

JOGO 'JORNALISTANDO': avaliação de um modelo de jogo digital educacional para o ensino do jornalismo

Selma Maria Gonçalves Cavaignac¹

Luís Borges Gouveia²

RESUMO

A sociedade atual exige que a educação prepare o aluno para enfrentar novas situações a cada dia. O cenário de transição/transformação dos saberes, do trabalho e do conhecimento mudou profundamente os processos de educação e formação. Compreende-se que, nesse contexto, educação e tecnologias são indissociáveis. Este estudo está atrelado ao tema da aprendizagem baseada em jogos digitais, focando-se na necessidade de ampliar os estudos sobre o uso de jogos sérios como método de apoio ao ensino, uma vez que as mudanças percebidas no contexto educacional ocorreram com a emergência das Tecnologias Digitais (TD). Dessa maneira, objetiva-se apresentar os resultados da avaliação de uma proposta de jogo educacional digital para o ensino do jornalismo. Parte-se de um estudo de caso realizado com 100 alunos do primeiro e segundo períodos do curso de Jornalismo de uma universidade particular, localizada em São Luís - MA. A partir dos dados coletados, através do questionário, percebeu-se que o jogo atingiu os objetivos inicialmente traçados: promoveu motivação, engajamento e percepção de aprendizagem. Os resultados validaram o jogo educacional digital 'Jornalizando' como um método eficaz de ensino de conteúdos curriculares específicos dos cursos de graduação em Jornalismo.

Palavras-chave: jogo digital; ensino; aprendizagem; jornalismo.

THE 'JOURNALISTANDO' GAME: evaluation of a digital educational game model for teaching journalism

ABSTRACT

Today's society requires education to prepare students to face new situations every day. The transition/transformation scenario of knowledge and work has profoundly changed education and training processes. It is understood that, in this context, education and technology are inseparable. In this sense, this study is related to the theme of learning based on digital

¹ Doutora em Ciências da Informação pela Universidade Fernando Pessoa/Universidade de Brasília. Professora na Universidade Ceuma (São Luís - MA). E-mail: scavaignac@gmail.com

² Doutor em Ciência da Computação pela Universidade de Lancaster (Inglaterra). Professor Catedrático da Universidade Fernando Pessoa (Porto-Portugal).



games, focusing on the need to expand studies on the use of serious games as a teaching support method, given the changes perceived in the educational context since the emergence of Digital Technologies (DT). The aim is to present the results of the evaluation of a digital educational game proposal for teaching journalism. It is based on a case study carried out with 100 students from the first and second terms of the journalism course at a private university located in São Luís - MA. Based on the data collected through questionnaire, it was found that the game achieved the objectives initially set: it promoted motivation, engagement and the perception of learning. The results validated the digital educational game 'Jornalizando' as an effective method for teaching specific curricular content in undergraduate journalism courses.

Keywords: digital game; teaching; learning; journalism.

EL JUEGO 'JORNALIZANDO': evaluación de un modelo de juego digital educativo para la enseñanza del periodismo

RESUMEN

La sociedad actual exige que la educación prepare a los estudiantes para enfrentarse cada día a nuevas situaciones. El escenario de transición/transformación del saber, del trabajo y del conocimiento ha cambiado profundamente los procesos de educación y formación. Se entiende que, en este contexto, educación y tecnología son inseparables. Este estudio se vincula al tema del aprendizaje basado en juegos digitales, centrándose en la necesidad de ampliar los estudios sobre el uso de juegos serios como método de apoyo a la enseñanza, dado que los cambios percibidos en el contexto educativo se han producido con la aparición de las Tecnologías Digitales (TD). El objetivo aquí es presentar los resultados de la evaluación de una propuesta de juego educativo digital para la enseñanza del periodismo. Se basa en un estudio de caso realizado con 100 alumnos del primer y segundo cuatrimestre del curso de Periodismo de una universidad privada situada en São Luís - MA. A partir de los datos recogidos a través del cuestionario, se constató que el juego alcanzó los objetivos inicialmente previstos: promovió la motivación, el compromiso y la percepción del aprendizaje. Los resultados validaron el juego educativo digital 'Jornalizando' como método eficaz para la enseñanza de contenidos curriculares específicos en cursos de periodismo de pregrado.

Palabras clave: juego digital; enseñanza; aprendizaje; periodismo.



1 INTRODUÇÃO

Sabe-se que tecnologias não são nada novo na sociedade, visto que o homem, desde os seus primórdios, cria e produz tecnologias para atender suas necessidades. No entanto, observou-se um avanço tecnológico da mídia clássica após a inauguração da prensa de Gutenberg, no século XV. Porém, na segunda metade do século XIX e início do século XX, o jornal, a fotografia, o cinema, o rádio, a televisão e, posteriormente, a internet, avançaram vertiginosamente, configurando uma nova sociedade, novas formas de se comunicar e de pensar.

Lévy (2010) afirma que as novas tecnologias, a exemplo das tecnologias digitais, ampliam, externam e modificam inúmeras funções cognitivas humanas: memória (banco de dados, hiperdocumentos, arquivos digitais de todos os tipos), imaginação (simulações), percepção (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais), raciocínios (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos). Em síntese, para o autor, as tecnologias digitais (TD) favorecem novas formas de acesso à informação e novos estilos de raciocínio e de conhecimento.

Em vista disso, estruturas sociais consolidadas, como o sistema educacional de ensino, por exemplo, vivem situações limítrofes, sendo questionadas quanto à sua rigidez organizativa. Isso leva, necessariamente, a se pensar na sua ressignificação, sob o risco de tornar-se ultrapassado, diante do uso cada vez mais intenso dos recursos multimidiáticos. Kenski (2003) menciona que é preciso considerar que as novas tecnologias condicionam os princípios, a organização e as práticas educativas na atualidade, impondo profundas mudanças, tanto na maneira de organizar os conteúdos a serem ensinados quanto na forma como irão se concretizar as aprendizagens.

Nesse contexto, as instituições de ensino e os educadores necessitam de um ambiente de aprendizagem que compreenda diferentes maneiras de ensinar, com práticas alternativas e modelos personalizados, que propiciem uma aprendizagem autônoma e efetiva. Nesta perspectiva, torna-se fundamental a discussão sobre os métodos de ensino, pois um dos desafios do ensino superior é conviver com o moderno, considerando-se o avanço da tecnologia na educação. Portanto, a inserção das TD no ensino superior deve ser compreendida em conjunto com novas oportunidades para se repensar e redesenhar novas práticas de ensino. A educação para o novo milênio confere às TD a função de disseminadoras de conhecimento, enriquecendo o ensino com recursos de multimídia, interação e simulações. É nessa perspectiva que, neste estudo, investigou-se o uso dos jogos educacionais digitais como método auxiliar de ensino na graduação em Jornalismo.



A aprendizagem baseada em jogos é uma abordagem que utiliza o jogo como uma ferramenta para que os alunos se engajem no aprendizado enquanto jogam, e, segundo Prensky (2012), tem como base duas premissas. A primeira é a de que os estudantes mudaram em alguns aspectos de fundamental importância. Já a segunda é a de que esses indivíduos são de uma geração que, pela primeira vez na história, cresceu experimentando uma forma radicalmente nova de jogos (jogos de computador e de vídeo game).

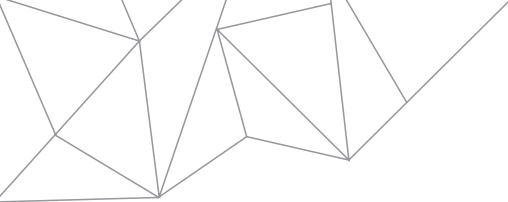
Boller (2018) destaca que os jogos têm alta capacidade para divertir e entreter as pessoas, ao mesmo tempo que incentivam o aprendizado por meio de ambientes interativos e dinâmicos. A autora menciona que os jogos seguem um modelo didático centrado no aluno para deixá-lo em um papel mais ativo com o “aprender fazendo”, ao invés de “aprender ouvindo”.

Moita (2007) ressalta que a utilização de jogos no ensino pode contribuir para alcançar objetivos relacionados à cognição, à socialização e à criatividade. A autora menciona ainda que o jogo também ganha espaço como um instrumento pedagógico que pode levar o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

É importante pontuar que, no contexto digital, os jogos digitais têm uma participação importante. O número de pessoas que jogam aumentou consideravelmente nos últimos anos. O levantamento anual realizado pela Pesquisa Game Brasil (PGB), entre os meses de fevereiro e março de 2022, identificou que o número de brasileiros que se divertem através dos jogos eletrônicos continua crescendo e, em 2022, o país atingiu a marca de 74,5% de sua população que revelou jogar *games*.

Os dados da PGB revelam, ainda, que os jogos eletrônicos são populares em todas as idades, mas a faixa etária de 20 a 24 anos é a predominante no público *gamer* do Brasil, com 25,5% dos usuários. Em seguida, o hábito de jogar *games* é mais comum para os adolescentes de 16 a 19 anos, com 17,7%. Entre os adultos, a divisão é mais equilibrada, com pessoas de 25 a 29 anos, representando 13,6% dos jogadores. Os *gamers* de 30 a 24 anos são 12,9% dos usuários, e os que têm entre 35 e 39 anos compõem 11,2% do público.

Compreende-se que o crescente número de *gamers* também reforça o conceito de *Homo Zappiens*, elaborado por Veen e Vrakking (2009) para descrever essa nova geração que cresce e descobre o mundo através do uso intenso de tecnologia. Segundo os autores, os *Homo Zappiens* são processadores ativos de informação, capazes de solucionar uma variedade de problemas usando estratégias de jogos — aprendem jogando, como em um jogo exploratório. Nessa perspectiva, Alves (2008, p. 34) afirma que “[...] as pessoas aprendem melhor quando não sabem que estão aprendendo. [...] mesmo que seja útil”, sendo está, segundo a autora, uma das características dos *games*: o jogador determina



como aprende, afinal, é livre para descobrir e criar arranjos de aprendizado que funcionem melhor para ele.

É exatamente essa geração que também chega às salas de aula esperando uma dinâmica de aprendizagem diferente, interativa como em um videogame, mas que, ao contrário disso, encontra um ensino maçante e tedioso. Prensky (2012) diz que, do ponto de vista da geração de nativos digitais, seus professores não conseguem fornecer uma educação que valha a pena prestar atenção em comparação com tudo o que experimentam. A educação bancária, assim batizada por Freire (2010), em que os alunos são recipientes vazios que devem ser preenchidos pelo educador através do depósito de conteúdo, é exatamente o modelo de educação na qual os nativos digitais não conseguem encontrar motivação.

Dessa forma, entende-se que a utilização dos jogos digitais como ferramenta auxiliar no ensino pode contribuir para a mudança de paradigmas, uma vez que o ato de ensinar e aprender pode ser prazeroso e divertido. Com o uso do jogo ‘Jornalizando’, procurou-se despertar o interesse dos alunos a partir de uma metodologia envolvente, lúdica e desafiadora. Além disso, buscou-se abordar o conteúdo de maneira diferente, favorecendo a tomada de decisões, o raciocínio lógico, a análise de resultados e a revisita a conceitos.

2 METODOLOGIA

Para este estudo utilizou-se como estratégia de pesquisa o estudo de caso, definido por Yin (2014, p. 32), como: “uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real”. Em vista disso, o processo metodológico de avaliação do jogo ‘Jornalizando’ considerou a reação dos alunos após jogar o jogo, com base em três aspectos: experiência do usuário, motivação e aprendizagem. A partir desses pontos, buscou-se identificar se o jogo ‘Jornalizando’ foi fácil de entender e usar, se o seu uso se constituiu em uma experiência prazerosa e, por último, se propiciou a aprendizagem dos conteúdos abordados.

Como parâmetro principal para avaliação, utilizou-se o Nível 1 – Reação, do modelo de avaliação proposto por Kirkpatrick (1994), haja vista focar na resposta dos alunos ao utilizarem um jogo educacional. Para o autor, avaliar a reação é como medir a satisfação, e é importante porque ajuda a indicar o quanto eficaz o jogo foi. Associou-se ao primeiro nível do modelo de Kirkpatrick (1994), o modelo elaborado por Savi (2011) para avaliar a Experiência do Usuário; o modelo ARCS, proposto por Keller (2009), para avaliar a motivação; e, por fim, a Taxonomia de Bloom, para avaliação da aprendizagem.



O questionário para coleta de dados foi composto por 15 afirmações avaliativas fechadas. As asserções foram avaliadas e pontuadas de 1 a 5, na escala Likert (julgamento 1 - concordo totalmente, 2 - concordo, 3 - não sei, 4 - discordo, 5 - discordo totalmente). A amostra foi formada por 100 estudantes dos 1º e 2º períodos do curso de Jornalismo de uma universidade particular, localizada em São Luís - MA.

Para o desenvolvimento do jogo ‘Jornalstando’, foi utilizado o arcabouço teórico sobre o uso dos jogos na educação, além dos modelos que orientam a criação de jogos educacionais digitais, considerando-se que esse tipo de jogo precisa, acima de tudo, propiciar a aprendizagem. Para tanto, no processo de desenvolvimento, os objetivos de aprendizagem foram definidos com base na Taxonomia de Bloom. É importante destacar que a taxonomia proposta por Bloom é estruturada em níveis de complexidade crescente — do mais simples ao mais complexo — e isso significa que, para adquirir uma nova habilidade pertencente ao próximo nível, o aluno deve ter dominado e adquirido a habilidade do nível anterior. Em vista disso, a taxonomia proposta não é apenas um esquema para classificação, mas uma possibilidade de organização hierárquica dos processos cognitivos de acordo com níveis de complexidade e objetivos do desenvolvimento cognitivo desejado e planejado.

Os conteúdos abordados pelo jogo estão relacionados ao processo de produção da notícia, envolvendo as etapas de apuração, classificação e verificação das fontes de informação, seleção de informações e redação da notícia. A trama central das narrativas refere-se a casos fictícios. A ideia é que o estudante possa se deparar com situações cotidianas da cobertura jornalística, tendo uma noção técnica sobre apuração de dados, qualificação de fontes e, posteriormente, sobre a redação de uma matéria jornalística.

Esclarece-se que, nos veículos de comunicação, o processo de produção da notícia inicia-se com a chegada das informações sobre alguma ocorrência às redações. Isso pode acontecer de várias maneiras, dependendo do assunto. No caso de factuais, ocorrências mais comuns na dinâmica diária das cidades, essas informações, hoje, são rastreadas, principalmente, com o monitoramento das modernas ferramentas de comunicação, tais como redes sociais e aplicativos de mensagens.

Dessa forma, para simular uma realidade mais próxima a esse processo, criou-se, no jogo ‘Jornalstando’, a ALANA — Algoritmo de Localização de Acontecimentos e Notícias Avançadas. A ALANA tem como propósito rastrear factuais e repassá-los ao jornalista (jogador) para que ele possa, a partir daí, iniciar o processo de produção da notícia. Em linhas gerais, a ALANA opera como um ‘chefe de reportagem’, enquanto determina os fatos que devem ser cobertos e transformados em notícias.



Para escolha das histórias que compõem a narrativa do *game*, buscou-se fundamentação nos valores-notícia³ utilizados no jornalismo. Nesse sentido, foram aplicados os valores-notícia de construção, propostos por Traquina (2008), considerando, nesse valor, o critério da simplificação, que se baseia na seguinte lógica: quanto mais o acontecimento é desprovido de ambiguidade e de complexidade, mais possibilidades tem a notícia de ser notada e compreendida (Traquina, 2008).

O jogo foi utilizado como estratégia de ensino durante o período de aulas remotas, em decorrência da pandemia de Covid-19. O contato com os alunos participantes se deu através da plataforma Teams, da Microsoft, utilizada pela instituição de ensino para ofertar as aulas remotas. Inicialmente, fez-se uma aula expositiva sobre o processo de produção noticiosa no jornalismo. Em seguida, utilizou-se o jogo 'Jornalizando' para propiciar a prática do conteúdo. Disponibilizou-se o *link* para o *download* do jogo, e os alunos utilizaram os seus *smartphones* para jogar. Ao final da atividade, foi disponibilizado o *link* para acesso ao questionário, para que os alunos pudessem fazer a avaliação do jogo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O processo de avaliação do jogo 'Jornalizando', conforme já mencionado, baseou-se na percepção dos alunos sobre a experiência do usuário, motivação e aprendizagem. Destaca-se que, no que se refere aos jogos educacionais digitais, não se considera suficiente que o jogo seja apenas didaticamente adequado e promova a aprendizagem, ele também precisa conseguir motivar os alunos a estudarem, além de proporcionar uma boa experiência. Este diferencial pode não ser atingido se o jogo apresentar uma interface mal elaborada e, conseqüentemente, uma usabilidade ruim, fatores que irão prejudicar a experiência do jogador e, em seqüência, a motivação e o aprendizado.

Segundo a ISO 9426-11, a definição de Experiência do Usuário está associada à interação entre um indivíduo e o jogo, mediada por uma interface, isto é, um elemento posto entre o usuário e uma estrutura interativa, e está ligada às medidas de Eficiência, Eficácia e Satisfação de um usuário ao interagir com um produto em busca de objetivos específicos. O sistema deve ser transparente e o foco deve estar sempre na tarefa e não na forma de executá-la.

Dessa forma, uma das principais preocupações ao se desenvolver jogos é não frustrar o jogador ou impor dificuldades por razões erradas. Quando se fala em jogos educacionais,

³ Critérios que os jornalistas utilizam na seleção dos acontecimentos, isto é, na decisão de escolher um acontecimento como candidato à sua transformação em notícia e esquecer outro acontecimento (Traquina, 2008, p. 78).



essa premissa é ainda mais necessária de ser considerada, e deve se refletir na interface do jogo. Segundo Boller (2018), um jogo vive ou morre pela qualidade de sua interface, sendo o jogador extremamente sensível a seus problemas. Caso o jogador não possa transpor os problemas de usabilidade da interface, não conseguirá realizar as tarefas que deseja, tais como manusear menus, reiniciar rapidamente uma partida, entre outras ações, e o jogo, possivelmente, será descartado sem direito a uma segunda chance.

Os resultados da avaliação da experiência do usuário do jogo 'Jornalizando' mostraram que 99,11% dos estudantes reagiram de forma satisfatória à utilização do jogo, considerando os aspectos de ser fácil de usar e proporcionar uma experiência prazerosa. Esses resultados foram reforçados ao se avaliar a identificação dos alunos com a utilização do *game*. Nesse aspecto, 99,5% dos respondentes afirmaram que gostariam de utilizar jogos para aprender outros conteúdos. Diante desses resultados, considera-se que o 'Jornalizando' atingiu as premissas básicas estabelecidas por Novak (2010, p. 46), "é primordial que o jogo seja fácil de usar, amigável para navegar e, principalmente, atenda às necessidades e os anseios dos usuários na hora de executar suas tarefas".

Ressalta-se que, para garantir a qualidade de um jogo educacional digital, é preciso integrar normas e critérios de usabilidade que gerem um entendimento das necessidades do usuário em potencial, e compará-las com as experiências prévias e habilidades que estes possuem, a fim de se perceber como o usuário pode utilizar o sistema de modo satisfatório. Assim sendo, considera-se os resultados obtidos ótimos, tendo em vista tratar-se de uma primeira versão do jogo. Esses resultados comprovam, ainda, a importância de tratar os testes de usabilidade como etapas necessárias no processo de desenvolvimento de um *game* educacional.

Desse modo, compreende-se que ignorar os estudos sobre a Experiência do Usuário pode resultar em um jogo que leve o jogador à frustração, prejudicando o principal fator que leva os jogos a serem procurados, seu caráter motivacional. Nos jogos educacionais, este comprometimento pode destruir completamente o seu diferencial, comprometendo esse jogo como ferramenta de aprendizado.

A interação é um fator essencial para captar a atenção de estudantes para determinado conteúdo. Logo, se a experiência interativa com o jogo educacional for insatisfatória, é bem provável que os alunos não ficarão motivados a prestar atenção no mesmo. Para Prensky (2012), a motivação deve ser entendida como um processo que ativa e orienta a ação que move o homem, é sua energia, sendo um processo estabelecido por elementos afetivos e emocionais. As metas, o desejo de aprender, são o que motiva a pessoa a atingir os objetivos estabelecidos.



A avaliação da motivação do jogo 'Jornalstando' seguiu o modelo ARCS, proposto por Keller (2009), cujo objetivo é empregar estratégias motivacionais no projeto de materiais educacionais. Essa estratégia está diretamente ligada à motivação para aprender, isto é, o foco é na interação do aluno com o objeto educacional e seu ambiente de aprendizado. O ARCS é o acrônimo de Atenção, Relevância, Confiança e Satisfação. A partir do modelo de Keller (2009), verificou-se se os alunos ficaram atentos durante a utilização do jogo; se notaram que o jogo contribuiu satisfatoriamente para o aprendizado; se a percepção de aprendizado promoveu confiança e incentivo para continuar utilizando o jogo; e se, ao final, ficaram satisfeitos com a forma de apresentação do conteúdo trabalhado pelo jogo.

Em relação a esses pontos, os resultados demonstraram que 95,45% dos alunos conseguiram compreender facilmente a interação proposta pelo 'Jornalstando'. Quando as questões que correlacionavam o conteúdo do jogo à atenção do jogador foram avaliadas, obteve-se um percentual de 100% de opiniões positivas, o que significa que o conteúdo do jogo 'Jornalstando' foi suficientemente relevante e interessante para prender a atenção dos alunos. Nos aspectos de confiança e satisfação, 96,73% dos alunos que jogaram o 'Jornalstando' concordaram totalmente que se sentiram confiantes e satisfeitos com a maneira que puderam interagir com os conteúdos apresentados.

É interessante destacar que a narrativa nos jogos é composta por histórias que existem para atrair o jogador a progredir no jogo. Portanto, quanto mais envolventes forem as narrativas, mais significativo pode tornar-se o elo entre o jogo e o jogador, e, no caso específico dos jogos educativos, tal fato pode contribuir para aprendizagem. Considera-se que o processo de construção de jogos educacionais digitais é complexo, uma vez que envolve várias etapas que precisam ser pensadas e planejadas em níveis de *software* e de *hardware*. Nesse sentido, os dados apresentados também revelam que o jogo 'Jornalstando' não apresentou problemas de construção que compromettesse a experiência do jogador.

Estudos também comprovam que jogos que apresentam, em sua estrutura, regras claras e definidas, *feedbacks* imediatos, equilíbrio entre desafio e habilidades e, sobretudo, sensação de prazer, podem promover a atenção e o interesse do jogador. Nesse sentido, e considerando as opiniões positivas dos respondentes, considera-se que o jogo 'Jornalstando' apresenta as condições necessárias para despertar a atenção e o interesse. A partir dessa constatação, são reforçadas as considerações de que jogos digitais favorecerem a aprendizagem, principalmente, de acordo com Mattar (2010), a aprendizagem tangencial, que está relacionada ao conhecimento adquirido pelo indivíduo quando este consegue atingir um alto nível de envolvimento em determinada atividade que visa proporcionar o conhecimento.



Embora os jogos estejam presentes nas salas de aula há bastante tempo, nunca se questionou tanto os benefícios que eles trazem para a aprendizagem quando se trata da inclusão do jogo digital nesse contexto. Uma das razões pode estar na formação da nossa cultura, em que o jogo está diretamente ligado à diversão, ao lazer, ao entretenimento, ao passo que as instituições de ensino estão culturalmente ligadas à tarefa, à obrigação e ao controle. Ou seja, são dicotômicos, e mesmo quando os jogos, sem serem os digitais, adentravam nas aulas, eram enfatizados na perspectiva de passatempo, afetividade, ludicidade, não como elementos facilitadores da aprendizagem.

Apesar de não haver um consenso sobre como exatamente as pessoas aprendem, quase todas as teorias reconhecem que os aprendizes devem se envolver no processo. Às vezes, apesar de a aprendizagem em si ser um fator motivador de envolvimento, muitas das coisas que as pessoas necessitam aprender, especialmente em ambientes de ensino, não são motivo de motivação intrínseca para a maioria das pessoas. Pontua-se que, neste estudo, ao se avaliar a aprendizagem proporcionada pelo jogo 'Jornalstando', não se objetivou discutir toda a complexidade que o fenômeno do aprender exige, mas sim como os jogos podem auxiliar no processo de aprender.

Para tanto, a análise dos fatores de aprendizagem do 'Jornalstando' foi baseada na Taxonomia de Bloom, que, conforme já mencionado, também norteou a definição dos objetivos de aprendizagem do jogo. A avaliação foi baseada em três critérios: Compreensão, Conhecimento e Aplicação. Os resultados mostraram que o jogo atingiu os objetivos de aprendizagem estabelecidos, tendo 100% de avaliações positivas. Em síntese, percebeu-se que os alunos concordaram sobre o aprendizado ter sido um benefício do 'Jornalstando', enquanto afirmaram que o conteúdo do jogo auxiliou para um melhor entendimento sobre a prática jornalística de produção da notícia, foco do jogo.

Além disso, buscou-se saber se os alunos se identificaram com o método do jogo e se consideraram um método eficaz para a aprendizagem em comparação com outros métodos conhecidos por eles. Neste aspecto, foi constatada uma taxa elevada de avaliações positivas, 99,87% dos respondentes concordaram com a premissa apresentada.

Dada a identificação dos participantes com o jogo 'Jornalstando', conclui-se que a utilização de jogos como método de ensino para aprendizes pertencentes à geração de nativos digitais proporciona a esses alunos uma forma mais próxima do estilo de aprendizagem deles.

Considerando as qualidades motivacionais que incentivam os jovens a se envolverem com jogos digitais, acredita-se que, ao ensinar e aprender usando essas ferramentas, os estudantes podem ter um aprendizado mais prazeroso e instigante.



Como citam Veen e Vrakking (2009), o sucesso obtido por jogadores em um *game* possibilita um sentimento profundo de confiança e eleva a autoestima, contribuindo para que os jogadores se tornem mais confiantes quando tiverem que resolver um problema que lhes pareça complexo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo apresentou uma proposta de modelo de jogo educacional digital para o ensino do jornalismo. Duas constatações surgiram, sendo a primeira relacionada às necessidades de adaptações e mudanças nos processos de ensino e aprendizagem, devido ao grande uso das Tecnologias Digitais (TD) e, conseqüentemente, à mudança no perfil dos alunos, que se apresentam como sujeitos imersos no mundo digital. A segunda constatação, que está relacionada à primeira, é a de que a área do jornalismo tem sofrido mudanças significativas e aceleradas nos últimos anos.

Desde a invenção dos computadores pessoais, na década de 1970, a tecnologia digital tem se expandido rapidamente, impondo ao jornalismo novos formatos e possibilidades de comunicação. O hipertexto, a multimídia e a hipermídia passaram a fazer parte da rotina da maioria dos profissionais. Tal realidade também passou a impor às universidades ajustes nas formas de ensinar, a fim de formar profissionais aptos a atenderem às novas exigências do mercado de trabalho.

Dessa maneira, constituiu-se como foco deste estudo a constatação de que é urgente e necessária a inclusão de novos métodos de ensino no contexto da graduação e, de maneira pontual, nos cursos de jornalismo, para aprimorar a formação profissional nessa área diante da complexidade do cenário atual do exercício da atividade. Este cenário em questão exige dos profissionais uma formação consistente em vários aspectos, notadamente naquele considerado um dos alicerces da prática jornalística: a apuração e construção da notícia.

É importante salientar que, ao se falar em jornalistas mais preparados para lidar com o novo universo que cerca a profissão, defende-se que este profissional deve estar preparado, sobretudo, para a edição e filtragem de informações de confiança e de qualidade, diante de um cenário em que qualquer pessoa pode publicar qualquer informação e fazer com que pareça relevante. Assim, um dos focos centrais da formação dos novos jornalistas deverá ser prepará-los para selecionar, na amálgama informativa disponível, a informação mais importante, contribuindo, dessa forma, para reforçar o compromisso principal da atividade jornalística: a verdade. Por isso, é importante criar e usar jogos digitais que mostrem como é a prática jornalística atual. Isso pode ajudar muito nesse processo.



Observa-se que os jogos educacionais digitais podem ser desenvolvidos para o ensino de conteúdos de áreas diversas, e em níveis de formação também diversificados. No entanto, o projeto e desenvolvimento desse tipo de jogo deve ser criterioso, principalmente, na definição dos seus objetivos de aprendizagem. Assim sendo, há uma variedade de maneiras pelas quais o aprendizado pode ser elaborado para esses jogos, incluindo a apresentação de conceitos, ou diferentes visões para conceitos já conhecidos, ou o reforço de conceitos já compreendidos para aumentar a facilidade de lidar com eles. No jogo ‘Jornalizando’, optou-se pelo reforço de conceitos.

A partir deste estudo, considera-se importante um repensar das práticas pedagógicas nos cursos de graduação em Jornalismo. Essa perspectiva é o ponto de partida para serem pensadas e desenvolvidas estratégias de ensino mais alinhadas ao perfil dos alunos da atualidade e ao novo contexto mercadológico do jornalismo, aspectos que devem servir de referência para nortear as práticas educativas. Dessa forma, acredita-se que o modelo de jogo educacional digital desenvolvido — ‘Jornalizando’ — e validado nesta pesquisa, poderá ser utilizado como referência para o desenvolvimento de outros jogos, sejam eles voltados para o ensino do jornalismo ou para outras áreas do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. Relações entre os Jogos Digitais e Aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, Lisboa, v. 1, n. 2, p. 3-10, nov., 2008. Disponível em: <http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/bitstream/fieb/665/1/Rela%c3%a7%c3%a3o%20entre%20....pdf>. Acesso em: 10 set. 2023.

BOLLER, S. **Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes**. São Paulo: DVS Editora, 2018.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

KELLER, J. M. **Motivational design for learning and performance: the ARCS Model Approach**. Nova York: Springer, 2009.

KIRKPATRICK, D. L. **Evaluating Training Programs: The Four Levels**. Oakland: Berrett-Koehler Publishers, 1994. Disponível em: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-011-4850-4_5. Acesso em: 23 jun. 2023.

KENSKI, M. V. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. São Paulo: Editora Papyrus, 2003.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 2010.



MATTAR, J. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MOITA, F. **Game On**: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração. Campinas, SP: Alinea, 2007.

NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. 2. ed. Rio de Janeiro: Cengage Learning, 2010.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2012.

SAVI, R. **Avaliação de jogos voltados para a disseminação do conhecimento**. 2011. 238 p. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Florianópolis, 2011. Disponível em: <http://www.tede.ufsc.br/teses/PEGC0217-T.pdf>. Acesso em: 10 set. 2023.

SILVA, A. C. Educação e tecnologia: entre o discurso e a prática. **Ensaio: avaliação e políticas públicas na educação**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 72, p. 527-554, 2011. Disponível em: <https://revistas.cesgranrio.org.br/index.php/ensaio/article/view/440>. Acesso em: 16 jun. 2023.

TRAQUINA, N. **Teorias do Jornalismo**. 3. ed. Florianópolis: Insular, 2008.

VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo Zappiens**: educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009.

YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 5. ed. São Paulo: Bookman, 2014.

Recebido em: 25 de setembro de 2023.

Aprovado em: 26 de setembro de 2023.