

## RELAÇÕES ENTRE INOVAÇÃO E ENSINO: USO DE JOGOS DIGITAIS PARA ESTUDOS EM JORNALISMO ESPECIALIZADO

Relationships between innovation and teaching: use of digital games for studies in specialized journalism

Geraldo José Rodrigues Liska<sup>1</sup>  
Universidade Federal de Alfenas - Unifal-MG

### Resumo

Sabendo da importância da inovação digital no ensino e do uso de metodologias ativas cada vez mais necessárias na educação, apresentamos uma proposta de jogo digital para estudos em jornalismo especializado. Recorremos a Erbolato (1998), que explora como o jornalismo se adapta a diversas áreas do conhecimento. Também, utilizamos Gee (2003), Salen e Zimmerman (2004) e Steinkuehler e Duncan (2008), que destacam como os jogos podem ser ferramentas poderosas para o ensino e aprendizado no jornalismo. Kovach e Rosenstiel (2003) abordam a importância da precisão, veracidade e contexto na reportagem jornalística. Defendemos que é essencial para melhorar a qualidade das informações disponíveis ao público. Com o uso consciente e planejado, tanto a proposta apresentada como os jogos digitais de maneira geral podem ser uma ferramenta valiosa para estimular o interesse dos alunos, desenvolver habilidades jornalísticas e prepará-los para os desafios do campo jornalístico contemporâneo.

**Palavras chave:** Jornalismo especializado. Jogos Digitais. Inovação. Ensino. Educação jornalística

### Abstract

Knowing the importance of digital innovation in teaching and the use of active methodologies that are increasingly necessary in education, we present a proposal for a digital game for studies in specialized journalism. We turn to Erbolato (1998), who explores how journalism adapts to different areas of knowledge. We also use Gee (2003), Salen and Zimmerman (2004) and Steinkuehler and Duncan (2008), who highlight how games can be powerful tools for teaching and learning in journalism. Kovach and Rosenstiel (2003) address the importance of precision, veracity and context in journalistic reporting. We argue that it is essential to improve the quality of information available to the public. With conscious and planned use, both the proposal presented and digital games in general can be a valuable tool to stimulate students' interest, develop journalistic skills and prepare them for the challenges of the contemporary journalistic field. Keywords: Specialized journalism. Digital games. Innovation. Teaching. Journalistic education.

**Keywords:** infographics, journalism, hyperinfographics, information design, visualization

---

<sup>1</sup> Universidade Federal de Alfenas (UNIFAL-MG). Doutor em Estudos Linguísticos pela UFMG.

## Introdução

Neste estudo, apresentamos uma proposta de jogo digital para estudos em jornalismo especializado. Temos, como questão problema: Como os jogos digitais podem contribuir no ensino de jornalismo, sobretudo o jornalismo especializado e para a divulgação científica?

A partir disso, tentamos verificar como o uso de jogos digitais podem contribuir para a consolidação do conhecimento e do saber-fazer jornalismo especializado, sobretudo o jornalismo e a divulgação científica no contexto das fake News.

Para isso, como graduado em Jogos Digitais, propusemos a construção do game “RPG Great News”. Nas perguntas, utilizamos as informações da seção “Não é bem assim” da revista Superinteressante, à qual temos acesso mediante assinatura.

Trabalhar com jogos digitais no jornalismo científico pode trazer uma série de benefícios e contribuir significativamente para a divulgação e compreensão da ciência. Os jogos são uma forma poderosa de envolver e educar o público, permitindo que as pessoas interajam de maneira ativa com o conhecimento científico de maneira lúdica e imersiva.

No contexto do jornalismo especializado, pode ser utilizado tanto por alunos e professores a fim de propiciar o engajamento, pois oferecem uma experiência interativa e envolvente, permitindo que os jogadores sejam protagonistas da história e tomem decisões que afetam o desenrolar do jogo. Isso estimula o engajamento do público, tornando a divulgação científica mais atraente e acessível. Além disso, através da jogabilidade, é possível simular processos científicos, explorar fenômenos complexos e visualizar dados de uma maneira que seja acessível e envolvente.

Nas próximas seções, teceremos considerações sobre nosso objeto de estudo e indicaremos a metodologia empregada nesta pesquisa, bem como o que esperamos como resultados encontrados a partir do uso de games para ensino de jornalismo especializado.

## Referencial teórico

Defendemos também que os jogos digitais são conhecidos por sua capacidade de contar histórias de maneira envolvente e imersiva. Eles podem transportar os jogadores para mundos virtuais, apresentando narrativas cativantes e personagens interessantes. No jornalismo científico, isso possibilita a criação de jogos que abordam questões científicas relevantes por meio de histórias intrigantes. Ao se envolverem com a história e os personagens, os jogadores podem desenvolver um maior interesse pela ciência.

A partir de nosso problema de pesquisa, pensamos em investigar a utilização de jogos digitais nos componentes curriculares de jornalismo especializado em curso de graduação em Jornalismo com intuito de engajar ainda mais os estudantes e prepará-los para o mercado de trabalho.

Iniciaremos nossa investigação com levantamento bibliográfico sobre jornalismo especializado e, posteriormente, com uso de jogos digitais no ensino. Para falarmos de jornalismo especializado, recorreremos a Erbolato (1998), que explora como o jornalismo se adapta a diversas áreas do conhecimento, como política, economia, ciência e cultura, fornecendo ao leitor uma visão abrangente das diferentes vertentes do jornalismo especializado. Ele destaca a necessidade de profissionais qualificados e bem informados para cobrir esses campos com precisão e ética. Aborda também a evolução das técnicas de reportagem e escrita jornalística, ressaltando a importância da pesquisa e do aprofundamento temático. De acordo com o pesquisador, são grandes os desafios enfrentados pelos jornalistas especializados, como a necessidade de equilibrar a objetividade com a análise crítica e a contextualização das informações.

A história do jornalismo especializado remonta aos primórdios da imprensa e, ao longo do tempo, sua natureza e alcance evoluíram significativamente. Inicialmente, as publicações especializadas eram voltadas para setores específicos, como comércio, ciência ou política, e eram destinadas a públicos segmentados. Durante o século XX, o jornalismo especializado floresceu com o aumento da complexidade nas áreas como tecnologia, saúde, esportes, entretenimento e outras. Publicações especializadas dedicaram-se a cobrir

notícias e desenvolvimentos nessas esferas de maneira mais aprofundada e focada do que os veículos de notícias generalistas.

A era digital trouxe mudanças significativas para o jornalismo especializado. A transição para o meio digital permitiu que essas publicações alcançassem públicos globais de maneira mais eficiente. As publicações especializadas ultrapassam as barreiras geográficas, alcançando um público global, com leitores de diferentes partes do mundo que podem acessar conteúdo especializado com facilidade, o que expande o alcance e a influência dessas publicações. Essa era permitiu também a inclusão de diversos formatos multimídia, como vídeos, infográficos, podcasts e interatividade online, o que enriquece a experiência do leitor e permite uma cobertura mais abrangente e envolvente dos temas especializados. As plataformas digitais oferecem oportunidades para maior interação e engajamento com os leitores. Comentários, fóruns online e redes sociais proporcionam espaços para discussão e participação ativa da audiência, criando uma comunidade em torno do conteúdo especializado. Por outro lado, a participação massiva nas plataformas de mídia social facilita a disseminação rápida de informações falsas. O jornalismo especializado precisa combater ativamente a propagação de notícias falsas, verificando informações e fornecendo contextos aprofundados para ajudar o público a distinguir entre notícias confiáveis e desinformação.

48

A Big Data e Análise de Dados trazem uma compreensão mais profunda do comportamento do leitor. As publicações podem utilizar análises de dados para personalizar o conteúdo, entender as preferências do público e ajustar suas estratégias de produção e distribuição. Por outro lado, sabemos que a área especializada pode levar a riscos de viés e polarização: A especialização pode levar a uma audiência segmentada que consome notícias alinhadas com suas próprias opiniões. Isso pode contribuir para a polarização e reforçar bolhas informativas. Os jornalistas especializados precisam se esforçar para equilibrar suas reportagens, apresentando uma variedade de perspectivas de maneira justa e imparcial. Por isso, mais ainda, defendemos um estudo cada vez mais adequado sobre jornalismo especializado e que, na medida do possível, possam ser aproveitadas metodologias ativas de aprendizagem. Sabemos o quanto são

importantes, ainda mais no contexto de Fake News, a clareza, a concisão e a objetividade na escrita. Erbolato (2001) já discutia técnicas para captar informações de fontes confiáveis e verificáveis, destacando a importância da apuração rigorosa, bem como o uso adequado de recursos visuais, enfatizando a responsabilidade dos jornalistas na divulgação de informações precisas e imparciais.

A utilização de jogos no ensino de jornalismo tem ganhado destaque como uma abordagem inovadora e eficaz para engajar os estudantes e promover o desenvolvimento de habilidades essenciais. Neste projeto, utilizamos Gee (2003), Salen e Zimmerman (2004) e Steinkuehler e Duncan (2008), que destacam como os jogos podem ser ferramentas poderosas para o ensino e aprendizado no jornalismo.

Primeiramente, James Paul Gee (2003; 2009) argumenta que os jogos oferecem ambientes ricos em desafios, feedback imediato e oportunidades de resolução de problemas, promovendo habilidades de pensamento crítico e colaboração. No contexto do jornalismo, os estudantes podem aprender a investigar, verificar informações e relatar de maneira precisa por meio de simulações de situações jornalísticas em jogos.

Katie Salen e Eric Zimmerman (2012) ressaltam a importância do design de jogos como uma forma de engajar os jogadores e criar experiências significativas. Ao aplicar os princípios de design de jogos no ensino de jornalismo, os educadores podem criar experiências de aprendizado envolventes que motivam os alunos a explorar tópicos complexos e desenvolver habilidades de pesquisa e redação.

Por fim, Constance Steinkuehler e Sean Duncan (2008) exploram como os jogos multiplayer online podem promover a construção de comunidades virtuais e colaborativas. No contexto do ensino de jornalismo, os jogos online podem ser usados para simular redações virtuais, onde os alunos colaboram na produção de notícias, replicando o ambiente de uma redação real.

Defendemos que a utilização de jogos no ensino de jornalismo oferece uma oportunidade emocionante para envolver os estudantes de maneira ativa e prática, promovendo o desenvolvimento de habilidades essenciais. Esses autores destacam como os jogos podem proporcionar ambientes ricos em desafios,

oportunidades de aprendizado significativo e colaboração, tornando-se uma abordagem valiosa para o ensino de jornalismo no século XXI.

Além disso, em nosso levantamento teórico, defendemos que a pesquisa em jornalismo científico desempenha um papel fundamental no combate às notícias falsas, pois promove a divulgação precisa e responsável da informação científica, ajudando o público a tomar decisões informadas. Para isso, utilizamos Kovach e Rosenstiel (2003), que abordam a importância da precisão, veracidade e contexto na reportagem jornalística, princípios essenciais para combater notícias falsas; Tuchman (1978), que explora como os jornalistas moldam a narrativa noticiosa e como isso afeta a percepção do público sobre a realidade, destacando a relevância do rigor na divulgação científica; e Nelkin (1995), que examina como os meios de comunicação abordam questões científicas e como isso influencia a compreensão pública da ciência.

A importância desses estudos para o combate às notícias falsas reside na capacidade de promover um jornalismo científico responsável e de qualidade, que se baseia em evidências sólidas, métodos científicos rigorosos e uma abordagem ética. Quando os jornalistas aplicam esses princípios, eles ajudam a construir confiança com o público, tornando-o menos suscetível a informações enganosas e sensacionalistas.

Além disso, o jornalismo científico oferece uma plataforma para especialistas em ciência e pesquisa compartilharem seus conhecimentos diretamente com o público, reduzindo assim a disseminação de desinformação por meio de fontes não confiáveis. A divulgação precisa de informações científicas também capacita as pessoas a tomar decisões informadas sobre questões que afetam suas vidas, como saúde, meio ambiente e tecnologia.

Defendemos que é essencial para melhorar a qualidade das informações disponíveis ao público e, conseqüentemente, desempenha um papel crucial no combate às notícias falsas, promovendo uma sociedade mais informada e crítica.

### **Metodologia**

Na parte de jornalismo especializado, que é o propósito deste projeto experimental, propusemos o jogo “RPG Great News” com intuito de fornecer

investigações jornalísticas, em que os estudantes devem coletar evidências, seguir pistas e resolver problemas para revelar histórias importantes. Essa abordagem permite que os estudantes desenvolvam habilidades de pesquisa, pensamento crítico e ética jornalística enquanto se envolvem em narrativas imersivas.

Por se mesclar informações verdadeiras e fake News, os estudantes podem experimentar situações éticas complexas comuns no jornalismo, como dilemas de privacidade, conflitos de interesse ou cobertura de eventos sensíveis, com intuito de desafiá-los a tomar decisões éticas e refletir sobre as implicações de suas escolhas, preparando-os para lidar com situações reais no futuro.

É importante destacar que não estamos propondo substituições de modelos de ensino, mas sim a integração de atividades. A utilização de jogos digitais deve ser complementar e integrada ao currículo existente, em vez de substituir completamente outras formas de ensino e aprendizagem. Os jogos devem ser projetados levando em consideração os objetivos de aprendizagem do curso de Jornalismo e serem acompanhados por atividades de discussão e reflexão para consolidar os conhecimentos adquiridos.

Para a criação do game, utilizamos a ferramenta Construct 3<sup>2</sup>, específica para desenvolvimento de jogos baseada em HTML5, que permite a criação de jogos 2D multiplataforma de forma relativamente simples e acessível. Ele utiliza uma abordagem baseada em eventos e a programação é feita principalmente por meio de lógica de eventos, o que torna a criação de jogos mais amigável para pessoas que não têm experiência em programação. Embora seja uma ferramenta versátil para criar jogos, ela pode ser utilizada de maneira eficaz no ensino de jornalismo especializado de várias maneiras, como a simulação de situações reais, criando cenários e simulações interativas que imitam situações do mundo real enfrentadas por jornalistas especializados.

Pensamos, para avaliar o conhecimento dos alunos, envolver questionários interativos na forma de narrativas interativas, nas quais os jogadores tomam decisões que afetam o desenvolvimento da história. Isso pode ser usado para ensinar como apresentar informações de maneira envolvente e imersiva. Os alunos

---

<sup>2</sup> Informações disponíveis em <https://www.construct.net/en>, acesso em 30/10/2023.

podem ser confrontados com dilemas éticos e tomarem decisões que afetam o curso do jogo, o que ajuda a desenvolver um entendimento mais profundo da ética jornalística.

O Construct 3 pode ser uma ferramenta valiosa no ensino de jornalismo especializado, pois permite a criação de experiências educacionais interativas e envolventes que podem ajudar os alunos a entender e praticar conceitos e habilidades importantes no campo do jornalismo. Além disso, a natureza prática e a capacidade de simular situações do mundo real tornam essa ferramenta uma opção atraente para educadores que desejam tornar o ensino mais prático e envolvente.

Nas perguntas, utilizamos as informações da seção “Não é bem assim” da revista Superinteressante<sup>3</sup>. A título de exemplo, trabalhamos com dados da matéria intitulada ““Sars-CoV-2 veio de um animal, mostra estudo”. Não é bem assim...”<sup>4</sup>. No jogo, enquanto o jogador caminha pela cidade a fim de acessar uma empresa de jornalismo e se candidatar à vaga de emprego, precisa conversar com várias pessoas pelo local, que vão dar notícias sobre acontecimentos mundiais e averiguar se os fatos são verdadeiros ou falsos.

Pensamos em um jogo de RPG (Role-Playing Games) no ensino de jornalismo especializado, cuja abordagem pode ser inovadora e eficaz oferecendo uma série de benefícios significativos. Os jogos de RPG são conhecidos por sua capacidade de envolver os participantes de forma profunda e duradoura. No contexto do ensino de jornalismo especializado, os alunos podem se tornar personagens fictícias, jornalistas especializados em áreas como política, ciência, tecnologia ou cultura, e enfrentar desafios do mundo real. Isso aumenta o entusiasmo dos alunos e os incentiva a participar ativamente das atividades de aprendizado.

---

<sup>3</sup> Disponível no link

<https://super.abril.com.br/?s=%22n%C3%A3o+%C3%A9+bem+assim%22&orderby=date>, acesso em 30/10/2023.

<sup>4</sup> Disponível em <https://super.abril.com.br/ciencia/sars-cov-2-veio-de-um-animal-mostra-estudo-nao-e-bem-assim/>, acesso em 30/10/2023



Eles permitem com que os alunos experimentem situações jornalísticas da vida real de maneira simulada. Eles podem conduzir entrevistas, escrever artigos, fazer pesquisa, lidar com fontes de informação e tomar decisões éticas, tudo como parte do jogo. Isso fornece aos alunos uma valiosa experiência prática que é fundamental para o aprendizado eficaz. Sabemos que o esse tipo de jornalismo exige habilidades críticas, como pesquisa aprofundada, análise, redação precisa e investigação. Os games permitem que os alunos desenvolvam e aprimorem essas habilidades de maneira significativa, enquanto lidam com tarefas desafiadoras dentro do contexto do jogo, incluindo a tomada de decisões éticas. Jogos como esse podem apresentar dilemas éticos aos alunos, forçando-os a pensar sobre questões morais e profissionais relacionadas à sua cobertura jornalística.

Tanto como alunos como professores, sabemos que é necessário realizar pesquisas extensivas para aprofundar nosso entendimento sobre o tópico que estamos cobrindo. Isso promove a motivação para a pesquisa e a busca por informações relevantes e confiáveis, habilidades cruciais para o jornalismo especializado.

Por fim, sabemos também que o campo do jornalismo está em constante evolução, com novas tecnologias e tendências emergindo constantemente. Jogos de RPG podem ser adaptados para refletir as mudanças na indústria, ajudando os alunos a se manterem atualizados e a se adaptarem a novos desafios e oportunidades.

Entendemos então a utilização de games no ensino de jornalismo especializado como estratégia pedagógica eficaz que combina aprendizado prático, desenvolvimento de habilidades críticas e éticas, engajamento dos alunos e preparação para a indústria jornalística em constante mudança. Essa abordagem inovadora contribui para a formação de jornalistas especializados bem-preparados e altamente qualificados.

Por fim, elegeremos o Apêndice A para a avaliação do game. A avaliação e usabilidade são aspectos cruciais para a evolução e eficácia da prática jornalística contemporânea, com intuito de fortalecer o entendimento sobre o próprio game e também fortalecer práticas de desenvolvimentos de jogos para envolver o público de maneira mais profunda do que os formatos tradicionais de notícias ou

ensino de jornalismo. A gamificação pode tornar tópicos complexos mais acessíveis e interessantes, incentivando a participação ativa dos leitores/players.

Pretendemos também saber se a proposta apresentada poderá ser utilizada para que as pessoas possam aprender de forma ativa, experimentando os conceitos e cenários apresentados nas notícias. Isso é particularmente valioso em histórias que envolvem ciência, política e questões sociais complexas. A diversificação dos formatos jornalísticos é crucial para atender às preferências variadas do público. Jogos complementam o texto, áudio e vídeo como ferramentas para transmitir informações e podem ser importantes ferramentas para futuros jornalistas, considerando o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação.

No entanto, para que os jogos jornalísticos sejam eficazes, a avaliação e usabilidade desempenham papéis críticos, e é o que pensamos neste momento, como a precisão e imparcialidade das informações; a capacidade do público de interagir e aprender com eles; a interface do jogo deve ser intuitiva, a narrativa deve ser envolvente, e os controles devem ser acessíveis. A usabilidade é essencial para manter os jogadores engajados e garantir que a mensagem seja transmitida eficazmente.

Com as respostas do APÊNDICE A, poderemos quantificar se a avaliação e a usabilidade do RPGreat News garante que forma inovadora de contar histórias seja precisa, informativa, envolvente e eficaz. Defendemos, como já defendido ao longo deste trabalho, quando bem planejados e executados, os jogos jornalísticos podem desempenhar um papel significativo na expansão da educação e da conscientização pública sobre questões importantes e complexas.

## Resultados e discussão

A integração de jogos digitais nos componentes curriculares de um curso de graduação em Jornalismo pode ser uma estratégia eficaz para engajar os estudantes e prepará-los para o mercado de trabalho.

Entre as possibilidades e aplicações, podemos criar jogos que simulem situações reais de redação jornalística, como escrever matérias de última hora, entrevistar fontes importantes ou redigir um artigo investigativo. Os estudantes

podem praticar suas habilidades de escrita, tomada de decisões e gestão do tempo enquanto se familiarizam com as demandas da profissão.

Podemos também desenvolver games que envolvam atividades de edição e revisão de textos jornalísticos. Os estudantes podem aprimorar suas habilidades de identificar erros gramaticais, melhorar a clareza da escrita e tomar decisões editoriais. Essa prática pode ser especialmente útil para aprimorar a qualidade dos textos produzidos pelos estudantes

### **Considerações Finais**

Em conclusão, a utilização de jogos digitais no ensino de jornalismo apresenta potencialidades significativas. Ao proporcionar engajamento, aprendizagem prática, feedback imediato e complementaridade com outras metodologias, os jogos podem contribuir para uma formação mais dinâmica e envolvente dos estudantes.

Pretendemos testar o jogo na prática com a participação de estudantes de jornalismo, a fim de considerarmos as limitações e garantir que os conteúdos e o desenvolvimento do jogo sejam integrados de maneira adequada ao currículo, assegurando que os aspectos fundamentais do jornalismo, como a ética e a prática real, não sejam negligenciados.

Acreditamos no uso do RPGreat News como ferramenta inovadora nesse sentido. Com o uso consciente e planejado, tanto a proposta apresentada como os jogos digitais de maneira geral podem ser uma ferramenta valiosa para estimular o interesse dos alunos, desenvolver habilidades jornalísticas e prepará-los para os desafios do campo jornalístico contemporâneo.

### **Referências**

ERBOLATO, Mário. *Jornalismo Especializado*. São Paulo, Atlas. 1981.

ERBOLATO, Mário. *Técnicas de Codificação em Jornalismo - redação captação e edição em jornal diário*. 5 ed. São Paulo. Ática. 2002.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27, nº 1, p. 167-178, jan./ jun. 2009. Disponível em <http://www.perspectiva.ufsc.br>.

GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy. Computers in entertainment (CIE), v. 1, n. 1, p. 20-20, 2003.

KOVACH, Bill, ROSENSTIEL, Tom. Os elementos do jornalismo: o que os jornalistas devem saber e o público exigir. São Paulo: Geração Editorial, 2003.

NELKIN, Dorothy. Selling Science: How the press covers science and technology. New York: W.H. Freeman and Company, 1995.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos (vol. 3). Editora Blucher, 2012.

STEINKUEHLER, Constance; DUNCAN, Sean. Scientific habits of mind in virtual worlds. Journal of Science Education and Technology, v. 17, p. 530-543, 2008.

TUCHMAN, Gaye. Making news: A study in the construction of reality. 1978.

**SUBMETIDO: 06/12/2023**

**APROVADO: 18/04/2024**