



FOOTBALLIDENTITY, TABLOID TYCOON E GLOBAL CONFLICTS: JOGOS PARA O ENSINO DE JORNALISMO

Eixo 04 - Educação, Comunicação e Práticas de Multiletramento

Jean Carlos da Silva MONTEIRO¹

RESUMO

Este artigo aborda os jogos *Footballidentity*, *Tabloid Tycoon* e *Global Conflicts: Palestine*. O objetivo é investigar as contribuições desses jogos para o ensino de Jornalismo. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, visto que versa sobre o ensino de Jornalismo e os jogos na educação, e exploratória, diante da necessidade de interação com os jogos supracitados, a fim de relatar os seus contributos educacionais. Verificou-se que os jogos podem permitir que os alunos despertem, em si, o caráter curioso para que aprendam construindo, reconheçam suas habilidades e competências jornalísticas ao longo do processo de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Footballidentity; Tabloid Tycoon; Global Conflicts Palestine; Ensino de Jornalismo.

ABSTRACT

This article addresses *Footballidentity*, *Tabloid Tycoon* and *Global Conflicts: Palestine*. The objective is to investigate the contributions of these games to the Journalism teaching. The methodology used was bibliographic research, since it deals with the teaching of Journalism and games in education, and exploratory, given the need for interaction with the games mentioned above, in order to report their educational contributions. It was found that games can allow students to awaken, in themselves, the curious character for them to learn by building, to recognize their journalistic skills and competences throughout the learning process.

KEYWORDS: Footballidentity; Tabloid Tycoon; Global Conflicts Palestine; Journalism Teaching.

1 Introdução

As tecnologias digitais promoveram mudanças nos processos de apuração, produção, transmissão, circulação e consumo da notícia jornalística. Essas mudanças

¹ Mestre em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal do Maranhão. Especialista em Comunicação, Cultura e Tecnologia pela Faculdade Venda Nova do Imigrante. Graduado em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, pela Faculdade Estácio de São Luís. Líder do Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação, Cultura e Comunicação Multimídia. Desenvolve estudos interdisciplinares nas áreas de Comunicação, Educação e Tecnologia, pesquisando principalmente sobre Hipertextualidade, Webjornalismo, Tecnologias Digitais na Educação, Ensino e formação do Jornalista, Educomunicação e Metodologias Ativas de Aprendizagem. E-mail: falecomjeanmonteiro@gmail.com.



aconteceram não somente no âmbito profissional, mas também na formação acadêmica do jornalista (MONTEIRO, 2019).

O curso de jornalismo passou por diferentes mudanças curriculares para aperfeiçoar o conteúdo que é ministrado em sala de aula às novas tendências sociais (MACHADO; PALACIOS, 2015), na perspectiva de discutir a atual revolução tecnológica e de colocar em prática novas atividades do setor que nasceram a partir das implicações das tecnologias.

No campo profissional, o jornalismo utiliza a linguagem dos jogos para a construção de uma narrativa jornalística imersiva (PEREIRA; ROSÁRIO; MONTEIRO, 2019). Desta forma, vislumbra-se a possibilidade de trabalhar com os jogos no ensino de Jornalismo, a fim de que possam fomentar habilidades e competências educacionais para o contexto tecnológico da atual conjuntura.

Para tanto, este artigo aborda os jogos *Footballidentity*, *Tabloid Tycoon* e *Global Conflicts: Palestine*. O objetivo é investigar as contribuições desses jogos para o ensino de Jornalismo. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, visto que versa sobre o ensino de Jornalismo e os jogos na educação, e exploratória, diante da necessidade de interação com os jogos supracitados, a fim de relatar os seus contributos educacionais.

2 Ensino de Jornalismo

Muito se discute sobre os desafios e as novas formas de ensinar Jornalismo no século XXI, em especial no que se refere ao contexto denominado de Sociedade da Informação, momento em que a utilização estratégica e pedagógica de recursos multimidiáticos no processo de aprendizagem aponta diferentes contribuições das tecnologias na formação do aluno (CANAVILHAS, 2012).

Machado e Teixeira (2010) destacam que a Sociedade da Informação demanda do curso de Jornalismo novas propostas metodológicas para trabalhar a aprendizagem mediada pelas tecnologias em sala de aula, reformar a grade curricular, bem como qualificar os professores com essas ferramentas.

A exploração e a utilização das tecnologias pelos alunos de Jornalismo, desde o ambiente de aprendizagem, tornam-se uma estratégia para alcançar as habilidades



necessárias para o exercício pleno da profissão em tempos de alta navegabilidade e convergência (MACHADO; PALACIOS, 2015).

Nessa conjuntura, as Diretrizes Curriculares Nacionais para o ensino de Jornalismo recomendam que a estrutura do curso deve “utilizar metodologias que privilegiem a participação ativa do aluno na construção do conhecimento e a integração entre os conteúdos [...]” (BRASIL, 2013, p.26).

As Diretrizes enfatizam, ainda, que “o aluno a lidar com problemas reais, assumindo responsabilidades crescentes, compatíveis com seu grau de autonomia” (BRASIL, 2013, p.26). Dá-se, então, a necessidade de inserir os alunos em atividades didáticas que simulam a realidade vivida pelos profissionais da área no mundo do trabalho.

As ideias acima apresentadas corroboram com a Unesco (2010), que criou um relatório a fim de apresentar algumas diretrizes para um novo Modelo Curricular para o ensino do Jornalismo. O documento enfatiza que novas metodologias, propostas didáticas e recursos pedagógicos devem motivar e mostrar novos rumos ao futuro profissional.

Diante disso, Monteiro (2019) relata que as Instituições de Ensino passaram a adotar um modelo gradativo para incorporação das tecnologias, novos modelos de aprendizagem e conteúdos multimídias nos planos de ensino de Jornalismo, adaptando, atualizando e redesenhando o curso.

De acordo com Primo (2010), os cursos de Jornalismo estão se adaptando para incluir em seu currículo disciplinas capazes de discutir a atual revolução tecnológica e suas implicações no fazer jornalístico. À vista disso, essa nova maneira de pensar e fazer o ensino de Jornalismo surge para relativizar teorias e facilitar entendimento sobre o papel do jornalista nos dias atuais.

No campo profissional do jornalista, os *newsgames* surgiram com a proposta de atrair o público mais jovem para conteúdos noticiosos relevantes do cotidiano (PEREIRA; ROSÁRIO; MONTEIRO, 2019). Os jogos jornalísticos, como também são conhecidos, introduziram fatos importantes em narrativas que fazem do leitor um jogador participante do fato noticioso.

A cada dia cresce a demanda por produção dos *newsgames*, que se apresentam



como um novo meio de comunicar na atualidade. Diante disso, questiona-se no âmbito acadêmico: Qual a importância dos jogos na aprendizagem? Dá para aprender jogando? Quais as contribuições dos jogos para o ensino de Jornalismo? Eles são capazes de motivar os alunos para a realização de atividades do setor?

Ressalta-se que a complexidade do ensino e da profissão do jornalista abrange muito mais aspectos do que estes que foram destacados ao longo desta seção. A utilização de jogos no ensino de Jornalismo surge, apenas, como proposta pedagógica que podem ser utilizadas em determinadas disciplinas introdutórias do curso de jornalismo.

3 Jogos na Educação

A utilização de jogos no processo de aprendizagem ainda tem muita resistência entre os professores. De acordo com Mattar (2016), apesar do jogo ser caracterizado como atividade lúdica, por meio dele é possível aprimorar habilidades e competências educacionais, que surgem por intermédio dos desafios que podem estimular o raciocínio lógico dos jogadores.

Como ferramenta educativa, os jogos podem tornar o processo de aprendizagem mais motivacional, interativo e desafiador. Todos os alunos querem sempre vencer e, desta forma, o esforço e a determinação ficam mais estimulados. Além de agir mais rapidamente, o aluno (agora jogador) desafia os seus próprios limites e capacidades (MORAN et al. 2013).

No que se refere à entrada dos jogos nos ambientes escolares, Bottentuit Junior (2017) versa que a jogabilidade pode ressignificar a sala de aula, despertar a curiosidade e engajar os alunos, aumentando o seu interesse pelos estudos e tornando o processo de aprendizagem mais significativo.

O uso dos jogos no processo formativo pode transformar o modelo tradicional de ensino que, algumas vezes, não atende mais às demandas da Geração dos Conectados, caracterizada por alunos que convivem em diversos ambientes digitais, permeados de dispositivos móveis e aplicativos de fácil uso e muitas vezes gratuitos (MONTEIRO et al. 2018).

Em sua obra “Aprendizagem Digital Baseada em Jogos”, Prensky (2019, p.62)



retrata os alunos desta nova geração como nativos digitais, afirmando que os “[...] estudantes de hoje são todos ‘falantes nativos’ da linguagem digital dos computadores, vídeo games e internet”.

Diante desta afirmação, salienta-se também que, mesmo aqueles que não nasceram no mundo digital, aos poucos vão se tornando nativos digitais, visto que se deparam com a necessidade de inserir as tecnologias em sua rotina diária.

Para os nativos, a imersão tecnológica é natural. “As ‘alterações mentais’ ou ‘mudanças cognitivas’ causadas pelas mídias digitais levaram a uma grande variedade de novas necessidades e preferências por parte dessa geração, principalmente na aprendizagem.” (PRENSKY, 2019, p. 63).

Nessa circunstância, verificou-se a necessidade de fomentar nos nativos digitais habilidades e competências educacionais para o século XXI, como a comunicação, a colaboração, a criatividade e a criticidade. Diante disso, vislumbra-se a possibilidade de trabalhar com os jogos no ensino de Jornalismo.

Os *newsgames*, também chamado de jogos jornalísticos, “trabalha a informação em formatos lúdicos de comunicação, direcionando aos jogadores de videogame a informação que interessa a eles e proporcionando elevado grau de engajamento de forma participativa e colaborativa” (ANCADROLI; OLIVEIRA, 2016, p. 117).

Esse tipo de jogo é de caráter informativo e possibilita a transmissão de um fato por meio de um ambiente digital imersivo, interativo e participativo. De acordo com Dedá, Andrade e Bonini (2012), os *newsgames* utilizam a linguagem dos jogos para o desenvolvimento da narrativa jornalística.

Em seus estudos, Savi e Ulbricht (2018) elencam dois benefícios que os jogos digitais podem trazer para o processo de aprendizagem:

- efeito motivador – O jogo, além de divertir e entreter os alunos, pode estimular o aprendizado por meio dos ambientes dos jogos, que são interativos e repletos de desafios, curiosidades e fantasias.
- efeito facilitador - Para além de poder facilitar a aquisição dos conteúdos, os jogos têm potencial de auxiliar no desenvolvimento de outras habilidades importantes, como resolução de problemas, tomada de



decisões, pensamento estratégico, trabalho em grupo, socialização, coordenação motora entre outros.

Marinho e Monteiro (2019) destacam que, quando atrelados ao ensino, esses componentes de diversão são importantes, pois podem deixar os alunos mais tranquilos e propensos a aprender. Os jogos podem elevar a concentração e o envolvimento dos alunos nas atividades.

Assim sendo, os jogos agregados ao processo de aprendizagem visam chamar a atenção dos alunos para uma aprendizagem mais atrativa, lúdica, envolvente e desafiadora, abordando os conteúdos de forma diferente e corroborando para o desenvolvimento de diferentes habilidades (MATTAR, 2016).

4 Jogos para o ensino de Jornalismo

O universo dos jogos é repleto de desafios especificamente desenvolvidos para a educação. Por outro lado, há jogos que não foram criados para tal finalidade, mas que podem ser utilizados em ambientes educacionais e potencialmente agregar valor no processo de aprendizagem dos alunos.

Neste estudo são apresentados os jogos *Footballidentity*, *Tabloid Tycoon* e *Global Conflicts: Palestine*, produzidos para simular a rotina vivenciada pelos jornalistas em seu ambiente de trabalho.

A escolha pelos jogos aqui explorados justifica-se pela sua principal característica: “jogos de simulação”. Salienta-se que, em relação a outros jogos disponíveis na *web*, de fácil uso e muitos gratuitos, estes jogos simulam aspectos reais da profissão de jornalista, que pedagogicamente se apresentam favoráveis à promoção de momentos motivacionais e lúdicos ao longo do processo formativo..

4.1 Tipologia dos jogos escolhidos

Quanto à tipologia, os jogos apresentados são dos gêneros “narratologia” e “ludologia”, uma vez que eles se destacam pela história contada, levando em consideração o personagem, o ambiente e a ação (PINHEIRO; BRANCO, 2006), e também pela jogabilidade e entretenimento que promovem.



Isso significa que, apesar da narrativa ter a sua grande importância dentro dos jogos, a interação e a jogabilidade são elementos presentes e marcantes ao longo das histórias. Desta forma, os gêneros “narratologia” e “ludologia” se entrelaçam para compor um processo pedagógico ao qual os jogos podem ser integrados (SATO; CARDOSO, 2008).

Os jogos são do tipo “simulação”, visto que são muito fiéis ao real e simulam a realização de diferentes atividades jornalísticas conforme são executadas no dia a dia desses profissionais. Eles também possuem peculiaridades do tipo “estratégia”, uma vez que exigem comando de determinados elementos para atingir certos objetivos dentro do jogo (FULLERTON; SWAIN; HOFFMAN, 2004).

No que se refere à plataforma, os jogos indicados neste manuscrito são destinados ao ambiente “web” e, por isso, são jogos para se jogar on-line em qualquer navegador de internet (PINHEIRO; BRANCO, 2006). Quanto à sua finalidade, Bates (2001) classifica esses jogos como “educativo/sério”, visto que foram criados com o objetivo de agregar valor ao processo ensino-aprendizagem de algum conteúdo, processo ou técnica jornalística.

Tendo como base os estudos de Sato e Cardoso (2008), o “modos de jogo” dos três exemplos utilizados neste estudo são do tipo “*single player*”, destinados a um único jogador, e também “*multiplayer local*”, em que dois ou mais jogadores podem interagir na mesma plataforma.

4.2 Footballidentity

Tornar-se um jogador de futebol de sucesso é um dos sonhos mais comuns entre as crianças e jovens brasileiros. Por outro lado, há quem deseja se tornar um técnico de futebol para escalar e dirigir a sua equipe em jogos e coordenar os treinamentos dos atletas.

No entanto, outras pessoas preferem participar do mundo do futebol em vez de praticar o esporte, ou seja, cobrindo eventos esportivos com matérias e reportagens jornalísticas. Considerando essas três opções, foi idealizado o *Footballidentity*.

O *Footballidentity* – apresentado na Figura 1 - é uma aplicação *on-line* e



gratuita de futebol, utilizada exclusivamente no navegador do *smartphone*, *tablet* ou *notebook*, formado por personagens controlados apenas por pessoas reais cadastradas na plataforma <https://www.footballidentity.com> ou que baixaram o jogo pelo *site* <https://www.baixaki.com.br> (FOOTBALLIDENTITY, 2020).



Figura 1 – Interface do *Footballidentity*

Fonte: Footballidentity (2020).

Em um universo futebolístico, onde o trabalho em equipe e a estratégia são importantes, os usuários podem escolher atuar na função de três diferentes profissionais. O *Footballidentity* (2020) permite aos seus usuários ingressar na carreira de jogador de futebol, técnico de futebol ou jornalista esportivo.

Comunicação e interação são aspectos importantes e imprescindíveis para que a rotina em *Footballidentity* aconteça naturalmente. Segundo o *Footballidentity* (2020), o jogo contém um mecanismo de inteligência artificial também baseado em turnos, em que cada usuário tem sua vez de tomar uma decisão.

Assim como em qualquer jogo *on-line*, a primeira etapa do *Footballidentity* trata-se da criação do personagem. De acordo com a profissão escolhida, o usuário terá características e objetivos diferentes, pois jogadores, técnicos e jornalistas não possuem as mesmas atividades em campo.

Como jornalista, os usuários terão o papel de apurar informações e escrever matérias a respeito dos acontecimentos de *Footballidentity*. Compete a este profissional apurar os resultados dos jogos, investigar a atuação dos participantes e escrever matérias elogiando ou criticando os times, técnicos e jogadores.



4.3 Tabloid Tycoon

Administrar o próprio jornal, vivenciar a experiência de contratar uma equipe de trabalho, negociar manchetes exclusivas, gerenciar investimentos e destruir concorrentes. Essas são algumas das possibilidades de simulação oferecidas pelo *Tabloid Tycoon* aos seus usuários.

O *Tabloid Tycoon* – exibido na Figura 2 - é um jogo *on-line* que simula o ambiente de uma empresa de comunicação. Disponível na plataforma <https://www.amazon.com> e no *site* <https://www.baixaki.com.br>, o jogo permite aos seus usuários escolher entre o gerenciamento de empresa de comunicação de grande porte ou executar tarefas específicas (TABLOID TYCOON, 2020).



Figura 2 – Interface do *Tabloid Tycoon*

Fonte: *Tabloid Tycoon* (2020).

O *Tabloid Tycoon* (2020) salienta que o jogo trata de questões que demandam de seus usuários o planejamento estratégico para escolher seguir a ética jornalística ou manter o retorno financeiro que há por trás das publicações das matérias que, muitas vezes, se apresentam como sensacionalistas.

Outra decisão, que também perpassa a ética jornalística, é escolher entre revelar os segredos apurados (visto que são dessas revelações que o empreendimento jornalístico vende os seus produtos e obtém seus lucros) ou manter a credibilidade profissional ante suas fontes e os seus leitores (TABLOID TYCOON, 2020).

Para adquirir lucratividade financeira no *Tabloid Tycoon*, os seus usuários precisam dirigir uma empresa que tem como finalidade sabotar seus rivais (que



possuem informações valiosas sobre o lugar do qual o jornal está inserido), resolver processos, empregar aspirantes da comunicação, recém-formados, *paparazzi* e obter o máximo de escândalos possíveis.

Segundo o *Tabloid Tycoon* (2020), o jogo realiza simulação das situações reais do exercício jornalístico. Assim, como os outros tipos de negócios, as empresas da área do Jornalismo estão inseridas dentro do cenário capitalista, no qual o usuário vai poder usar o lucro para expandir a influência da empresa.

Não obstante, para jogar o *Tabloid Tycoon* torna-se necessário refletir acerca da condição do Jornalismo dentro do sistema cultural, capitalista e econômico do qual a sociedade atualmente faz parte (TABLOID TYCOON, 2020).

4.4 Global Conflicts: Palestine

Os profissionais *freelancer* são comuns em todas as áreas e setores do mundo do trabalho. No Jornalismo não é diferente. No campo da Comunicação, eles são considerados profissionais multitarefas e se destacam pelo potencial de executar diferentes funções que existem na esfera jornalística.

Os *freelancer* são capazes de fotografar, produzir a pauta, apurar as informações, buscar as fontes, realizar as entrevistas, escrever a matéria e realizar a edição. Também cabe a este profissional vender as reportagens desenvolvidas para os veículos de imprensa, sejam eles da mídia impressa, audiovisual ou digital.

Habitualmente, o campo de trabalho desses profissionais é o mesmo daqueles que são contratados por meio da Consolidação das Leis do Trabalho. O jogo *Global Conflicts: Palestine*, disponível na plataforma <https://www.amazon.com> e no site <https://www.baixaki.com.br>, é uma simulação que apresenta aspectos reais do trabalho de um jornalista *freelancer* em uma área de extremo conflito, conforme demonstrado na Figura 3.



Figura 3 – Interface do *Global Conflicts: Palestine*

Fonte: Global Conflicts (2020).

O jogo se passa em um ambiente 3D, em que é realizada uma apuração jornalística na Palestina. Segundo o Global Conflicts (2020), o objetivo do jogo é a escrita de um artigo sobre o conflito vivido, a fim de que este seja divulgado em uma publicação impressa.

Desta forma, o usuário vai atuar como jornalista *freelancer* em um cenário de conflitos de cunho religioso e terá como função apurar os dados, obter a confiança das fontes, escrever a matéria e, além disso, ter responsabilidade com o texto publicado (GLOBAL CONFLICTS, 2020).

As únicas armas que o jornalista *freelancer* terá no jogo são uma caneta, um bloco de anotações e o seu raciocínio lógico para superar os obstáculos presentes na trama. Para alcançar o objetivo do *Global Conflicts: Palestine*, o usuário terá de apurar as informações contidas nos diálogos presentes no decorrer das etapas do jogo.

O Global Conflicts (2020) permite aos seus usuários obter informações a partir da confiança dos personagens envolvidos em algum lado do conflito: libaneses ou israelitas. O jogo possibilita, ainda, que o jornalista *freelancer* tome partido de algum lado para, deste modo, conseguir detalhes mais tendenciosos.

5 Contributo dos jogos

Sugere-se que os jogos supracitados sejam utilizados em algumas disciplinas introdutórias do curso de Jornalismo, como atividade motivacional para despertar, de forma lúdica, a atenção, o interesse e a percepção dos alunos pelas práticas jornalísticas



que vão surgir ao longo do seu processo formativo.

A sugestão acima justifica-se porque a proposta apresentada neste artigo vai apenas ao encontro dos contributos pedagógicos de jogos que simulam alguns aspectos da profissão do jornalista e o curso de Jornalismo, como todo, exige uma formação complexa e aprofundada, pautada em diferentes habilidades e competências educacionais e do mundo do trabalho.

Os jogos foram explorados a fim de se verificar as possíveis contribuições das narrativas dos jogos para o processo formativo de alunos de Jornalismo. Percebeu-se que os jogos são capazes de inserir os alunos em um cenário que, apesar de virtual, é compatível com as atividades realizadas no dia a dia do profissional jornalista.

Esta característica vai ao encontro do que é solicitado pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para o ensino de Jornalismo (BRASIL, 2013), que preconiza a utilização de estratégias didáticas que enfoquem a participação ativa dos alunos.

Além disso, um outro detalhe a ser frisado, que também se relaciona às Diretrizes (BRASIL, 2013), é a contextualização dos jogos, que se fundamenta em situações, oportunidades e dificuldades reais, equivalentes àquelas que são encontradas no cotidiano dos jornalistas.

5.1 Footballidentity

No jogo *Footballidentity* os usuários contam com uma lista de contatos, dentre outras ferramentas jornalísticas, e participam de uma simulação que permite vivenciar contextos da vida real de um jornalista esportivo, como acontece em grandes campeonatos.

Para o *Footballidentity* (2020), ambientes simulados semelhantes ao aplicativo permitem aos usuários adentrar e conhecer de perto como funciona o trabalho do jornalista diante de situações que envolvem um longo processo de coleta, apuração, uso de fontes, produção e transmissão da notícia.

Sendo assim, o jogo elenca discussões acerca da relação entre o jornalista e as suas fontes, a apuração da notícia e o processo de elaboração de textos jornalísticos em um cenário de megaevento esportivo, que requer habilidades técnicas e específicas ao



futuro jornalista empregado nesta área.

Como forma de atrair os usuários, o *Footballidentity* promove a imersão dos jornalistas esportivos em etapas que ilustram e exigem estratégias para conquistar o público a cada detalhe do jogo, como as novidades sobre a performance dos atletas, as armadilhas dos treinadores e o interesse dos torcedores.

Todas as ações solicitadas pelo *Footballidentity* trazem à tona as teorias de Mattar (2016), quando o autor discorre sobre o potencial dos jogos na promoção desenvolvimento de um cérebro mais ativo, ágil e múltiplo, capaz de executar inúmeras ações por meio dos desafios das narrativas dos jogos.

5.2 Tabloid Tycoon

Ao longo das etapas do jogo *Tabloid Tycoon*, os usuários se deparam com instruções acerca da gestão de negócios, que se trata da habilidade de gerir pessoas e processos em uma empresa, além de saber lidar com conjunto de estratégias e práticas para manter a empresa no mercado cada vez mais competitivo.

A importância desse jogo ocorre, principalmente, pelo fato dele apresentar novos cenários que se abrem ao jornalista, a fim de que os usuários entendam o conceito de interdisciplinaridade e possam consolidar sua carreira executando diferentes funções do universo jornalístico, conforme mencionado no Modelo Curricular para o ensino do Jornalismo da Unesco (2010.)

As notícias produzidas no mundo do *Tabloid Tycoon* podem ser escritas de forma engraçada, séria ou sensacionalista. Além disso, elas podem ser criadas e editadas a qualquer momento e por qualquer usuário cadastrado (TABLOID TYCOON, 2020).

Diante disso, o jogo permite que os nativos digitais trabalhem habilidades e competências educacionais, como a comunicação, a colaboração, a criatividade e a criticidade, importantes para a formação do jornalista. Corroborando com Ancadrolli e Oliveira (2016), o jogo é multitarefa e proporciona elevado grau de aquisição dessas aptidões.

De forma geral, o *Tabloid Tycoon* tem como base o debate a respeito do



sensacionalismo e da ética no jornalismo, do entrelaçamento entre a ética e a notícia tratada como produto, bem como a relação entre o jornalismo e a audiência, com a finalidade de apresentar a prática do jornalismo no meio capitalista.

5.3 Global Conflicts: Palestine

Para auxiliar os jogadores, o jogo *Global Conflicts: Palestine* disponibiliza um suporte hipertextual para fins educacional, que abrange links de enciclopédia, pastas com fontes primárias, vídeos e manuais de contextualização dos personagens e dos conflitos existentes na região da Palestina.

Segundo Monteiro (2019), o suporte com característica hipertextual assume um importante papel de elemento paratextual na narrativa, ou seja, oferece informações adicionais para melhor compreensão do jogo, suas etapas e personagens.

O *Global Conflicts* abre novas perspectivas para o trabalho do jornalista. Sua narrativa fala sobre a prática do jornalismo freelance em regiões conflituosas, os interesses econômicos, políticos e religiosos envolvidos numa apuração e divulgação jornalística e a apuração da notícia, destacando o elo entre jornalismo e investigação.

Para o *Global Conflicts* (2020), o encanto pelo jogo está na forma como os eventos se apresentam e nas estratégias utilizadas pelo jornalista *freelancer* para escrever a matéria. A título de exemplo, em uma das etapas, o jogador terá um número limitado de fontes e poderá escolher, durante a entrevista, se vai inserir aquela fala na construção da notícia.

A forma como o jogo retrata a realidade vivida por muitos jornalistas em seus ambientes de trabalho impõe aos alunos a resolução de problemas, a tomada de decisões e o pensamento estratégico, conforme preconiza as Diretrizes Curriculares (BRASIL, 2013) e o Modelo Curricular para o ensino do Jornalismo da Unesco (UNESCO, 2010).

O *Global Conflicts* possui múltiplas alternativas para trilhar a trama e, por isso, possibilita aos seus usuários usufruírem de diferentes finais, cada um baseado nas trajetórias escolhidas. Essa característica vai ao encontro dos estudos de Savi e Ulbricht (2018) sobre a não-linearidade na promoção de uma jogabilidade mais interativa e personalizada.



Considerações Finais

As práticas educativas em rede, alinhadas às propostas pedagógicas que utilizam os jogos em sala de aula, promovem uma aprendizagem que tem como base a pedagogia da virtualidade aliada ao uso criativo dos recursos da internet, abrindo espaços não-formais para uma série de possibilidades no âmbito educacional.

A inserção de jogos como *Footballidentity*, *Tabloid Tycoon* e *Global Conflicts: Palestine* na aprendizagem podem colaborar principalmente para o desenvolvimento do letramento digital, leitura multimídia, aptidão para compreender as recorrentes transformações sociais, poder argumentativo, criticidade, criatividade, flexibilidade cognitiva e autoanálise do profissional jornalista.

Essas novas práticas pedagógicas com jogos no ensino de Jornalismo podem permitir que os alunos despertem, em si, o caráter curioso para que aprendam construindo, reconheçam suas habilidades e competências naquilo que produzem, por meio da narrativa dos jogos, que facilitam e motivam a descoberta de novos conhecimentos ao longo do processo de aprendizagem.

Evidenciou-se, neste artigo, apenas alguns apontamentos de cunho teórico-exploratório, a fim de elencar as possíveis contribuições das narrativas dos jogos para o processo formativo de alunos de jornalismo. Espera-se, então, a realização de novas investigações acerca da utilização prática e estratégica dos jogos supracitados na aprendizagem.

Referências

ACADROLI, A.; OLIVEIRA, R. **Newsgames**: um estudo na internet sobre notícias e jogos. *Estudos de Jornalismo e Mídia*, v. 13, p. 115, 2016.

BATES, B. **Game Design**: the art & business of creating games. California: Prima Tech, 2001.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. In: Maria João Gomes; Antônio José Osório; Antônio Luís Valente. (Org.). **Challenges 2017**: Aprender nas Nuvens, Learning in the



Clouds. 15ed. Braga - Portugal: Universidade do Minho - UMINHO, 2017, v. 10, p. 1587-1602.

BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Jornalismo. Brasília, DF: Secretaria de Educação Superior /Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação/Câmara de Educação Superior, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=14242&Itemid=>. Acesso em: 04 nov. 2020.

CANAVILHAS, J. **O ensino do jornalismo em Portugal.** [S.l.]: Labcom, 2012. Disponível em: <<http://www.labcom.ubi.pt/ec/06/pdf/canavilhas-ensino-webjornalismo.pdf>>. Acesso em: 04 nov. 2020.

DEDÁ, T.; ANDRADE, P.; BONINI, V. Jogar para apreender: os newsgames como estratégia de aprendizagem. In: **3º Simpósio de Educação e Comunicação: Inoinclusão possibilidades de ensinar e aprender**, 2012, Aracaju. Anais 3o Simpósio de Educação e Comunicação, 2012.

FOOTBALLIDENTITY. **Become a star.** 2020. Disponível em: <<http://footballidentity.com/>>. Acesso em 25 out. 2020.

FULLERTON, T.; SWAIN, C.; HOFFMAN, S. **Game Design Workshop – Designing, Prototyping and Playtesting Games.** San Francisco: CMP Books, 2004.

GLOBAL CONFLICTS. **Global Conflicts: Palestine is a serious game.** Disponível em: <https://www.amazon.co.uk/Serious-Games-Interactive-Global-Conflicts/dp/B00HRHAYP0>. Acesso em 1 nov. 2020.

MACHADO, E.; TEIXEIRA, T. (Org.). **Ensino de Jornalismo em tempos de convergência.** Rio de Janeiro: E-papers, 2010.

MACHADO, E; PALACIOS, M. (Org.). **O ensino do jornalismo em redes de alta velocidade: metodologias & softwares.** 2. ed. Salvador: EDUFBA, 2015.

MARINHO, S.; MONTEIRO, J. Jogos digitais como recurso didático para potencialização da aprendizagem. In: **I Simpósio Internacional e IV Nacional de Tecnologias Digitais na Educação**, 2019, São Luís. Anais do I Simpósio Internacional e IV Nacional de Tecnologias Digitais na Educação. São Luís: EDUFMA, 2019. p. 4051-4064.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2016.

MONTEIRO, J. et al. **Sociedade da aprendizagem: da ubiquidade aos novos paradigmas do app-learning.** Revista Tecnologias na Educação, v. 27, p. 1-13, 2018.



MONTEIRO, J. **Narrativas Hipertextuais na Educação Superior:** uma proposta didática para o ensino de Jornalismo Multimídia. 2019. Dissertação (Mestrado em Cultura e Sociedade) – Universidade Federal do Maranhão, Brasil.

MORAN, J. et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 8. ed. Campinas: Papirus, 2013.

PEREIRA, A.; ROSÁRIO, I.; MONTEIRO, J. **Jogos jornalísticos:** os newsgames no processo de aprendizagem. *Temática - Revista eletrônica de publicação mensal*, v. 15, p. 280-293, 2019.

PINHEIRO, C.; BRANCO, M. **Uma tipologia dos games.** *UNIREvista*, vol. 1, nº 3, 2006.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** São Paulo: Senac, 2019. 575 p.

PRIMO, A. **Mapeamento 2:** do ensino de jornalismo digital no Brasil em 2010. São Paulo: Itaú Cultural, 2010.

SATO, A.; CARDOSO, M. **Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos.** Artigo. *SBGames* 2008.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. **Jogos Digitais Educacionais:** Benefícios e Desafios. *RENTE. Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 6, p. 1-10, 2018.

TABLOID TYCOON. **It's amazing what they'll believe.** 2020. Disponível em: <<https://www.amazon.com/Tabloid-Tycoon-PC/dp/B0007U9BU8>>. Acesso em 31 out. 2020.

UNESCO. **Model Curricula for Journalism Education.** Paris: UNESCO, 2010.