

Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais aplicada ao ensino de Redação Jornalística

Digital game-based learning applied to teaching of Journalistic writing

Aprendizaje Basado en Juegos Digitales aplicada a la enseñanza de Redacción Periodística

Ricardo Aoki

Universidade Federal de Santa Catarina. Centro de Comunicação e Expressão, Brasil

Resumo

A utilização de jogos digitais educacionais no ensino de jornalismo tem raras experiências de aplicação com alunos em formação. Esse artigo pretende apresentar os resultados da pesquisa realizada no âmbito do mestrado em Tecnologias da Informação e Comunicação que testou um *newsgame* de letramento desenvolvido para o treinamento de redação jornalística com estudantes de jornalismo de duas universidades brasileiras. O estudo objetivou avaliar se o uso de *newsgames* em narrativas digitais contribuem para o ensino de redação jornalística em ambientes de Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais. Para realizar os testes de campo foi desenvolvido o *newsgame* de letramento chamado “Aprendendo Jornalismo”. A análise de usabilidade do jogo foi realizada com 32 alunos de jornalismo. O resultado demonstrou que os alunos reagiram positivamente ao experimento sendo possível supor que jogos educacionais digitais podem contribuir com o aprendizado de futuros jornalistas.

Palavras-chave

newsgames; Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais; letramento jornalístico; redação jornalística; jogos sérios

Abstract

The use of educational digital games in journalism teaching has rare application experiences with students in training. This article intends to present the results of the research carried out within the scope of the Masters in Information and Communication Technologies that tested a *newsgame* of literacy developed for journalism writing training with journalism students from two Brazilian universities. The study aimed to evaluate if the use of *newsgames* in digital narratives contribute to the teaching of journalistic writing in environments of Digital Game-Based Learning. To carry out the field tests the *newsgame* of literacy called “Learning Journalism” was developed. The usability analysis of the game was performed with 32 journalism students. The results showed that students reacted positively to the experiment and it is possible to assume that educational digital games can contribute to the learning of future journalists.

Keywords

newsgames; Digital Game-Based Learning; journalistic literacy; journalistic writing; serious games

Resumen

La utilización de juegos digitales educativos en la enseñanza del periodismo tiene raras experiencias de aplicación con alumnos en formación. Este artículo pretende presentar los resultados de la investigación realizada en el marco de la maestría en Tecnologías de la Información y Comunicación que probó un newsgame de letramento desarrollado para el entrenamiento de redacción periodística con estudiantes de periodismo de dos universidades brasileñas. El estudio objetivó evaluar si el uso de newsgames en narrativas digitales contribuye a la enseñanza de redacción periodística en ambientes de Aprendizaje Basado en Juegos Digitales. Para realizar las pruebas de campo fue desarrollado el newsgame de letramento llamado "Aprendendo Jornalismo". El análisis de usabilidad del juego fue realizado con 32 alumnos de periodismo. El resultado demostró que los alumnos reaccionaron positivamente al experimento siendo posible suponer que los juegos educativos digitales pueden contribuir con el aprendizaje de futuros periodistas.

Palabras clave

newsgames; Aprendizaje Basado en Juegos Digitales; letramento periodístico; redacción periodística; juegos serios

Introdução

A Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD) tem se tornado um amplo campo de pesquisas científicas nas mais diversas áreas do conhecimento. A teoria ganhou força a partir de 2001 com os trabalhos de pesquisadores como Mark Prensky e J. Paul Gee. Prensky (2012) afirma que esse método de aprendizagem ou, mais precisamente, seus sucessores mais sofisticados seriam comuns nas escolas dos nossos netos. Entretanto, não foi preciso esperar essa geração entrar nas escolas para vivenciarmos com naturalidade as plataformas gamificadas de aprendizado. Nesse período de pouco mais de 18 anos surgiram ambientes como o Duolingo (ensino de idiomas), Khan Academy (matemática, ciência, programação de computadores, história, história da arte, etc), Codecademy (programação) e muitos outros que corroboraram com a premissa de Prensky e que arregimentam milhões de usuários em sistemas de ABJD.

No que tange o ensino do jornalismo é possível afirmar que experiências de inserção de jogos educacionais para o treinamento de futuros profissionais é rara e quase inexistente nas escolas de jornalismo (Aoki, Fiuzu, & Lemos, 2018). Dessa forma o objetivo do artigo é apresentar os resultados obtidos durante o mestrado em Tecnologias da Informação e Comunicação no desenvolvimento de um Jogo Sério, do tipo *newsgame* de letramento, para o ensino de investigação e redação jornalística. A pesquisa teve como hipótese verificar se uma narrativa digital aplicada em Ambiente

de Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais, utilizando um *newsgame* de letramento, poderia contribuir no ensino de redação jornalística. Para tal tarefa foi desenvolvido o *newsgame* “Aprendendo Jornalismo” que foi utilizado como instrumento aplicado para o teste de confirmação da hipótese apresentada. O jogo auxiliou na realização de um estudo de caso com 32 alunos de jornalismo de duas universidades brasileiras nos meses de setembro e outubro de 2017.

A aplicação do estudo de caso possibilitou a realização de uma avaliação de usabilidade com foco em identificar a reação dos alunos de jornalismo a respeito dos níveis de motivação, experiência do usuário e aprendizagem promovidos pelo *newsgame* “Aprendendo Jornalismo”. O instrumento de avaliação foi o modelo de Savi (2011) que objetiva avaliar a qualidade de jogos educacionais a partir da medição dos dados coletados dos usuários (jogadores/alunos). Os resultados obtidos possibilitaram ao pesquisador perceber possibilidades de utilização de jogos sérios digitais em ambiente de ensino de futuros jornalistas. Os resultados obtidos e futuros trabalhos são apresentados nesse artigo.

Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais no ensino de Jornalismo

Apesar do primeiro jogo eletrônico ter surgido por volta de 1951, foi somente a partir de 2001 que o termo Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD) foi popularizado por pesquisadores norte-americanos como Mark Prensky e por J. Paul Gee (Little, 2015, p. 9). No Brasil, segundo Alves (2008, p. 227) “as discussões acerca da presença das tecnologias no cenário pedagógico já trilham um caminho de mais de vinte anos”. Entretanto, até agora existe certo preconceito com relação aos jogos digitais no cenário pedagógico. Alves (2008, pp. 227-228) também argumenta que:

Nos Departamentos de Educação, espaços responsáveis pela formação dos futuros professores que irão mediar as relações de ensino e aprendizagem da geração screenagers (Rushkoff, 1999), há uma certa desconfiança em torno do potencial pedagógico desses elementos e especialmente em relação aos jogos eletrônicos que ainda são vistos por pais, professores e especialistas de forma maniqueísta.

Brom, Šisler e Slavík (2009, p. 24) também defendem posição parecida quando dizem que “entre a maioria dos professores e estudantes; jogos tendem a ser percebidos como uma atividade de lazer sem valor pedagógico, exceto para o desenvolvimento de competências em TI”. Para Prensky (2012) é necessário a atualização do treinamento e do sistema educacional para que estes se tornem mais eficazes e eficientes. Dessa forma, é preciso avançar em direção de fomentar pesquisas em ABJD que orientem e ampliem a quebra de paradigma com relação a introdução de um novo método de aprendizado nas escolas e universidades.

Outro fator importante é a confusão entre conceitos quando se trata especificamente de jogos digitais. Talvez, como dito anteriormente, por se tratar de um campo de pesquisa em expansão, o senso comum acaba moldando a ideia que se está gamificando o aprendizado. O termo gamificar vem sendo utilizado para classificar

diversas áreas que estudam os jogos digitais. Entretanto, ele está relacionado com a utilização de conceitos de jogos em situações de não jogo (Lee, 2015, p. 10) e a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais explora como os jogos com resultados de aprendizagem definidos, contribuem para a pedagogia (Prensky, 2012). Isso quer dizer que muitos softwares educacionais são gamificados, ou seja, utilizam ideias provindas dos jogos digitais para avaliar ou elucidar os conteúdos aplicados aos estudantes.

Em recente revisão de literatura (Aoki, Fiuza, & Lemos, 2018) buscou-se identificar as abordagens utilizadas em pesquisas que trataram os jogos educacionais dentro de um enfoque relacionado à Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD) no ensino do jornalismo. A pesquisa buscou entender a correlação de estudos que aproximaram os *newsgames* dentro de uma lógica de ensino de futuros jornalistas. A análise de 576 documentos¹ identificou que três trabalhos propuseram o desenvolvimento de um *newsgame* de letramento para ser utilizado como objeto de ensino de técnica jornalística: (Marciano, 2016), (Aoki, 2018) e (Silva, Alencar, & Silva, 2013); e dois trabalhos utilizaram *newsgames* em sala de aula no ensino de jornalismo (Aoki, 2018) e (Ribeiro, 2016).

Todavia, ficou evidente que experiências de utilização da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais é rara nas escolas de jornalismo devido a falta de pessoal letrado em linguagens de programação de computadores e também às poucas experiências de estudos que orientem especialistas no desenvolvimento de jogos digitais específicos para o ensino de jornalismo.

Newsgames para o ensino de Jornalismo

Aayeshah (2012) defende uma tese que os *newsgames* podem ser utilizados para inferir algum tipo de conhecimento em alunos de jornalismo e não necessariamente o aprendizado de técnicas e práticas do jornalismo. Esse pressuposto também é defendido por Ribeiro (2016, p. 65) no entendimento que a partir da retórica processual, definida por Bogost, Ferrari e Schweizeer (2010, p. 6), esses jogos têm capacidade de persuasão e devido a isso podem desencadear mudanças de opinião e comportamento. Dessa forma, Ribeiro (2016) realizou um estudo para tentar identificar o potencial dos *newsgames* para a construção de conceitos e aprendizagem. Entretanto, é um tanto quanto problemático tentar definir o que seria um conteúdo persuasivo, na visão de Bogost, Ferrari e Schweizeer (2010) ou um conteúdo para aprendizado de jornalistas como defendido por Aayeshah (2012). Todavia, o autor dessa pesquisa optou por estudar apenas os *newsgames* de letramento como uma ferramenta de aprendizado jornalístico. Jogos nesse estilo podem ser direcionados tanto para leigos quanto para estudantes e profissionais da área (Marciano, 2016)

¹ Os dados referentes a análise da revisão de literatura podem ser encontrados no artigo de Aoki, Fiuza e Lemos (2018) onde é detalhado todo o processo da bibliometria e metanálise dos 576 documentos. Optou-se por não esmiuçar esses dados no presente artigo pois o foco do mesmo é a análise de usabilidade do *newsgame* Aprendendo Jornalismo. O artigo pode ser acessado em: doi:10.20396/etd.v20i4.8649913

e o desenvolvimento do jogo tem como objetivo inferir conhecimento sobre uma pequena parte da prática jornalística.

Bogost, Ferrari e Schweizeer (2010, pp. 107-108) sugerem que o jornalismo deve ser aprendido de alguma forma, seja numa escola ou com experiência no campo. Para os autores o aprendizado jornalístico pressupõe um tipo especializado de alfabetização. Em termos gerais, a alfabetização jornalística é descrita como a prática de compreender, criar e criticar um modo particular de comunicação.

Para Brasil (2012, p. 47) existe uma evidência que os jogos educacionais podem estimular boas práticas de reportagem e aperfeiçoar técnicas de entrevista com utilização de soluções inovadoras. Já Seabra e Santos (2014) defendem que os *newsgames* podem romper barreiras ao se utilizar formas colaborativas de novas práticas jornalísticas:

Para otimizar o ensino-aprendizagem torna-se urgente o uso de funções tridimensionais para a melhor compreensão do contexto do conhecimento que se quer obter de algo. Desse modo, os NewsGames rompem em termos de narrativa com os videogames tradicionais, pois esse novo modelo baseia-se em narrativas mistas (jornalística e dos games) por meio de códigos abertos de construção realmente colaborativa.

Ribeiro (2016) corrobora afirmando que os *newsgames* são jogos baseados em conteúdo informativos, o que leva a crer que, em geral, apresentam maior grau de informação em suas narrativas. O que, na visão da autora, tem grande potencial para a construção de conhecimento. Segundo ela, mesmo sendo subestimados como produções culturais, os jogos online, em especial os *newsgame*, “compreendem abordagens informativas, divertidas e educativas para novas aprendizagens” (Ribeiro, 2016, p. 63).

Apesar de existirem estudos que abordam o potencial educativo dos *newsgames*, durante o processo de revisão de literatura, ficou claro que existe uma carência em pesquisas focadas no desenvolvimento de um *newsgame* de letramento para o ensino de jornalismo e a maioria dos pesquisadores utilizou jogos existentes e produzidos por empresas para testar suas premissas. Apenas um trabalho de mestrado, elaborado por Marciano (2016) propôs efetivamente o desenvolvimento de um *newsgame* de letramento. Entretanto, esse jogo não saiu da proposta teórica. Apesar disso, o trabalho de pesquisa efetuado pelo autor sugeriu alguns caminhos a serem trilhados no desafio ora proposto de desenvolver tal jogo.

A dificuldade em encontrar um vasto material sobre o desenvolvimento de *newsgames* de letramento nos mostra que o desafio de criar o “*Newsgame* Aprendendo Jornalismo” foi um processo de aprendizado importante. Tendo em vista que um jogo comercial conta com equipes numerosas de profissionais experientes no desenvolvimento e o jogo apresentado neste trabalho foi uma experiência quase solitária do presente autor e deve servir de incentivo para que outros profissionais e professores de jornalismo proponham novos *newsgame* de letramento transformando o abstrato teórico em formato real para a utilização de estudantes de jornalismo.

A segunda dificuldade foi encontrar pesquisas que tentaram analisar a utilização dos *newsgame* (de qualquer gênero) com a intenção de identificar algum ganho de

aprendizado em alunos de jornalismo. Dessa forma se optou por focar o trabalho no processo de desenvolvimento do jogo, desde a criação do roteiro da Narrativa Digital passando pela escolha do ambiente de desenvolvimento e finalmente avaliando a recepção do produto com uma aplicação em sala de aula com alunos de jornalismo afim de perceber a reação dos mesmos com relação ao objeto de aprendizagem apresentado aos mesmos.

Desenvolvimento do *Newsgame* Aprendendo Jornalismo

Para o desenvolvimento do *Newsgame* “Aprendendo Jornalismo” se utilizou o Ciclo de Engenharia de Usabilidade proposto por Walter Cybis, Adriana Holtz Betiol e Richard Faust. O modelo segue a proposta de uma interface que permita ao usuário realizar sucessivos ciclos de “análise concepção e testes” (Cybis, Betiol, & Faust, 2007) até que se encontre a configuração ideal do produto. O primeiro passo foi identificar a necessidade do projeto centrado no usuário. Nesse sentido, é fato que existe uma dificuldade de fazer jornalismo na convergência digital. Essa dificuldade resulta de duas tradições sendo a primeira um resultado da própria relação entre cultura e tecnologia e outra diretamente ligada à formação dada pelo ensino superior aos profissionais de redações (Becker, 2013).

No jornalismo a página ainda é a principal forma de se pensar o formato da difusão de notícias, sendo assim, ainda hoje o texto jornalístico é focado em concepções provindas do impresso. Logo, a necessidade de um jogo digital educacional que prepare os estudantes de jornalismo para o texto no ciberespaço é latente e pouco explorada na academia. Dessa forma, a proposta de criação de um *newsgame* de letramento surgiu para auxiliar estudantes de jornalismo na tarefa de aprimorar o domínio de práticas jornalísticas e suprir potenciais necessidades de preparar os futuros profissionais para a criação de textos em um ambiente de narrativas digitais.

O ambiente de desenvolvimento do *newsgame* “Aprendendo Jornalismo” é o *MIT App Inventor 2²* por se tratar de uma interface intuitiva de programação visual que permite a todos – incluindo crianças – criar aplicativos totalmente funcionais para *smartphones* e *tablets* (Abelson, 2017). Com a definição do ambiente foi construído o roteiro da narrativa digital, processo que foi orientado por um *storyboard* em papel que posteriormente foi transferido para um editor de apresentações. Por se tratar de um jogo para o ensino de prática do jornalismo o autor imaginou que a experiência do jogador necessariamente envolveria entrevistar fontes. Assim sendo, foi desenvolvido uma trilha narrativa com diversos personagens onde diversas respostas seriam possíveis a partir de perguntas que o jogador poderia escolher. A trama central da narrativa é um caso fictício de tráfico de influências em uma prefeitura de uma cidade fictícia. O enredo corrobora com Seabra e Santos (2014) no sentido de fomentar que

² O MIT App Inventor é uma plataforma de desenvolvimento de jogos e aplicativos baseada em blocos lógicos. Quem quiser se aprofundar no assunto pode acessar o site oficial: <https://appinventor.mit.edu/>

cada proposta de trama desse tipo de jogo deve usar uma temática social diferente: política, educação, cidade, esporte, ciência, tecnologia, entre outras.

A ideia do *newsgame* “Aprendendo Jornalismo” é que o estudante de jornalismo possa se deparar com situações cotidianas da cobertura jornalística, ter uma noção técnica sobre apuração de dados, entrevista de fontes, investigação e posteriormente a redação do título e lead de uma matéria jornalística. O aluno de jornalismo é o repórter que é introduzido ao jogo por um personagem que representa o editor de um jornal que lhe fornece a pauta. Com os dados da pauta em mãos ele deve percorrer os locais indicados e entrevistar as fontes envolvidas. Ao final do percurso, que pode ter finais diferentes, ele recebe dicas e tem acesso às suas anotações para redigir o exercício proposto.

A trilha narrativa elaborada conta com seis personagens que ilustram a história para o jogador. Para Bordini (2016) o jogador aprende a jogar o jogo, sobre a história e os conflitos do personagem, sobre qual é a sua missão, quais habilidades o personagem possui e como utilizá-las para superar obstáculos até alcançar o cumprimento da grande missão. Sendo assim a matéria prima básica de qualquer notícia são os acontecimentos que envolvem pessoas, ou seja, personagens. Não existiria jornalismo se as pessoas não gerassem histórias e narrativas diversas. Assim criou-se os seguintes personagens:

				
EDITOR	JOÃO	JULIANA	ANTONIO	LUCIANO
É o guia do jogador	Secretário do prefeito da cidade de Alto Feliz	Chefe de Gabinete do Prefeito	Dono de uma Empreiteira de Obras	Irmão de Antônio e vereador na cidade de Alto Feliz

Quadro 1 – Personagens do Newsgame

Fonte: Elaborado pelo autor – Imagens tem licença Creative Commons do site Pixabay

A narrativa digital do *newsgame* é dividida em quatro fases. Na primeira fase (Figura 1, Figura 2, Figura 3) o jogador inicia o percurso com uma breve introdução onde se reproduz a ideia de uma primeira página de jornal on-line. Ele também é apresentado ao Editor que será seu guia durante o jogo. Nessa fase ele conhece o primeiro personagem (João) ao qual deverá entrevistar. Em sua primeira interação com a fonte João (Figura 3) que, na trama, é secretário particular do prefeito, o personagem faz uma denúncia e acusa o prefeito municipal de utilizar uma licitação pública para realizar obras dentro de uma propriedade particular. Esse tipo de prática, bem comum nas prefeituras do Brasil, será investigada pelo repórter (jogador). Na interação com as fontes o repórter terá sempre uma ou duas opções de perguntas pré-definidas.

Primeira Fase



Figura 1 – Tela Inicial
Fonte: elaborado pelo autor



Figura 2 – Guia do Jogador
Fonte: elaborado pelo autor



Figura 3 – Personagem João
Fonte: elaborado pelo autor



Figura 4 – Trilha Narrativa da Primeira Fase
Fonte: Elaborado pelo autor

Na segunda fase existem duas trilhas narrativas possíveis (Figura 12, Figura 13) na primeira o jogador recebe novas orientações do Editor. As informações que o jogador recebe do seu guia levam em consideração a trilha percorrida na primeira fase (Figura 4). Na segunda fase existe uma punição caso o repórter revele quem são suas fontes para uma das personagens do jogo. A intenção é treinar aspectos fundamentais da competência jornalística que é o conhecimento das regras acerca das fontes de notícias (Traquina, 2013). Sendo assim, nessa fase do jogo, o aprendizado está relacionado com um descuido que pode acontecer com profissionais

recém-formados que acabam entregando o nome da fonte em uma conversa informal (Figura 5, Figura 6, Figura 7, Figura 8). Nesse caso o jogador terá que reiniciar a partida.

Caso o jogador/repórter opte pela trilha 2 da segunda fase (Figura 13) ele não receberá parte das informações de um dos personagens e fugirá da punição. A trilha 2 leva o jogador para a entrevista com o personagem Antonio que é o proprietário da empreiteira envolvida na obra suspeita. Como recompensa o repórter terá que fazer uma investigação sobre doações eleitorais e a relação da empreiteira com obras públicas (Figura 9, Figura 10, Figura 11). Aqui o aprendizado está relacionado com técnicas de investigação pois o repórter deverá encontrar informações que sejam suspeitas na relação da prefeitura/empresa/vereadores.



Figura 5 – Personagem
Fonte: elaborado pelo autor



Figura 6 – Personagem
Fonte: elaborado pelo autor



Figura 7 – Editor (Guia)
Fonte: Elaborado pelo autor



Figura 8 – Guia do Jogo
Fonte: elaborado pelo autor



Figura 9 – Personagem
Fonte: elaborado pelo autor



Figura 10 – Personagem
Fonte: elaborado pelo autor



Figura 11 – Doações eleitorais
 Fonte: elaborado pelo autor

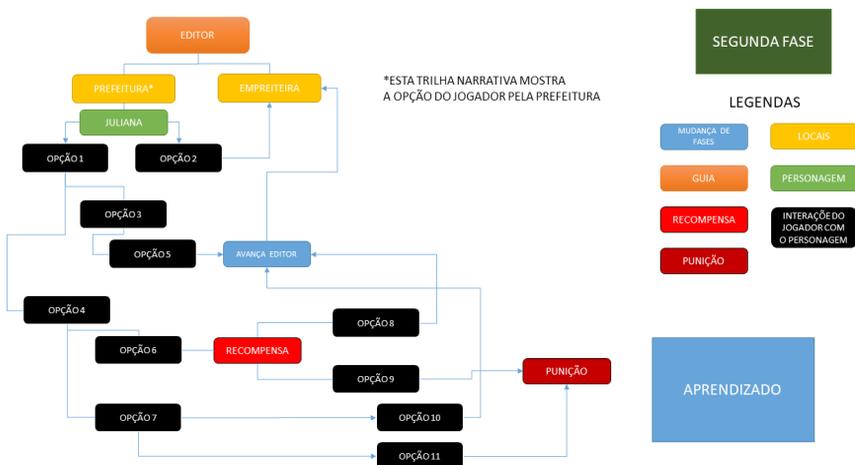


Figura 12 – Trilha Narrativa Segunda Fase – Trilha 1
 Fonte: Elaborado pelo autor

A terceira fase (Figura 14) inicia com as recompensas recebidas na fase anterior. Agora o repórter entrevista o vereador Luciano Silva. Esta fonte é justamente a que contém o maior número de possíveis interações entre o entrevistador e o entrevistado. Existem perguntas evasivas e perguntas chaves que podem ser feitas. Não há punições nessa fase e o objetivo é coletar as informações para a utilização no exercício de redação e aprendizado.



Figura 13 – Trilha Narrativa da Segunda Fase – Trilha 2
 Fonte: Elaborado pelo autor

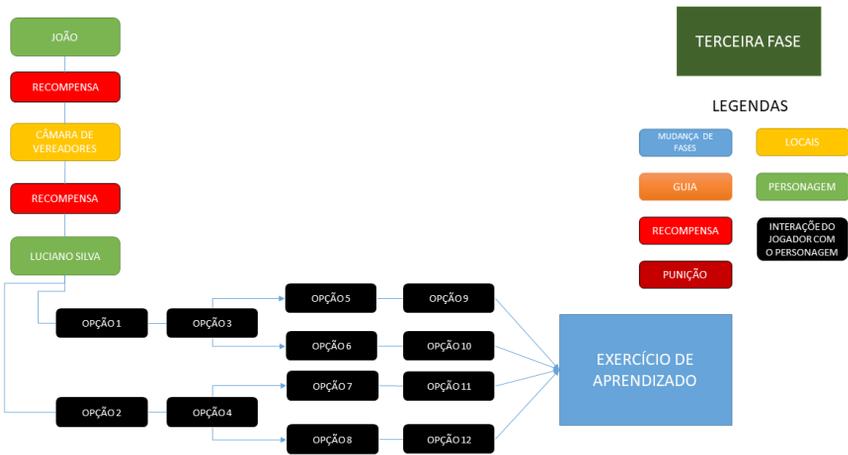


Figura 14 – Trilha Narrativa da terceira fase
 Fonte: Elaborado pelo autor

Na quarta fase o jogador fará o exercício de fixação. A trilha narrativa (Figura 15) do exercício consiste em uma introdução do Editor (Figura 16) explicando como o usuário deve proceder para a construção do título e do lead jornalístico. O jogador pode partir direto para a redação ou consultar dicas no menu superior (Figura 17). Nesse link existem duas pequenas explicações sobre a construção de um bom título

jornalístico (Figura 18) e dicas sobre a estrutura da redação de um lead (Figura 17) e o que o estudante deve considerar em informar no primeiro parágrafo da notícia.

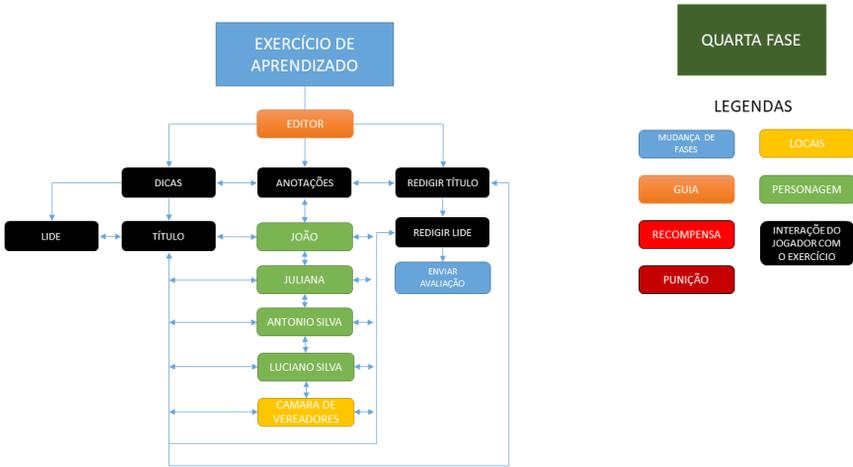


Figura 15 – Trilha narrativa da quarta fase
Fonte: Elaborado pelo autor



Figura 16 – Instruções do editor

Fonte: elaborado pelo autor



Figura 17 – Dicas de redação do Lide

Fonte: elaborado pelo autor

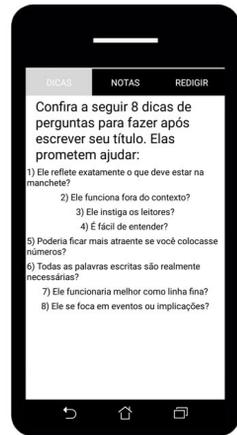


Figura 18 – Dicas de redação de título

Fonte: elaborado pelo autor

As notas mostram as escolhas feitas pelo repórter (Figura 19). Obviamente, elas são baseadas nas escolhas registradas no banco de dados feitas pelo jogador/repórter durante o jogo. Cada fonte entrevistada tem as respostas gravadas no banco de dados e que são recuperadas nessa etapa. Dessa forma, os textos e títulos escritos por cada repórter/jogador terão informações diferentes sob enfoques distintos.

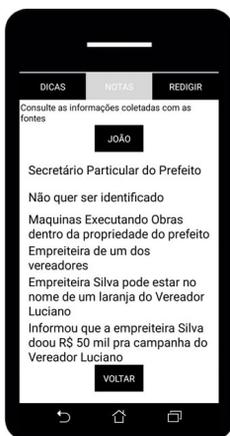


Figura 19 – Notas
Fonte: elaborado pelo autor



Figura 20 – Redação do Título
Fonte: elaborado pelo autor



Figura 21 – Redação do Lide
Fonte: elaborado pelo autor



Figura 22 – Tarefa redigida
Fonte: elaborado pelo autor

Após a confirmação do título (Figura 20) e do lead (Figura 21) o jogador deve confirmar o texto, tendo a opção de reescrever os mesmos. Ao confirmar o texto é gravado no banco de dados e envia o jogador para uma simulação de página com a matéria diagramada (Figura 22). O banco de dados fica disponível para que o professor possa avaliar a participação de cada estudante.

Aplicação do estudo de caso e instrumentos de avaliação de usabilidade

O estudo de caso foi realizado em setembro e outubro de 2017 com duas turmas do curso de jornalismo da Universidade do Vale do Itajaí (Univali) e uma turma

do curso de jornalismo da Universidade do Sul de Santa Catarina (Unisul). No total participaram 32 alunos conforme Quadro 2.

Turma	Prof. Responsável	N.º de participantes	Universidade
1.º período	Vera Lúcia Sommer	12	Univali
2.º período	Darlete Cardoso	17	Unisul
8.º período	Daniella Haendchen	3	Univali
Total		32	

Quadro 2 – Participantes do estudo de caso

Fonte: Elaborado pelo autor

Em todas as três turmas utilizou-se a mesma metodologia. Inicialmente foi explicado como seria a aplicação e que não haveria caráter avaliativo para a disciplina ministrada naquele momento e foi esclarecido que apenas usuários de *smartphones* com sistema Android poderiam participar do estudo. Os alunos foram convidados a instalar o jogo nos seus dispositivos e em seguida utilizar o mesmo. Eles também estavam cientes que após finalizarem o jogo deveriam responder o questionário de satisfação.

A média de idade dos participantes é de 19 anos sendo o mais velho com 40 anos de idade e o mais jovem com 16 anos de idade. Com relação ao sexo dos participantes do estudo um total de 65,6% do sexo feminino e 34,4% do sexo masculino. Na turma de oitavo período apenas três de onze alunos participaram do estudo pois nessa turma a maioria possuía *smartphones* com sistema iOS. Nos demais períodos participaram 12 de 21 alunos na turma de primeiro período da Univali e 17 de 24 alunos na turma de segundo período da Unisul. Dos 32 alunos participantes observou-se que 56,2% deles não trabalham indireta ou diretamente em empresas jornalísticas e 43,8% já atuam profissionalmente com a prática jornalística. Com relação ao conhecimento e experiência dos alunos em ambientes virtuais de aprendizagem, 50% disseram ter conhecimento intermediário contra 40,6% que se disseram ser iniciantes e 9,4% usuários avançados nesse tipo de ambiente.

O questionário utilizado foi feito a partir de uma escala Likert com 12 itens afirmativos de cinco níveis cada sendo:

1 discordo totalmente, 2 discordo, 3 não tem opinião, 4 concordo e 5 concordo plenamente

Ao final do questionário os participantes foram convidados a responder três questões discursivas sobre vantagens e benefícios, dificuldades/desvantagens e sugestões de melhoria do *Newsgame*.

O questionário de avaliação do *newsgame* Aprendendo Jornalismo foi elaborado a partir de um modelo de Avaliação de Jogos Educacionais elaborado por Rafael Savi (2011) que objetiva avaliar a qualidade de um jogo educacional a partir da reação. O modelo leva em consideração as seguintes teorias:

- a) Modelo de Avaliação de Kirkpatrick que prevê a experiência de aprendizagem a partir da percepção dos participantes com relação ao aprendizado inferido (Savi, 2011);
- b) Modelo de ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) que objetiva entender a motivação para aprender dos participantes (Keller, 2009);
- c) Experiência do Usuário (*User Experience*) que leva em consideração o envolvimento dos jogadores com relação a imersão, interação social, desafio, diversão, controle e competência (Savi, 2011);
- d) Taxonomia de Bloom desenvolvida em 1956 por Benjamim Bloom que leva em consideração seis níveis de raciocínio: Conhecimento Compreensão, Aplicação, Análise, Síntese e Avaliação (Ferraz & Belhot, 2010).

Os doze itens na escala Likert foram distribuídos de acordo com o Quadro 3.

Item	Item Likert	Método de Avaliação	Característica
Q01	A utilização do <i>Newsgame</i> Aprendendo Jornalismo foi uma experiência satisfatória.	Motivação	Relevância
Q02	Durante a utilização do <i>Newsgame</i> Aprendendo Jornalismo foi possível explorar os conceitos relacionados com a prática da apuração de dados jornalística.	Conhecimento	Aplicação
Q03	A narrativa do jogo contribui para o entendimento das relações de poder as quais o repórter está constantemente exposto.	Conhecimento	Compreensão
Q04	A interação com o <i>Newsgame</i> Aprendendo Jornalismo é facilmente compreendida.	Motivação	Atenção
Q05	Não houve a necessidade de parar a atividade proposta diante do surgimento de obstáculos na interação com a interface.	Motivação	Confiança
Q06	A narrativa utilizada facilitou na construção do título e <i>lead</i> proposto no exercício final.	Motivação	Satisfação
Q07	As explicações e dicas oferecidas durante a experiência foram suficientes para a finalização do exercício final	Experiência	Competência
Q08	Não encontrei erros relacionados ao <i>Newsgame</i> Aprendendo Jornalismo durante a realização da atividade desde o seu início até o fim	Motivação	Confiança
Q09	A utilização do <i>newsgame</i> Jornalismo auxiliou no meu aprendizado sobre redação jornalística	Experiência	Imersão
Q10	A narrativa do jogo é de fácil compreensão e me manteve motivada a continuar utilizando-o	Experiência	Desafio
Q11	A utilização do <i>Newsgame</i> Aprendendo Jornalismo reforça conteúdos éticos da prática jornalística	Conhecimento	Aplicação

Item	Item Likert	Método de Avaliação	Característica
Q12	A utilização do <i>Newsgame</i> Aprendendo Jornalismo contribui para o aprendizado sobre aplicação do <i>lead</i> e do título jornalístico	Conhecimento	Conhecimento
Questões Discursivas			
Q13	Na sua opinião quais são os principais benefícios ou vantagens de se utilizar o <i>Newsgame</i> Aprendendo Jornalismo para o estudo de Redação Jornalística?		
Q14	Na sua opinião quais são as principais dificuldades ou desvantagens de se utilizar o <i>Newsgame</i> Aprendendo Jornalismo para o estudo de Redação Jornalística?		
Q15	Quais são as suas sugestões de melhoria para o <i>Newsgame</i> Aprendendo Jornalismo? Descreva, se houver, suas sugestões.		

Quadro 3 – Questões da escala Likert

Fonte: elaborado pelo autor

Resultados da Avaliação de Usabilidade

A aplicação do questionário se deu em um grupo de 32 alunos de jornalismo de três turmas distintas. Para efeito de totalização não se dividiu os resultados por turma que participou do experimento. Dessa forma, os resultados obtidos deram um aspecto geral sobre a qualidade do *Newsgame* Aprendendo Jornalismo e os caminhos para melhorias que devem ser inseridas nas próximas versões.

O questionário foi dividido em três partes e deveriam identificar a satisfação dos alunos com relação à Motivação, Experiência do Usuário e Conhecimento, conforme o Modelo de Avaliação de Jogos Educacionais apresentado anteriormente.

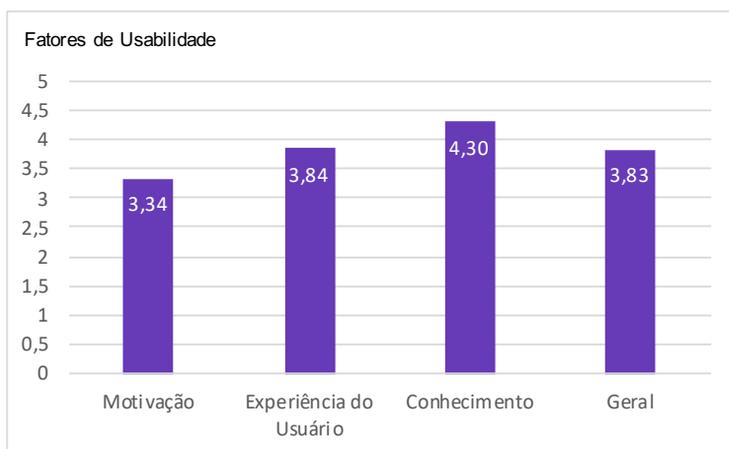


Gráfico 1 – Média dos Fatores de Usabilidade

Fonte: Elaborado pelo autor

A média dos três fatores avaliados foi de 3,83 (Gráfico 1) sendo que a avaliação de Motivação, conforme o modelo de ARCS, obteve média de 3,34. Essa média foi a menor entre os três fatores analisados (motivação, experiência do usuário e conhecimento). Esse bloco de itens é referente as questões Q01, Q04, Q05, Q06 e Q08. No geral o índice de motivação dos alunos de jornalismo ao utilizar o *Newsgame* Aprendendo Jornalismo foi considerado satisfatório causando um bom índice de motivação para que os mesmos utilizem o jogo educacional para aprender a prática jornalística.

Com relação à Experiência do Usuário a média da avaliação foi de 3.84. Esse bloco considera os itens Q07, Q09 e Q10 do questionário de avaliação. Entendeu-se que o jogo atendeu satisfatoriamente as necessidades de experiência que levam em conta as sensações do usuário perante o produto. É necessário relatar que seis usuários enfrentaram problemas em seus dispositivos ao executar o jogo e que os mesmos relataram no formulário essas dificuldades. Devido a isso o índice de experiência poderia ter sido melhor.

O fator de conhecimento baseado na Taxonomia de Bloom utilizou quatro itens do questionário de avaliação (Q02, Q03, Q11 e Q12). Nesse quesito a média da avaliação foi de 4.30, ou seja, a maior dos três fatores avaliados. É possível afirmar que se conseguiu construir uma narrativa digital convincente e de acordo com as práticas diárias do jornalismo. Os itens Q02 e Q03 tinham o objetivo de medir a satisfação com relação à aplicação do conhecimento jornalístico em situações concretas. Esses dois itens obtiveram as maiores médias desse bloco de avaliação. Ou seja, 4.50 e 4.34 respectivamente. Considerando que 14 alunos já trabalham com jornalismo, o que representa 43,8% do total da amostra pesquisada, podemos afirmar que boa parte dos alunos já aplicam os conceitos apresentados no *Newsgame* Aprendendo Jornalismo no ambiente de trabalho. No que tange os itens Q02 e Q11 é possível pensar numa avaliação reversa. A ideia proposta por Savi (2011) é avaliar o conhecimento adquirido em ambiente concreto, no caso presente, em uma redação de jornal, após a utilização do jogo educativo. Entretanto, como uma parte substancial dos alunos já trabalha com jornalismo, supõe-se que eles corroboram as afirmativas apresentadas nos itens Q02 e Q11 sobre a correlação do jogo com o ambiente profissional. Essa conclusão parte da análise dos resultados individuais que são praticamente unânimes, por parte dos usuários, com as afirmativas apresentadas nos itens.

É possível afirmar que, a partir da avaliação do fator de Conhecimento no Estudo de Caso, o *Newsgame* Aprendendo Jornalismo contribuiu de alguma forma com a compreensão da prática jornalística e no aprendizado de redação, título e lead jornalístico por parte dos estudantes de jornalismo.

Com relação às questões discursivas observou-se que os participantes do estudo de caso, em sua maioria, comentaram que o aprendizado ao utilizar o *Newsgame* Aprendendo Jornalismo foi o principal benefício da experiência. Nesse sentido o conteúdo do jogo auxiliou de alguma forma a um melhor entendimento sobre a prática jornalística e os “macetes” da profissão que foram exemplificados no jogo. A princípio, a trilha narrativa do jogo não foi desenvolvida para ensinar como construir uma pauta jornalística. Entretanto, 13 alunos mencionaram ter entendido melhor a teoria da construção de uma pauta depois da utilização do jogo.

O exercício de redação jornalística ao final do jogo foi registrado no banco de dados de forma correta por 19 alunos. Outros 13 alunos deixaram de redigir o *lead* ou não

redigiram o título da matéria, sendo que cinco alunos preencheram os espaços com caracteres inválidos apenas para finalizar o jogo. A avaliação dos exercícios entregues demonstrou que os alunos ainda enfrentam dificuldades pontuais na redação jornalística. Entretanto, não era intenção do estudo de caso fazer uma avaliação de conteúdo e sim avaliar a usabilidade e a reação dos participantes frente a um jogo digital educativo com foco no aprendizado jornalístico. Outrossim, é necessário frisar que os textos entregues foram satisfatórios de acordo com o período que cada aluno frequenta.

Considerações Finais

O desenvolvimento do *Newsgame* de letramento Aprendendo Jornalismo possibilitou ao pesquisador testar em campo se uma narrativa digital aplicada em Ambiente de Aprendizagem em Jogos Digitais, utilizando um *newsgame* de letramento, poderia contribuir no ensino de redação jornalística. A partir dos resultados obtidos com o estudo de caso concluiu-se que a narrativa digital desenvolvida pode contribuir positivamente para a captação da atenção dos alunos para o conteúdo de redação jornalística e que a hipótese apresentada na dissertação de mestrado foi confirmada. Entretanto, apesar de entender que a narrativa digital utilizada no *News-game* Aprendendo Jornalismo contribuiu para a captação da atenção dos alunos e causou uma ótima reação dos mesmos com relação ao jogo, a impressão é que os mesmos ficaram surpresos com a novidade e, talvez, a atividade proposta no estudo de caso se torne desmotivante se aplicada de forma forçada pelos professores. É possível que a utilização sistemática do jogo educacional, como objeto auxiliar no aprendizado dos alunos de jornalismo, também possa se tornar desmotivante. Esse fator deve ser melhor entendido em futuras pesquisas que utilizem *Newsgames* de letramento em sala de aula.

Durante o processo de aplicação do estudo de caso não foi possível inferir a influência da narrativa digital na produção de conteúdo jornalístico. Entende-se que é preciso desenvolver novas estratégias que explorem características de jogabilidade que propicie saber se a tensão e conflito gerado pela narrativa digital pode impactar no resultado final do texto jornalístico apresentado no exercício. A sugestão é desenvolver uma lógica onde o aluno seja exposto a uma situação real, produza um texto e posteriormente essa situação seja transcodificada para um ambiente virtual e que o mesmo aluno possa ser exposto a esse ambiente. Assim, será possível comparar os textos produzidos. Entretanto, essa sugestão, apesar de ser possível, não é uma tarefa simples de ser aplicada com as tecnologias existentes.

A partir das conclusões do estudo de caso com relação a avaliação de usabilidade, o pesquisador entende que a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais pode ser amplamente utilizada no ensino do jornalismo desde que, como dito, elas sejam objetos de apoio ao professor e utilizadas com parcimônia pelos mesmos. Ficou claro que os estudantes de jornalismo estão ávidos por novidades tecnológicas que possam prepara-los para o difícil mercado de trabalho no ecossistema jornalístico. Entretanto, em futuros trabalhos será necessário entender como os ambientes simulados de notícias, com fins de treinamento, não atrapalhem a percepção dos

alunos sobre os conceitos básicos de ética que envolvem a profissão. O ambiente da narrativa digital apresentado no *Newsgame* Aprendendo Jornalismo tratou de uma simulação ficcional baseada em fatos corriqueiros no Brasil. Ao que parece, esse tipo de narrativa simulada em fatos, mas não fidedignas aos mesmos, pode ser uma boa saída para novos rumos no ensino jornalístico. Porém, é necessário que trabalhos futuros desenvolvam outros tipos de narrativas digitais simuladas que possam ser aplicadas em sala de aula afim de comprovar a utilidade das mesmas.

Finalmente, conclui-se que a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais, utilizando um *Newsgame* de letramento, pode contribuir no ensino de técnicas de jornalismo. Sendo necessários mais trabalhos e aplicações de estudo de caso com estudantes de jornalismo para perceber e entender melhor as contribuições que essas narrativas digitais podem oferecer para o ensino do jornalismo.

Referências Bibliográficas

- Aayeshah, W. (2012). Playing with News: Digital Games in Journalism Education. *Asia Pacific Media Educator*, 22(1), 29-41. doi:10.1177/1326365X1202200104
- Abelson, H. (2017). *About Us*. Retrieved from <http://appinventor.mit.edu/explore/about-us.html>
- Alves, L. R. (2008). Games e educação – a construção de novos significados. *Revista portuguesa de pedagogia*, (42), 225-236. doi: 10.14195/1647-8614_42-2_12
- Aoki, R. L. (2018). *Aprendizagem baseada em jogos digitais para o ensino de redação jornalística: Um estudo de caso da narrativa digital aplicada no Newsgame Aprendendo Jornalismo* (Dissertação de Mestrado). Disponível em <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/191139>
- Aoki, R. L., Fiuza, P. J., & Lemos, R. R. (2018). Utilização de narrativas digitais em ambientes de aprendizagem baseada em jogos digitais: uma revisão sistemática da literatura. *ETD – Educação Temática Digital*, 20(4), 1138-1160. doi:10.20396/etd.v20i4.8649913
- Becker, M. L. (2013). Contribuições para um novo programa de redação jornalística. *Revista Brasileira de Ensino de Jornalismo*, 3(12), 24-43.
- Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge: The MIT Press.
- Bordini, R. A. (2016). *Formação de Professores e Tecnologia Digital: Um estudo sobre a utilização do jogo Musikinésia na educação musical* (Dissertação de Mestrado). Disponível em <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/7487>
- Brasil, A. (2012). Jornalismo e videogames: Desafio para a formação profissional e a produção de novos Conteúdos Jornalísticos. *Revista Brasileira de Ensino de Jornalismo*, 9-49.
- Brom, C., Sisler, V., & Slavik, R. (2009). Implementing digital game-based learning in schools: augmented learning environment of 'Europe 2045'. *Multimedia System*, 16, 23-41. doi:10.1007/s00530-009-0174-0
- Cybis, W., Betiol, A. H., & Faust, R. (2007). *Ergonomia e Usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações*. São Paulo: Novatec.
- Ferraz, A. d., & Belhot, R. V. (2010). Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. *Gestão & Produção*, 17(2), 421-431. doi:10.1590/S0104-530X2010000200015
- Keller, J. M. (2009). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer. doi:10.1007/978-1-4419-1250-3

- Lee, M. J. (2015). *Teaching and engaging with debugging puzzles* (Doctoral dissertation). Retrieved from <http://hdl.handle.net/1773/33985>
- Little, T. W. (2015). *Effects of digital game-based learning on student engagement and academic achievement* (Doctoral dissertation). Retrieved from <https://ui.adsabs.harvard.edu/abs/2015PhDT.....130L/abstract>
- Marciano, C. N. (2016). *Jogando Ética: Newsgames de letramento no ensino de deontologia jornalística* (Dissertação de Mestrado). Disponível em <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/171699>
- Premsky, M. (2012). *Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais*. São Paulo: Senac.
- Ribeiro, J. d. (2016). *Newsgames e Aprendizagem: Possibilidades de construção de conhecimento a partir da interação com jogos digitais* (Tese de Doutorado). Disponível em <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/5811>
- Savi, R. (2011). *Avaliação de jogos voltados para a disseminação do conhecimento* (Tese de Doutorado). Disponível em <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/96046>
- Seabra, G. A., & Santos, L. A. (2014). *Newsgames – Teoria Geral Aplicada dos Games Baseados em Notícias: Criando as bases narrativas de um novo modelo de jornalismo online*. Campo Grande: Kindle.
- Silva, R. D., Alencar, J. J., & Silva, L. A. (2013). Pirâmide das Letras. *Anais do XV Congresso de Comunicação na Região Centro Oeste* (pp. 1-8). São Paulo: Intercom.
- Traquina, N. (2013). *Teorias do Jornalismo – Volume II: A tribo jornalística – uma comunidade interpretativa transnacional*. Florianópolis: Insular.

Nota biográfica

Ricardo Aoki é doutorando em Jornalismo e Mestre em Tecnologias da Informação e Comunicação pela Universidade Federal de Santa Catarina. Jornalista e pesquisador com interesse jogos digitais no ensino de Jornalismo.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-2431-6400>

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4584128933467358>

Email: ricardoaoki13@gmail.com

Morada institucional: Universidade Federal de Santa Catarina. Centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós-graduação em Jornalismo. Campus Universitário, Trindade. Florianópolis (SC), CEP: 88040-970, Brasil

* Submetido | Received: 2019.07.02

* Aceite | Accepted: 2020.04.20