FERRARI, SCHWEIZER, 2010, p. 108).

Como indica Bogost, Ferrari e Schweizer (2010), alguns jogos ressaltam princípios da profissão e outros ensinam fundamentos da prática, tais jogos podem complementar a educação dos alunos ao ser definida qual premissa quer integrar ao jogo. Desse modo, os professores têm uma importante ferramenta de didática, que envolve o aluno dentro de um ambiente com determinadas regras, informações, comandos e incentivos que indicam o caminho mais adequado para conseguir chegar no objetivo de aprendizagem desejado.

Por vezes, realizar uma experiência real com os alunos fora da sala de aula não é viável, existem variantes que impossibilitam que o professor promova aulas fora dos portões da faculdade. Então, é aí que os *Newsgames* entram e oferecem um leque de possibilidades de experimentação, usados a partir da criatividade do professor em oferecer essa forma de interação ao aluno. Os jogos recriam situações e podem simular diferentes acontecimentos.

Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) afirmam, por exemplo, que simulando essas situações e oferecendo muitas variações delas, os *videogames* podem dar aos alunos uma oportunidade para a qual eles simplesmente não conseguem treinar na sala de aula. Dessa forma, esses jogos servem para que o professor não deixe de proporcionar aos alunos o mínimo de vivência que desenvolva habilidades importantes para a rotina jornalística que, certamente, eles precisarão após formados, sem falar na experiência de aprendizagem autônoma que o professor pode oferecer, estimulando o contato tanto com situações da prática diária como de questões morais e éticas.

Os *Newsgames* são uma categoria dos jogos eletrônicos criados a partir da apuração de fatos, com a finalidade de informar através da imersão junto aos sentidos dos jogadores, aplicando diferentes linguagens de mídia, que interagem entre si dentro de uma interface de jogo para criar um ambiente contextualizado onde as informações são transmitidas através do enredo do jogo e pelo progresso dos jogadores ao executar ou finalizar “missões”. Como explicam Melo e Silva (2017, p. 17),

Esses jogos agregam características dos outros suportes midiáticos - vídeo, imagem, som e texto - e os “amarram” numa narrativa que conduz o jogador a pensar sobre o assunto abordado através da realização de determinadas tarefas dentro do jogo, essa é a retórica processual, uma forma sofisticada de percussão e um dos principais conceitos no campo dos *newsgames*.

Os *Newsgames* são uma produção nativa do meio digital e, para além de modificar um conteúdo tradicional (jornal impresso, TV, rádio), é possível criar conteúdo informativo especialmente para ele, graças a programação e união de outras áreas, como o *design*. Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) dividem os *Newsgames* em categorias, que lhes permitem abordar diversos assuntos e estruturas narrativas diferentes, são elas: *current event games*, jogos curtos e compactos, equivalentes a uma coluna ou artigo, programação fácil, jogos de notícias recentes; *infographics games*, jogos com o uso de gráficos demonstrativos ou linha do tempo, informações visuais como mapas e diagramas e compilados numéricos; *documentary games*, jogos que envolvem registro de informações, representação histórica e do realismo social, sequencialidade; *puzzles games*, jogos de quebra-cabeça, missões para resolver dilemas, pistas interligadas, enigmas, palavras cruzadas, quiz; *literacy games*, jogos com a finalidade de ensinar, ensinar através da experiência e simulação, jogos de “alfabetização”; *community games*, jogos colaborativos, jogo sobre questões sociais, ativismo. Segundo os autores, em todas as categorias, os *newsgames* são “qualquer interseção entre jornalismo e jogos” (BOGOST, FERRARI e SCHWEIZER, 2010, p. 13).



O termo *Newsgame* foi amplamente promovido no ano de 2001, pelo jornalista uruguaio Gonzalo Frasca, depois, esse tipo de jogo foi popularizado com o jogo *September 12<sup>th</sup>*, com alcance mundial, levando o seu criador, Frasca, a receber vários prêmios pela sua realização. O jogo, que é um dos *Newsgames* mais famosos, é uma simulação ambientada em um enredo de guerra e terrorismo.

Figura 02 - Captura de Tela do jogo *September 12<sup>th</sup>*



Fonte: Marciano (2017)

As informações contidas no jogo têm como objetivo fazer os jogadores refletirem sobre a guerra envolvendo o Iraque e os Estados Unidos. E faz uma representação de um bombardeio aéreo, em que a principal missão é decidir lançar mísseis ou não na região indicada, avaliando as consequências que a ação pode levar. “Através da simulação o *Newsgame* permite que o jogador capte a informação por um viés lúdico, criando cenários, interagindo com os elementos noticiosos e propondo reflexões sobre o que é noticiado”, (MARCIANO, 2017, p. 4). Por causa do contexto trazido pelo jogo *September 12<sup>th</sup>*, os *Newsgames* começaram a ser notados e difundidos como um jogo capaz de mostrar vários ângulos da mesma situação por meio da ludicidade, ou seja, trabalhando com a imaginação para a construção de sentidos.

Possuindo um aporte potente para o Jornalismo, os *Newsgames* também são uma ferramenta de representação da prática jornalística. Isso acontece por sua natureza prática, isto é, para que as reflexões e informações determinadas pelo jogo sejam feitas, é preciso jogá-lo e mergulhar no ambiente programado. De acordo com a explicação de Almeida (2020), os *Newsgames* propõe um modo de leitura que se difere das notícias tradicionais por meio da

imersividade na narrativa do fato. Participar do retrato noticioso, portanto, permite ao leitor e jogador compreender a informação ao senti-la e ao interagir com ela.

Assim como qualquer outro jogo programado, os *Newsgames* são produções codificadas com engenharia de programação onde, inserido nesse sistema, as informações são reveladas de forma lúdica, isto é, com a ajuda da imaginação do jogador e das instruções e pistas durante a partida o aluno percorre o aprendizado. Esses elementos criam um ambiente imersivo e interativo para os jogadores e permite que os alunos “desenvolvam habilidades cognitivas por meio da inserção no ambiente dos jogos”, (MONTEIRO, PEREIRA e ROSÁRIO, 2019, p. 21).

Além dessas afirmações, os autores esclarecem que:

A inserção dos *newsgames* na aprendizagem colabora principalmente em propostas pedagógicas que buscam desenvolver o letramento digital, a leitura multimídia, aptidão para compreender as recorrentes transformações sociais, poder argumentativo, criticidade, criatividade, flexibilidade cognitiva e autoanálise. Essas novas práticas pedagógicas devem permitir com que os alunos despertem, em si, o caráter curioso para que aprendam construindo, reconheçam suas habilidades e competências naquilo que produzem, através de propostas que estimulem a contextualização dos conhecimentos já adquiridos, possibilitando a descoberta de novos conhecimentos ao longo do processo de aprendizagem (MONTEIRO, PEREIRA e ROSÁRIO, 2019, p. 26).

Para Gonzalo Frasca (2009, p. 43, tradução nossa), um dos pais do *Newsgame* como é conhecido hoje, os jogos possuem o poder de oferecer conhecimento através da vivência lúdica.

O jogo nos permite complementar a visão linear que os gêneros tradicionais proporcionam como narrativa, permitindo-nos lidar com várias variáveis dinâmicas ao mesmo tempo. Permite-nos compreender melhor o funcionamento dos sistemas através da exploração e experimentação. Brincar é a primeira estratégia cognitiva do ser humano e, como tal, uma ferramenta incrível para explicar e compreender o mundo.

Para melhor exemplificar como os *Newsgames* podem ser usados no ensino superior, a seguir é apresentado o jogo *Mete a Colher*, produzido no ano de 2018, por alunos do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, da Universidade Federal de Santa Catarina.

Figura 03 - Captura de Tela inicial do jogo *Mete a Colher*

Fonte: [marciano.itch.io/ng-meteacolher](http://marciano.itch.io/ng-meteacolher), acessado em 05.04.2021

O jogo consiste em uma representação da matéria “A violência contra mulher não tem preço”. O jogador pode escolher o personagem feminino ou masculino para iniciar a jornada, que se passa em Florianópolis. Durante a caminhada na rua, o avatar que representa o personagem principal se depara com situações em que alguma mulher é agredida e o jogador deve decidir se toma uma atitude ou segue no jogo ignorando a situação. Os alunos implementaram um cenário em que o jogador pode entender que tipo de comportamento é aceitável ou não, traduzindo as informações contidas na matéria.

Figura 04 - Captura de Tela da escolha do personagem do jogo *Mete a Colher*



Fonte: [marciano.itch.io/ng-meteacolher](http://marciano.itch.io/ng-meteacolher), acessado em 05.04.2021

Dentro do jogo, podem ser observados botões : “jogar”, “ler a matéria” e “sobre”. O botão “jogar” leva direto para dentro do jogo, o botão “ler a matéria” apresenta a reportagem escrita pelos alunos do curso, em formato pdf e no botão “sobre”, pode-se visualizar os idealizadores do jogo. O *layout* do jogo é simples, porém traz informações e dados sobre violência contra a mulher. O jogador pode tanto escolher opções erradas como certas e, para cada ação errada escolhida, novas informações são mostradas. O jogador passa por quatro situações diferentes e deve escolher se interfere ou não. Dependendo da escolha, pode ganhar até cinco colheres como sinal de que fez escolhas corretas. Na primeira situação o jogador se depara com um homem xingando uma mulher; na segunda, o jogador encontra uma amiga e pergunta se ela gostaria de tomar um sorvete, mas ela diz que não pode por que seu companheiro é ciumento e não permite que saia com outras pessoas; na terceira situação, o jogador está caminhando na rua e vê um homem puxando o braço de uma mulher e a levando para um caminho que ela visivelmente não quer ir e na última situação, o jogador está caminhando à noite e escuta gritos e coisas quebrando dentro de uma casa.

Figura 05 - Captura de Tela das colheres do jogo *Mete a Colher*

Fonte: [marciano.itch.io/ng-meteacolher](http://marciano.itch.io/ng-meteacolher), acessado em 05.04.2021

Ao final do percurso, ganha quem tem o maior número de colheres e então o jogador é convidado a refletir sobre situações parecidas do jogo que pode encontrar na rua e como deve agir. O título do jogo faz alusão a frase “Entre marido e mulher, ninguém mete a colher”, indicando, a partir do contexto da narrativa do jogo, que o correto não é mais ignorar situações em que uma mulher está sofrendo violência em seu relacionamento. “Assim, nesse *Newsgame*, os dados e as informações apresentados atuam com o objetivo de mostrar para o jogador que a violência contra a mulher precisa ser debatida, e que cada ação pode fazer a diferença”, (MARCIANO, 2020, p. 287). A prática jornalística neste jogo está referenciada no processo de criação do jogo solicitado pelos professores e em como os alunos organizaram o ambiente para que o jogador possa entender as informações precisamente.

Para produzir o jogo, os alunos utilizaram o *Construct 2*- um *software* gratuito destinado a pessoas que não são programadores profissionais. O programa permite que os jogos sejam criados a partir de eventos e ações, em modelo de perfil gratuito ou pago.

Os alunos que criaram o *Mete a Colher* montaram o Documento de *Design* de Jogo em sala de aula, de forma prática, utilizaram recursos físicos da sala de aula e puderam ter contato com outras áreas de conhecimento, como a de *design* e codificação, que são essenciais para criar um jogo digital. Percebe-se através desta produção como os *Newsgames* podem empregar o estudo da prática. Além disso, para entenderem o que são *Newsgames*, os alunos

participaram de aulas sobre conceitos de *serious games* (jogos com propósitos além do entretenimento/fins educacionais), categorias dos *Newsgames* e para que serve e como fazer um Documento de *Design* de Jogo.

No ano seguinte à aplicação do jogo, foi realizada uma pesquisa que trouxe dados interessantes: 91,9% das pessoas que jogaram o *Mete a Colher* responderam que o jogo trouxe esclarecimentos sobre o tema central, e 97,3% dos jogadores indicaram que gostariam de consumir mais notícias em formato de jogos (CARVALHO, MARCIANO, PAULINO e VENTURA, 2019). Estes dados quantitativos são exemplos que evidenciam como as notícias com linguagem de jogo podem tanto informar e refletir sobre questões da sociedade como incentivar os alunos a trabalharem colaborativamente e tendo contato com novos conhecimentos para a apresentação de notícias.

Em mais um exemplo de *Newsgame* para o ensino, o protótipo do jogo *(Re) Começos*, feito no ano de 2018, no *Construct 2* (editor de jogos 2D, com versão gratuita), criado por alunos do curso de 7º semestre de Jornalismo da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC/PR) foi desenvolvido um jogo para representar uma realidade social, com uma narrativa jornalística. Com coordenação de desenvolvimento de jogos do jornalista e pesquisador Carlos Marciano, o *(Re) Começos* tem como eixo central uma matéria escrita por uma integrante do grupo criador do jogo.



Figura 06 - Captura de Tela inicial do jogo *(Re) Começos*

Fonte: <https://marciano.itch.io/ng-recomecos>, acessado em 05.04.2021

A matéria, que tem o mesmo título dado ao jogo, escrita pela aluna Julia Favaro (2018) e publicada no *Medium*, uma plataforma aberta de publicação digital de artigos jornalísticos e produções de autores e escritores independentes, traz informações e relatos de mulheres e as dificuldades que enfrentam para se recolocar na sociedade após o cumprimento de suas sanções penais. Os jogadores podem ler a matéria ao clicar no botão “sobre” e depois “reportagem”, podendo lê-la ou não antes de abrir a tela que leva ao jogo. A personagem principal é Paula, uma das mulheres entrevistadas para a matéria. Na introdução do jogo, é descrito que Paula é usuária e traficante de drogas, presa aos 17 anos por uma situação de equívoco, apesar de seu histórico como infratora. Paula ficou reclusa por sete anos e, após o cumprimento da pena, busca recuperar a guarda do filho e uma reintegração na sociedade. No jogo, a personagem é representada por um avatar feminino que, já nas ruas, se depara com situações em que precisa escolher tomar atitudes reincidentes ou ações corretas que não alterem sua liberdade.

Os alunos desenvolveram um *Newsgame* que explica os desafios de ex-detentas para se reintegrar à sociedade e precisaram definir ações que se correlacionam com a realidade dessas pessoas. O jogo foi feito através de informações e dados quantitativos embutidos nas ações que os jogadores precisam fazer para avançar no *game*.

Figura 07 - Captura de Tela com o *link* para matéria do jogo *(Re) Começos*



Fonte: <https://marciano.itch.io/ng-recomecos>, acessado em 09.04.2021

A partir do *(Re) Começos*, pode-se visualizar que, da mesma forma que um *Newsgame* retrata um acontecimento social usado como ferramenta para ensinar como os estudantes de jornalismo podem desenvolver uma narrativa informativa disposta em uma *interface* de jogo, os jogadores também podem entender o contexto e se apropriar da informação por meio de desafios e missões de jogo. O mesmo pode ser visto em *Newsgames* de letramento, também chamados de *literacy games* (jogos voltados especificamente ao ensino), como é identificado no jogo *Fact-checking - O Jogo (Fato ou Fake)*, produção escolhida como exemplo de jogo usado como ferramenta de aprendizagem no guia informativo Start Game. Essa categoria de *Newsgame*, mostra-se a mais favorável para ser usada como exemplo para a construção de um jogo que possibilita ensinar práticas de jornalismo, mesmo as outras categorias também sendo explicadas dentro do guia, pois é voltada para ser aplicada em situações de ensino-aprendizagem, desde a sua criação, estrutura e desenvolvimento.

Como exemplo de um *literacy games* e como esse tipo de jogo integra-se ao ensino, segue um breve resumo sobre o *Newsgame Fact-checking*, criado em 2018, como um projeto transmídia, dentro da disciplina *Metodologias de Estudos em Newsgames - teoria e prática*, do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo (PPGJOR), da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), sob orientação dos professores Rita Paulino e Carlos Marciano. O *Fact-checking* trabalha com um cenário em que o personagem principal, um estagiário de



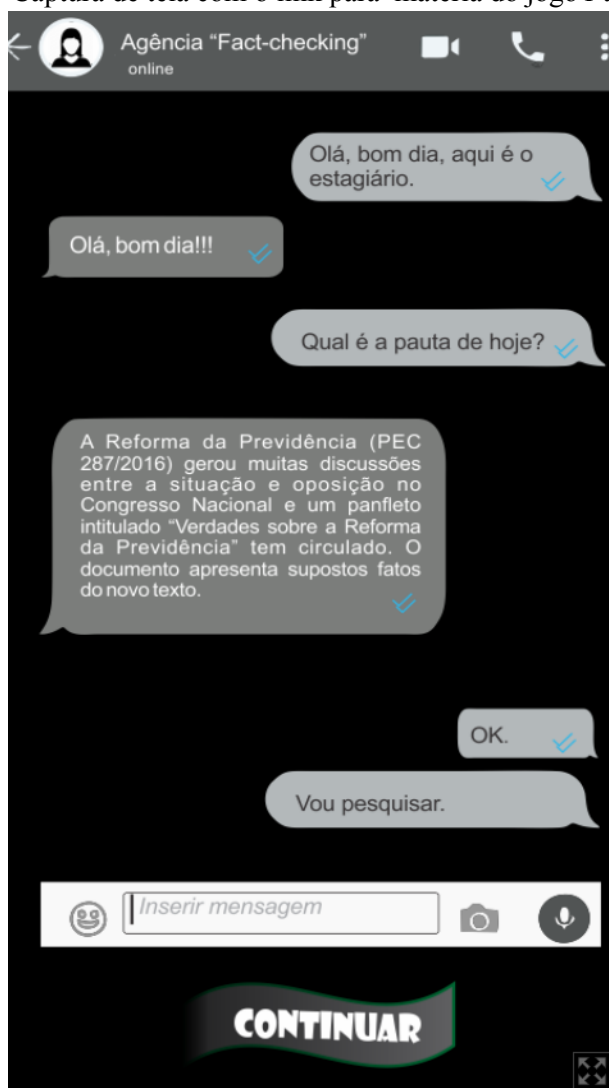
Jornalismo, precisa fazer a checagem de uma informação, apresentando a rotina real e desafios da profissão que um estagiário percorre em busca da verdade sobre determinado fato, que no caso do jogo é apurar se informações que estão sendo divulgadas na mídia são falsas ou não. Através das instruções, o personagem-estagiário, que não tem um avatar ou ilustração que o representa fisicamente no jogo, sendo apenas identificado por conversas de texto e comandos que indicam como cumprir o desafio, começa uma busca pela apuração das informações trazidas pela mídia. O jogador ganha quando, após apurar cada informação, decide se a declaração polêmica é um fato ou é *fake* e, acertando, é contratado, cumprindo o objetivo geral do *Newsgame*. Caso erre, pode jogar novamente. É importante ressaltar que o jogador não necessita ser um estagiário, o jogo apenas apresenta o personagem central como um estagiário em uma “missão” de trabalho, assim, o jogador assume o papel do estagiário no jogo.

Os assuntos abordados no jogo são: reforma da previdência, Lei Rouanet e eleições (votos brancos e nulos). A cada partida, o jogador, assim como acontece em uma redação jornalística, tem um *deadline*, ou seja, um tempo determinado para a realização da tarefa e, a cada campo de apuração o tempo gasto é diferente.

Figura 08 - Captura de Tela com o link para matéria do jogo *Fact-checking*



Fonte: <https://factcheckingojogo.wordpress.com/fact-checking-o-jogo/>,  
acessado em 09.04.2021

Figura 09 - Captura de tela com o link para matéria do jogo *Fact-checking*

Fonte: <https://factcheckingojogo.wordpress.com/fact-checking-o-jogo/>,  
acessado em 09.04.2021

## 2.5 CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO DE JORNALISMO

Os jogos apresentados acima, são exemplos de jogos sérios, estes, foram criados justamente para transmitir conhecimento e, dentro do ensino de Jornalismo, eles servem tanto para informar como também para retratar nuances do cotidiano que podem ser melhor exploradas através do jogo. Jogos como *Newsgames* agregam múltiplos componentes que, se aplicados ao ensino superior, constroem uma experiência de aprendizado rica em detalhes, visto que se destacam a flexibilidade e multimídia. Diversos assuntos podem ser retratados e/ou analisados nos *Newsgames* como, temáticas diversas da comunicação e conhecimentos de outras áreas que o jornalista precisa ter o mínimo de contato, já que na

atualidade o profissional necessita de uma gama de conhecimentos prévios como *design* e noção sobre o uso de tecnologias.

Como já foi dito, existem vários tipos de *Newsgames* e todos agregam potencialidades para serem usados no âmbito do ensino de Jornalismo, contudo, os *Newsgames* de letramento (*literacy games*), são uma categoria destinada propriamente ao ensino e, para melhorar exemplificar como utilizar os recursos dos *Newsgames* para ensino/aprendizagem esta categoria será destacada a seguir. Primeiramente, uma afirmação indica o propósito pelo qual estes tipos de *Newsgames* devem ser empregados. Esta categoria exemplifica, que essa categoria de jogos são desenvolvidos para que professores usem-no como ferramenta adicional na academia ou para desenvolver habilidades de independência de aprendizado dos estudantes, conforme esclarece Marciano (2016) a seguir.

Com a ideia de aproximar o público das particularidades da formação de jornalista, jogos nesse estilo podem ser direcionados tanto para leigos quanto para estudantes e profissionais da área, no entanto os autores ressaltam que o foco dos *newsgames* de letramento é destacar as peculiaridades da profissão, como técnicas de apuração, valores e normas de conduta, mas não se propõem a formar jornalistas (MARCIANO, 2016, p. 71).

Nesta afirmação, os autores indicam que, os jogos trazem uma maneira diferente de abordar um tema, o conhecimento não vem pronto, é necessário que o jogador explore o ambiente e cumpra ações que o levarão até o fechamento mental discutido pelo jogo, oportunizando mais momentos de protagonismo para o aluno/jogador, dessa forma, entende-se que os jogos *Newsgames* são uma ferramenta para ampliar uma visão sobre algo, que posteriormente será contextualizado ou para reforçar o que já foi apresentado em outra maneira. O jogo por si só, não forma o aluno, mas é tido como uma ponte cognitiva que reúne as partes do conhecimento que se deseja aprender, tendo assim uma participação como ferramenta didática. Assim, os *Newsgames* de letramento, assim como se espera das demais categorias de *Newsgames*, possibilitam a discussão sobre questões da prática e da teoria, apoiando conceitos e estudos sobre o assunto que o professor propuser e que possa ter uma relação com determinado jogo, podendo aprofundar conhecimentos. Marciano (2016) indica, que os *literacy games* são uma adição ao material disciplinar, uma ferramenta eficaz para uma aula, por isso, esses *Newsgames* tem grande potencial para auxiliar os professores em suas complementações de assuntos que estejam ministrando. O aspecto mais importante dos jogos de letramento é em relação à explicação da prática, a ética jornalística, aos valores do próprio jornalista ou mesmo fomentar reflexões sobre a profissão em si.

Na narrativa gamificada, os jogos de notícias podem servir ao aprendizado por meio da gamificação do conteúdo que se deseja desenvolver com a turma. De acordo com Mattar (2017), os *games* possuem características diretamente ligadas à educação e às metodologias ativas de ensino. Assim, compreende-se que os *Newsgames*, que são um tipo de jogo, podem ser aplicados ao ensino, estimulando a conexão de ideias, o raciocínio e a análise da realidade através da jogabilidade. Os alunos podem traçar os seus próprios objetivos de aprendizagem e assumir papéis mais ativos, sendo o aprendizado alcançado através da experiência, interação e interpretação. Como manifesta Tobias (2014), os *Newsgames* são produções metalinguísticas e destacam valores do jornalismo, além de despertar os primeiros interesses pela área. Assim como o interesse surge ao jogar, o conteúdo que encontra-se em uma roupagem de jogo de notícias é mais convidativo, estimulando o engajamento dos alunos. Além dos *Newsgames* serem usados para a prática jornalística, os jogos podem atrair os estudantes para a experimentação de um ambiente que já estão familiarizados, e que então será inserido, agora, em um contexto de ensino/aprendizagem. Também é possível trabalhar conceitos subjetivos da profissão, estimulando a reflexão sobre temas mais humanísticos.

A linguagem e familiaridade dos *Newsgames* em relação a sua natureza de jogo é outro fator positivo que culminou para a proposta de elaboração do guia informativo que apresenta o uso de *Newsgames* como recurso para uma aprendizagem significativa em Jornalismo, propondo maneiras de oferecer um maior protagonismo ao aluno. Segundo Aoki (2018), os jogos ganharam relevância cultural na sociedade moderna desempenhando um papel abrangente em relação ao seu propósito inicial e, quando o professor usa-os com finalidade de ensino, oferece aos alunos uma experiência autônoma a partir de várias ambiências contextualizadas, fomentando assim o aprendizado. Conforme identifica Marciano (2016), os estudantes nascidos dentro do contexto tecnológico unem o jogo a uma narrativa específica, usada para a compreensão de conteúdos. No âmbito do ensino do Jornalismo, que acompanha a evolução social, os jogos mostram-se como uma potente ferramenta para diferentes disciplinas e podem ser programados dentro da narrativa própria dos *Newsgames*, que são necessariamente baseados em notícias e fatos reais, envolvendo o passado ou a própria realidade em curso.

Bourscheid e Marquezzan (2020) salientam que, a união do Jornalismo com os *games* proporciona um melhor aproveitamento das particularidades de ambos, pois une-se a capacidade do *game* de simular a realidade e instruir de forma lúdica, com a veracidade das informações jornalísticas. Tal afirmação indica um ponto a ser considerado sobre o ensino a

partir dos *Newsgames*, o de que o ambiente criado nos jogos possibilita uma fluidez prazerosa, isto é, a busca pelo conhecimento dar-se á por meio do interesse pelo enredo, visto que este simula a demandas da profissão, e pelo envolvimento da dinâmica de jogo , que ocorre através de estímulos como, por exemplo, a descoberta, diferentes níveis de progresso, premiações, etc.

A partir da análise das afirmações dos autores citados e das experiências relatadas, segue abaixo um quadro que encadeia algumas potencialidades dos *Newsgames* como ferramenta para ensino-aprendizagem do Jornalismo.

Quadro 02 - Quadro de Potencialidades

<b>NEWSGAMES PARA ENSINO</b>
Contextualização através de cenários e situações
Engajamento
Propicia o protagonismo
Materiais didáticos multimídia
Ensino por meio de métodos ágeis
Ampliação da sala de aula
Sequencialidade de pensamento
Experimentação
Possibilidade de errar e recomeçar
Fomenta o pensamento criativo

Fonte: Autora (2022)

No que se refere aos cenários dos jogos tipo *Newsgames*, percebe-se que é possível tornar visível o cenário estudado. O posicionamento de elementos dentro do *design* de jogo, as ilustrações e demais representações auxiliam no maior envolvimento do jogador. É possível apresentar as situações de forma mais clara a partir dos cenários dos jogos e seu *design*, que indica se está de dia, se é inverno, se há muitas pessoas no cenário, se há elementos que devem tidos como mais importantes que outros, tudo por meio da criação dos cenários que os programadores criam para apresentar e reforçar o espaço/tempo do acontecimento retratado no jogo. Além de trazer toda a narrativa para o foco visual do jogador, os cenários e *design* do jogo também estão atrelados ao engajamento.

O engajamento pode ser definido como o grau de participação que o jogador estabelece ao que se “pede” no jogo. Os *Newsgames*, por serem jogos eletrônicos, agregam nuances desses tipos de jogos, isto é, eles empregam os mesmos mecanismos de jogabilidade de *games* para o entretenimento com o adendo do fator real das “histórias” apresentadas no jogo. Esses mecanismos de jogabilidade dos *games* potencializam o ensino, visto que, capturam a atenção dos alunos através da transmissão de ideias por meio de diferentes incentivos, e fazem com que o aluno continue jogando sem perder o interesse, afinal, há um objetivo de jogo a ser alcançado que o levará para a conclusão do jogo. Podem ser inseridos no percurso de jogo ou nas chamadas “missões” ações que resultem em recompensas, fases e níveis, pontuações, ranqueamento e outras formas de oferecer ao aluno/jogador mais do que somente a própria narrativa que está sendo contextualizada no jogo. Jogar uma narrativa gamificada permite que o aluno tenha mais autonomia e consiga fixar melhor a atenção em detalhes da “história” que são apresentados no jogo, manifestando assim o seu protagonismo como aluno através da ação de jogador, dando todas as possibilidades para que o aluno consiga despertar o seu cognitivo para entender as partes e o todo que o jogo propõe.

Essa característica dos *Newsgames*, também vai de encontro com sequencialidade de pensamento, pois é importante que os percursos de jogo sejam percorridos, e dando ao aluno o necessário para cada momento do jogo, tornando a aprendizagem crescente e progressiva. Assim, dando espaço para a experimentação pelo próprio ato de jogar e por poder recomeçar e jogar mais de uma vez aquela narrativa gamificada, tornando, inclusive, o erro como mecanismo de descoberta.

Sequenciando as potencialidades dos *Newsgames*, conforme Quadro 2, quando esses tipos de jogos são usados no âmbito do ensino, podem elevar o entendimento em relação a conceitos, exemplificações e demais discussões acerca do assunto abordado na narrativa de jogo. Isto dá-se devido ao espaço multimídia. Dentro dos jogos eletrônicos, a “história” é contada de diferentes formas que se complementam, podendo ser utilizado vídeos, áudios, música, textos, imagens, ilustrações, gráficos e o que mais possa auxiliar o jogador a compreender aquele ambiente definido na tela. Os videogames podem apresentar informações em formatos diferentes dentro do jogo, tornando a experiência mais atrativa e memorável.

Mais um fator apresentado no quadro é a questão da ampliação da sala de aula. Primeiramente, o jogo transporta o jogador para um ambiente *online*, e o local onde dá-se a aprendizagem passa a ser virtual, dentro do *game*. Segundo, o objeto de estudo é criado no jogo e pode ser acessado tanto dentro da sala de aula, fisicamente falando, como em outros

lugares. O professor tem uma ferramenta que pode amplificar o ambiente de aprendizagem, expandir as fronteiras tangíveis da sala de aula e até continuar o processo de aprendizagem fora da sala, neste sentido no que diz respeito ao local em que o jogo é acessado e no fato do jogador estar imerso no ambiente virtual do *Newsgame*.

Todos os elementos dos jogos *Newsgames* demonstram que podem ser usados como ferramenta criativa para auxiliar os professores, desenvolvendo nos alunos uma busca agradável pelo conhecimento. É uma ferramenta que vai além do próprio aprendizado proposto, podendo desviar até mesmo compreensões que vão além do contexto apresentado, fomentando, inclusive, a criatividade dos alunos e do próprio docente ao contato com instrumentos para ensino dinâmico.

### **3. METODOLOGIA**

A pesquisa utilizou como ferramenta para coleta de dados e validação a pesquisa qualitativa. O foco da coleta de dados foi buscar apontamentos interpretativos do produto, com o interesse de enxergar o produto pelo ponto de vista da área de cada especialista convidado. A partir dessa perspectiva, os dados coletados foram realizados através de análises formuladas pelos membros do grupo de especialistas validadores que fizeram apontamentos sobre aspectos diferentes do produto final. Assim, os dados coletados foram obtidos por meio de interpretação por parte dos especialistas no que se chama experiência do usuário, assim foi apresentado aos especialistas um guia informativo sobre *Newsgames* para ser percorrido. Foi delimitado que os especialistas convidados integrassem diferentes áreas de conhecimento para que o produto pudesse obter pontos de vista sobre a curadoria dos materiais oferecidos, a plataforma utilizada e a pertinência do produto para o público-alvo, destacando, assim, a importância dos especialistas representarem diferentes áreas.

A abordagem possibilitou que o produto recebesse avaliações que não se restringiram apenas a um ponto específico do mesmo, contemplando dessa forma os objetivos delimitados e descritos na dissertação. A abordagem empregada possibilitou também que fosse mensurado se o problema da pesquisa, que concerne em oferecer uma forma demonstrativa de uso dos *Newsgames* no âmbito educacional no curso de Jornalismo, foi tratado. O desenvolvimento do produto final foi realizado, então, em três etapas: fase exploratória, fase de coleta de dados e fase de análise dos dados coletados. Na primeira etapa, foi pesquisado como sanar a



problemática de desenvolver um material que pudesse ser oferecido como um guia informativo que apresenta os *Newsgames* como ferramenta de ensino para o Jornalismo, qual a plataforma seria usada para hospedar os materiais de forma gratuita e como se deu a organização desses materiais dentro do percurso do guia informativo.

Durante a segunda fase, foi realizada a coleta de dados a partir da análise de três profissionais, uma da área de tecnologia e experiência do usuário, um da área pedagógica e uma professora docente do curso de Jornalismo, representando o público-alvo do produto. Os dados da análise do produto final, a partir da perspectiva da especialista na área de tecnologia, foram coletados por meio da Escala Likert. Esta ação foi necessária devido a necessidade de rapidez na coleta dos dados, ou seja, a coleta de dados desta especialista aconteceu durante o estágio supervisionado da autora desta dissertação, visto que seria o momento de maior proximidade com a especialista que sinalizou não ter disponibilidade de tempo para fazer a análise do produto após o período de estágio. O uso da Escala Likert foi acertado, pois os dados foram coletados por meio de 15 afirmações, delimitadas por 5 optativas, com 5 opções de intensidade. O especialista na área de pedagogia e ensino superior deu seu parecer em forma de texto livre, obedecendo assim a metodologia qualitativa. Desta mesma forma, a professora docente também efetuou sua análise, apresentando sua avaliação como validadora participante, ou seja, explorando o produto a partir da visão como público-alvo. A forma de análise a partir do texto livre originou em dados mais autênticos, os especialistas expressaram os pontos que consideraram mais importantes, caracterizando os acertos e identificando erros para futuras correções.

Na terceira fase, análise dos dados, foram constatados aspectos em comum nas avaliações dos três especialistas, mesmo que a primeira avaliação tenha acontecido no formato de afirmações pré-selecionadas. Também foi observado que o produto conseguiu atender aos objetivos definidos que são oferecer um material em plataforma e hospedagem gratuita, com materiais diversos e acessíveis, que evidenciam como os *Newsgames* podem ser usados em contextos de ensino/aprendizagem para alunos de Jornalismo.

Vale ressaltar que a plataforma escolhida, já é conhecida pela autora do produto, que tem experiência de uso para finalidade de organização de materiais acadêmicos e pessoais. É importante salientar também que a curadoria dos materiais deu-se por meio de pesquisas em repositórios indicados nos textos acadêmicos pesquisados e sítios eletrônicos oficiais de estudiosos da área. Também foram usados exemplos de jogos criados pelas referências de

pesquisa, como os jogos *Newsgames* que tem a participação ou criação do Prof. Dr. Carlos Marciano.

#### 4. DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO

O capítulo a seguir apresenta a construção da justificativa, aplicação do produto e sua organização no ambiente virtual de hospedagem.

##### 4.1 UMA PROPOSTA DE GUIA INFORMATIVO SOBRE *NEWSGAMES* PARA DOCENTES DE JORNALISMO

De acordo com os autores pesquisados, e após a Defesa de Qualificação do Produto, debateu-se junto a banca examinadora outras potencialidades do artefato ao expandir sua aplicabilidade para além das atividades práticas, oportunizando que os professores use o recurso para sanar outras demandas que surgirem durante as aulas, podendo, assim, ser empregado para introduzir e ampliar as discussões sobre assuntos desenvolvidos em sala.

A busca *online* que culminou no *Newsgame* originou o processo de idealização de um produto que utiliza a estrutura desses jogos para auxiliar professores em suas atividades de ensino, tornando o aprendizado mais significativo e interessante para o aluno. A partir deste ponto, e após mais algumas pesquisas sobre jogos no modelo *Newsgame*, seguiu-se o exercício de escolha do formato em que os *Newsgames* seriam apresentados aos docentes dentro de uma esquematização didática. Após as possibilidades apontadas pela banca examinadora no momento da Defesa da Qualificação, e depois de uma das aulas das Oficinas Pedagógicas de Acompanhamento da Concepção do Processo/Produto Educacional, foi escolhido o modelo de produto sequenciado, disposto em um guia informativo, como meio instrutivo com o material que apresentasse os *Newsgames* como um jogo de gamificação propício ao uso pedagógico.

O produto, então, classifica a questão do ensino por meio de jogos baseados em notícias, considerando especialmente o que conclui Marciano (2017) ao destacar que, nos *Newsgames*, que são jogos cujo enredo é embasado em notícias ou acontecimentos em curso, sendo que, através da mecânica e objetivos, o jogador é inserido no contexto retratado, e assim pode refletir sobre o tema, buscando indicar como o uso dos *Newsgames* pode ser uma

ferramenta didática para ensino em atividades em que os alunos necessitem trabalhar com diferentes assuntos, por exemplo, criação do *lead*, construção de narrativas, tradução de informações, tomada de decisão dentro das rotinas profissionais, entre outras. O material traz conceitos e exemplos de *Newsgames* e sugestões de como usá-los.

Foi pretendido na produção do guia informativo como os *Newsgames* podem tornar o aprendizado mais significativo, independente do tema explorado, definindo-se como uma proposta para a iniciação de professores a jogos e estudos sobre *Newsgames* e ensino. Para exemplificar a versatilidade dos *Newsgames*, está referenciado no guia virtual as definições elaboradas pelos autores Bogost, Ferrari e Schweizer (2010), descritas no livro *Newsgame: Journalism at Play*, que apresenta categorias desse tipo de jogo. Também é disponibilizado *links* para diferentes *Newsgames*. O foco do produto é, então, indicar os *Newsgames* como ferramenta para potencializar a aprendizagem, explorando o formato de jogos indicando-os como ferramenta estratégica para o ensino, apresentando como utilizam-se de dinâmicas para promover a aprendizagem. Diante disso, o guia é destinado aos professores de Jornalismo como um percurso que aposta na gamificação de jogos de notícias para a imersão nos conteúdos do curso. Para ratificar o objetivo proposto no guia, os professores são apresentados a um jogo *Newsgame*, reforçando a ideia de que “[...] uma pessoa não pode se tornar um especialista apenas jogando, mas os jogos podem ensinar uma mentalidade, uma maneira de abordar problemas por meio de um conjunto de regras, valores e práticas.” (BOGOST, FERRARI e SCHWEIZER, 2010, p. 108).

Como afirmam os autores acima, isto refere-se ao potencial de ensino através da subjetividade, dos sentidos e da realidade que os *games* baseados em notícias oferecem, há uma gama de possibilidades de contextualização, podendo-se explorar desde a parte humanística, ética da profissão e seu papel na sociedade como inovações e representação de situações reais do dia a dia de um jornalista e técnicas operacionais.

Assim, o produto que surgiu a partir da análise das produções dos autores encontrados, fomenta a utilização de *Newsgames* como ferramentas para o ensino a partir de metodologias ativas de aprendizagem como, por exemplo, o aprendizado significativo, que posiciona o professor como orientador e mentor das atividades de aprendizagem. Desse modo, estas informações esclarecem melhor qual é o sentido buscado pelo produto. Também segue incorporado no guia informativo os potenciais e competências apresentadas pelos jogos e pela gamificação na educação, demonstrando sua influência positiva para a promoção e estímulo da aprendizagem. Esta contextualização é feita a partir da oferta de estudos acadêmicos do

professor Dr. Carlos Marciano, especialista na área com experiência comprovada na criação e/ou participação em desenvolvimento de jogos de *Newsgames*.

O guia informativo indica que os *Newsgames* são caracterizados como o ambiente virtual capaz de fomentar a aprendizagem de assuntos do universo do dia-a-dia do profissional de Jornalismo, sendo útil a partir das simulações de situações reais, contextos e perspectivas importantes do cotidiano profissional. As características dos *Newsgames* são apontadas nos blocos do produto como elementos que oportunizam o ensino criativo, levando os alunos a apropriarem-se de conhecimentos de forma não oralizada, de modo a ser um instrumento de assessoramento do professor na oferta de atividades que podem envolver tanto prática como teoria.

Partindo de tais compreensões, a pesquisa tem como objetivo geral propor um guia informativo sobre *Newsgames* para docentes em Jornalismo, para fomentar o uso de jogos digitais em aulas práticas ou teóricas. Assim, a finalidade do produto é levar ao conhecimento dos professores de cursos de Jornalismo o potencial dos jogos *Newsgames* para a prática do ensino, estimulando a criatividade em momentos estratégicos junto aos alunos. Para isso, o produto propõe uma espécie de iniciação ao universo dos *Newsgames*, a partir de uma estruturação didática sequenciada chamada Start Game, disponibilizada em uma plataforma gratuita que pode ser acessada pelo *link*: <http://bit.ly/trilhaStartGame>.

A partir deste objetivo, a pesquisa debruçou-se na elaboração de um ambiente virtual que pudesse hospedar o guia informativo, de modo que os materiais sobre *Newsgames* fossem acessados gratuitamente pelos professores, tanto pelo computador como em dispositivos móveis como celulares e *tablets*. Assim, após o desenvolvimento do produto, o mesmo foi aplicado a avaliação de um professor que leciona em um curso de Jornalismo em Belém do Pará. A escolha do docente que percorreu o guia informativo teve como determinação um profissional que não tem conhecimentos prévios sobre os *Newsgames* ou como a pesquisa os apresenta (como uma ferramenta para auxílio didático em aulas de Jornalismo).

Foi concretizado também, a avaliação do produto por um doutor em pedagogia, que fez apontamentos no que se refere ao ambiente criado, analisando a pertinência do objetivo do produto e seus materiais, bem como a forma como são mostrados os *Newsgames* e seus usos como ferramenta para promover o aprendizado significativo. Além da participação deste profissional, também foi convidado um profissional da área de tecnologia, que atua como docente e coordena cursos de tecnologia. Sua participação auxiliou na avaliação de um aspecto também importante do produto, a *interface* e *design* do guia informativo e do seu

ambiente de hospedagem, o *Notion*. Visto que o produto está posto no formato *online*, é relevante o parecer de um especialista que possa indicar quais acertos e fragilidades o produto apresenta em relação a experiência do usuário no ambiente virtual do guia informativo.

No início do processo de pesquisa, foi pensado na criação de um roteiro digital onde seria apresentado os *Newsgames* e sua relevância para o ensino do Jornalismo em atividades práticas, contudo, após a avaliação realizada pela banca examinadora no momento da Defesa do Relatório de Qualificação, inferiu-se que o produto poderia ser melhor desenvolvido em formato de guia informativo, na qual os professores pudessem percorrer um caminho didático que os levem aos conteúdos e materiais relacionados aos *Newsgames*.

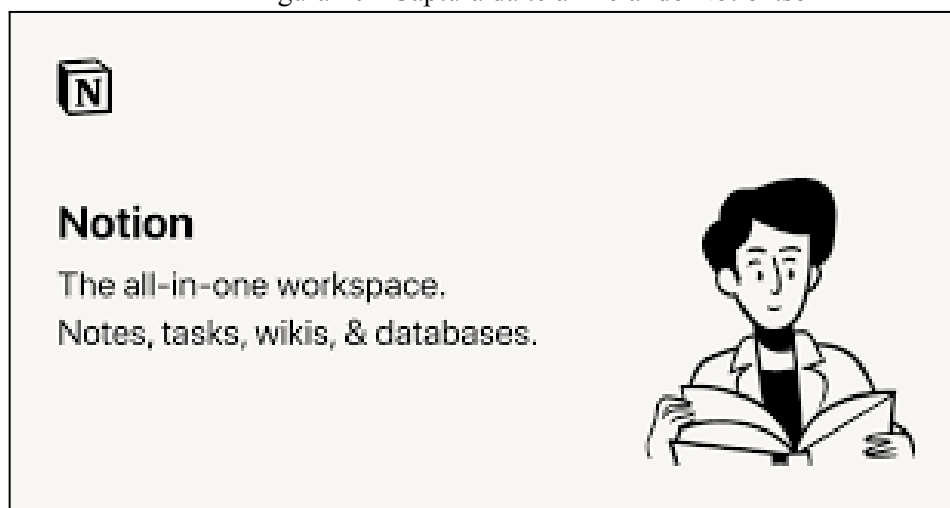
A pesquisa referencial sobre a questão do ensino do Jornalismo no Brasil, a partir das Diretrizes Curriculares Nacionais, que reforçam o equilíbrio entre prática e teoria no curso de Jornalismo, também trouxe uma nova perspectiva quanto ao potencial do produto. Entendeu-se que o produto tem capacidade para ir além do uso como ferramenta para atividades de disciplinas práticas, podendo ser usado de acordo com a necessidade do professor, sendo empregado em aulas sobre o cotidiano dos jornalistas, checagem, gêneros textuais, como também tratar de temas humanísticos como ética, valores profissionais, etc.

Pensando nisso, o guia informativo está hospedado em um ambiente virtual com capacidade de reunir diversos materiais que serão usados para que o professor seja apresentado às potencialidades dos *Newsgames* para planejar aulas que favoreçam o ensino significativo e potencializem a fixação de assuntos e temáticas estudados nas disciplinas do curso de Jornalismo. A plataforma escolhida para abrigar o guia informativo é o *Notion*.

O aplicativo faz parte da rotina desta pesquisadora há algum tempo. Quando ocorreu o primeiro acesso, percebeu-se a facilidade de organização e também a possibilidade de incorporar projetos mais complexos. A utilização pessoal do *Notion* foi, primeiramente, com organização de atividades domésticas e, após descobrir mais possíveis usos, passou-se a ser usado para organizar trabalhos acadêmicos. Percebendo sua capacidade de customização das páginas de informações, modelos prontos ou personalizáveis, esta pesquisadora começou a enxergar um novo sentido à plataforma. Por exemplo, pode-se usar cores para distinguir tarefas, usar ideogramas (emojis), tamanhos de fontes, etc, ajudando na questão visual e de organização do ambiente criado. O fato do serviço ser gratuito também contribuiu para pensar no *Notion* como um ambiente acessível para o produto final do mestrado, além de não haver necessidade de um outro usuário que esteja visitando o projeto precisar fazer um cadastro na plataforma, basta ter acesso ao *link* para começar a percorrer o Start Game.

Lançado oficialmente em 2016, o *Notion* é um aplicativo que pode ser baixado em sistemas *Android*, *IOS* e *desktop*, isto é, pode ser usado em celulares, *tablets* e computadores e oferece a opção para criar contas gratuitas, que permitem, entre outras coisas, organizar tarefas, gerenciar equipes, agregar diferentes mídias, *links*, criar blocos de planejamento de atividades e espaços virtuais colaborativos de forma *online*. A plataforma, pelo seu carácter multimídia, é um ambiente ideal para a disponibilização e organização de diferentes materiais sobre *Newsgames*, devido poder convergir diferentes formatos de arquivos em um só lugar. É possível criar seções, etapas, sequências e combinações de mídias, pois suporta arquivos de vídeo, texto, áudio, planilhas, imagens e outros, e também permite integração com outros aplicativos como Google, Twitter, Slack, GitHub, Trello, Evernote, etc.

Figura 10 - Captura da tela inicial do Notion.so



Fonte: [www.notion.so](http://www.notion.so) (2022)

A plataforma do *Notion* possibilita a utilização de recursos visuais e modelos de *design* disponibilizados pela própria plataforma. Assim, a *Home* (página inicial de tela) do guia informativo segue um padrão oferecido gratuitamente pelo *Notion*, da mesma forma como os ícones visuais chamados emojis. Os *emojis* são ideogramas usados em plataformas, sites e mensagens eletrônicas e correspondem a uma ideia, emoção ou ação sugerida pelo criador da mensagem. Na estrutura de cada parte do guia informativo existem *emojis*, que se apresentam como pistas não verbais do conteúdo disposto na página ou ações necessárias para acessar os materiais multimídia. Os *emojis* são úteis para estimular ainda mais a interação do usuário com o guia e com os materiais e sugestões oferecidos. As imagens usadas no guia *online* também estão disponíveis gratuitamente na plataforma do *Notion* e seguem a mesma

premissa dos *emojis*, ou seja, indicar que cada bloco é definido por um tópico relacionado ao ensino do *Newsgame* e seus possíveis usos em sala de aula, construindo assim uma espécie de mapa visual de toda o guia.

Para a capa e apresentação do guia foi escolhida uma figura do próprio banco de ilustrações gratuito do *Notion*. A ilustração foi escolhida devido ao seu *design* que, de acordo com análise desta autora, transmite o conceito de luz em forma de aura, simbolizando a luz como todo o conhecimento que será explorado pelos professores ao percorrer o guia, tendo os docentes como ponto central e público-alvo do produto representado pela silhueta da figura humana ao centro do círculo de cor azul. Da mesma forma, a cor azul clara do círculo chama a atenção por transmitir leveza, cognição e organização, exemplificando subjetivamente, mais uma vez, a proposta do guia informativo.

Os materiais e o ambiente virtual onde o guia está hospedado foram submetidos a profissionais especialistas e experientes nas áreas de Pedagogia, Tecnologia e docente em Jornalismo. O profissional pedagogo analisou os materiais e sua sistematização no guia informativo, identificando como o guia está cumprindo com o objetivo de apresentar aos professores os *Newsgames* como ferramenta para o ensino de Jornalismo. O profissional de tecnologia analisou a partir da utilização do *Notion*, isto é, como as ferramentas da plataforma foram usadas para melhor proporcionar a experiência do usuário ao professor que irá percorrer o guia e acessar os materiais necessários. O avaliador docente de Jornalismo, por sua vez, foi essencial para a validação do produto, visto que é o público-alvo da pesquisa. Esse avaliador é, necessariamente, um professor atuante no curso de Jornalismo que ainda não tinha contato com *Newsgames* ou como é apresentado no produto.

## 4.2 ORGANIZAÇÃO DO GUIA INFORMATIVO START GAME

Para uma melhor concepção do produto, foi repensado como este deveria ser organizado e onde poderia ser melhor hospedado, visto que a ideia inicial da criação de um roteiro didático foi eliminada. Após os apontamentos da banca avaliadora da Defesa do Relatório de Qualificação, foi definido como proposta de produto a criação da trilha informativa, chamada Start Game, que originou depois a criação de um guia informativo, proposta final para a apresentação do produto. O grupo de avaliadores do produto final, que antes seria formado por docentes pertencentes a escolas de Jornalismo da Região Norte, deu

lugar a um grupo com profissionais de três áreas diferentes, que realizaram pareceres a partir de três aspectos constituintes do produto: a sistematização didática, a interface e *design* onde o material está hospedado e, a relevância do produto para o público-alvo a partir da aplicação. O grupo de avaliadores é formado por um doutor em pedagogia com experiência em formação docente, que atua no Setor de Assessoria Pedagógica do Campus Universitário de Iturama - Universidade Federal do Triângulo Mineiro; uma professora de tecnologia com atuação docente e coordenadora dos cursos de Bacharelado em Ciência e Engenharia da Computação - Centro Universitário do Estado do Pará (CESUPA); e uma professora doutora, que leciona na instituição Faculdade de Estudos Avançados do Pará, em Belém do Pará, desde a formação em Bacharelado em Comunicação Social - Jornalismo desta autora.

Considerando esse contexto, o guia informativo é apresentado como ferramenta para que professores possam criar estratégias de ensino para aulas de Jornalismo, retratando os *Newsgames* como meio para ensino em aulas que envolvem tanto a prática, como a teoria. O material é voltado para o uso no planejamento de atividades, visando estimular a contextualização do assunto abordado em sala de aula. Como já dito, dentro do guia informativo chamado Start Game, foi organizado cinco etapas de instrução, observações, análises, indicações e conteúdos referentes à apresentação e sugestão inicial de usos didáticos para os *Newsgames* como ferramenta para exemplificar e criar um ambiente de interpretação do assunto ministrado pelos professores. Como explica Tafner, Tomelin e Müller (2012), acadêmicas que trabalharam na atualização do ambiente virtual de aprendizagem da Faculdade Uniasselvi de Santa Catarina, “[...] as Trilhas de Aprendizagem podem ser comparadas como uma rota de navegação, porque os navegadores têm em suas mãos as cartas geográficas, bússola e informações meteorológicas, que indicam o caminho a ser trilhado. Os navegadores têm um mapa de oportunidades disponíveis para que se escolha qual caminho seguir e onde chegar”. A trilha que será apresentada dar-se-á em formato de guia informativo e indicará que os *Newsgames* propõe a oportunidade de usá-los para contribuir com o aprendizado sobre algo que será desenvolvido em sala de aula ou como forma de discussão e aprofundamento de determinado assunto, por isso, o produto, apresentado como um guia informativo, revelou-se como o ambiente didático mais indicado para a apresentação dos materiais, de modo a revelar as informações sequencialmente dentro de uma temática específica. Assim, o guia informativo segue a sequência de informações de forma linear.

O guia informativo seguirá uma sequência linear que permitirá que os conteúdos mais densos sejam percorridos após a exploração dos materiais “primários”, ou seja, textos e



arquivos multimídia que farão uma espécie de ambientação inicial para o usuário que percorrer o guia informativo Start Game. Abaixo, segue a dinâmica sequencial indicada, de modo que no produto, as informações são ordenadas no sentido da esquerda para a direita e de cima para baixo devido a organização em blocos. A organização em blocos é mais um recurso de personalização gratuito oferecido pela plataforma *Notion*, onde o guia está hospedado. Esta organização em blocos deu-se devido a facilidade de visualização de todas as “etapas” em um mesmo plano de imagem, que neste caso é a tela de computador ou do aparelho móvel do usuário.

Quadro 03 - Etapas do guia informativo Start Game

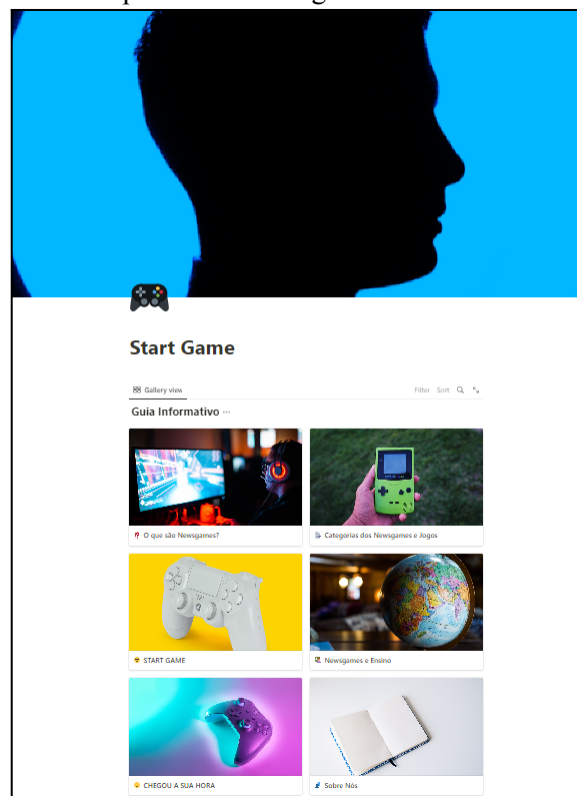
Bloco 1	Bloco 2	Bloco 3	Bloco 4	Plano de Aula
Seleção de materiais em diferentes mídias que explicam e exemplificam o que são <i>Newsgames</i>	Apresentação dos tipos de <i>Newsgames</i> descritos no livro <i>Newsgames-Journalism at play</i> e disponibilização de diferentes jogos <i>Newsgames</i> para acesso	<i>Link</i> para jogar o <i>Newsgame</i> Fact-checking, um jogo específico voltado para o ensino, criado pelo Prof. Dr. Carlos Marciano	Seleção de produções acadêmicas e materiais didáticos do Prof. Dr. Carlos Marciano, um dos estudiosos brasileiros que produz conhecimento sobre o tema	Disponibilização de <i>link</i> para plataforma de <i>design</i> gratuito para planejamento de aula usando os <i>Newsgames</i> como ferramenta de ensino

Fonte: Autora (2022)

O que também evidencia a escolha acertada do guia para apresentação dos *Newsgames* a docentes de Jornalismo é que, de acordo com afirmação de Albuquerque (2019), o planejamento cíclico e pré-selecionado podem ser expandidos e/ou acomodar novas unidades de ensino exigidas pelas necessidades dos alunos. Isso mostra que o produto pode ser estendido de acordo com as necessidades que surgirem com seu uso, sendo um produto didático dinâmico para apresentar os *Newsgames* aos docentes de Jornalismo, hospedado em um ambiente virtual com capacidade de receber ainda mais materiais e arquivos que façam com que os docentes enxerguem os *Newsgames* como ferramenta para enriquecer suas experiências de aula. As definições dispostas no guia informativo exemplificam as categorias dos *Newsgames*, explanando sobre tipos de jogos notícias e como podem ser usados em diferentes contextos educacionais.

No momento em que os docentes acessarem o jogo *Fact-checking*, no bloco Start Game, eles podem jogar um jogo desenvolvido para o ensino, o jogo evidencia as características próprias de um *Newsgame* de letramento (*literacy games*), uma das categorias apresentadas no livro *Newsgames - Journalism at Play*, de Ian Bogost, Simon Ferrari, Bobby Schweizer (2010). Essa categoria explica a finalidade de ensinar pela simulação, descrevendo a lógica e os valores da profissão a partir de um jogo do tipo *Newsgame*. O *Newsgame* que exemplifica no guia, que ele foi codificado com o objetivo de ser utilizado para o ensino, facilitando o contato dos professores com um jogo que tem como objetivo ser usado em sala de aula, que agrega estratégias que estimulam a aprendizagem, sendo, portanto, mais natural escolher esse tipo de *Newsgame* para compor o guia informativo Start Game. Os professores, então, poderão entender melhor, a partir da experiência em jogar um jogo de *Newsgame*, como estes são uma opção relevante para diversos assuntos que envolvem o cotidiano da profissão.

Figura 11 - Captura de tela do guia informativo Start Game



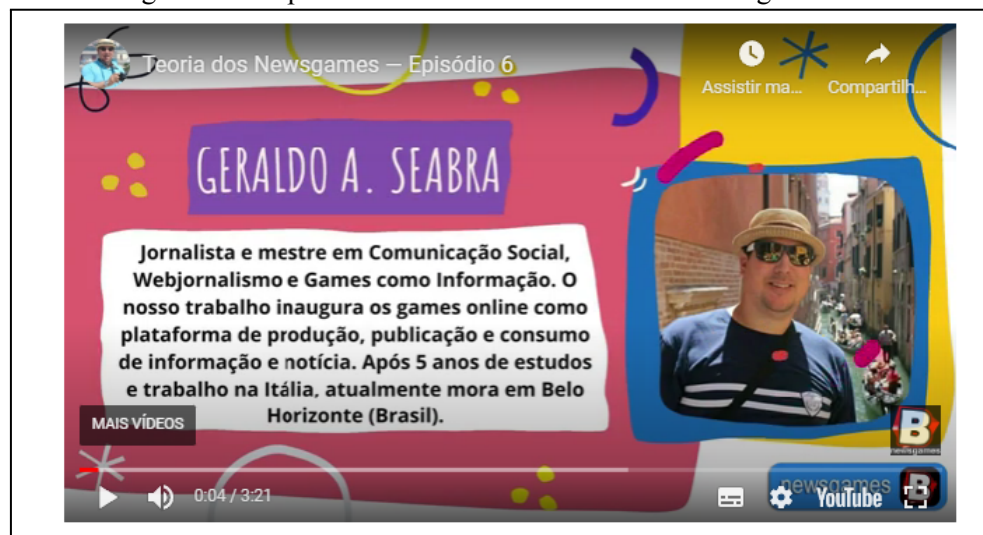
Fonte: Autora (2022)

O guia informativo conta com cinco blocos de conteúdos e um bloco com informações técnicas. Apesar do guia não apresentar uma sequência numerada, o usuário pode fazer o percurso na forma sequenciada padrão: da esquerda para a direita, definidas pelos seguintes

títulos: **o que são *Newsgames*, categorias dos *Newsgames* e jogos, Start Game, *Newsgame* e ensino e chegou a sua hora.**

No primeiro bloco, **O que são *Newsgames***, há o *link* para uma apresentação em vídeo da Revista Superinteressante, mostrando que o Brasil também já tem profissionais que atuaram com a produção de *Newsgames*. Após o primeiro vídeo, o professor deverá acessar um próximo vídeo. Trata-se de uma aula *online* publicada no Youtube, no canal Geraldo Seabra. O canal contextualiza e exemplifica vários aspectos dos *Newsgames* a também de jogos eletrônicos como um todo. Após assistir a aula, o professor pode aprofundar-se ainda mais acessando o canal, que conta com diversos vídeos sobre jogos do tipo *Newsgame*.

Figura 12 - Captura de tela do canal no Youtube G. Augusto Seabra



Fonte: Autora (2022)

Para contextualizar ainda mais, o professor que estiver percorrendo o guia terá acesso ao *podcast* Joga Comigo. Apresentado por João Pedro Foletto e Nicholas Doviggi, o episódio escolhido para este bloco do guia traz a apresentação dos *Newsgames*, com a participação do convidado Iuri Lammel - jornalista, técnico em informática e mestre em informática na educação. O episódio de número 34 foi publicado no canal do Spotify em julho de 2020. Tanto a aula *online* como o *podcast*, trazem o contexto dos *Newsgames* em uma linguagem simples e didática, além de serem conduzidos por profissionais de comunicação e especialistas na temática de jogos do tipo *online*.

Figura 13 - Captura de tela do Podcast Joga Comigo



Fonte: Autora (2022)

No bloco **Categorias dos *Newsgames* e jogos**, o professor terá acesso às definições descritas no livro *Newsgames - Journalism at Play* (2010), de Ian Bogost, Simon Ferrari e Bobby Schweizer. As definições estão escritas, como o título do bloco anuncia, e explicam as características de cada categoria apresentada pela referência literária. Há definições de categorias dos *Newsgames* e também *links* para jogos *Newsgames* de diferentes criadores, apresentando exemplos de jogos. O livro foi usado como base para as pesquisas sobre o tema estudado e, mostrou-se um material essencial para compor a curadoria de referências que fariam parte do guia informativo.

O professor irá percorrer citações do livro *Newsgames - Journalism at Play* (2010). As citações estão organizadas nominalmente (jogos de eventos atuais, jogos com infográficos, jogos documentários, jogos de quebra-cabeças, jogos coletivos e sobre a comunidade e jogos de letramento), seguindo a ordem do próprio livro. Além de nominados, as citações estão ordenadas por cores diferentes e com ícones que remetem às categorias elencadas, tornando a experiência mais intuitiva e menos monótona.

Figura 14 - Captura de tela do guia informativo Start Game



Fonte: Autora (2022)

O bloco **Start Game**, de mesmo nome do guia informativo, dá acesso a um jogo *Newsgame*. Neste momento, o professor terá uma experiência com um jogo produzido por brasileiros, para fins educacionais, sendo, por tanto, um *Newsgame* de Letramento. O jogo escolhido foi o *Fact-checking*, jogo aplicado na disciplina Questões Empíricas e Aplicadas da Pesquisa em Jornalismo - Metodologia de Estudos em *Newsgames*, teoria e prática, do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina. O jogo teve a orientação da professora Dra. Rita Paulino e do Prof. Dr. Carlos Marciano.

O contexto apresentado no jogo traz a situação de uma questão jornalística prática, ou seja, a checagem de informações usadas em material jornalístico. O jogo é realizado por um estagiário, tornando o contexto ainda mais próximo ao professor de Jornalismo, pois ambienta experiências que deverão ser aprendidas ainda no curso de Jornalismo e, depois, vivenciadas pelos estudantes.

Figura 15 - Captura de tela do guia informativo Start Game



Fonte: Autora (2022)

Após o bloco do Start Game, seguindo uma sequência linear padrão no sentido horário, encontra-se o bloco *Newsgame e Ensino*. Neste bloco, o professor terá acesso a diversas produções acadêmicas sobre *Newsgames*. Esses materiais tem como especialista no assunto o prof. Dr. Carlos Marciano, escolhido por ter experiência tanto com a produção de *Newsgames*, como com a junção desses jogos com práticas educativas e de ensino/aprendizagem para alunos de comunicação. Pode-se dizer, que neste bloco, o professor terá acesso a um vasto material sobre o assunto e poderá descobrir como utilizar os *Newsgames* na sala de aula.

Figura 16 - Captura de tela do guia informativo Start Game



Fonte: Autora (2022)

Há quatro produções acadêmicas do Prof. Carlos Marciano, além do *podcast* Rumos do Jornalismo e uma *live* no canal do Youtube do LabProJor, com a participação do professor. O bloco explora a produção acadêmica sob o ponto de vista do professor Carlos Marciano e, é o bloco que contém o maior número de material acadêmico de todo o guia informativo. Dessa forma, o professor terá condições de assimilar as potencialidades dos *Newsgames* para o ensino a partir da experiência acadêmica de um especialista brasileiro, com produções materializadas e aplicadas em turmas de Jornalismo. O guia encerra no quinto bloco, precisamente, chamado **chegou a sua hora**. No quinto bloco, está inserido *link* para a plataforma de *design* gratuito Canva.com. Os docentes, então, são compelidos a planejar uma aula colocando em prática tudo o que entenderam após percorrer o guia e, que possa ser válido para algum aspecto desenvolvido com seus alunos. Como bloco catalográfico, está apresentada a página **Sobre nós**, nela consta uma ficha técnica resumida do produto, com uma descrição da Start Game e informações para contato com a autora.

#### 4.3 DADOS COLETADOS E ANÁLISES REALIZADAS

Depois da organização do guia informativo, chegou o momento de efetuar os procedimentos metodológicos de validação do produto, utilizando-se da pesquisa qualitativa, para coleta de dados, com a intenção descobrir aspectos subjetivos que cercam a construção do produto e dos conteúdos que foram organizados dentro do ambiente criado. A abordagem da pesquisa qualitativa, “[...] preocupa-se em conhecer a realidade segundo as perspectivas dos sujeitos participantes da pesquisa” (ZANELLA, 2011, p. 95). Ainda de acordo com Zanella (2011), é considerado o uso de métodos indutivos, objetivando a descoberta, a identificação e a descrição detalhada e aprofundada de determinado evento. O evento em questão é a apresentação dos jogos *Newsgames* para professores de Jornalismo em um guia que trabalha os *Newsgames* como ferramenta para o ensino superior.

A descrição detalhada e a coleta dos dados subjetivos foram essenciais para definir e interpretar os cenários e necessidades do público-alvo. A abordagem qualitativa desempenha, portanto, a relação com o objetivo de entender como são organizados os cursos de Jornalismo no Brasil, para então seguir com o desenvolvimento do produto. O progresso do produto segue mediante as informações específicas dos sítios e público alvo, que determinaram um prognóstico norteador para a conclusão do produto e para futuras melhorias.



Para trazer tais informações pertinentes sobre o tema pesquisado, foi realizada pesquisa em textos acadêmicos que aborda temas como *Newsgame* e ensino, história do curso de Jornalismo no Brasil e Gamificação no ensino. Após a pesquisa, o grupo de três avaliadores foi mobilizado para darem seus pareceres em três áreas distintas do produto: *interface e design* e hospedagem do guia informativo; sistematização do material oferecido e pertinência do produto para o uso como ferramenta de ensino nos cursos de Jornalismo. Todas as indicações, sugestões e manifestações coletadas durante o processo foram cuidadosamente analisadas, de acordo com uma metodologia qualitativa. Como esboça Zanella (2011), esse tipo de atuação prevê que o pesquisador deve apoiar-se no trabalho a partir da sua observação do ambiente e da manifestação do evento estudado, coletando dados inerentes das narrativas recolhidas e seus significados para então construir o conhecimento adequado para a criação do produto.

Para desenvolver o método qualitativo de pesquisa, é necessário que o pesquisador tenha as seguintes habilidades e atitudes: capacidade para ouvir; perspicácia para observar; disciplina para registrar as observações e declarações; capacidade de observação; organização no registro, na codificação e classificação dos dados; paciência; abertura e flexibilidade e capacidade de interação com o grupo de investigadores e com os atores sociais envolvidos no processo. (ZANELLA, 2011, p. 101)

O grupo de avaliadores são, necessariamente, formados e com experiência nas áreas que foram demandadas para a avaliação. Assim, foi escolhido um profissional da área de ciência da computação e engenharia de computação, um profissional com experiência na formação de professores e um profissional jornalista que atua como docente em curso de Jornalismo em Belém do Pará.



Diagrama 01 - Características pesquisa qualitativa



Fonte: Zanella (2011)

O público-alvo primário do produto é, especificamente, professores de Jornalismo. O guia Start Game é uma produção que se apresenta como proposta para fomentar a utilização de jogos *Newsgames* como ferramenta para o ensino e aprendizagem em disciplinas de prática e teoria de Jornalismo, tendo potencial para ser usada de acordo com as necessidades didáticas dos professores, suprimindo uma demanda que também é incentivada pelas organizações dos currículos pedagógicos dos cursos no Brasil. As possibilidades para o uso desses jogos serão sugeridas dentro do guia informativo, assim como uma de plataforma gratuita que permite criar um plano de aula para incentivar os professores que percorrerem o guia a usar os *Newsgames* nas aulas. Esta etapa é o último passo para completar o guia informativo. A partir do material disposto no guia, foi enfatizado como os *Newsgames* e a gamificação podem contribuir para uma aprendizagem mais ativa e como podem ser trabalhadas questões de valores, práticas e demais situações do cotidiano da profissão.

Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gamificação) estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real. Os jogos mais interessantes para a educação ajudam os estudantes a enfrentar desafios, fases, dificuldades, a lidar com fracassos e correr riscos com segurança. (BACICH, MORAN, 2018, p. 21)

O guia informativo para docentes Start Game foi idealizado para ser uma sugestão de material para que os professores possam conhecer os *Newsgames* e se apropriar deles para promover uma aprendizagem mais ativa a partir do uso da gamificação. O jogo *Fact-checking*, que faz parte da categoria de *Newsgame* de letramento, apresenta um cenário que mostra aspectos do cotidiano do Jornalismo, o jogo reforça que o objetivo é transmitir ou ensinar algo e é um exemplo bem sucedido da aplicabilidade dos *Newsgames* para desenvolver uma aprendizagem ativa, que caracteriza-se pela experimentação e comprometimento participativo, libera os alunos para exercer seu próprio caminho de aprendizagem e, ao jogar, imergem no ambiente de jogo interagindo com as informações.

Novamente, aponta-se que *Newsgames* de letramento, assim como todos os tipos de *Newsgames*, apresentam atributos para serem usados no ensino. Segundo Bacich e Moran (2018) afirmam, a sala de aula pode ser um lugar privilegiado, onde professores e alunos aprendem a partir de situações concretas, desafios, jogos, experiências, vivências e projetos. Portanto, entende-se que o jogo, uma situação gamificada ou uma simulação coloca o aluno em sintonia com seu próprio processo de desenvolvimento mental, que o leva ao objetivo final: aprender.

Dirigindo-se, então, ao momento da realização do estágio supervisionado com a professora Alessandra Natasha Alcântara Barreiros, a avaliação deu-se no formato da Escala Likert, apresentado no *Google Forms*. De acordo com Aguiar, Correia e Campos (2011), Escalas Likert são escalas de autorrelato, consistindo em uma espécie de perguntas formuladas sobre o pesquisado, onde os respondentes escolhem uma dentre várias opções, normalmente até cinco que contenham uma gradação ou ordem crescente. Os resultados coletados têm valores atribuídos que somam 1, para mais ou para menos, dependendo do valor da opção escolhida. A Escala Likert foi apontada como opção para a realização da avaliação do produto por agregar rapidamente os dados e representar com precisão de gradação o parecer da avaliadora. Devido o período do estágio ser delimitado, foi essencial que houvesse uma forma de medição qualitativa rápida, de modo que fosse feita ainda no período de estágio, então, a Escala Likert foi a ferramenta de medição que melhor se

enquadrou no processo de coleta e análise dos dados que foram criados pela professora Alessandra Natasha Barreiros.

Formada em Engenharia Eletrônica pela Universidade Federal do Pará (UFPA), a professora Alessandra Natasha é docente do Centro Universitário do Pará - CESUPA. Além de atuar como professora nos cursos de Engenharia de Computação e Ciência da Computação, também atua como coordenadora dos cursos e faz parte do Curso de Pós-Graduação em Engenharia de Segurança de Redes na mesma instituição. Com experiência como coordenadora de cursos de tecnologia, sua participação foi essencial para a validação da plataforma de hospedagem do *Notion*. Os aspectos levantados pela sua análise mostram como a parte estrutural do produto está desenvolvida. A experiência na área de Gestão de Relacionamento com o Cliente (Customer Relationship Management), que trata de ferramentas que facilitam o contato do usuário com sistemas computadorizados para uma melhor interação com o criador por trás do ambiente virtual, traz uma visão de como as informações devem ser claras no produto, e como o objetivo do produto se mostra incutido na plataforma onde o guia informativo Start Game está hospedado. No que se refere a experiência da professora Alessandra Natasha em Marketing de Relacionamento também torna sua participação adequada, pois sua avaliação também segue pelo prisma de envolver a atenção do usuário, que nesta área é chamado de cliente. Além de tais conhecimentos, também traz sua contribuição no âmbito acadêmico como coordenadora de cursos de ensino superior, entendendo quais demandas devem ser observadas ao se propor um material que será destinado para docentes.

Imagem 01 - Profª Alessandra Natasha Alcântara Barreiros no momento do avaliação do guia informativo Start Game



Fonte: Autora (2022)

A escala desenvolvida estabeleceu 15 afirmações com 5 optativas, sendo elas afirmações sobre o ambiente virtual em que a trilha informativa está hospedada, o *Notion*. Foi avaliado se o ambiente virtual é capaz de oferecer design intuitivo, dinâmico e claro. Também foi avaliado a questão da experiência do usuário, ou seja, se os ícones, cores e elementos visuais facilitam o percurso e o acesso aos materiais dispostos no guia informativo. Desse modo, as 15 afirmações continham as opções de marcação na seguinte sequência: discordo totalmente (1); discordo (2); não estou decidido (3); concordo (4) e concordo totalmente (5).

Quadro 04 - Perguntas e respostas do parecer da Profª Msc. Alessandra Natasha Alcântara Barreiros

AFIRMAÇÕES	VALORES POR AFIRMATIVA MARCADA
a interface do ambiente virtual é organizado de maneira intuitiva ao usuário	2
as formas de apresentação e interação com o conteúdo tornam o ambiente virtual dinâmico	5
os ícones e elementos visuais facilitam a identificação do contexto proposto pelo criador	4

do guia, de modo que são pertinentes à experiência do usuário	
o ambiente virtual apresenta multimídia na apresentação do conteúdo	5
o ambiente virtual apresenta <i>design</i> minimalista, facilitando a identificação das informações e materiais contidos na trilha de aprendizagem	5
o Start Game, hospedado no <i>Notion</i> , apresenta capacidade de integrar outras plataformas de criação de conteúdo virtual	3
a plataforma permite criar conta grátis e personalizar o ambiente criado, o que possibilita ampliar a jornada didática sobre <i>Newsgames</i>	4
o ambiente virtual do guia Start Game apresenta poder aglutinador de conteúdos através das funcionalidades e ferramentas tecnológicas do <i>Notion</i>	4
o Start Game possui acesso gratuito em um ambiente virtual responsivo	5
o guia informativo sobre <i>Newsgames</i> hospedada no <i>Notion</i> é multiplataforma: acesso por smartphone, desktop e diferentes sistemas operacionais, facilitando assim o acesso por diferentes dispositivos	5
o idioma padrão do <i>Notion</i> (inglês), ambiente onde a trilha está hospedada, não prejudica o entendimento do usuário no acesso ao percurso, visto que as páginas apresentam elementos intuitivos	3
a disposição do guia em blocos permite que o usuário entenda que o Star Game é um guia no estilo sequenciado	1
o <i>Notion</i> possibilita o módulo prático informativo, que neste caso é a disponibilização de jogos <i>Newsgames</i> e acesso aos materiais didáticos	4
o <i>Notion</i> possibilita ferramenta de <i>feedback</i> de usuários e meios de contato com a criadora do guia informativo	1
a organização do conteúdo em blocos de páginas, caracterizando - se como um guia informativo, permite que o usuário comece o percurso por onde desejar, estimulando o	1

protagonismo	
--------------	--

Fonte: Autora (2022)

A avaliação realizada por meio da Escala Likert mostrou que a plataforma escolhida é apropriada para um percurso didático aberto, isto é, para um guia informativo sequenciado *online*, com a possibilidade de oferta de materiais em diferentes formatos, de fácil acesso. O parecer indicou ainda que, o guia informativo está estruturado de forma clara e sem dificuldade para acesso em dispositivos diferentes (computador, *tablet* e celular), o que torna a apropriação do conteúdo por parte do professor mais facilitado devido a responsividade (adaptação de tamanhos de telas). Também foi possível concluir que a impossibilidade de contato ou *feedback* do produto deve ser replanejada, para que possa ser disponibilizado canais de resposta além do *e-mail* da autora, visto que o *feedback* dos professores é uma fonte para o melhoramento do produto.

Figura 17 - Graduação da Escala Likert da Start Game

1	2	3	4	5
DISCORDO TOTALMENTE	DISCORDO	NÃO ESTOU DECIDIDO	CONCORDO	CONCORDO TOTALMENTE



Fonte: Autora (2022)

Prosseguindo após o período do estágio supervisionado, o produto foi submetido ao parecer do Dr. Marcos Henrique dos Santos. Sua participação como avaliador da Start Game deu-se devido sua experiência profissional na área de educação com ênfase em educação superior, pedagogia universitária, formação docente e avaliação educacional.

Após percorrer o guia informativo, o parecer, de texto livre, apresentou as observações do Dr. Marcos sobre o produto. A metodologia para esta avaliação do produto foi importante para que o avaliador pudesse expressar livremente os aspectos que considerou relevantes expor no documento de avaliação.

Atuando no setor de Assessoria Pedagógica do Campus Universitário de Iturama da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM), o Dr. Marcos dos Santos faz a análise do produto a partir do seu prisma profissional, trazendo apontamentos pertinentes em relação aos materiais e curadoria do produto e ainda, descrevendo melhoramentos no tocante a relevância pedagógica do produto. Graduado em Pedagogia pela Universidade Federal do Pará - UFPA, com Mestrado em Educação pela Universidade Brasília (UnB) e Doutorado Educação pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), o Dr. Marcos dos Santos avalia o cerne do produto, isto é, seu potencial como material didático para professores. Sua experiência nas áreas de Educação, com ênfase em Ensino Superior; Pedagogia Universitária e Formação Docente e Avaliação Educacional traz válida sua participação como um dos especialistas convidados para a análise do guia informativo sobre *Newsgames* para docentes de Jornalismo. A participação deste profissional para a validação do produto é essencial devido a relevância de sua formação e atuação na área do ensino superior. A sua análise traz o apontamentos sobre a organização didático-pedagógica do produto.

Imagem 02- Foto do momento em que o Dr. Marcos Henrique dos Santos percorre o guia Start Game



Fonte: Autora (2022)

Dessa forma, verificou-se nos apontamentos que, a seleção dos recursos didáticos diferentes, utilizados dentro do guia informativo, alcançaram os objetivos planejados de desenvolver o tema (*Newsgames* no ensino de Jornalismo) priorizando a compreensão gradativa, ou seja, a apresentação permite que os professores possam compreender cada elemento que envolve os *Newsgames*, além de introduzir o professor a discussão do uso desses tipos de jogos na sala de aula.

De acordo com os dados qualitativos coletados no parecer, entende-se que a estrutura visual da Start Game possibilita aos docentes a vivência do que foi disponibilizado nos blocos anteriores relacionados a explicação do tema central proposto, pois oferece uma experiência de jogo no bloco Start Game, onde está disponível *link* para acessar o *Newsgame Fact-checking*. O parecer também indica que, ao incentivar que o professor crie seu próprio plano de aula a partir do *link* para a plataforma Canva, o produto também trabalha com a criatividade no ensino, sendo também uma forma de expandir o guia informativo. O parecer do Dr. Marcos Henrique dos Santos identificou também que o produto agrega atributos para ser uma ferramenta de autoformação, que incentiva a autonomia e o protagonismo no processo de compreensão dos materiais inseridos. Essa abordagem demonstra que o Start Game pode fazer parte de uma estratégia para o desenvolvimento de novas habilidades de ensino dos professores, que utiliza os *Newsgames* como ponto de partida complementar no ensino de conteúdos teóricos e humanísticos, e também uma janela para a experimentação em disciplinas práticas nos cursos de Jornalismo.

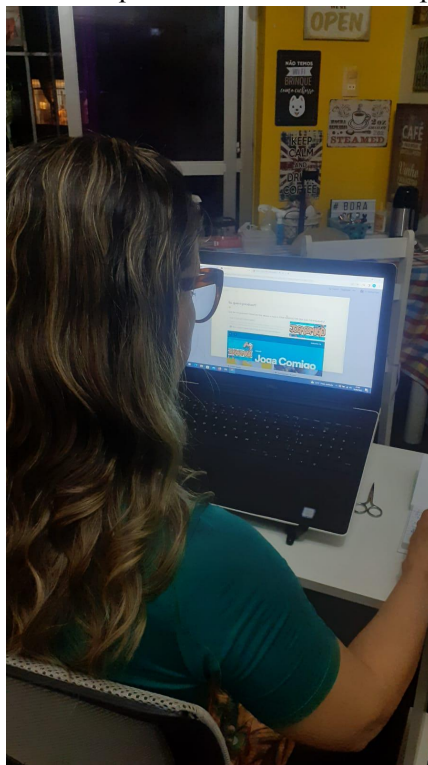
Outro aspecto tratado dentro do parecer foi a ausência de mecanismos para *feedback*. Este ponto do guia também está em evidência na avaliação da professora Alessandra Natasha, que deu-se no formato de formulário em Escalas Likert. Nas duas avaliações, vê-se que a questão do *feedback* apresenta limitações que devem ser corrigidas, de modo que podem agregar ao produto uma oportunidade para autoavaliação e melhoramentos do guia informativo.

O passo seguinte foi contactar a professora Dra Avelina Oliveira de Castro, Mestre em Comunicação e Doutora em Antropologia pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Além de desempenhar a docência, a professora Avelina fez parte do quadro de professores do curso de graduação da criadora da Start Game. É importante salientar que sua participação é tida como a mais essencial para o produto, visto que a professora Avelina será atua como a representação do público-alvo, a representante dos docentes em Jornalismo. A professora Avelina além de professora, traz um peso importante para a validação do produto pois, além



de atuar como docente, é detentora de edições do Prêmio Tim Lopes de Investigação Jornalística, entre outros prêmios relacionados a área do Jornalismo. Atuante como professora que ministra tanto aulas de teoria e que envolvem questões de ética, a professora Avelina também ministra conteúdos voltados à prática da profissão. Durante a graduação desta autora, foi responsável pelo planejamento de atividades que envolviam o debate sobre o Código de Ética dos Jornalistas Brasileiros, práticas de Jornalismo Impresso, Jornalismo Investigativo, etc.

Imagem 03- Foto do momento em que a Dra. Avelina Castro percorre o guia Start Game



Fonte: Autora (2022)

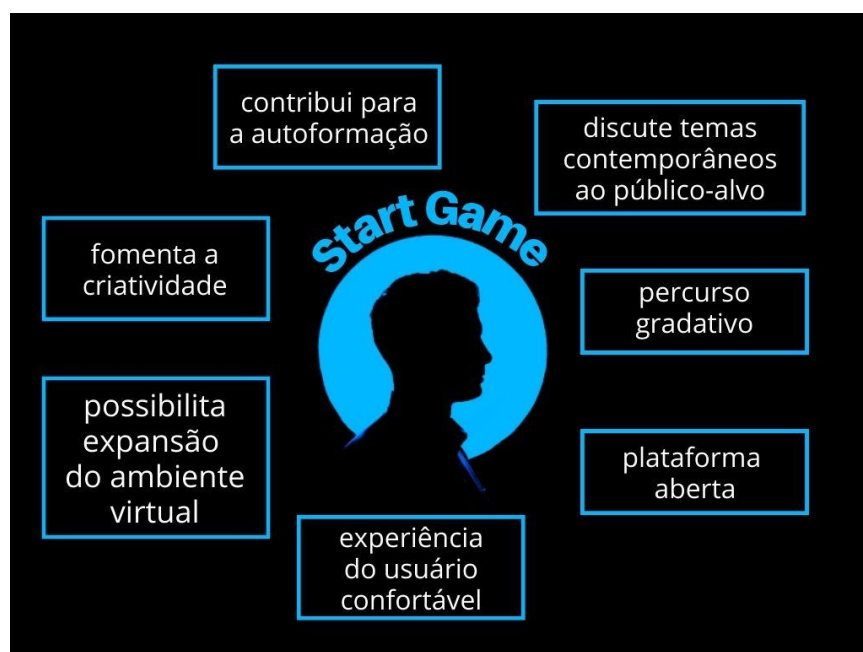
Em seu parecer, a professora Avelina Castro destacou a importância da continuidade da formação dos professores, a partir do contato com novas ferramentas como os *Newsgames*, que usam novas tecnologias para amparar a profissão do jornalista e também sobre a importância dos professores conhecerem as novas plataformas que auxiliam na profissão hoje. Em suas considerações após percorrer o guia, ela ressalta também que a linguagem narrativa que os *Newsgames* apresentam podem contribuir para auxiliar os professores ao discutir assuntos pertinentes da profissão, confirmando o que os autores estudados para a pesquisa sobre gamificação e *Newsgames* afirmam, que por se tratar de uma linguagem de jogo atual, os estudantes vivenciaram com naturalidade uma experiência com esses tipos de

jogos, ocasionando em maior apropriação de conteúdo. Ao percorrer o guia Start Game, a professora Avelina Castro, que tem doutorado em Antropologia pelo Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia da UFPA, observou que os *Newsgames* poderiam ser usados para trabalhar conteúdos especiais dentro das disciplinas humanísticas do curso de Jornalismo como, por exemplo, direitos humanos.

Após apresentar os pontos que considerou assertivos no uso dos *Newsgames* para o ensino, a docente apontou uma questão que pede atenção para o melhoramento do produto. A questão da necessidade do uso da *internet* para percorrer o guia informativo e também para apresentar os *Newsgames* aos alunos em sala de aula ou quando for desenvolvidos projetos de sala de aula invertida, quando os alunos estudam ou realizam atividades fora da instituição de ensino. De acordo com a professora Avelina, o acesso de qualidade poderia prejudicar em algum momento o bom desempenho do aluno quando precisar acessar um material que demanda muitos dados de *internet*.

É importante destacar que as avaliações foram feitas enquanto o produto ainda se chamava trilha de aprendizagem, o que posteriormente foi corrigido a partir de apontamentos da banca examinadora da defesa da dissertação, que indicou que o produto fosse renomeado para adequar de forma mais apropriada a pesquisa e pontos desenvolvidos no produto. Diante do que foi apresentado pelos pareceristas, segue abaixo esquematização que representa o resultado em relação ao produto:

Figura 18 - Resultados identificados



Fonte: Autora (2022)

Também é necessário sinalizar que algumas estruturas deverão ser reorganizadas ou melhor implementadas dentro do guia informativo Start Game, são eles, inicialmente, disponibilização de instrumentos e meios para que os professores que percorrerem o guia possam fazer *feedbacks* sobre o produto, projetar uma forma de disponibilizar os materiais multimídia do guia em um formato que não necessite de internet para *upload* ou *download*. Será preciso identificar ferramentas de *feedback* que possam ser integradas à plataforma e disponibilizada para os usuários, da mesma forma, também deve ser planejada uma forma de acesso ao conteúdo para professores que não tiverem dados de internet capazes de acessar o guia informativo. Estas questões serão melhor desenvolvidas, caso necessário, após a apresentação final do produto junto a banca avaliadora do programa de mestrado ao qual o produto foi submetido.

Desse modo, a conclusão que surge a partir dos três pareceres é que o guia informativo cumpre com o objetivo de ser uma ferramenta de autoformação, além de desenvolver a criatividade dos docentes de Jornalismo. O guia desenvolvido, a partir da análise dos apontamentos dos três pareceristas, mostrou-se como de fácil percurso, imprimindo e compondo um conhecimento gradual sobre o assunto apresentado. Este diagnóstico mostra que o guia informativo sobre *Newsgames* representa, como objetiva, o “ponta pé” inicial de uma proposta para que os professores de Jornalismo reavivem ou mesmo construam novas competências de ensino-aprendizagem.

No planejamento do cronograma de atividades, foi escolhido inicialmente a organização de um grupo de trabalho com docentes, que indicariam quais aspectos deveriam ser levados em consideração, contudo, percebe-se que, esses mesmos professores poderiam fazer parte do grupo de avaliadores do produto, de modo a mapear e apresentar as considerações acerca do material desenvolvido e das questões relacionadas a relevância educacional do produto. O produto Start Game apresenta um cenário virtual que visa promover uma iniciação aos jogos baseados em notícias e, também, o acesso com estudos que abrangem a questão da gamificação na educação. O grupo de avaliadores teve acesso ao produto no primeiro semestre de 2022, após a finalização do protótipo inicial.

Figura 19 - Grupo de avaliadores





Fonte: Autora (2022)

Os avaliadores escolhidos foram profissionais que pudessem formular pareceres sobre três aspectos que estruturam o guia informativo. A avaliação sobre o ambiente virtual de hospedagem do produto; a seleção e disposição dos materiais, bem como com se o produto é capaz de auxiliar os professores a conhecerem mais sobre os *Newsgames* e, por último, se o produto cumpriu com seu objetivo de ser uma ferramenta para iniciação de docentes com *Newsgames*, com o percurso sendo realizado por uma professora atuante em turmas de Jornalismo de Belém permitiu coletar informações que serão usadas no aperfeiçoamento do produto, pois mostram quais foram os acertos e quais partes devem ser revisitadas. Segue abaixo quadro detalhado de resultados obtidos.

Quadro 05 - Detalhamento dos dados coletados a partir de interpretação das análises dos especialistas

Avaliadores	Prof <sup>a</sup> . Alessandra Natasha / Dr. Marcos dos Santos / Prof <sup>a</sup> . Avelina Castro		
Afirmativas	ALCANÇADO	ALCANÇADO EM PARTE	NÃO ALCANÇADO
Material informativo	● ● ●		
Material interativo	● ● ●		
Organização do ambiente virtual eficiente	●	● ●	

Recursos visuais intuitivos			
Capacidade de aplicação prática do produto e dos <i>Newsgames</i> no contexto apresentado			
Sequência de percurso clara			
Pertinência didática			
Curadoria adequada			
Linguagem clara			
Recursos de feedback			
Acesso fácil via <i>internet</i>			
Apresentação dos <i>Newsgames</i> como ferramenta para ensino de Jornalismo			

Fonte: Autora (2022)

A partir dos dados das avaliações dos especialistas foram apresentados aspectos que se assemelham ou convergem a partir de afirmativas formuladas depois da coleta dos dados qualitativos e, no caso da professora Alessandra Natasha, os resultados obtidos na Escala Likert. Devido ao caráter qualitativo das análises, buscou-se apresentar afirmações que, ao examinar os pareceres, apresentam uma ideia comum ou aproximada do que foi registrado nos pareceres. Assim, o quadro indica que, o guia informativo propõe um material informativo e interativo, com pertinência didática, linguagem clara, e apresentação dos *Newsgames* como ferramenta para o fomento do ensino de Jornalismo, sendo tais afirmações interpretadas como unânimes entre os especialistas.

Em relação aos recursos visuais intuitivos empregados, a capacidade de aplicação prática do produto e dos *Newsgames* no contexto apresentado, a curadoria adequada dos

materiais dispostos no guia informativo e o fácil acesso via *internet* oferecido pela plataforma teve, em sua maioria, inclinação de alcance parcialmente insuficiente, sendo um dos pontos que deve ser melhor estruturado. No que se refere a organização do ambiente virtual, sequência de percurso clara e recursos de *feedbacks* (repositório para manifestação de opinião sobre o produto), a análise dos dados indicou que este aspecto não foi oferecido de forma satisfatória.

#### 4.4 A PROPOSTA DO GUIA INFORMATIVO START GAME

Dentro da perspectiva das metodologias ativas de aprendizagem, foi abordado suas particularidades e, especialmente, o estímulo ao aprendizado ativo, de maneira que requer do professor empreender recursos didáticos que contribuam para a autonomia do processo de aprendizagem dos alunos, o desenvolvimento da criatividade para resolução de problemas e as considerações acerca da visão de mundo dos estudantes como elemento fundamental para a trajetória de aprendizagem, da mesma forma, foi apresentado o *Newsgame* como um tipo de mecanismo capaz de ativar esses atributos de aprendizagem.

Os jogos e a gamificação foram fundamentados na pesquisa como recurso com capacidade de propiciar uma aprendizagem mais ativa, um tipo de dispositivo educativo característico das metodologias ativas. Assim, os jogos e a gamificação na educação serão avaliadas como estratégia para elevar a qualidade do ensino, gerando engajamento e entusiasmo ao aprendizado. Como materialização dos jogos e gamificação na educação, foi dissertado o conceito de *Newsgames*, que são jogos baseados em notícias.

No que se refere aos *Newsgames*, um dos inúmeros modelos de jogos eletrônicos, foram exemplificadas suas afinidades com o ensino, as categorias mais conhecidas, sua estrutura e como podem ser uma ponte para a experiência imersiva oferecida através da jogabilidade. A partir daí, foi escolhida a categoria *Newsgame* de Letramento para ser exemplificada no guia informativo para docentes de Jornalismo, assim, os professores que percorrerem o guia terão acesso a um jogo do tipo *Newsgame* de Letramento, que tem como objetivo ser um mecanismo voltado ao ensino, o produto então, vai exemplificar com o acesso ao jogo uma iniciação aos jogos de *Newsgames*, começando pelos *Newsgames* de Letramento. É importante salientar que a escolha desse tipo de jogo deu-se pelo fato do jogo ter como objetivo o ensino/aprendizagem, porém, também é importante destacar que não é descartada nem uma das outras categorias dos *Newsgames* como ferramenta com grande potencialidade para uso na aprendizagem de diversos cenários e contexto, dentro do curso de Jornalismo.

Para tanto, foi necessário realizar uma breve pesquisa sobre esses jogos. Os *Newsgames* de Letramento, em geral, são jogos eletrônicos baseados em uma narrativa jornalística, a partir de um contexto real, que têm por determinação o ensino.

Assim, o produto foi idealizado para servir como ferramenta de formação para professores de Jornalismo. Os professores terão, com a Start Game, uma oportunidade de desenvolver habilidades didáticas a partir do uso dos *Newsgames* em sala de aula. No que se refere a disponibilização do guia informativo, será usada como estratégia inicial em SEO - Search Engine Optimization, ou seja, técnica usada para alcançar posicionamento da página da Start Game em busca no Google. A SEO é uma otimização de algoritmos que *rankeia* páginas em buscas no Google a partir de palavras-chave.

Alguns fatores para auxiliar no ranqueamento da página da Start Game de forma orgânica já estão sendo implementadas como: uso de subtítulos; palavras-chave relacionadas ao produto na *url* (localizador uniforme de recurso); texto âncora (links sublinhados ou palavras clicáveis dentro da trilha informativa); imagens nas páginas dos blocos do guia; *links* para páginas internas e externas; uso do *backlink*, isto é, disponibilização do produto em uma outra página da *web*, que neste caso é o repositório utilizado pelo programa e a atribuição do trabalho na Biblioteca Central da UFPA; *web design* de qualidade que permita que o usuário fique por longo período de tempo dentro do guia informativo, neste caso está sendo utilizado o design da plataforma Notion; possibilidade navegação *mobile* (dispositivos portáteis), que neste caso, é a responsividade e o acesso do guia informativo por *tablets*, celulares e etc; interface amigável ao público-alvo, ou seja, site intuitivo e de fácil acesso e entendido do conteúdo.

O guia informativo Start Game terá acesso gratuito, seu conteúdo educativo é uma ferramenta para promover a criatividade dos docentes, que poderão entrar em contato com um conteúdo fluido, que estimula o ensino gradativo sobre determinado assunto, que neste caso são os *Newsgames*. Por ter um *design* simples e hospedado em um ambiente virtual, espera-se que não haja dificuldades no acesso aos materiais dispostos no guia. A Start Game é um produto voltado à capacitação de professores. A longo prazo, percebe-se que o produto pode contribuir para que os professores implementem novas didáticas em sala aula com o uso de *Newsgames*, e também, a partir dos materiais que estão no guia, novos mecanismos para potencializar o ensino como a gamificação e sala de aula invertida.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das vivências da autora foi realizada a pesquisa que embasou o produto final, as experiências permitiram iniciar do processo que se seguiria para a criação de um guia informativo. Através de percepções pessoais, uma pesquisa foi iniciada para verificar se as diretrizes que regem o curso no país estavam condizentes com o que aconteceria em sala de aula. Percebeu-se então, através dos dados encontrados, que os pilares do ensino do curso de Jornalismo seguiam uma lógica que foi se moldando com o passar do tempo, de modo que observavam as habilidades que os jornalistas deveriam desenvolver no curso. De modo geral, os cursos deveriam desenvolver as habilidades práticas do dia a dia, mas também as inteligências humanísticas e a teoria atrelada a esta prática. Tais descobertas guiaram o início do processo para a criação do guia informativo.

Após a coleta das informações iniciais sobre o contexto histórico do curso de jornalismo, foi necessário verificar como um produto poderia contemplar o que as Diretrizes Curriculares prescreveram para a padronização do curso no país. Identificar a demanda foi o passo inicial e, depois, planejar um produto que compreendesse o que se pedia foi o segundo momento para a criação do guia informativo sobre *Newsgames Start Game*. Para isso, houve a busca por trabalhos acadêmicos sobre *Newsgames*, um jogo sobre acontecimentos reais que poderiam ser usados no ensino/aprendizagem. Buscou-se exemplos bem sucedidos do uso de *Newsgames* no ensino, apresentando novas perspectivas sobre metodologias de aprendizagem como no caso da gamificação.

Após a pesquisa sobre novas ferramentas de ensino/aprendizagem, foi realizada a pesquisa sobre os *Newsgames*, foi salientado como eles podem ser usados em situações de ensino e como sua natureza de jogo alcança a gamificação. A partir desse momento, foi realizada uma interseção entre os *Newsgames*, a gamificação e o ensino significativo. Explorando, assim, ideias e conceitos que indicam as potencialidades dos *Newsgames* para a promoção de ensino diferentes, que torna o aluno protagonista do seu próprio percurso educativo. Essas características foram, inclusive, ambientadas dentro do guia informativo sobre *Newsgames* através de conteúdos acadêmicos escolhidos como exemplos do uso de jogos na educação, mais especificamente os jogos *Newsgames*. Após as pesquisas foi criado um produto que pudesse compreender as demandas dos professores e, também, as recomendações descritas pelas Diretrizes Curriculares do curso de Jornalismo.



Assim, os *Newsgames* apresentaram-se como uma ferramenta com grande potencial para aplicação em ensino e aprendizagem, os estudos mostraram que suas características podem impulsionar o ensino. É possível promover impacto em momentos em que seja necessário contextualizar diversos assuntos acadêmicos. A gamificação de fatos e notícias contribui para que os alunos consigam problematizar conceitos e situações através da imersão, da multimídia e desafios de ações dentro de um cenário programado, baseado em realidade. O produto, então, exhibe todos os potenciais dos *Newsgames* e como utilizá-los no ensino como ferramentas capazes de oferecer aos professores formas de propiciar estímulos cognitivos mais ampliados aos alunos, utilizando jogos eletrônicos como os *Newsgames* para a promoção do aprendizado.

Durante o desenvolvimento da pesquisa e produto, descobriu-se que as Diretrizes Curriculares Nacionais definem que prática e teoria devem ser realizadas de forma equilibrada no percurso formativo dos alunos de Jornalismo no Brasil, e os *Newsgames* apresentam-se como um meio de aplicar conteúdos assuntos que envolvem as duas disciplinas, de modo que os professores podem estender a sala de aula com experiências de aprendizagem mais atrativas e autênticas. Para que docentes de Jornalismo possam utilizar os *Newsgames* como ferramenta de auxiliar para ensino e aprendizagem, foi idealizada um guia para que os professores possam conhecer os *Newsgames*, compreender suas virtudes e mostrar exemplos bem sucedidos aqui mesmo no Brasil.

A construção do guia informativo teve uma curadoria que inseriu em uma plataforma gratuita *online* estudos acadêmicos de especialistas em *Newsgames*, jogo para experimentação dos professores e também “provoca” o professor a desenvolver sua própria criatividade a partir da gamificação e dos *Newsgames*. Mesmo aqueles professores que já tiveram contato com jogos *Newsgames*, podem fazer grande uso do guia informativo, chamado Start Games, pois veem os jogos a partir da perspectiva do ensino.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, Bernardo; CAMPOS, Fábio; CORREIA, Walter. **Uso da Escala Likert na Análise de Jogos**. In: Anais do 10º Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital - SBGames, Trilha de Artes e Design. Salvador - BA, 2011.

ANDRADE, Adja Ferreira de. **Proposta Metodológica para a Criação de Roteiros em Ambientes Virtuais para Aplicação Educacional**, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Computação da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 1999.

ANTONIOLI, Maria Elisabete. **Jornalista Profissional**. Novas competências para o egresso do bacharelado em Jornalismo. In: Práticas e Tensionamentos Contemporâneos no Ensino de Jornalismo. Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília - DF, 2018.

ALMEIDA, Diego Eubank de. **Newsgame: um estudo sobre as características e o histórico dos jogos jornalísticos**. In: SBPJor - Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo. 18º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo, 2020. Disponível em: <http://sbpjour.org.br/congresso/index.php/sbpjour/sbpjour2020/paper/view/2674>

ALMEIDA, Edileuson Santo; SILVEIRA, Ada Cristina Machado da. **Formação Superior em Jornalismo. Análise de diretrizes e propostas de universidades brasileiras**. In: Práticas e Tensionamentos Contemporâneos no Ensino de Jornalismo. Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília - DF, 2018.

AOKI, Ricardo Luiz. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais Para o Ensino de Redação Jornalística: um estudo de caso da narrativa digital aplicada no newsgame Aprendendo Jornalismo**, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação da Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, 2018.

BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana; SILVA, Ana Carolina de Araújo. **A evolução Tecnológica dos Jogos Eletrônicos: do videogame para o newsgame**. In: 5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo, 2014. Big Data, Interfaces e Sociedade Digital, Campo Grande - MS, 2014.

BARCELLOS, Zanei Ramos. **Ambientes, Veículos, Processos de Produção e Jornalistas Mutantes. Uma proposta didático-pedagógica**. In: Práticas e Tensionamentos Contemporâneos no Ensino de Jornalismo. Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília - DF, 2018.

BARREIROS, Tomás Eon. **O Ensino Superior de Jornalismo na Visão de Concluintes: pesquisa em instituição de ensino em Curitiba, Paraná**, 2013. In: Revista Brasileira de Ensino de Jornalismo Nº 12, Vol. 3, p. 79-95, 2013.

BERGAMO Alexandre; MICK, Jacques; LIMA, Samuel. **Perfil do Jornalista Brasileiro**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2012. Disponível em: <https://perfildojornalista.ufsc.br/>

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. **Newsgame: Journalism at Play**. London: The MIT Press, 2010.

BOURSCHEID, Ana Paula; MARQUEZZAN, Vanessa. **Newsgame de Letramento e seu Processo de Produção: o caso do Letracina**, In: Revista Imaginário! 19, Vol. 2, p. 59 - 75, 2020.

CARVALHO, Frederico S. M. de; MARCIANO, Carlos; PAULINO, Rita de Cássia Romeiro; VENTURA, Mariane. **Newsgame de Letramento: formato interativo com base em notícias jornalísticas**. In: Conhecer 2019. Encontro Internacional de Inovação na Educação - Educação Fora da Caixa, Florianópolis - SC, 2019.

CARVALHO, Salete Alves de. **A Construção Coletiva de Trilhas de Aprendizagem: a experiência do ministério público do Distrito Federal e Territórios**, Escola Nacional de Administração Pública - ENAP da Diretoria de Formação Profissional e Especialização, Brasília - DF, 2018.

CHAGAS, Rosana Augusto; COSTA, Thiago Dias; RIBEIRO, Nuno Magalhães. **Trilhas de Aprendizagem, Metodologias Ativas e Ágeis para o Autodesenvolvimento**. In: Revista Olhares e Trilhas, Vol. 23, N°3, p. 1215 - 1234, Uberlândia - MG, 2021.

CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (Brasília). Resolução N°1 CNE/CES, de 27 de setembro de 2013. **Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso de graduação em jornalismo, bacharelado, e dá outras providências**. Diário Oficial da União: seção 1 - p. 26, de 1 de outubro de 2013.

FRASCA, Gonzalo. **Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción**, 2009. In: Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales N° 7, Vol. 1 (7), p. 33 - 44, 2009.

FERREIRA, Mayara Sousa; OLIVEIRA, Thamyres Sousa de. **Comunicação Científica Práticas do Professor Jornalista: Reflexões sobre o uso de metodologias ativas no ensino-aprendizagem de Jornalismo**. In: Anais do 19° Encontro Nacional de Professores de Jornalismo da Associação Brasileira de Ensino de Jornalismo, São Paulo - SP, 2020.

FONSECA, André Azevedo da. **A Pedagogia de Paulo Freire e o Projeto Pedagógico de Jornalismo**, Brasília, 2013. In: Revista Brasileira de Ensino de Jornalismo N° 13, Vol. 3, p. 168-164, 2013.

GAGNON, Richard. **Jogar com Estilo para ter Sentido. 2015** In: Gamificação como Estratégia Educativa, Ed. 1, Brasília - DF, 2015.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**, Ed. 4, São Paulo: Atlas, 2002.

GRANEZ, Marcio da Silva. **Novas Diretrizes, Velhas Questões. O currículo do curso de Jornalismo, antes e depois das DCN**. In: Práticas e Tensionamentos Contemporâneos no Ensino de Jornalismo. Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília - DF, 2018.

IASBECK, Luiz Carlos. **Para Que Teorias? O fazer e o saber do Jornalismo**. In: Práticas e Tensionamentos Contemporâneos no Ensino de Jornalismo. Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília - DF, 2018.

LIMA, Gean Flavio de Araujo; MERINO, Eugenio Andrés Diaz; TRISKA, Ricardo. **Métodos Mais Usados para Avaliações de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs)**, Florianópolis -SC, 2018. In: Revista Human Factors in Design. Programa de Pós-Graduação em Design. Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina, N° 13, Vol. 7, p. 132 - 147, Florianópolis - SC, 2018.

LIMA, Gercina Angela; LOPES, Patrícia. **Estratégias de Organização, Representação e Gestão de Trilhas de Aprendizagem: uma revisão sistemática de literatura**, In: Revista Perspectivas em Ciência da Informação, Vol. 24, N° 2, p. 165 - 195, Belo Horizonte - MG, 2019.

LOPES, Fernanda Lima. **Reflexões Sobre Políticas Educacionais para o Ensino de Jornalismo no Brasil nos Primeiros Anos do Regime Militar**, 2013. In: Revista Brasileira de História da Mídia, Vol. 2, N° 1, 2013.

MACEDO, Sâmara Borges. **Quantos Pontos são Necessários? Um Estudo Comparativo de Escala Likert, do Tipo Likert e Semântica**, In: Revista Horizontes Interdisciplinares da Gestão, Vol.4, N° 2, p. 104 - 119, Belo Horizonte - MG, 2020.

MATTAR, João. **Metodologias ativas para a educação presencial, blended e a distância**, São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MARCIANO, Carlos. **Jogando Ética: newsgame de letramento no ensino de deontologia jornalística**, Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

MARCIANO, Carlos. **Newsgames, por onde começar?**. In: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 40° Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba - PR, 2017.

MARCIANO, Carlos; PAULINO, Rita de Cássia Romeiro. **Metodologia Ativa na Prática com Newsgames: estudo de caso em cursos de Graduação em Jornalismo**. Programa de Pós-Graduação em Jornalismo - Universidade Federal de Santa Catarina, SC, 2019.

MARCIANO, Carlos. **Da pauta ao Play: proposta metodológica para o planejamento e desenvolvimento de newsgames**. Programa de Pós-Graduação em Jornalismo - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis - SC, 2020.

MELO, José Marques de. **Os Primórdios do Ensino de Jornalismo** In: Revista Estudos em Jornalismo e Mídia, Vol. I, N° 2 - 2° semestre, Programa de Pós-Graduação Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina, SC, 2004.

MELO, Cristina Teixeira de; SILVA, Lúcio Souza Ferreira da. **Newsgame é Jornalismo?** In: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Fortaleza - CE, 2017.

MELO, Gabriela Pereira. **Ensino e Atuação dos Jornalistas na Região Norte do Brasil e em Portugal**, Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Comunicação e Sociedade da Universidade Federal do Tocantins, Palmas - TO, 2019.

MONTEIRO, Jean Carlos da Silva; PEREIRA, Alexandre André Santos; ROSÁRIO, Ian Lucca Pacheco do. **Jogar para Aprender: os newsgames como ferramenta inovadora de ensino**. Anais da X Semana de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão, São Luís - MA, 2019.

MONTEIRO, Jean Carlos da Silva; PEREIRA, Alexandre André Santos; ROSÁRIO, Ian Lucca Pacheco do. **Jogos Jornalísticos: os newsgames no processo de aprendizagem**. Anais do I Simpósio Internacional e IV Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação, Jogos e Tecnologias Digitais, Universidade Federal do Maranhão, São Luís - MA, 2019.

MORAN, José. **Mudando a Educação com Metodologias Ativas**. In: Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens, Revista Brasileira de História da Mídia, Vol. 2, 2015.

MORAN, José. **Metodologias Ativas para uma Aprendizagem mais Profunda**. In: Metodologias Ativas para Educação Inovadora: uma abordagem teórico-prática. Série Desafios da Educação, 2018.

MULLER, Rosimar Bizello; TAFNER, Elisabeth Penzlien; TOMELIN, Janes Fidelis. **Trilhas de Aprendizagem: uma nova concepção nos ambientes virtuais de aprendizagem - AVA**. Processos Educativos na EAD: práticas inovadoras e perspectivas de gestão, Grupo UNIASSELVI, Vol. 1, p. 7 - 131, Indaial - SC, 2012.

RIBEIRO, Janaina de Oliveira N. **Newsgame: jogo, informação e conhecimento**. In: Logos: Dossiê Comunicação, Mídias, Videogames Coleção Mídias Contemporâneas, Revista Logos, Vol. 26, Nº 2, Rio de Janeiro - RJ, 2019.

ROGERS, Scott. **Level Up! The Guide to Great Video Game Design**, John Wiley & Sons Ltd, 2010.

ROMERO, Margarida. **Aprendizagem pelo Jogo: da gamificação das aprendizagens aos jogos sérios**. 2015 In: Gamificação como Estratégia Educativa, Ed. 1, Brasília - DF, 2015.

SCHEFFER, Márcio Azolini; LUNARDI, Giovani Mendonça. **Integração de Metodologias Ativas de Aprendizagem na Formação Policial: gamificação e educação em Direitos Humanos**, 2018. In: Educação Fora da Caixa. Tendências Internacionais e Perspectivas sobre a Inovação na Educação, Vol. 4, São Paulo, 2018.

SCOLARI, Carlos A. (ed.) (2013). **Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la gamification - Nueva edición ampliada**, Col.lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona, Vol. 5, Barcelona - ES , 2013.

SICART, Miguel. **Newsgames: Theory and Design**, Center for Computer Games Research. IT University of Copenhagen. IFIP - International Federation for Information Processing 2008, p. 27 - 33, Copenhagen - DK, 2008.

SILVA, Sinomar Soares de Carvalho. **Formação em Comunicação Social/Jornalismo na Região Norte: Um estudo sobre alterações nas universidades federais a partir de 2013**, Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Comunicação e Sociedade da Universidade Federal do Tocantins, Palmas - TO, 2018.

SILVA, Valdete Teixeira da. **Avaliação de um Ambiente Virtual de Aprendizagem: análise de ferramentas**, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis - SC, 2003.

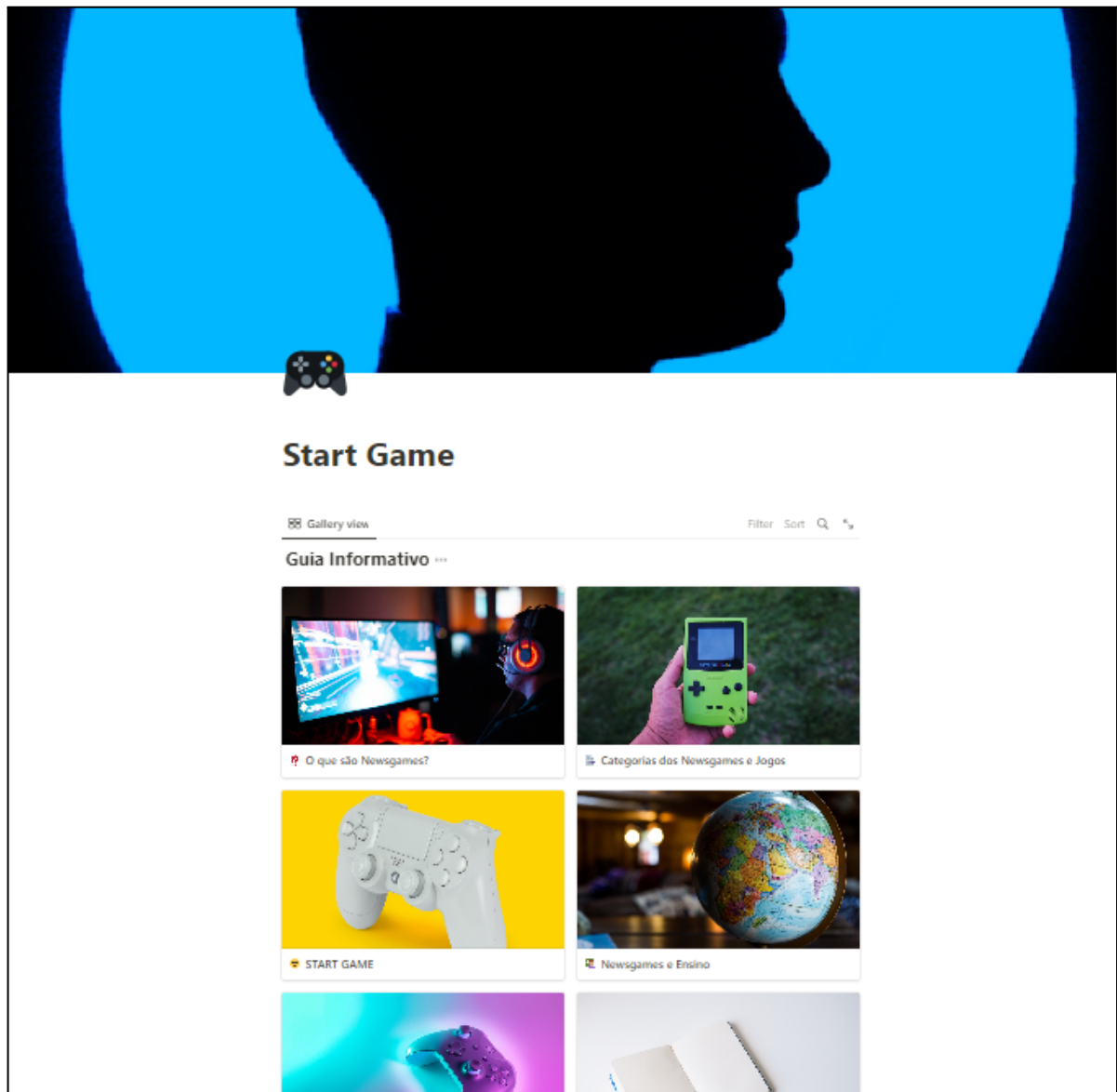
SOUSA, Leila Maria Costa. **Metodologias Ativas de Aprendizagem**. Escola de Governança Pública do Estado do Pará. Secretaria de Planejamento e Educação - Governo do Pará, PA, 2020.

TOBIAS, Henrique Valente. **NEWSGAMES - JOGANDO O JORNALISMO: Categorizações do conceito e estudos de caso da Revista Superinteressante**, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Universidade Estadual Paulista, Bauru - SP, 2014.

ZANELLA, Liane Carly Hermes. **Metodologia de Pesquisa**. Departamento de Ciências da Administração da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis - SC, 2011.

## **APÊNDICES**

## APÊNDICE A - HOME DA TRILHA START GAME ACESSADA PELO COMPUTADOR






## APÊNDICE B - BLOCO “O QUE SÃO NEWSGAMES”

Start Game / Trilha de aprendizagem / O que são Newsgames?

!?

### O que são Newsgames?

Clique no link para descobrir o que a Revista Superinteressante diz sobre os Newsgames




newsgame-superinteressante-editado\_b7XQHZgl.mp4 10:11:54

Start Game / Trilha de aprendizagem / O que são Newsgames?

Gostou? Que tal mais um vídeo?

Acesse o link do canal do Youtube de G. Augusto Seabra e saiba ainda mais características interessantes dos Newsgames.



Assistir no YouTube **AMBÉM É NEWSGAMES!!!** newsgames B

O que achou?

Aqui em baixo, dá para acessar o canal e assistir todos os outros episódios da serie Teorias dos Newsgames

G. Augusto Seabra  
Série de vídeos sobre o universo dos games como emuladores de informação e notícias. Uma nova forma de jogar usando informação como base narrativa do  
<https://www.youtube.com/c/GAugustoSeabra/videos>

Start Game / Trilha de aprendizagem / O que são Newsgames?

noticias. Uma nova forma de jogar usando informação como base narrativa do  
<https://www.youtube.com/c/GAugustoSeabra/videos>

Eu quero podcast!

Que tal um podcast? Clique no link abaixo e ouça o JOGA COMIGO #O QUE SÃO NEWSGAMES?

#34 O QUE SÃO NEWSGAMES?  
O Player FM está vasculhando a web em busca de podcasts de alta qualidade para você ouvir agora mesmo. É o melhor aplicativo de podcasts e funciona no  
<https://player.fm/series/joga-comigo/ep-34-o-que-sao-newsgames>




REGISTA-TE

PODCAST **Joga Comigo**  
João Pedro Foletto

## APÊNDICE C - BLOCO “CATEGORIAS DOS *NEWSGAMES*” E JOGOS

Start Game / Guia Informativo / Categorias dos Newsgames e Jogos

Q Search Duplicate ... Try Notion




### Categorias dos Newsgames e Jogos

Aqui, você vai descobrir quais são as características de cada categoria de Newsgames mencionadas no livro *NEWSGAMES - JOURNALISM AT PLAY*, dos autores Ian Bogost, Simon Ferrari e Bobby Schweizer

Start Game / Trilha de aprendizagem / Categorias dos Newsgames


Q Procurar Duplicado ... Experimente a noção

Jogos de Eventos Atuais




Jogos de Eventos Atuais

Jogos com Infográficos



Jogos com Infográficos

Jogos Documentários



Jogos Documentários

Start Game / Trilha de aprendizagem / Categorias dos Newsgames

Q Procurar Duplicado ... Experimente a noção

Jogos de Quebra-Cabeças



Jogos de Quebra-Cabeças

Jogos Coletivos e sobre a Comunidade



Jogos Coletivos e sobre Comunidades

Jogos de Letramento




Jogos de Letramento

### Quer saber mais?



Ian Bogost, um dos autores do livro **NEWSGAMES - JOURNALISM AT PLAY**, organizou em um site vários materiais que exploram o mundo dos jogos. Confira acessando o link abaixo:

 <https://bogost.com/>

Ian Bogost é um autor e um premiado designer de jogos. Ele é Professor e Diretor do programa de Estudos de Cinema e Mídia e Professor de Ciência da Computação e Engenharia na Universidade de Washington em St. Louis. Bogost, também é Sócio Fundador da Persuasive Games LLC, um estúdio de jogos independente, e Editor Contribuinte da The Atlantic. ([bogost.com/about](https://bogost.com/about))

Ian Bogost é autor e/ou coautor dos livros:

- Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism. MIT Press. 2006
- Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. MIT Press. 2007
- Racing the Beam: The Atari Video Computer System. MIT Press. 2009
- Newsgames: Journalism at Play. MIT Press. 2010
- A Slow Year: Game Poems. Open Texture. 2010
- How to Do Things with Videogames. University Of Minnesota Press. 2011
- Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing. University Of Minnesota Press. 2012
- How to Talk about Videogames. University Of Minnesota Press. 2015
- The State of Play: Creators and Critics on Video Game Culture. Seven Stories Press. 2015
- Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games. Basic Books. 2016

## APÊNDICE D - LINKS PARA JOGOS NEWSGAMES

### Jogos Newsgames

 Conheça jogos de diferentes autores. Acesse os links e explore mais

**(Re) Começos**

Este newsgame foi produzido no primeiro semestre de 2018 pelos alunos do 7º período de jornalismo, na

<https://marciano.itch.io/ng-recomecos>

**Metete a Colher**

Este newsgame foi produzido no segundo semestre de 2018, no Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, da

<https://marciano.itch.io/ng-meteacolher>

**Pule o Muro | 25 Anos do muro de Berlim | Galileu**

Você conseguiria escapar pelo Muro de Berlim? Descubra num emocionante game jornalístico baseado em fatos reais

 <http://www.quedamurodeberlim25anos.com.br/newsgame-pule-o-muro.ht...>



Type '/' for commands

**SPENT**

Urban Ministries of Durham serves over 6000 people every year who struggle with poverty and homelessness.

 <https://playspent.org/html/>

**Gringo Hero**


GRINGO HERO WWC é o maior campeonato de embaixadinhos do MUNDO! As maiores jogadoras

 <http://gringohero.com/#/game/wwc-2019>

## APÊNDICE E - BLOCO “START GAME ”

Start Game / Trilha de aprendizagem / START GAME

Procurar Duplicado Experimente a noção



### START GAME


Nesta etapa, você terá sua primeira experiência jogando um Newsgame. O jogo que será apresentado é o Fact-checking

O Fact-checking é um Newsgame criado para ser aplicado na disciplina Questões Empíricas e Aplicadas da Pesquisa em Jornalismo - Metodologia de Estudos em Newsgames, teoria e prática, do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina.

No jogo, o protagonista é um estagiário de Jornalismo que começa a trabalhar em uma agência de notícias. A sua principal missão é fazer a apuração das informações recebidas na pauta.

CLIQUE NO LINK ABAIXO PARA JOGAR

O Jogo  
Clique na imagem abaixo, se quiser conhecer o newsgame Fact-checking O Jogo.  
<https://factcheckingjogo.wordpress.com/fact-checking-o-jogo/>



Start Game / Trilha de aprendizagem / START GAME

Procurar Duplicado Experimente a noção



**EQUIPE DE PRODUÇÃO**  
Conteúdo: Ana Carla Pimenta, Manoela Bonaldo e Thuanne Oliveira  
Design e artes: Yanne Roberto  
Desenvolvimento do site: Ana Carla Pimenta  
Programação: César Rosati

**ORIENTAÇÃO:** prof<sup>a</sup> Dra. Rita Paulino e o doutorando Carlos Marciano (estágio docência).

Fontes da Pesquisa: Agência Aos Fatos, Agência Lupa, International Fact-Checking Network, Tribunal Superior Eleitoral e Unesco.

Florianópolis/SC, 2º semestre de 2018.

**SOBRE O JOGO**  
Fact-checking O Jogo é um newsgame que reúne informação através de jogo. O objetivo é mostrar como funciona uma agência de fact-checking e quais as etapas de checagem que um jornalista precisa passar para levar a informação verdadeira, respeitando os prazos estabelecidos.

## APÊNDICE F - BLOCO “NEWSGAME E ENSINO”

Start Game / Trilha de aprendizagem / Newsgames e Ensino

Procurar Duplicado Experimente a noção



### Newsgames e Ensino

Lembra do jogo que você jogou, o **Fact-checking O Jogo?**

Um dos professores que participaram da orientação da criação do jogo foi o Prof. Dr. e Pesquisador **Carlos Marciano**. Se você ainda não jogou o Fact-checking, pode acessar o link disponível aqui nesta página. O professor Carlos Marciano já participou da orientação e criação de Newsgames usados em situações de ensino/aprendizagem. Conheça os jogos acessando abaixo.

marciano  
Que jogo emocionante, me senti na pele da Ella. História envolvente, arte linda, trilha cativante e código super polido. Parabéns a todos. Um puzzle fantástico e digno de ser inscrito em competições :) Por favor, continuem esse jogo... PS: adorei o nome e <https://itch.io/profile/marciano>

Start Game / Trilha de aprendizagem / Newsgames e Ensino

Procurar Duplicado Experimente a noção

De acordo com o professor Carlos Marciano:

“Através da simulação o newsgame permite que o jogador capte a informação por um viés lúdico, criando cenários, interagindo com os elementos noticiosos e propondo reflexões sobre o que é noticiado”, (MARCIANO, 2017, p. 4)

“[...] são jogos que oferecem educação direta e indireta de como se tornar um bom jornalista. Apresentam aspectos da rotina do profissional ou, ainda, estimulam, no jogador, a reflexão para que ele entenda por que o Jornalismo é importante aos cidadãos e suas comunidades” (MARCIANO, 2020, p. 63)


### Eu quero podcast!

Ouça o Podcast RUMOS DO JORNALISMO, com o professor Carlos Marciano.




Start Game / Trilha de aprendizagem / Newsgames e Ensino


Procurar Duplicado Experimente a noção



### Eu quero live!

Neste link do canal do **Youtube LabProJor**, o professor Carlos Marciano explica, mais especificamente, como é a estrutura dos Newsgames. Ele fala sobre o seu trabalho como pesquisador de desenvolvimento desse tipo de jogo e, traz informações detalhadas de suas categorias e produção.



Assistir no  YouTube

Start Game / Trilha de aprendizagem / Newsgames e Ensino

Procurar Duplicado Experimente a noção

### Pesquisa e Exploração

Saiba mais sobre a produção acadêmica do professor Carlos Marciano

- MARCIANO, Carlos. *Jogando Ética: newgame de letramento no ensino de deontologia jornalística*. Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.  
[Jogando Ética - newgame de letramento no ensino de ensino de dontologia jornalística... 2646...](#)
- MARCIANO, Carlos. *Newsgames, por onde começar?*. In: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba - PR, 2017.  
[Newsgame - por onde começar - 2017.pdf 303,6KB](#)
- MARCIANO, Carlos; PAULINO, Rita de Cássia Romeiro. *Metodologia Ativa na Prática com Newsgames: estudo de caso em cursos de Graduação em Jornalismo*. Programa de Pós-Graduação em Jornalismo - Universidade Federal de Santa Catarina, SC, 2019.  
[Metodologia Ativa na Prática com Newsgame - estudo de caso em cursos de graduação ... 635...](#)
- MARCIANO, Carlos. *Da pauta ao Play: proposta metodológica para o planejamento e desenvolvimento de newsgames*. Programa de Pós-Graduação em Jornalismo - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis - SC, 2020.  
[PJOR0152-T.pdf?sequence=-1&isAllowed=y](#)

## APÊNDICE G - BLOCO “CHEGOU A SUA HORA ”

Start Game / Trilha de aprendizagem / CHEGOU A SUA HORA

Procurar Duplicado Experimente a noção



### CHEGOU A SUA HORA

Para encerrar a trilha **START GAME**, você pode baixar um dos modelos de planos de aula da plataforma [canva.com](https://www.canva.com) e usar a criatividade para implementar os Newsgames como uma ferramenta no ensino de Jornalismo da sua turma.

Você pode criar uma conta gratuita na plataforma [canva.com](https://www.canva.com) e usar um modelo definido ou personalizar seu próprio plano de aula.

[www.canva.com](https://www.canva.com)  
[https://www.canva.com/pt\\_br/](https://www.canva.com/pt_br/)

Canva

#### AULA: JORNALISMO INVESTIGATIVO NA REPORTAGEM

Turma: 3º período | Disciplina: Gêneros Jornalísticos | Data: xx/xx/xxxx

**Tema:** A importância da checagem de informações na produção de reportagem

**Objetivos da aula:**

- Apresentar o Newsgame Fact-checking (2018)
- Identificar após a aplicação do jogo como os alunos avaliam a importância da operação correta das informações
- Fomentar habilidades de discernimento de informações falsas e verdadeiras
- Identificar rotinas do dia a dia do jornalista em uma redação

**Materiais necessários:**

Apostila sobre o tema abordado  
 Computador, teclado, mouse e internet  
 Espaço sugerido: Laboratório de Informática

**Objetivos de aprendizagem:**

- Desenvolver habilidades de apuração
- Estimular capacidade de diagnóstico de notícias falsas
- Fixar conceitos por meio de experimentação

**Atividade:** A atividade terá um tempo predeterminado de 1h30. Os alunos serão levados para o Laboratório de Informática, onde será distribuído a apostila sobre o tema que será estudado naquela semana. Os alunos deverão ter acesso ao computador de maneira individual, com acesso à internet. O primeiro momento da aula será a apresentação da apostila. Após a leitura, os alunos poderão acessar o newsgame Fact-checking (2018).

A orientação inicial será indicar o endereço eletrônico do newsgame Fact-checking (2018). Solicitar que os alunos visualizem o resumo do jogo.

Apresentar os comandos do jogo e sinalizar que os alunos podem começar uma nova

#### AULA: JORNALISMO INVESTIGATIVO NA REPORTAGEM

Turma: 3º período | Disciplina: Gêneros Jornalísticos | Data: xx/xx/xxxx

**Tema:** As características do gênero reportagem

**Objetivos da aula:**

- Apresentar o jogo Newsgame Fact-checking (2018)
- Aplicar os conceitos de apuração para a produção de texto do gênero reportagem
- Identificar as informações essenciais do jogo para transformá-las em um texto de reportagem

**Materiais necessários:**

Apostila sobre o tema abordado  
 Computador, teclado, mouse e internet  
 Espaço sugerido: Laboratório de Informática

**Objetivos de aprendizagem:**


- Exercitar habilidades escrita
- Explorar os conceitos do gênero reportagem
- Identificar os critérios de apuração jornalística
- Fixar conceitos por meio de experimentação

**Atividade:** A atividade deverá ser realizada em duas aulas. Na primeira aula, será entregue aos alunos apostila sobre o gênero jornalístico reportagem. Os alunos terão uma aula sobre o tema. Na segunda aula sobre o tema, os alunos serão levados para o Laboratório de Informática, onde será apresentado o jogo Fact-checking (2018). Os alunos devem acessar o jogo de maneira individual, com um computador com acesso à internet para cada aluno.

A orientação inicial será indicar o endereço eletrônico do jogo Newsgame Fact-checking (2018). Não será permitido que os alunos tenham contato com o material que deu origem ao Newsgame apresentado.



## APÊNDICE H - BLOCO “SOBRE NÓS”



### Sobre Nós

---

A Start Game é um produto educacional classificado como um guia informativo, desenvolvido como trabalho final da pesquisa intitulada **Newsgames Aplicado ao Ensino de Jornalismo: uma proposta de guia informativo para docentes**, do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), da Universidade Federal do Pará (UFPA), com atuação dentro da linha de pesquisa Criatividade e Inovação em Processos e Produtos Educacionais (CIPPE).

O guia Start Game foi criado como proposta de apresentação do tema Newsgames no contexto do

## **ANEXOS**

## ANEXO 1 - PARECER DA PROFESSORA DRA. AVELINA CASTRO

Sobre a trilha de aprendizagem sobre *Newsgames Start Game* destaco, primeiramente, que gostei bastante e que fiquei feliz e orgulhosa ao ver minha ex-aluna Mayave desenvolvendo um trabalho contemporâneo e inovador, com tanta competência. Sou jornalista “das antigas”, iniciei no exercício profissional, ainda como estagiária, no primeiro ano do curso de jornalismo da Universidade Federal do Pará (UFPA, na década de 1990, quando ainda se usava máquina de escrever (é isso mesmo. Não tinha internet, nem computadores e nem Google e jornalismo existia! Rs!). Ressalto esse início de minha trajetória profissional como jornalista para destacar o quão *Newsgames* a mim parece algo tão “moderno” e inovador.

Percorri a trilha de aprendizagem por duas vezes. A primeira delas foi no meio do trabalho, na redação do Portal Cultura, onde sou jornalista concursada, e por conta do ritmo do trabalho, o meu percurso teve que ser bem rápido e sem condições de parar e explorar melhor cada uma das “estações”, por assim dizer. Já a segunda imersão se deu, em casa, no feriado de Corpus Christi, e tive a oportunidade de explorar melhor cada uma das etapas e observar, mais atentamente, cada recurso informação disponibilizada. E foram muitas as observações, anotações e aprendizados, que eu passarei a destacar, agradecendo, mais uma vez, a Mayave e ao seu orientador pela oportunidade de poder contribuir com tão importante trabalho.

De início, eu gostaria de pontuar a linguagem atual que observei nessa ferramenta *Newsgames*, que, segundo aprendi na trilha, começou a ser desenvolvida no início dos anos 2000. Aliás, penso que a linguagem é o grande diferencial e ponto positivo desse recurso usado tanto no jornalismo quanto como uma possibilidade para o ensino de jornalismo, como está proposto pela trilha de aprendizagem que estou avaliando. O uso de recursos audiovisuais, *podcasts* e vários artigos e textos disponibilizados sobre o tema é algo que está em perfeita sintonia com o que os jovens estudantes e jornalistas estão acostumados em suas rotinas de uso de computadores e internet. Portanto, essa linguagem, ao que parece, poderá propiciar maior absorção de conteúdo, atrair o interesse e gerar o tão desejado, na atualidade, “engajamento”. No entanto, talvez por ter tantas abas, com recursos midiáticos de vários tipos, isso tenha travado o meu computador por diversos momentos de percurso da trilha, o que me fez ter que reiniciar o meu notebook.

Bem, ainda sobre a linguagem e a posição que a mesma ocupa em nossa contemporaneidade, sigo um pouco a narrativa da minha trajetória profissional, para dizer que iniciei a experiência/vivência na docência superior, em 2013. E nessa quase uma década estou podendo observar, acompanhar – e participar – de mudanças intensas no ensino superior. As aulas que sempre tinham sido presenciais, com muitas atividades práticas e até lúdicas, com projeções de audiovisuais, em sala de aula e o bom e velho “olho no olho”, que considero superimportante tanto na atividade jornalística (o bom jornalismo) quanto na docência, deu lugar às aulas virtuais, por meio da internet, no período mais forte da pandemia de Covid-19, em especial nos anos 2020 e 2021.

Esses dois últimos anos (pandêmicos) foram marcados por muitas – e profundas – mudanças no ensino superior. Na prática de aulas virtuais, nós professores, tivemos que nos reinventar e que dar verdadeiros “saltos carpados” para dar conta de transmitir conhecimento e conseguir atrair e conquistar a atenção de nossos alunos que, na maioria das vezes, não ligavam as câmeras, e por várias razões, que vou abordar aqui.

Nesse sentido, essa trilha de aprendizagem proposta por Mayave para ser usada no ensino superior de jornalismo está indo ao encontro desse novo modelo educacional. Em minha experiência como professora da Estácio FAP, no curso de jornalismo, pude acompanhar a implementação de um sistema que usa, exatamente, esses elementos usados pelos *Newsgames*, como vídeos, *podcasts*, textos e artigos disponibilizados, de forma bastante conteudista, para os alunos, além de atividades práticas mais criativas, com exercícios em formato de jogos, como os que observei na trilha. Aliás, gostei muito do que tratou do tema do assédio no ambiente de trabalho! Penso que o uso desses recursos para ministrar conteúdos especiais, principalmente os voltados para questões de direitos humanos – como gosto de trabalhar em sala de aula – podem fazer um excelente uso dos *Newsgames*!

Em minha prática em sala de aula, também na Faculdade de Estudos Avançados do Pará (FEAPA), no curso de Design, onde também foi implementado um modelo de ensino com a inserção de mais aulas virtuais e recursos midiáticos diversos, o chamado modelo “híbrido” de ensino superior, observei os alunos com algumas reclamações. A principal delas é o excesso de conteúdo, disponibilizado para eles em diversas formas, como audiovisuais, áudios e outros já referidos, aqui. O conteudismo aplicado em excesso parece ter atraído, mas ao mesmo tempo cansado e, em alguns casos, até desestimulado os alunos. Nesse período foi registrado em ambas faculdades de ensino superior uma considerável taxa de evasão de alunos, que por diversos fatores,

abandonaram os estudos nesse período, alguns deles por “não se adaptarem” a esse novo modelo.

No caso da aplicação no jornalismo, que após o advento da internet passou a ser cada vez mais “rápida” a sua produção, com tempos cada vez mais escassos para a boa e necessária apuração, me parece que o grande desafio do *Newsgames* é mesmo conseguir acompanhar o tempo das notícias, uma vez que a formulação desse formato demanda um determinado tempo de pesquisa e de produção para que seja executado e disponibilizado ao público. Mas, vejo com bons olhos o seu uso nas chamadas “pautas frias”, especiais, com temas importantes e que precisam chegar mais no público, em especial os jovens, que precisam se apropriar mais de conteúdos importantes, em especial os relativos à história, política e questões sociais, necessários à formação profissional, humana e cidadã.

Agora, com relação ao uso da trilha para a sala de aula, destaco que me ocorreram algumas inquietações, que, aliás, já vem me acompanhando nos últimos tempos como professora. A principal delas é o acesso. No ensino superior da rede privada, por exemplo, temos um perfil de aluno, em geral, de baixa renda, oriundo da rede pública de ensino fundamental e médio. Nesse sentido, observei durante a experiência com o ensino virtual, a carência dos estudantes em relação ao acesso a um bom sinal de internet. A maioria deles sequer tem computadores e acessam as aulas pelo celular e com pacotes de dados de quantidade baixa e insuficiente para assistir as aulas e, mais baixa ainda, para acesso aos recursos dos novos modelos de ensino, no qual penso que o recurso do *Newsgames* está inserido.

Esse quadro de carência e o perfil dos alunos, em especial na Amazônia, é um elemento que precisa ser considerado quando se implementa recursos tecnológicos, que demandam sinal de internet, na região e para públicos de baixa renda. É importante, claro, ter o desenvolvimento de uma tecnologia com diversos recursos midiáticos e de informações e conteúdos, como *Newsgames*, mas, por outro lado, não há como não pensar no acesso, que precisa ser democrático, para todos, o que fica difícil em um país com tantas desigualdades sociais.

Por fim, louvo o desenvolvimento e aplicabilidade, usabilidade, dessa tecnologia como uma ferramenta para o ensino de jornalismo, tanto na formação como na prática profissional jornalística. Mas, como jornalista e professora, ressalto que a tecnologia é importante, sim, e tem que existir e ser amplamente – e democraticamente – usada, mas o “olho no olho” dos jornalistas e professores com seus respectivos interlocutores

precisam também continuar (r)existindo, porque essa é a alma do jornalismo, do ofício de professor(a), e alma é única e de valor incalculável e, portanto, insubstituível. Parabenizo a Mayave, seu orientador e equipe, que estão à frente deste trabalho, pela pesquisa séria, necessária e pela inovação, ao propor o uso de *Newsgames* em salas de aula. Observei ao longo da trilha o cuidado com a pesquisa e com a apuração de informações e o seu estímulo, nos jogos e diversas mídias. Por tudo isso, parabéns! E sigam em frente nesses estudos e busca por qualificação na educação e na formação de novos jornalistas e jornalistas em atuação profissional!

## ANEXO 2 - PARECER DO PROFESSOR DR. MARCOS HENRIQUE DOS SANTOS

A trilha de aprendizagem Start Game apresenta um rico material informativo e interativo, que pode ser utilizado por professores de Jornalismo para refletirem sobre as possibilidades do uso de *Newsgames* em suas aulas. Os variados recursos disponibilizados na trilha (vídeos, *podcasts*, textos, dentre outros) possibilitam ao usuário tanto a compreensão gradativa sobre *Newsgames*, suas categorias e usos quanto a apropriação da ferramenta (experiência de jogo). Além disso, a trilha incentiva a capacidade de aplicação das informações aprendidas em situações concretas, quando propõe a elaboração de planos de aula.

Destaco a clareza, objetividade e organização da estrutura visual da interface, que permite ao usuário compreender, já em um primeiro contato com o conteúdo da trilha, as suas diferentes seções. Inicialmente, ao visualizar o conteúdo da plataforma, não é possível compreender que se trata de uma trilha, ou seja, de um percurso a ser seguido. Isso dá a entender ao usuário que ele pode acessar livremente o conteúdo sem considerar uma sequência pré-estabelecida. Mas, intuitivamente, é possível compreender que a primeira seção (O que são *Newsgames*?) é introdutória e que, portanto, é dela que se pode partir. O mesmo acontece com a seção “Chegou a sua hora”, que pelo título dá a ideia de conclusão, de ser o momento de “colocar a mão na massa”. As setas (*previous/next page*) na barra superior da janela de cada seção, embora apareçam quase que de forma imperceptível, colaboram com a ideia de uma trilha.

Destaco, ainda, a organização didático-pedagógica da trilha, que prezou por uma adequada e cuidadosa seleção de materiais, pela síntese de conteúdos mais densos, por uma sequência gradativa de abordagem do tema (do abstrato ao concreto) e por uma linguagem clara e acessível. Aspectos como esses colaboram, de fato, para a promoção de uma aprendizagem autônoma. Sugiro a inserção, caso possível, de recursos de *feedback* que permitam ao usuário fazer uma autoavaliação de caráter objetivo (questões de múltipla escolha) do entendimento que ele está tendo sobre cada tópico.

Em relação aos aspectos técnicos, é importante fazer uma revisão gramatical dos textos, como, por exemplo, a correção da expressão “carcterísticas interessantes” (seção - o que são *Newsgames*?). Além desse aspecto, alguns ícones ou expressões dão uma ideia de serem aparentemente “clicáveis”, a exemplo da própria expressão “Start Game” na página inicial, pela sua conotação (“start”) e pelo símbolo superior de um controle de game. O mesmo acontece com algumas imagens, como as apresentadas na seção “Categorias dos *Newsgames*”. Embora oriente-se, textualmente, que o usuário deve clicar nos links abaixo das imagens (que aparecem timidamente), entende-se, em um primeiro contato visual, que se deve clicar na própria imagem para ter acesso ao conteúdo de cada categoria.

Por fim, penso que a trilha cumpre o seu objetivo principal, de apresentar os *Newsgames* aos professores de Jornalismo. É um relevante recurso de mediação em processos de autoformação, percorridos de forma voluntária e individual pelos professores. Mas tem o potencial também de associar-se a outros recursos de mediação, podendo, por exemplo, ser utilizada como estratégia inicial para promover uma discussão coletiva, entre um conjunto de docentes ou ainda como referência para um curso de formação.

*Marcos Henrique Almeida dos Santos*