

**Jogos jornalísticos:  
os *newsgames* no processo de aprendizagem**

***Journalistic games:  
newsgames in the learning process***

Alexandre André Santos PEREIRA<sup>1</sup>  
Ian Lucca Pacheco do ROSÁRIO<sup>2</sup>  
Jean Carlos da Silva MONTEIRO<sup>3</sup>

## **Resumo**

Este artigo trata da inserção estratégica dos *newsgames* no processo de aprendizagem. Investiga as potencialidades dos jogos jornalísticos no fomento de habilidades e competências educacionais do século XXI. Versa sobre um estudo de natureza descritiva que buscou, por meio de pesquisa bibliográfica, conhecer os principais estudos acerca dos Jogos na Educação e discutir os aspectos conceituais a respeito dos Nativos Digitais, da Geração C e dos *Newsgames* (novo modelo de jornalismo que une o entretenimento com a informação na linguagem e narrativa dos *games*). Verifica que os jogos jornalísticos utilizados em sala de aula estimulam a capacidade cognitiva e criativa dos alunos, que as notícias exigem reflexão e criticidade dos jogadores e que os *newsgames* aguçam a curiosidade de seus participantes, aumentando o interesse pela pesquisa e conhecimento transmitidos.

**Palavras-chave:** Jogos na Educação. Gamificação. Jogos jornalísticos. *Newsgames*. Aprendizagem.

## **Abstract**

This article deals with the strategic insertion of *newsgames* into the learning process and investigates the potential of journalistic games in promoting educational skills and competencies in the 21st century. It's about descriptive natured research, which aimed to learn about the main studies regarding Games in Education and discuss conceptual aspects of Digital Natives, Generation and *Newsgames* (a new form of journalism which combines entertainment with information in language and game narratives) via

---

<sup>1</sup> Especializando em Gestão Estratégica de Marketing e Mídias Digitais da Faculdade Edufor. Membro pesquisador do Grupo de Estudo e Pesquisa em Práticas de Jornalismo Multimídia. E-mail: comunicacao.alexandre@outlook.com

<sup>2</sup> Graduando em Jornalismo pela Faculdade Estácio de São Luís. Membro pesquisador do Grupo de Estudo e Pesquisa em Práticas de Jornalismo Multimídia. E-mail: ianlucapacheco@gmail.com

<sup>3</sup> Mestre em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal do Maranhão. Líder do Grupo de Estudo e Pesquisa em Práticas de Jornalismo Multimídia. E-mail: falecomjeanmonteiro@gmail.com

bibliographical research. It verifies that journalistic games used in the classroom stimulate students' cognitive and creative abilities, which the news demands for player reflection and criticality and newsgames sharpen participants' curiosity, increasing interest in research and transmitted knowledge.

**Keywords:** Games in Education. Gaming. Journalistic games. Newsgames. Learning.

## Introdução

As Tecnologias de Informação e Comunicação introduziram na sociedade novos formatos de entretenimento. Neste contexto, os jogos virtuais cumprem o papel de levar interatividade aos amantes das inovações tecnológicas, permitindo-os imergir em narrativas que os torna não somente observadores, mas participantes das ações desenvolvidas nos jogos. Sendo assim, suas ações implicam diretamente no resultado final em cada plataforma em que ele se insere para jogar.

Os *newsgames* surgiram com a proposta de atrair o público mais jovem, que utilizam os ambientes virtuais com mais frequência que os mais velhos, para conteúdos noticiosos relevantes do cotidiano. Os jogos jornalísticos, como também são conhecidos, introduziram fatos importantes em narrativas que fazem do jogador um participante do fato noticioso, seja ele investigativo, histórico ou factual.

Dito isto, este estudo investiga a inserção estratégica dos *newsgames* no processo de aprendizagem para responder ao seguinte questionamento: quais as contribuições dos jogos jornalísticos para o fomento de habilidades e competências educacionais do século XXI?

Para tanto, realiza-se um estudo de natureza descritiva que busca, por meio de pesquisa bibliográfica, conhecer os principais estudos acerca dos Jogos na Educação e discutir os aspectos conceituais a respeito dos Nativos Digitais, da Geração C e dos *Newsgames* (novo modelo de jornalismo que une o entretenimento com a informação na linguagem e narrativa dos games).

## Jogos na educação

A polêmica acerca do uso de jogos no processo de aprendizagem ainda cria muito alvoroço entre os docentes, uma vez que, os jogos nem sempre são vistos com

bons olhos. Esse tipo de prática de ensino é sempre caracterizado como atividade lúdica, onde se busca aprimorar habilidades, como a flexibilidade cognitiva<sup>4</sup>, que acontece por meio de desafios que estimulam o raciocínio lógico (MATTAR, 2010).

Como ferramenta no processo de aprendizagem, os jogos criam um leque de possibilidades educacionais. Segundo Moran (2013), eles podem ser utilizados individualmente ou em grupos, isto torna todo o processo mais desafiador, já que todos querem sempre vencer, o esforço e determinação ficam mais ardentes, o jogador passa a agir mais rapidamente, desafiando seus próprios limites e estimulando-se a alcançar novas habilidades e competências.

Os jogos estão adentrando cada vez mais os espaços escolares e, como metodologia ativa<sup>5</sup>, ressignifica a sala de aula, despertando a curiosidade e o engajamento dos alunos, aumentando o interesse pelos estudos e tornando o processo de aprendizagem mais motivacional, colaborativo, interativo e, principalmente, significativo (BOTTENTUIT JUNIOR, 2017).

O emprego dos jogos no âmbito educacional transforma o modelo tradicional de ensino que, muitas vezes, não atende mais às demandas da geração de alunos que constituem a Geração C<sup>6</sup>, uma cultura caracterizada por pessoas que convivem em diversos ambientes, permeados de dispositivos móveis e *apps*, de fácil uso e em sua maioria gratuitos (MONTEIRO et al. 2018).

Em todas as suas obras - “Aprendizagem Digital Baseada em Jogos”, “Não me incomode mãe - eu estou aprendendo”, “Ensinando Nativos Digitais - Parceria para Aprendizagem Real”, “Dos nativos digitais à sabedoria digital: Ensaio esperançoso para a aprendizagem do século XXI”, “Ganho Cerebral: Tecnologia e a Busca pela

---

<sup>4</sup> 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, 2002, p. 1). Ela permite ainda o desenvolvimento de um cérebro mais ativo, ágil e múltiplo, capaz de executar inúmeras ações.

<sup>5</sup> O aluno é 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 et al, 2018).

<sup>6</sup> Geração C – atual, não é regida por ano de nascimento, e abrange qualquer pessoa que se encaixe no seguinte perfil: insere-se em múltiplos grupos demográficos de idades variadas e participa de comunidades virtuais, games online e de redes sociais (MONTEIRO et al, 2018).

Sabedoria Digital” - Prensky (2019) retrata os alunos desta nova geração como nativos digitais<sup>7</sup>.

De acordo com Prensky (2019, p. 62) os “[...] estudantes de hoje são todos ‘falantes nativos’ da linguagem digital dos computadores, vídeo *games* e *internet*” e salienta ainda que, mesmo aqueles que não nasceram no mundo digital, aos poucos vão se tornando nativos digitais, já que se deparam com a necessidade de inserir as tecnologias em sua rotina diária.

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

Nesse cenário, verificou-se a necessidade de fomentar nos nativos digitais habilidades e competências educacionais para o século XXI, como a comunicação, a colaboração, a criatividade e a criticidade. Diante disso, viu-se a possibilidade de trabalhar com os *newsgames* em sala de aula, um novo modelo de jornalismo que une o entretenimento com a informação na linguagem e narrativa dos *games*.

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

Para melhor entender o contexto em que os *newsgames* se desenvolve, explicita-se na própria seção o conceito, as características e os elementos que compõe os jogos jornalísticos.

## **Newsgames**

Os *newsgames* são jogos de caráter informativo que possibilitam a transmissão de um fato por meio de um ambiente digital imersivo, interativo e participativo (DEDÁ;

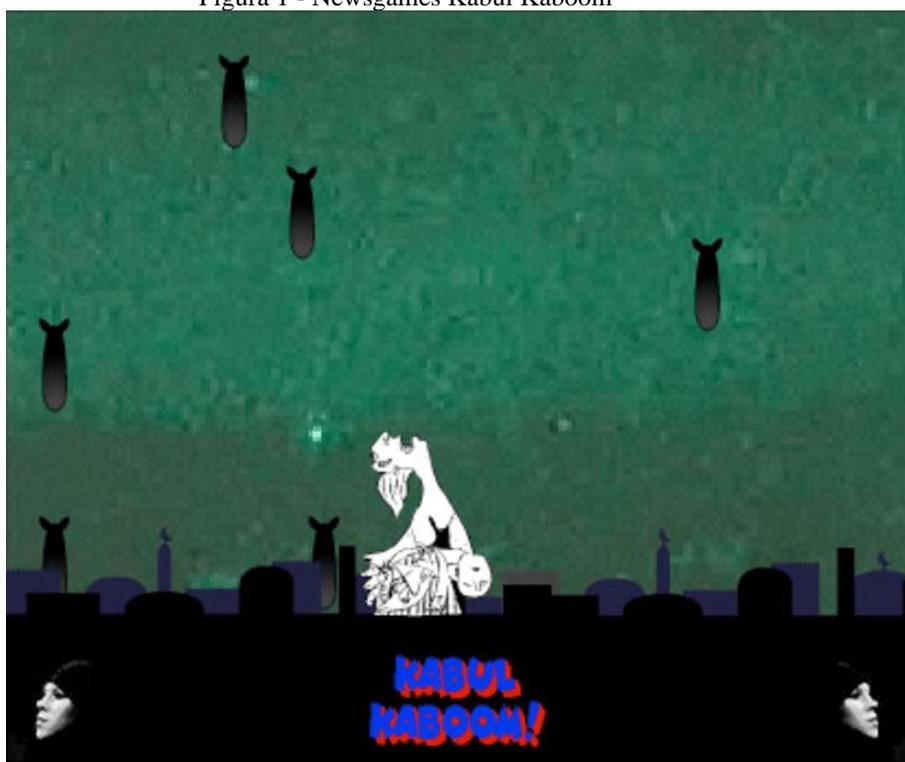
---

<sup>7</sup> Um nativo digital é aquele que nasceu e cresceu com as tecnologias digitais presentes em sua vivência, como computador, notebook, tablet, videogames, Internet, smartphone, entre outros (PRENSKY, 2019).

ANDRADE; BONINI, 2012). Utilizam-se das linguagens dos jogos virtuais para o desenvolvimento da narrativa jornalística neste ambiente.

Segundo Medeiros e Stein (2012) o estúdio *Powerful Robots*, do Uruguai, foi pioneiro ao criar os dois primeiros *newsgames* da história, com assinatura do designer Gonzalo Franca. No jogo *Kabul Kaboom*, lançado em 2001 e que tinha como contexto a guerra do Afeganistão, o jogador precisava coletar comida enquanto desviava de bombas que caíam do céu, demonstrado na Figura 1.

Figura 1 - Newsgames Kabul Kaboom



Fonte: <http://twixar.me/NCxn>

Em *September 12th*, lançado em 2003 pelo mesmo estúdio, o jogador bombardeava uma cidade do oriente médio. O jogo era uma resposta aos ataques ocorridos em 11 de setembro de 2001 às torres gêmeas no Estados Unidos, como na Figura 2.

Figura 2 - Newsgames *September 12th*



Fonte: <http://twixar.me/2Cxn>

Na época, a *internet* ainda estava dando seus primeiros passos para a popularização, bem como o seu público ainda estava se adaptando a este novo contexto informacional global.

Apesar de se tratar de jogos, os *newsgames* têm como objetivo principal informar. 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<sup>8</sup>.

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”.

Segundo Bourscheid (2017), os *newsgames* podem ser divididos em seis categorias com subcategorias, descritas na Tabela 1.

---

<sup>8</sup> Também conhecidas como narrativas digitais, narrativas interativas, narrativas mediáticas, narrativas *multimedia*, digital *storytelling* ou narrativas em ambiente digital, são a 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 et al, 2018).

Tabela 1 - Categorias do newsgames

Categoria/ subcategoria	Descrição
Newsgames de atualidade (Editorial games, Tabloid games e reportage games)	Possui proximidade temporal ao fato noticiado.
Newsgames infográfico (Infográfico explicativo e Infográfico explorativo)	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 raciocínio como jogos de tabuleiros. Exigi 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.

Fonte: Bourscheid (2017).

No Brasil, os *newsgames* foram adotados somente em 2007, com o lançamento do jogo *Nanopops* pelo portal G1, demonstrado na Figura 3. A proposta era centrada no cenário político do período e seu objetivo era que o jogador reconhecesse os principais líderes mundiais da época. Atualmente, o jogo *Nanopops* está disponível na página do Globo Esporte e desafia os jogadores a lembrarem que foram os craques do Brasileirão 2018.

Figura 3 - *Newsgames Nanopops*



Fonte: <http://twixar.me/W2xn>

Outros exemplos de *newsgames* produzidos no Brasil é o Jogo da Máfia, criado em 2009, que aborda como a máfia atuava nos continentes, exibido na Figura 4.

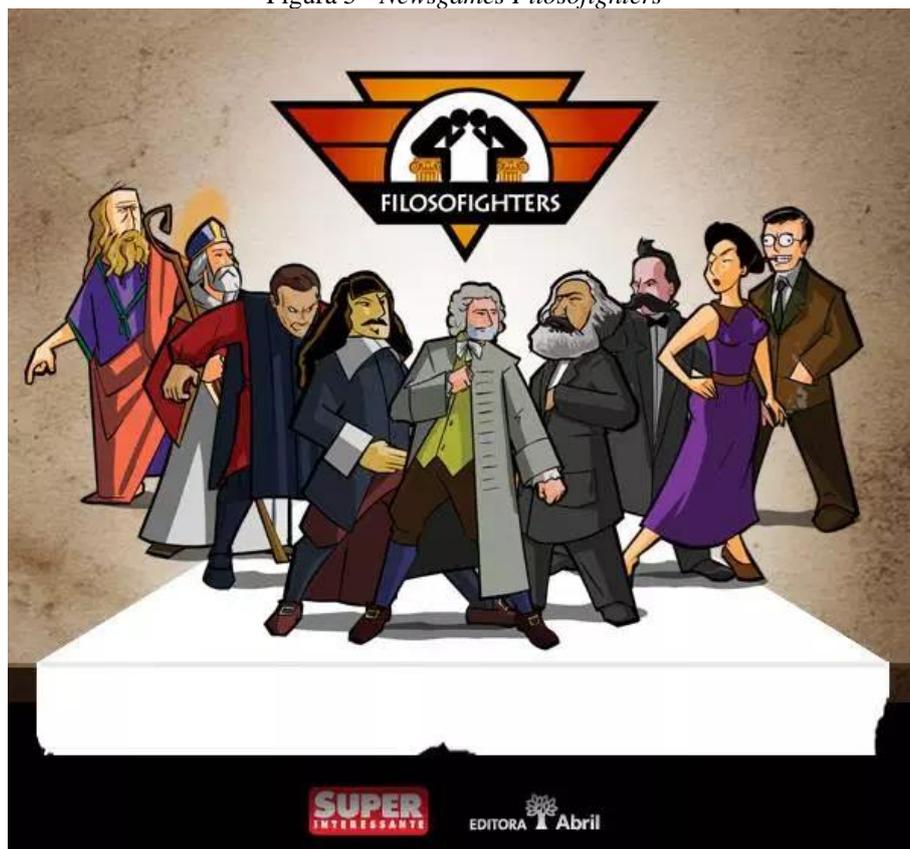
Figura 4 - *Newsgames* Jogo da Máfia



Fonte: <http://twixar.me/Y2xn>

*Filosofighters*, produzido no ano de 2011, traz batalhas de ideias entre nove importantes filósofos, ambos produzidas pela revista Superinteressante, apresentado na Figura 5.

Figura 5 - *Newsgames* *Filosofighters*



Fonte: <http://twixar.me/Q2xn>

Em 2014, a Revista Galileu lançou o jogo Pule o Muro, demonstrado na Figura 6, em comemoração aos 25 anos de queda do Muro de Berlin e que conta ainda com uma linha do tempo e vídeo reportagem sobre o período.

Figura 6 - *Newsgames* Pule o Muro



Fonte: <http://twixar.me/3Hxn>

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).

## **Newsgames na aprendizagem**

As novas gerações de alunos fazem parte de um grupo de pessoas envoltas em Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) desde os primeiros dias de vida, a sua familiaridade com o ambiente digital e suas ferramentas é maior que as gerações anteriores.

Por isso, “não se admira que haja mudanças na forma de pensar e aprender entre a geração atual e a passada”, como afirma Raabe et al (2016, p. 305). Estas mudanças terão reflexo na aplicação de metodologias que envolvam os alunos em um ambiente de imersão total por meio das novas tecnologias, como melhor explicitado na Tabela 2.

Tabela 2 - Diferença entre a Geração C e as outras gerações

Geração C	Gerações anteriores
Velocidade de <i>Twitch</i>	Velocidade Convencional
Processamento paralelo	Processamento linear
Primeiro gráfico	Primeiro texto
Acesso aleatório	Passo a passo
Conectado	Autônomo
Ativo	Passivo
Brinca	Trabalhar
Recompensa	Paciência
Fantasia	Realidade
Tecnologia amiga	Tecnologia inimiga

Fonte: Raabe et al (2016)

A aprendizagem por *games* permite a utilização de jogos para a resolução de problemas, motivação, engajamento e imersão dos alunos por meio das tecnologias em sala de aula (FADEL et al., 2014). Através dela é possível inserir o aluno no ambiente virtual fazendo-o utiliza-lo para a absorção de conteúdos de forma empírica.

Neste contexto, os *newsgames* surgem como proposta para um aprendizado onde o aluno é capaz de desenvolver habilidades cognitivas por meio da inserção no ambiente dos jogos. O uso dos elementos multimídias introduzem os alunos de forma participativa no processo de aprendizagem.

No Jogo da Máfia a cada avanço do jogador, que atua como um detetive infiltrado que investiga as ações dos mafiosos pelos continentes, novas informações são disponibilizadas. Sendo assim, o jogador é instigado a participar ativamente do jogo para obter novas informações (DEDÁ, ANDRADE, BONINI. 2012).

O caráter informativo está presente no jogo, que é categorizado como *newsgames* infográfico interativo. A imersão do jogador no ambiente do newsgame o faz refletir e precisa pensar estrategicamente sobre impactos de suas ações e tomada de decisões durante sua participação na narrativa do jogo.

Em “Pule o Muro” a reflexão sobre os acontecimentos do período em que a Alemanha era separada pelo Muro de Berlim é colocada diante do jogador que tem como objetivo cruzar a divisa do país. O resultado pode ser frustrante para o jogador, ao

perceber que o jogo não tem um “final feliz” e os dados na tela ao final de cada jogada apresenta o cenário de mortes ocorridas no período (ANCADROLLI; OLIVEIRA, 2016).

Como afirma Dedá, Andrade e Bonini (2012, p. 324), “nesse contexto narrativo, os jogos atuam como um campo fértil de representações, trocas e produções simbólicas, aonde muitos dispõem de uma narrativa que se assemelha com o universo da experiência cotidiana”. A experiência em questão seria a vivida pelos alemães durante os eventos pré-queda do Muro de Berlim.

Todas estas questões que envolvem os *newsgames* no processo de aprendizagem apontam para um ambiente desenvolvido com foco no potencial do aluno (MEDEIROS; STEIN, 2012). Muito embora seja como uma brincadeira, a aplicação dos *newsgames* no espaço educacional proporcionam aprendizagem reflexiva e crítica dos fatos históricos, bem como dos cotidianos.

A inserção dos *newsgames* no processo formativo vai ao encontro do Conectivismo, teoria da aprendizagem em rede que prega o desenvolvimento da autonomia, da interação e da construção do conhecimento no contexto da era digital, em que “a aprendizagem é um processo que ocorre dentro de ambientes nebulosos” (SIEMENS, 2014, p. 5), universo cada vez mais informacional e tecnológico em que vivemos.

Diante disso, Siemens (2014) defende a ideia de que nosso cérebro compreende melhor uma informação quando ela está organizada em esquemas e com representações espaciais, como nos *newsgames Filosofighters*. Nesta assertiva, os jogos jornalísticos surgem como uma ferramenta de representação espacial, que pode ser acessada por meio de narrativa lúdica, favorecendo a interatividade e promovendo a compreensão da informação que é transmitida.

Desde o *Kabul Kaboom*, primeiro *newsgames* a ser desenvolvido, até os jogos jornalísticos atuais, foi possível observar algumas características pedagógicas que apresentam as possíveis contribuições de sua utilização em sala de aula, estão inteiramente alinhadas aos princípios do conectivismo e dos 4C (comunicação, criatividade, colaboração e criticidade) da educação do século XXI, que são:

A aprendizagem e conhecimento apoiam-se na diversidade de opiniões, uma vez que esta é formada por meio diferentes personagens dos *newsgames*.

A aprendizagem é um processo de conectar nós especializados ou fontes de informação, já que os *newsgames* é construído por diferentes mídias hipertextuais. Logo, é necessário cultivar e manter conexões para facilitar a aprendizagem contínua.

A aprendizagem pode residir em dispositivos não humanos, visto que a notícia não é transmitida pelo jornalista em si, mas pela construção da informação em formatos lúdicos de comunicação na linguagem e narrativa dos *games*.

A capacidade de saber mais é mais crítica do que aquilo que é conhecido atualmente, dado que, para avançar etapas dos *newsgames*, é necessário refletir criticamente as questões propostas pela temática abordada.

A habilidade de atualização sobre um tema (“*currency*” – conhecimento acurado e em dia), posto que os *newsgames* é criado na perspectiva de fomentar em seus jogadores a capacidade de discursar e argumentar de maneira lógica (SIEMENS, 2004, p. 6).

## Considerações finais

Mediante ao exposto acima, percebe-se que as práticas educativas em rede alinhadas às propostas pedagógicas que utilizam os jogos jornalísticos em sala de aula promovem uma aprendizagem que ocorre nas conexões heterogêneas e múltiplas oferecidas pela própria *internet*.

Essa nova aprendizagem tem como base uma pedagogia da virtualidade<sup>9</sup> aliada ao uso criativo dos recursos da *internet*, abrindo espaços não-formais para uma série de possibilidades a nível educacional, promovendo habilidades, competências e estimulando a autonomia do aluno, a colaboração e a inteligência coletiva.

A inserção dos *newsgames* na aprendizagem colabora principalmente em propostas pedagógicas que buscam desenvolver o letramento digital, a leitura multimídia, aptidão para compreender as recorrentes transformações sociais, poder argumentativo, criticidade, criatividade, flexibilidade cognitiva e autoanálise.

Essas novas práticas pedagógicas devem permitir com que os alunos despertem, em si, o caráter curioso para que aprendam construindo, reconheçam suas

---

<sup>9</sup> Teoria crítica produzida na convergência das práticas educativas em rede e na apropriação do potencial emancipador da *internet* (MONTEIRO, et al., 2018).

habilidades e competências naquilo que produzem, através de propostas que estimulem a contextualização dos conhecimentos já adquiridos, possibilitando a descoberta de novos conhecimentos ao longo do processo de aprendizagem.

Por fim, este estudo evidenciou um paralelo entre os *newsgames*, as habilidades e competências do século XXI somadas aos princípios do conectivismo (SIEMENS, 2014): coletividade e reflexão (a aprendizagem e conhecimento apoiam-se na diversidade de opiniões); comunicação e pensamento crítico (a aprendizagem é um processo de conectar nós especializados ou fontes de informação); letramento digital (a aprendizagem pode residir em dispositivos não humanos); memória (é necessário cultivar e manter conexões para facilitar a aprendizagem contínua) e tomada de decisão (escolher o que aprender, como esse processo de aprendizagem vai ocorrer e a autoavaliação desse processo).

Apresentou-se, nesta pesquisa, apenas alguns resultados de cunho teórico. Espera-se, então, a realização de novas investigações acerca da inserção prática e estratégica dos *newsgames* na aprendizagem.

## Referências

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

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. **O aplicativo Kahoot na educação**: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. In: Maria João Gomes; Antônio José Osório; Antônio Luís Valente. (Org.). *Challenges 2017: Aprender nas Nuvens, Learning in the Clouds*. 15ed. Braga - Portugal: Universidade do Minho - UMINHO, 2017, v. 10, p. 1587-1602.

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

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

FADEL, L. M. et al. **Gamificação e educação**. São Paulo: Pimental Cultural, 2014.

MEDEIROS, D. R; 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.

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

MATTAR, J. **Games em educação:** como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 181 p.

MORAN, J. M. et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 6. ed. Campinas: Papyrus, 2000.

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

RAABE, A. L. A. et al. **Educação criativa:** Multiplicando experiências para a aprendizagem. Recife: Pipa Comunicação, 2016. v. 1. 470p.

SIEMENS, G. **Conectivismo:** uma teoria de aprendizagem para a idade digital. [S.l.: s.n.], 2014. Disponível em:  
<[http://wiki.papagallis.com.br/George\\_Siemens\\_e\\_o\\_conectivismo](http://wiki.papagallis.com.br/George_Siemens_e_o_conectivismo)>. Acesso em: 19 jun. 2019.