

Jean Carlos da Silva Monteiro

Jornalista, Especialista em
Comunicação, Cultura e Tecnologia e
Mestre em Cultura e Sociedade pela
Universidade Federal do Maranhão.

Email:
falecomjeanmonteiro@gmail.com

O JOGO COMO APRENDIZADO: Serious Games para o ensino de jornalismo

Resumo: O presente estudo disserta sobre a integração estratégica de serious games no ensino de jornalismo. Questiona-se, então, “quais as (possíveis) contribuições dos serious games para o processo de aprendizagem de jornalistas em formação?”. Para chegar à resposta deste questionamento, este estudo tem como objetivo apresentar o jogo Global Conflicts, em suas versões Palestine, Latin America e The World, além de seus contributos educacionais. Pautado em uma metodologia bibliográfica e exploratória, este artigo elenca os principais teóricos da temática serious games, newsgames e, por fim, interage com os jogos supracitados com o propósito de alcançar o objetivo traçado anteriormente. Evidenciou-se que as 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 ao longo do processo de aprendizagem que é construído por meio da narrativa dos jogos.

Palavras-chaves: Jogos na Educação; Serious Games; Global Conflicts; Ensino de jornalismo.

THE GAME AS LEARNING: Serious Games for journalism teaching

Abstract: *This study discusses the strategic integration of serious games in journalism teaching. One wonders, then, "what are the (possible) contributions of serious games to the learning process of journalists in training?". To answer this question, this study aims to present the game Global Conflicts, in its versions Palestine, Latin America and The World, as well as its educational contributions. Based on a bibliographic and exploratory methodology, this article lists the main theorists of the theme serious games, newsgames and, finally, interacts with the games mentioned above with the purpose of achieving the previously outlined objective. It was pointed out that the new pedagogical practices with games in the teaching of Journalism can allow students to awaken in themselves the curious character so that they learn by building, recognize their skills and competencies throughout the learning process that is built through the narrative of the games.*

Keywords: *Games in Education; Serious Games; Global Conflicts; Journalism teaching.*

Submissão: 06/03/2021

Revisão: 12/05/2021

Aprovado: 25/05/2021

Publicação: 07/08/2021



1. LOADING GAME (INTRODUÇÃO)

Desde os primeiros estudos a respeito dos jogos, o seu conceito está relacionado a “Uma competição física ou mental, interpretada de acordo com regras específicas, com o objetivo de divertir ou recompensar os participantes” (OLIVEIRA, 2013, p.16). Eles entrelaçaram a sociedade e são considerados um dos ramos que mais ascendem na indústria do entretenimento nos dias atuais.

Para Severgnini (2016), os jogos digitais permaneceram por muito tempo na casa de seus usuários e hoje conquistaram um espaço importante dentro das instituições de ensino. Com o advento dos serious games, a narrativa dos jogos passou a apresentar uma abordagem mais educativa, unificando o ensino e a diversão em propostas ludosóficas, pautadas na sabedoria pedagógica dos jogos.

Na área do jornalismo, os serious games recebem o nome de newsgames, por utilizarem a jogabilidade para abordar conteúdos noticiosos relevantes do cotidiano e “introduzir fatos importantes em narrativas que fazem do jogador um participante do fato noticioso, seja ele investigativo, histórico ou factual” (PEREIRA; ROSÁRIO; MONTEIRO, 2019, p. 281).

Por isso, este artigo disserta sobre a integração estratégica de serious games no ensino de jornalismo. Com o intuito de responder ao questionamento “quais as (possíveis) contribuições dos serious games para o processo de aprendizagem de jornalistas em formação?”, este estudo possui como objetivo apresentar o jogo Global Conflicts, em suas versões Palestine, Latin America e The World, bem como os seus contributos educacionais.

O manuscrito traz em sua bibliografia os principais teóricos da temática “serious games” (jogos sérios, jogos de ensino ou jogos educacionais) e “newsgames” (jogos jornalísticos). Em uma perspectiva exploratória, o estudo interage com os jogos supracitados com o propósito de alcançar o objetivo traçado anteriormente.

2. SERIOUS GAMES

Os serious games, também denominados (e traduzidos para o português) como jogos sérios, jogos de ensino ou jogos educacionais, são jogos computacionais, aplicações de simulação e tecnologias desenvolvidas com base em princípios do game design, quando “[...] a educação - em seu sentido amplo e nas suas mais variadas formas - é o objetivo principal, ao invés de entretenimento” (MICHAEL; CHEN, 2015, p. 17).

Apesar do termo “serious games” ter se popularizado nos últimos anos, e entendido como fruto dos jogos digitais, esse modelo de ludicidade foi utilizado pela primeira vez em 1968. De acordo com Abt (2017), a terminologia estava relacionada aos jogos de cartas, tabuleiro ou a qualquer tipo de jogo desenvolvido com o intuito de ensinar, treinar, promover hábitos ou mudança de caráter pessoal ou educacional.

O nascimento dos serious games por meio das tecnologias digitais desenrolou-se em 1980, nos Estados Unidos da América, com a construção de simuladores produzidos para uso militar (OLIVEIRA, 2013). Naquela época, os serious games eram integrados nas Forças Armadas para simular situações críticas, envolvendo certos riscos, tomada de decisão e desenvolvimento de habilidades para fins específicos.

Severgnini (2016, p. 12) ressalta que, apesar dos sérios games não serem concebidos com foco nos elementos entretenimento, prazer ou diversão, “não significa que os serious games não são interessantes, prazerosos e divertidos; a diferença é que eles possuem outro propósito, uma motivação ulterior”. Desta forma, os serious games estão relacionados, impreterivelmente, aos elementos seriedade, ensino e aprendizagem.

Apesar da jogabilidade combinar elementos da didática para levar informações aos seus utilizadores, Pouza e Câmera (2019) salientam que os serious games exigem algum tipo de conhecimento prévio. Os autores relatam, ainda, que os serious games possuem três categorias: a



conscientização, a assimilação de conhecimentos e a prática simulada.

À vista disso, ao mesmo tempo que proporcionam atividades que estimulam a construção (ou reforço) de conceitos, os serious games podem, paralelamente, estimular funções psicomotoras. Maia (2017) reforça que o principal objetivo de um jogo sério é verificar se o seu utilizador possui algum conhecimento acerca do assunto abordado, tal qual se possui a capacidade de identificar ou indicar soluções para o problema proposto.

Monteiro (2021) avalia que os serious games têm a capacidade de envolver e cativar a atenção de seus utilizadores por longos períodos de tempo. E, partindo desse princípio, os serious games podem despertar a curiosidade e o engajamento dos jogadores, aumentando o interesse pelos estudos e tornando a aprendizagem mais motivacional, interativa e desafiadora.

Savi e Ulbricht (2018) apontam que motivação e facilitação são os dois benefícios principais elementos dos serious games na aprendizagem:

- **Motivação** - 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.
- **Facilitação** - 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.

Em síntese, a atividade lúdica é capaz de aprimorar habilidades e competências educacionais, que despontam por intermédio dos desafios. “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” (MONTEIRO, 2021, p. 244).

3. NEWSGAMES

No campo do jornalismo, os serious games são chamados de newsgames ou de jogos jornalísticos. Eles “trabalham 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” (ACADROLLI; OLIVEIRA, 2016, p. 117).

Esse tipo de jogo sério no jornalismo é de caráter informativo e possibilita a transmissão de um fato por meio de um ambiente digital imersivo, interativo e participativo. Segundo Pereira, Rosário e Monteiro (2019), os newsgames utilizam a linguagem dos jogos para o desenvolvimento da narrativa jornalística.

Apesar de se tratar de jogos, os newsgames têm como objetivo principal informar/educar (MEDEIROS; STEIN, 2012). O seu diferencial está no modo como a narrativa jornalística é apresentada ao público. Nos newsgames, o jogador interage diretamente com a informação por meio de diferentes linguagens multimídias e hipertextuais.

A hipertextualidade nos jogos trata-se da convergência unificada entre linguagem escrita, oral, sonora e outras, numa única plataforma, nas quais imagens, vídeos, sons, animações, infográficos, músicas, etc., tenham também a capacidade de gerar, transmitir conhecimento e acrescentar novos significados (MONTEIRO, 2021).

Como afirma Acadrolli e Oliveira (2016, p. 117), “o jogador aprende qualquer tipo de conhecimento através de janelas, sons, imagens e animação. No mundo da convergência das mídias, o consumidor de informações é seduzido por diversos suportes midiáticos”. Esse tipo de prática de ensino é sempre caracterizado como atividade lúdica, em



que se busca aprimorar habilidades, como a flexibilidade cognitiva.

A flexibilidade cognitiva pode ser definida como a “[...] capacidade que o sujeito desenvolve de, perante uma situação nova, reestruturar o conhecimento para a solucionar.” (CARVALHO; PINTO; MONTEIRO, 2012, p. 1). Ela permite ainda o desenvolvimento de um cérebro mais ativo, ágil e múltiplo, capaz de executar inúmeras ações.

Segundo Bourscheid (2017, p. 156-157), os newsgames podem ser divididos em seis categorias com subcategorias:

- Newsgames de atualidade (Editorial games, Tabloid games e reportage games): Possui proximidade temporal ao fato noticiado.
- Newsgames infográfico (Infográfico explicativo e Infográfico exploratório): Utiliza infográficos podendo ser interativo e jogável.
- Newsgames documentário: Relata fatos históricos e atuais sob a proposta documental.
- Newsgames de raciocínio: Feito a partir da adaptação de jogos de tabuleiros. Exige conhecimento prévio do jogador sobre o fato para resolução do jogo.
- Newsgames de letramento: Aborda as práticas da produção jornalística.
- Newsgames de comunidade: Permite a formação de comunidades colaborativas entre os jogadores.

Em linhas gerais, no que tange às características dos newsgames, eles possuem dois formatos: Desdobramentos Conceituais, newsgames por ação e newsgames por associação; e Ambiguidade Conceitual, referência ao fato jornalístico ou entretenimento (BOURSCHEID, 2017).

Na aprendizagem pelos newsgames, o aluno é o personagem principal e o maior responsável pelo

processo de aprendizagem. Sendo assim, o objetivo desse novo modelo de ensino é incentivar que a comunidade acadêmica desenvolva a capacidade de absorção de conteúdos de maneira autônoma e participativa (MONTEIRO, 2021).

4. START GAME: GLOBAL CONFLICTS

O universo dos serious games é repleto de desafios especificamente desenvolvidos para a educação. Neste estudo é apresentado o serious game Global Conflicts (disponível no site <https://school.seriousgames.net/>), em suas versões Palestine, Latin America e The World, produzidos pela empresa Serious Games Interactive 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.

Uma outra justificativa para a escolha deste serious game está fundamentada no fato do Global Conflicts permitir aos seus jogadores explorar e aprender sobre os diferentes conflitos existentes ao redor do mundo. Na jogabilidade, o usuário é convidado a perceber o mundo através dos olhos de um jornalista que está tentando apurar o máximo de informações possíveis para publicar a sua matéria.

Destaca-se, ainda, que o Global Conflicts é detentor de diferentes títulos e prêmio da British Educational Training and Technology Show, a maior feira e congresso de educação e tecnologia do mundo. O evento reúne, há mais de 36 anos, em Londres, milhares de profissionais da educação e empresas de tecnologia educacional para compartilhar suas visões objetivando melhorar a educação em sala de aula.



4.1 Global Conflicts: Palestine

Os profissionais freelancers 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 freelancers 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 é uma simulação que apresenta aspectos reais do trabalho de um jornalista freelancer em uma área de extremo conflito.

O jogo se passa em um ambiente 3D, em que é realizada uma apuração jornalística na Palestina. Segundo o Global Conflicts (2021), 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, 2021).

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 (2021) permite aos seus usuários obter informações a partir da confiança dos personagens envolvidos em algum lado do conflito: palestinos ou israelitas. O jogo possibilita, ainda, que o jornalista freelancer tome partido de algum lado para, deste modo, conseguir detalhes mais tendenciosos.

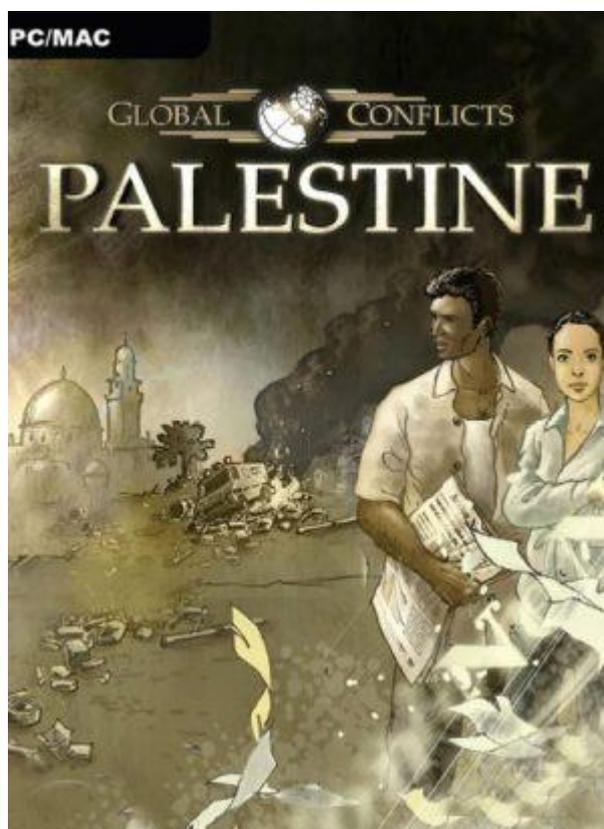


Figura 1: Global Conflicts: Palestine. Fonte: Global Conflicts (2021).

4.2 Global Conflicts: Latin America

Nesta versão do Global Conflicts, a América Latina é retratada como uma das localidades mais turbulentas, pobres e violentas do mundo, no qual a sua população enfrenta uma série de diferentes problemas socioculturais que vão desde a violência política, passando pela corrupção, até a escravidão moderna.

No jogo, os usuários atuam como jornalistas em busca de detalhes sobre os fatos que rodeiam uma região conflituosa em que muitos outros profissionais, incluindo os da comunicação, fingem não ver o que realmente acontece. Segundo o Global Conflicts (2021), o serious game visa formar



jogadores críticos e reflexivos em busca de uma experiência que desafie sua compreensão do mundo em uma região onde os políticos e a polícia são mais temidos do que confiáveis.

Em *Latin America*, o usuário assume o papel de um jornalista investigativo em missão nos países Bolívia, Guatemala e México, onde a vida da população é ameaçada por violações dos direitos humanos, trabalho escravo por causa de dívidas, corrupção na política, tráfico humano, além de poluição do ar e degradação do meio ambiente (GLOBAL CONFLICTS, 2021).

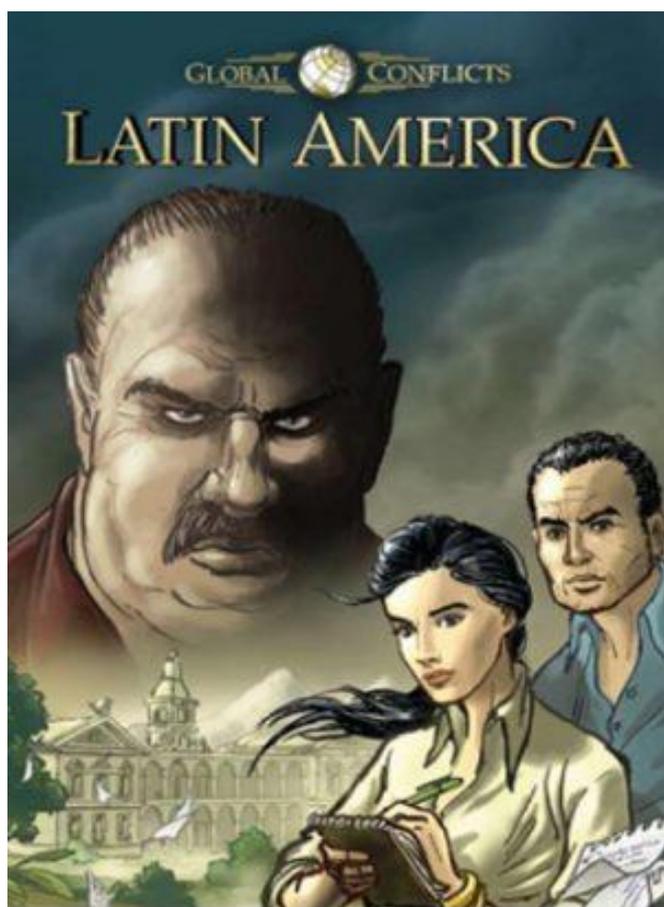


Figura 2: Global Conflicts: Latin America. Fonte: Global Conflicts (2021).

Para criação das etapas do jogo, a Serious Games Interactive realizou pesquisas sobre os países latino-americanos que ainda têm histórias sombrias de genocídio, corrupção generalizada e exploração sistemática da população indígena. Esses fatos históricos fazem parte do enredo que

permeia a jogabilidade de *Global Conflicts: Latin America*.

O jogo leva o jornalista (principal personagem do serious games) a reunir informações a serem usadas em entrevistas de confronto com pessoas (chefões) envolvidas diretamente nos conflitos. Para tanto, o jogador experimenta diferentes situações extraídas da vida real e desenvolve uma reflexão acerca das condições precárias e desumanas que milhões de pessoas da América Latina vivem.

A narrativa coloca o jornalista em confronto com donos de terras que lucram com a escravidão; policiais e funcionários públicos corruptos; homens envolvidos em genocídio; milicianos e empresários que colocam o lucro antes dos direitos dos trabalhadores e do meio ambiente. Nenhum deles deseja falar sobre os detalhes de suas ações, mas a função do jornalista freelancer é identificar, desequilibrar e noticiar ao público a verdade sobre esses fatos.

As etapas do *Latin America* finalizam quando o jogador recebe uma classificação para mostrar como ele se saiu bem na coleta de informações e usando isso para forçar as pessoas a obterem confissões para a construção da notícia (GLOBAL CONFLICTS, 2021).

4.3 Global Conflicts: The World

A versão *The World* do *Global Conflicts* exhibe uma série de indagações que coloca o jogador, agora no papel de jornalista freelancer, no meio de diferentes conflitos em todo o mundo, desde questões relacionadas à guerra até os direitos humanos (GLOBAL CONFLICTS, 2021).

As diferentes atribuições desta versão do serious game não colocam os jogadores apenas em uma situação difícil como jornalista, mas também o desafiam como ser humano com a experiência, o conhecimento e a compreensão de como a vida é diferente ao redor do mundo.

Entre as missões do *Global Conflicts: The World* estão a Guerra do Afeganistão, que teve



início em 1979. Inicialmente era um conflito entre a União Soviética e os afegãos, e mais tarde, os Estados Unidos da América se envolvem na contenda. O jogo simula essa guerra, que perdura até os dias atuais, travada entre os Estados Unidos e aliados, contra o regime talibã.

As etapas trazem também em sua narrativa uma reflexão acerca das crianças-soldado, menores que estão ativamente envolvidos em guerras e outros conflitos armados. Este tipo de violação contra as crianças existe principalmente na África e em países em guerra civil, onde não há organização legal para os exércitos.

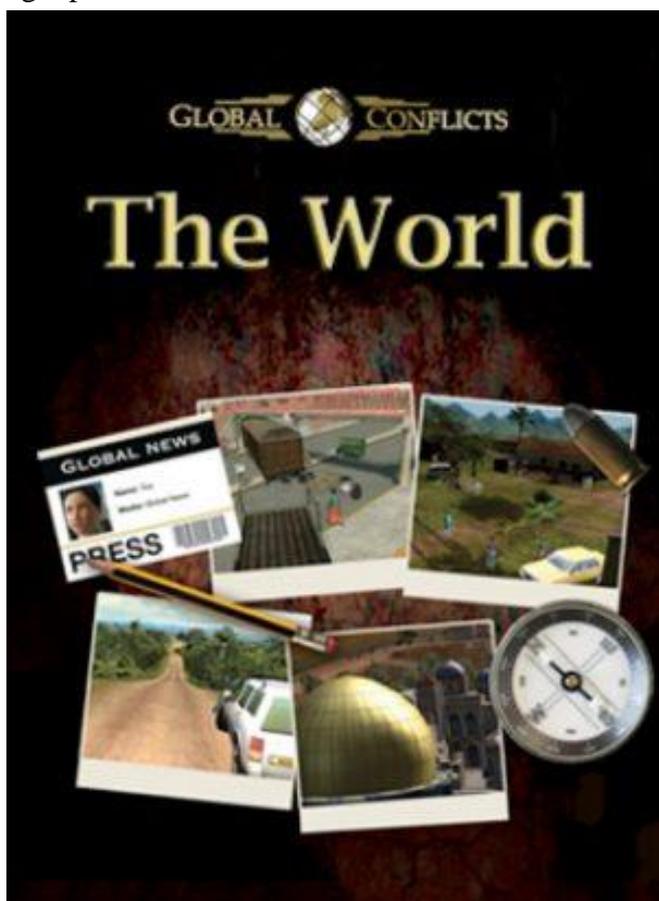


Figura 3: Global Conflicts: The World. Fonte: Global Conflicts (2021).

Vale ressaltar que, assim como na vida real, o jogo retrata as crianças-soldado em contextos que não se restringe somente a cenários de guerra. O Global Conflicts (2021) também descreve a existência das crianças-soldado no crime

organizado e, principalmente, em territórios de narcotráfico.

O serious game Global Conflicts: The World traz ainda questões-problema acerca de postos de controle (bases fixas que dão suporte a atuação do crime organizado), operações militares e fábricas.

5 GLOBAL CONFLICTS NO ENSINO DE JORNALISMO

Sugere-se que o serious game supracitado seja utilizado 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 podem surgir ao longo do seu processo formativo, aspectos dos serious games para uma aprendizagem significativa (MICHAEL; CHEN, 2015).

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.

Em Global Conflicts, o jogador é levado a conhecer de perto uma série de questões-problemas que estão ocorrendo em todo o mundo, especificamente em 14 missões, abrangendo três versões: Palestine, Latin America e The World. No entanto, esses problemas estão longe de ser o dia a dia que os jogadores tradicionalmente testemunham em sua “vida real”.

Além de interagir com pessoas que são afetadas diretamente pelos conflitos propostos no serious game, o jogador é convidado a navegar em um mundo caótico virtual, no qual não existe uma verdade única. Os jogos desafiam a forma como o usuário percebe os conflitos e a sociedade, ao mesmo tempo que o encoraja a analisar e se relacionar com questões internacionais, como o



preconceito da mídia, globalização, corrupção, democracia, terrorismo e direitos humanos.

O Global Conflicts trata-se de um jogo de Role Playing Game (conhecido popularmente como RPG), em que seu usuário precisa descobrir como obter a melhor história para produzir a sua notícia. Nele, o jogador encontra e entrevista diferentes fontes para obter as melhores informações. Todavia, as fontes e as suas falas devem (ou não) atender aos princípios éticos do jornal para o qual o jogador está trabalhando.

Quanto à tipologia, o serious game apresentado é um enlace entre os gêneros “narratologia” e “ludologia”, uma vez que ele se destaca pela história contada, levando em consideração o personagem, o ambiente e a ação (PINHEIRO; BRANCO, 2006), e também pela jogabilidade e entretenimento que promove.

Isso significa que, apesar da narrativa ter a sua grande importância dentro do jogo, 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).

O serious game é tipo “simulação”, dado que é muito fiel ao real e simula a realização de diferentes atividades jornalísticas conforme são executadas no dia a dia desses profissionais. Ele também possui peculiaridades do tipo “estratégia”, uma vez que exige comando de determinados elementos para atingir certos objetivos dentro do jogo (FULLERTON; SWAIN; HOFFMAN, 2004).

No que se refere à plataforma, o jogo indicado neste manuscrito é destinado ao ambiente “web” e, por isso, é arquitetado para se jogar on-line em qualquer navegador de internet (PINHEIRO; BRANCO, 2006). Quanto à sua finalidade, Bates (2001) classifica o jogo como “educativo/sério”, visto que foi criado com o objetivo de agregar valor ao processo ensino-aprendizagem de algum conteúdo, sendo, neste caso específico, a um processo ou técnica jornalística.

Tendo como base os estudos de Sato e Cardoso (2008), o “modos de jogo” do serious game utilizado neste estudo é do tipo “single player”, destinados a um único jogador

As versões do Global Conflicts foram exploradas a fim de se verificar as possíveis contribuições das narrativas dos jogos para o processo formativo de alunos de Jornalismo. Primeiramente, analisou-se as versões do serious game a partir do seu objetivo de aprendizagem:

- **Global Conflicts: Palestine** - Aprender sobre o conflito israelense-palestino sob diferentes perspectivas.
- **Global Conflicts: Latin America** - Aprender sobre as lutas da América Latina sobre direitos humanos e democracia.
- **Global Conflicts: The World** - Aprender sobre os conflitos em todo o mundo: trabalho infantil, países em conflito com a guerra, crianças-soldado e muito mais.

Percebeu-se que o serious game pode inserir os alunos em um cenário que, apesar de virtual, é compatível com as atividades realizadas no dia a dia do profissional jornalista, tendo como foco a simulação, também peculiaridade dos newsgames (ACADROLLI; OLIVEIRA, 2016).

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 e simulada dos alunos. E, dessa forma, a simulação presente no Global Conflicts dá aos usuários a oportunidade de experimentar os resultados de suas ações que podem mudar de acordo com as escolhas realizadas ao longo do tempo.

Além disso, um outro detalhe a ser frisado, que também se relaciona com as 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. Segundo Monteiro (2021), por meio da simulação os



conteúdos são absorvidos de maneira autônoma, interativa, motivacional e, ao mesmo tempo, com seriedade.

Assim sendo, levando em consideração a análise feita até este o momento, o Global Conflicts é destacado como um serious game voltado à transmissão de conteúdos e finalidades educacionais específicas, como a atividade profissional de um jornalista freelancer. Cabe ao jogador explorar o ambiente para compreender conceitos e, então, resolver os problemas propostos (OLIVEIRA, 2013).

Para auxiliar os jogadores, o Global Conflicts 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 nas versões Palestine, Latin America e The World.

Segundo Monteiro (2021), 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 em uma apuração e divulgação jornalística; e a apuração da notícia, destacando o elo entre jornalismo e investigação.

Para o Global Conflicts (2021), 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.

Em um estudo extenso sobre o Global Conflicts, Kampf e Cuhadar (2014, p.13) descobriram que os "... participantes que jogaram o serious game, ao contrário daqueles que não o jogaram, mudaram para uma perspectiva mais imparcial, sendo capazes de olhar para o conflito dos pontos de vista israelense e palestino imediatamente após a intervenção no jogo, e manteve essa perspectiva mesmo um ano após a participação nesta intervenção".

Nessa afirmativa, têm-se os serious games como instrumento de desenvolvimento de habilidades e competências educacionais do século XXI, como a comunicação, a criticidade, a criatividade e a colaboração (SEVERGNINI, 2016).

Para o ensino de jornalismo, Monteiro (2021) ressalta que a abordagem empregada pelo Global Conflicts, em suas versões Palestine, Latin America e The World, é potencialmente benéfica na motivação do aluno aos estudos. Esta abordagem pode ser utilizada, inclusive, para despertar no aluno habilidades operacionais e comportamentais necessárias ao profissional do jornalismo.

Observou-se também que o serious game estudado neste artigo pode atuar como ferramenta avaliativa, visto que suas etapas simulam situações críticas que envolvem algum tipo de risco, tomada de decisões e que, para avançar nas fases, torna-se necessário algum tipo de conhecimento prévio sobre a temática debatida em uma das versões do jogo.



6. FINISH GAME (CONSIDERAÇÕES FINAIS)

Neste estudo foi possível compreender o conceito de serious games, os benefícios de sua integração na aprendizagem e a sua relação interdisciplinar com os newsgames. Também se apresentou a sugestão de integrar estrategicamente e pedagogicamente o jogo Global Conflicts, em suas versões Palestine, Latin America e The World.

A partir da indagação “quais as (possíveis) contribuições dos serious games para o processo de aprendizagem de jornalistas em formação?”, constatou-se que 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 e que reconheçam as suas habilidades e competências naquilo que produzem.

Percebeu-se, ainda, que os serious games, a exemplo do que foi utilizado neste artigo, facilitam e motivam a descoberta de novos conhecimentos ao longo do processo de aprendizagem. Isso não quer dizer que os livros e as aulas tradicionais não possuem o seu valor, pelo contrário, as teorias elencadas no referencial teórico reforçam que os jogos podem servir como complemento para assimilação de uma determinada temática.

A simulação proposta pelo jogo explorado nesta pesquisa busca facilitar a compreensão de questões-problema que são complexas, necessitam das narrativas dos games para serem melhor interpretadas e não costumam ser representadas de forma interativa nos livros. Diante disso, concebe-se os serious games como um novo modelo de ensinar e aprender na atualidade.

Evidenciou-se, neste artigo, apenas alguns apontamentos de cunho teórico-exploratório, a fim de apresentar o jogo Global Conflicts, em suas versões Palestine, Latin America e The World, além de seus contributos educacionais. Espera-se, então, a realização de novas investigações acerca da utilização prática e estratégica dos serious games supracitados no processo de aprendizagem de jornalistas em formação.

REFERÊNCIAS

ABT, C. **Serious Games**. Lanham: University Press Of America, 2017. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=axUs9HA-hF8C>>. Acesso em: 21 fev. 2021.

ACADROLLI, 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.

BOURSCHEID, A. **Jogando a notícia: narrativas jornalísticas produzidas a partir dos recursos dos games**. Pauta Geral - Estudos em Jornalismo, v. 4, p. 151-166, 2017.

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: 05 mar 2021.

CARVALHO, A.; PINTO, C.; MONTEIRO, P. **Flexml: Plataforma de Ensino a Distância para Promover Flexibilidade Cognitiva**. Braga: Universidade do Minho, 2012.

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

GLOBAL CONFLICTS. **Serious Games Interactive**. 2021. Disponível em: <https://school.seriousgames.net/>. Acesso em 28 fev. 2021.

KAMPF, R.; CUHADAR, E. **Do Computer Games Enhance Learning about Conflicts? A Cross-National Inquiry into Proximate and Distant Scenarios in Global Conflicts**. Computers in Human Behavior, 2014.



MAIA, E. **Serious Games**: uma aplicação no cenário da Patologia Clínica Veterinária. Monografia, curso de Bacharelado em Sistemas de Informação do Centro Universitário Padre Anchieta, 2017.

MEDEIROS, D.; STEIN, M. Jogos jornalísticos: games transgredindo o lead e atraindo jovens. In: **XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, 2012, Brasília. XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital - Games For Change, 2012.

MICHAEL, D.; CHEN, S. **Serious Games**: Games That Educate, Train, and Inform. 5. ed. Connecticut: Cengage Learning Ptr, 2015.

MONTEIRO, J. **Ensino de Jornalismo por meio dos jogos**. Temática - Revista eletrônica de publicação mensal, v. 17, p. 241-257, 2021. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/artic le/view/57625>>. Acesso em: 11 mai. 2021.

OLIVEIRA, C. **Serious Game como objeto de aprendizagem para Programação de Computadores**. Monografia, curso de tecnologia em Sistemas para Internet da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 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. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/artic le/view/48285>>. Acesso em 11 mai. 2021.

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

POUZA, F.; CÂMARA, C. **Análise do Pensamento Computacional na Educação Voltado à Serious Games**. Revista Ubiquidade, p. 63-83, 2019.

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. RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 6, p. 1-10, 2018.

SEVERGNINI, L. **Serious game como ferramenta de ensino de lógica de programação para crianças**. Monografia, curso de Bacharelado em Tecnologias Digitais da Universidade de Caxias do Sul, 2016.

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

Como citar este artigo:

MONTEIRO, Jean Carlos da Silva. O jogo como aprendizado: Serious Games para o ensino de jornalismo. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.3, n.5, p. 70-80, jan.jun. 2021.