



## JOGAR PARA APREENDER: OS *NEWSGAMES* COMO ESTRATÉGIAS DE ENSINAGEM

Talita de Azevedo Déda<sup>1</sup>  
Polyana Bittencourt Andrade<sup>2</sup>  
Valéria Cristina Bonini<sup>3</sup>

### Resumo

Os *newsgames* são videojogos produzidos através de notícias que configuram uma nova forma de transmitir um fato mergulhado no campo imersivo dos vídeos jogos. A ferramenta permite criar um modelo de transmissão informativa/interativa tornando o jornalismo mais participativo e com plataformas móveis de divulgação. Este estudo de caso destaca o potencial dos *newsgames* como ferramenta de aprendizagem e analisa, especificamente, o Jogo da Máfia produzido pela Revista SuperInteressante, como um recurso didático de aprendizagem transversal e multidisciplinar. Percebe-se que as narrativas construídas permitem estimular a capacidade cognitiva e criativa dos alunos/jogadores/leitores, as temáticas abordadas são atuais e exigem a reflexão e criticidade dos participantes e que os jogos podem acentuar o interesse pela pesquisa e conhecimento.

**Palavras-chave:** Aprendizagem, Ensino, Jogo da Máfia, Newsgames.

### Abstract

The NewsGames video games are produced by news that shape a new way to deliver an event steeped in the field of immersive video games. The tool lets you create a model of transmission informative / interactive journalism becoming more active and mobile platforms for dissemination. This case study highlights the potential of NewsGames as a learning tool and analyzes, specifically, the game Mafia produced by Superinteressante magazine as a teaching resource and cross-disciplinary learning. It is noticed that the narratives constructed and serve to boost the cognitive and creative students / players / readers, the issues addressed are current and require reflection and criticality of the participants and that the games may increase the interest in research and knowledge.

**Keywords:** Newsgames, Learning, Mafia Game.

A comunicação mediada pelos computadores (CMC) unida aos aparatos tecnológicos originados no século XXI serve como elemento mediador das novas formas de relacionamento e atividades humanas. Nesse paradigma, a mídia e todo processo de produção jornalística migra hoje para uma proposta híbrida que envolve interação e

<sup>1</sup> Mestre em Ciências da Comunicação com especialização em Audiovisual e multimídia pela Universidade do Minho em Portugal, professora do curso de Comunicação Social da Universidade Tiradentes, email: [talitadedada@yahoo.com.br](mailto:talitadedada@yahoo.com.br), [talitadedada@hotmail.com](mailto:talitadedada@hotmail.com)

<sup>2</sup> Mestre em Sociologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, professora do curso de Comunicação Social da Universidade Tiradentes, email: [polyttencourt@yahoo.com.br](mailto:polyttencourt@yahoo.com.br)

<sup>3</sup> Mestre em Educação pela Universidade Tiradentes, professora do curso de Comunicação Social da Universidade Tiradentes, email: [vbonini@oi.com.br](mailto:vbonini@oi.com.br)

mobilidade informativa, com o objetivo de buscar dinamismo aos processos comunicativos modificando o sistema de publicação e englobando na gestão de conteúdo novos leitores.

O leitor é independente para estabelecer sozinho a ordem textual, ou mesmo se perder na desorganização dos fragmentos. O ciberleitor é um organizador de conteúdo da hipermídia no ciberespaço. Ele não é mais um leitor contemplativo, que rigidamente segue a sequência de um texto, virando páginas ou pesquisando bibliotecas, mas um leitor em estado de prontidão, que ajuda a construir o texto ao interagir com os *hiperlinks* ( CALÁBRIA, BRUNELLI e CRISPIM, 2006, p. 4)

Essa particularidade é decorrente do crescimento da web, enquanto tomada de decisões de consciência e realização (LEVY, 2001) que gera perspectivas em que as mensagens abrangem um caráter múltiplo, complexo, sensorial e participativo entre os inter-agentes durante o processo comunicativo. Além disso, criam um novo jeito de fazer e reinventar o jornalismo difundindo mídias, experimentando a interatividade, o poder das redes e da colaboração em uma nova linguagem (DEAK, 2010).

Entre as ferramentas de comunicação atuante nesse caráter participativo e sensorial estão os *newsgames*, videogames produzidos através de notícias que configuram uma nova forma de transmitir um fato mergulhado no campo imersivo dos vídeos jogos. A ferramenta permite criar um modelo de transmissão informativa- interativa tornando o jornalismo mais participativo e com plataformas móveis de divulgação. “Os *newsgames* configuram uma relação de intimidade com funções do jornalismo, dentre elas sua versão online e respectivos ambientes eletrônicos participativos, como os weblogs, graças às características midiáticas de linguagem, narrativa e interatividade dos jogos eletrônicos”. (ANDRADE, 2008, p.2)

Desta forma, o jogo possibilita a união entre as duas vertentes: o lúdico e o narrativo impulsionando a readequação dos padrões vigentes de informação, sem perder a seriedade exigente ao jornalismo (DEAK, 2007) da qual a interatividade pode ser sentida, no contato do usuário com o *Newsgames* quando ele reconhece prazeres inerentes às histórias contadas nos jogos eletrônicos (ANDRADE, 2008).

Diante dessa relação por que não pensar nos *newsgames* como ferramentas a serem utilizadas no processo de aprendizagem? Comunicação e educação são áreas do saber que se convergem, embora em muitos casos elas se divirjam. Os alunos utilizam e se identificam cada vez mais com as novidades dos *newsgames* e os professores muitas vezes



e por diversos motivos desconhecem ou negligenciam essa realidade. Não se trata de acrescentar as Tecnologias de Informação e Comunicação no contexto escolar como inserção de softwares educativos, elaboração de material didático multimídia ou tentativas meramente técnicas, pois elas vão inicialmente representar números e índices que podem indicar aspectos incertos e contraditórios. O que se pretende aqui é estudar a utilização do *newsgame* Jogo do Máfia produzido pela Revista SuperInteressante, como uma ferramenta de aprendizagem transversal e multidisciplinar. Nesta pesquisa inicial, o estudo de caso se baseará na análise do jogo e sua relação com o processo de aprendizagem. Não há indicação de atividades, disciplinas nem faixa etária, pois essas respostas dependerão do objetivo de cada atividade. Optou-se pelo estudo de caso pelo fato desse método permitir uma vivência técnica da observação e da pesquisa para compreender o objeto analisado. (GIL, 1991)

Portanto, esse artigo está dividido em dois momentos. O primeiro quando os autores conceituam *newsgames*, apresentam um contexto histórico e posteriormente, abordam de forma descritiva o Jogo da Máfia, objeto desse trabalho. Já o segundo momento há uma discussão entre a dinâmica do jogo, o processo de aprendizagem e as estratégias de ensinagem que podem ser utilizadas buscando a construção do conhecimento de forma engajada e mobilizada.

### **Newsgames e o Jogo da Máfia**

Os *newsgames* surgiram como proposta de desenvolver jogos cujos conteúdos se apropriam de temas recentes ou abordados pela mídia em um determinado período. Ao resenhar o livro *Newsgames–Journalism at play*, de Ian Bogost, Simon Ferrari e Bobby Schweizer, Rocha (2011) comenta que os autores apresentam nove categorias desenvolvidas até o momento: editorial, tablóide, reportagem, infográfico, documentário, puzzle, letramento, comunitário e de plataforma.

O tipo infográfico interativo é o que será abordado nesta pesquisa tendo em vista que o *newsgame* intitulado Jogo da Máfia aqui estudado se caracteriza como tal. Nesse caso, a notícia é encarada como o fio condutor da trama do jogo e exige uma postura ativa do jogador- leitor, tendo em vista que a estrutura para essa nova disseminação dos jogos é a narrativa multimídia e a interatividade. Esses elementos são originados pelo novo sistema de comunicação eletrônica formada a partir da fusão da mídia de massa globalizada com a



comunicação mediada por computadores (DEAK, 2010).

Os fatos noticiosos que são transformados em jogos são caracterizados como “notícias frias”, mas que de alguma forma repercutiu na sociedade, a exemplo das grandes polêmicas ou de alto valor relevante a sociedade e temáticas sazonais. “Na narrativa do *Newsgames* o ponto de partida do jogo pode ser a inserção de uma ou várias notícias captadas na web pelo “mestre do jogo” que assume o papel de um *news gatekeeper*” (SEABRA, 2007, p.10).

Notícias consideradas quentes, nem sempre circunstanciam na produção desses games devido ao longo tempo de duração e a baixa duração da agenda midiática. A instantaneidade para a produção desses jogos ainda é um desafio para expansão deste novo modelo de comunicação.

O conceito de *newsgames* surgiu por volta do ano de 2003, e se refere a jogos feitos com base em notícias ou em algum acontecimento em curso. O *ElPais* foi responsável por publicar um dos primeiros - o *Play Madrid*, sobre os ataques terroristas em Madri, na Espanha, em 2004. Poucos dias após a tragédia, o game já estava no ar. Logo depois veio o *The New York Times*, com o *Food Import Folly*, sobre a falta de fiscalização na importação de alimentos nos EUA. No caso, o interessante desse *newsgames* é o fato de ser um editorial do jornal transformado em jogo. Em seguida, em 2007, a CNN saiu com o *Presidential Pong*, no qual você joga tênis com os pré-candidatos à presidência dos EUA. Cada um tem as suas habilidades desenvolvidas de acordo com o andamento da campanha eleitoral no mundo offline. (DÓRIA, 2010, p.153)

Para ampliar o conceito e as formas de atuação dos *newsgames* é preciso ter em mente que nem sempre o que interessa pode ser encontrado nos sites de notícias. Nem sempre o que define o jornalismo é o seu formato, mas sim, o conteúdo e a produção gerados para atrair um novo público ou cativar novas formas de olhares ao jornalismo.

Prova disso é a expansão de informações divulgadas nas redes sociais, esta que para Seabra (2007) culminou para turbinar ainda mais esse processo lúdico de comunicação iniciado no simples ato de jogar, ampliando o universo da informação emulada dentro e fora dos videogames.

Estes formatos experimentais produzidos num ambiente de informação têm levado a redações dos grandes jornais uma produção de conteúdos mais lúdicos, intensos e de total interesse aos seus leitores. No Brasil, revistas como a “Superinteressante” e o jornal “O Estadão” lançam periodicamente em caráter digital, notícias em versão de



*Newsgames* como tática de remodelação nos veículos de comunicação brasileira.

No Brasil, ainda em 2008, o G1 fez alguns experimentos com o formato e lançou o AudioPops, um jogo no qual você tem que descobrir, por meio de discursos bem recentes, quem são as principais personalidades da política internacional. Porém, o mais interessante veio do site da revista Superinteressante, que, no começo de 2009, lançou o Jogo da Máfia, no qual o leitor é um personagem infiltrado nas máfias globais. A intenção era mostrar como funcionam tais organizações. (DÓRIA, 2010, 154)

O Jogo da Máfia permite ao jogador conhecer diversos tipos de máfias atuantes nos cinco continentes e os principais produtos traficados. O objetivo do jogo é infiltrar o jogador em uma rede que envolve tráfico e negociações do qual ele obrigatoriamente terá que incorporar o papel de um policial infiltrado nas máfias e que além de ser bom em negociações no mercado ilegal deve descobrir quem é o chefe das organizações.



Jogo da Máfia produzido pela Revista Superinteressante

[http://super.abril.com.br/multimedia/info\\_420553.shtml](http://super.abril.com.br/multimedia/info_420553.shtml)

A cada jogada há um pequeno texto introdutório de caráter informativo sobre cada país, os tipos de negociações realizadas e a atuação de cada máfia. Durante o jogo, o leitor é convidado a mergulhar em uma narrativa ativa, do qual o ambiente virtual exige uma postura participativa do jogador na tomada de decisões e na produção de estímulos sensoriais e mentais.

A máfia é uma forma de delinquência organizada de forma secreta originária na região da Sicília na Itália. A própria ideia de organização e suas formas para conquistar os mais variados objetivos foram espalhadas, copiadas e aperfeiçoadas mundo afora,



destacadamente nos Estados Unidos e Brasil, respeitando as características particulares dos grupos de mafiosos e os contextos que se encontravam inseridos. De acordo com Manzo (2010), a ‘Ndrangheta, a máfia mais poderosa da Itália, possuía um faturamento anual de 44 bilhões de euros em 2008 e estaria presente em 49 países em todos os continentes, sendo o Brasil um dos seus territórios privilegiados.

Com o passar dos anos o termo foi popularizado e ressignificado passando a ser entendido como qualquer grupo organizado que age fora das normas legais, morais e éticas estabelecidas pela sociedade. Fala-se sobre a máfia branca dos médicos, dos combustíveis, do jogo do Bicho, das máquinas caça-níqueis, do tráfico de seres humanos e de drogas, do desvio de verbas públicas, da lavagem de dinheiro e de tantas outras práticas ilegais. A máfia virou tema cotidiano na imprensa, nas praças, nos bares, nas ruas, no cinema, nas novelas e nas salas de aula.

No jogo, a máfia é apresentada em um artigo intitulado “Corleones no Brasil” que está publicado na Revista Superinteressante na edição 240 de junho de 2007 que serviu como texto base para elaboração do *newsgame* denominado Jogo da Máfia. Um fragmento desta matéria se encontra no infográfico denominado Guia da Máfia que apresenta quatro características centrais para que o usuário entenda o que é a máfia e a dificuldade em capturar os mafiosos. Apesar de a proposta ser interessante, o objetivo desta interação é matar o mafioso, o que ninguém consegue, já que cada tiro que é dado pelo usuário quando clica no mouse serve para gerar uma nova informação. O cuidado que se deve ter é não entender o jogo como uma apologia ao tráfico e a utilização de armas e da violência, mas como uma maneira de levar informação aos interessados das práticas utilizadas pelos mafiosos.

I – “mafiosos têm uma estrutura familiar e uma hierarquia rígida”, de acordo com o *newsgame* os funcionários da máfia sabem o que um líder com funções paternalistas pode fazer para recompensar e punir quando necessário e respeitam/temem tal liderança, ou seja, podem ser muito bem recompensados ou levados a morte. II – “a máfia se relaciona bem com a comunidade ao redor”, demonstrando como esta relação é estabelecida a partir da condição sócio-econômico, já que com os pobres, “o mafioso é populista e leal. Com os ricos faz parcerias e participa de festas”. Não se pode esquecer no Brasil dos grandes eventos patrocinados pelos mafiosos com presença garantida de artistas, empresários e jogadores de futebol famosos ou da relação dos bicheiros com as escolas de samba que movimentam as comunidades e representam um dos maiores símbolos culturais

do país. III – “Gângsteres têm uma profunda intimidade com o poder”, os mafiosos têm um poder de convencimento sobre a população já que as atividades desenvolvidas publicamente “não são regulamentadas, mas toleradas pela população” atreladas a essa aceitação conseguem subornar atores sociais responsáveis pela justiça nas áreas de atuação. A operação da Polícia Federal denominada Hurricane, tornou público o esquema que envolvia o pagamento mensal de altíssimas propinas para juízes e desembargadores a fim de garantir que as casas de bingo e as máquinas caça-níqueis, continuassem a funcionar. IV – “diversidade de áreas de atuação”, as formas para conquistar e lavar dinheiro são as mais diferenciadas possíveis e algumas destas estão presentes no *newsgame* aqui analisado.

Como dito, ao iniciar o jogo, você é na verdade um policial infiltrado na máfia que precisa traficar um conjunto de produtos entre os países nos variados continentes para conquistar a confiança do chefe, galgando postos mais altos no interior da organização para aprisionar o líder em flagrante, já que a sua função inicial é ser “bucha de canhão” na organização. O jogador inicia com \$ 10.000,00 e precisa multiplicar estes valores com o mercado ilegal das mercadorias disponíveis, escravos, jogadores de futebol, cocaína, lixo, armas, remédios e cigarros. Alguns países e seus respectivos continentes são entendidos no jogo enquanto fornecedores, produtos com preços mais baixos para compra, e compradores, com valores mais altos para a venda. Os valores de compra e venda estão disponíveis em um quadro e vão sendo alterados constantemente, graças à dinâmica do mercado. Como exemplo, o Brasil aparece como o maior exportador latino-americano de mulheres para exploração sexual e a Espanha, Portugal e a Itália são os mercados que mais consomem estes produtos *made in* Brasil. Cabe ao jogador ficar atento às informações para fazer bons negócios e ter a sorte para fugir da Interpol, que é uma organização que também poderá ser corrompida no Jogo da Máfia.

### **A dinâmica do jogo, o processo de aprendizagem e as técnicas de ensinagem**

Diante da experiência que a ferramenta dispõe aos seus jogadores, necessita-se perceber que além de informar e entreter, o jogo também propõe o desenvolvimento de práticas cognitivas. No jogo da Máfia o leitor-jogador vive e experimenta as dúvidas e os anseios do personagem (um detetive) creditando todas as suas intuições de *jogabilidade* termo destacado por Braga (2008). Este se limita a designar todas as habilidades do jogador de interagir e de se sustentar no ambiente de jogo, sobre forma de contrato,



realizada ao se permitir em aceitar as regras e as circunstâncias conhecidas.

Fazendo jus, há uma troca de papéis em que o jogador experimenta a realidade do personagem e durante o jogo, esta realidade torna-se a própria vivida pelo indivíduo. A capacidade de imersão proporcionada pela narrativa interativa deve estar completa para contextualização do mundo imaginário, que não só é constituído de símbolos, mas de sentido.

A verdadeira imersão é exercida quando os dispositivos tecnológicos ou narrativos de um meio são bem executados pelo programador, deixamos de ter consciência do próprio meio e não enxergamos mais a tela, o papel ou o filme, mas apenas o poder da própria história que nos envolve. (BRAGA, 2008, p. 56)

Assim é necessário estabelecer que uma parcela significativa dos jogos representa os aspectos e os comportamentos estabelecidos, identificados no mundo real, centrado na alta capacidade narrativa e que coloca em prática a capacidade competitiva, pela sede de vitória e nas habilidades de conhecimentos do jogador e suas experiências. 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 (MURRAY, 2003). Desta forma, o jogo desafia o personagem em um mundo de constantes e imprevisíveis emergências em que cabe a ele a missão de sobreviver a elas.

Conforme a narrativa digital amadurecer a vastidão de associações ganhará maior coerência e os jogos de combate darão espaço à representação de processos mais complexos. Espectadores participantes assumirão papéis mais claros, eles aprenderão a se orientar nos complexos labirintos e a enxergar modelos interpretativos em universos simulados (MURRAY, 2003, p. 97).

No jogo, o leitor-jogador deve não só ficar atento às construções informativas que o confrontam para trilhar uma linha de raciocínio decorrente da temática imposta - a atuação das máfias nos cinco continentes- e unificar o contexto informativo ao caráter educacional. A associação dos fatos está inteiramente ligada ao caráter histórico, social, econômico, político e jurídico que a trama possui com a capacidade de armazenar as informações e mais tarde utilizar em outros contextos educacionais. É evidente a



necessidade de escolha para distinguir a melhor jogada e chegar à meta estabelecida. Ou seja, o usuário não é passivo e sim, ativo. Perfil ideal para o processo de aprendizagem.

Existe também uma diferença entre aprender e apreender, embora nos dois verbos existia a relação entre os sujeitos e conhecimento. O apreender, do latim *apprehendere*, significa segurar, prender, pegar, assimilar mentalmente, entender, compreender, *agarrar*. Não se trata de um verbo passivo, derivado de apreender por síncope, significa tomar conhecimento, reter na memória mediante estudo, receber a informação de... (ANASTASIOU; ALVES, 2009, p.19)

Portanto, percebe-se que se trata de uma ferramenta necessária num espaço pedagógico, por exemplo. Uma alternativa para incorporar criativamente as tecnologias na educação, envolver os estudantes e desenvolver de forma coletiva a construção do conhecimento. Certamente, há centenas de projetos semelhantes sendo desenvolvidos em boa parte do mundo. A ideia aqui é perceber como os *newsgames* podem auxiliar no processo de aprendizagem e ensinagem. ANASTASIOU e ALVES (2009, p.19) conceituam a ensinagem como:

Usado então para indicar uma prática social complexa efetivada entre os sujeitos, professor e aluno, englobando tanto a ação de ensinar quanto a de apreender, em um processo contratual, de parceria deliberada e consciente para o enfrentamento na construção do conhecimento escolar, decorrente das ações efetivadas na sala de aula e fora dela.

Como não se trata somente de um jogo, a pesquisa e fase de execução do ambiente e do conteúdo informacional possibilitam articular questões meramente técnicas aos aspectos cognitivos que devem ser estimulados. Sodré (2012, p.226) ao discutir a juventude das práticas em relação à educação e tecnologia demonstra preocupação com a intensificação do uso individualizado, mas ressalta a importância das tecnologias na educação formal. A relação não é somente técnica, mas levantar questões socioculturais e integrar o mundo vivo da aprendizagem.

O culturalismo lúdico que investiu o espaço público desde fins da primeira metade do século passado, por efeito do desenvolvimento acelerado das tecnologias da comunicação, incita a pedagogia contemporânea a alinha-se com a oferta estética de meios expressivos como a música, o cinema e o teatro. (SODRÉ, 2012, p.227)

Então é possível pensar em uma forma pedagógica de explorar a ação, autonomia e a criatividade dos discentes por meio da utilização dos *newsgames* de maneira orientada e supervisionada pelos docentes.

No entanto, se nossa meta se refere à apropriação do conhecimento pelo aluno, para além do simples repasse da informação, é preciso se reorganizar, superando o *aprender*, que tem se resumido em processo de memorização, na direção do *apreender*, segurar, apropriar, *agarrar*, prender, pegar, assimilar mentalmente, entender e compreender. (ANASTASIOU; ALVES, 2009, p.19)

Essa superação pode acontecer por meio de estratégias que facilitem esse novo fazer. O *newsgame* apresentado neste estudo pode ser utilizado não para dar aulas, mas agir em conjunto e fazer aula. Trata-se de propor ações planejadas que devem estar de acordo com o conteúdo didático previsto traçando uma relação crítica e reflexiva com temas contemporâneos. Além disso, a estratégia deve promover o envolvimento dos discentes e possibilitar o pensar.

Trabalhando com os conhecimentos estruturados como saber escolar, é fundamental destacar o aspecto do saber referente ao gosto ou sabor, do latim *sapere – ter gosto*. Na ensinagem, o processo de ensinar e apreender exige um clima de trabalho tal que se possa *saborear* o conhecimento em questão. O *sabor* é percebido pelos estudantes quando o docente ensina determinada área que também *saboreia*, na lida cotidiana profissional e/ou pesquisa, e a socializa com seus parceiros na sala de aula. Para isso, o saber inclui um *saber o quê*, um *saber como*, um *saber por quê* e um *saber para quê*. (ANASTASIOU; ALVES, 2009, p.19)

No Jogo da Máfia, o discente pode estabelecer relação com vários saberes, ou seja, interligar o processo de aprendizagem aos fatos da sua vida cotidiana. “O processo de apreensão, de conhecer, está relacionado com o enredar, estabelecendo os nós necessários entre os fios a serem tecidos. Para dar conta desse “enredamento”, há que superar as dificuldades vencendo a simples memorização”. (ANASTASIOU; ALVES, 2009, p.21)

Não se pretende depositar na utilização do jogo mencionado todas as garantias de êxito no processo de aprendizagem, mas compreender que se trata de uma proposta baseada nas tendências em que os discentes estão vivenciando e por essa razão depende muito dessa mobilização efetiva.

O Jogo da Máfia constrói a sua narrativa a partir de ações específicas, faz gerar uma leitura ergódica, que segundo Ferreira (2007) acontece quando o jogador entra em um mundo a ser explorado em seus limites e realiza um percurso não linear na construção de suas histórias. Em outras circunstâncias podemos argumentar que a leitura ergódica exige ao leitor trilhar o seu caminho de acordo com a sua capacidade imaginativa. “A construção de uma narrativa por parte do usuário com base na história proposta pelo jogo dependerá de suas descobertas e das ações por ele tomadas e tudo isto está subordinado à sua movimentação pelo espaço virtual do game” (FERREIRA, 2007, p. 8).

O sucesso do jogo encontra-se na capacidade do leitor imersivo lidar com as novas interfaces gráficas e da percepção da comunicação unida ao lúdico, como também, na habilidade de memorizar as informações que foram transmitidas no decorrer da jogada para conseguir concluir as negociações e tornar a trama mais dinâmica.

Os suportes de *games* emulam informações em diversos formatos. O roteiro do jogo é o ponto de partida para a concepção informativa do *game*. Enquanto o roteiro traz informações de maneira descritiva, a interface gráfica apresenta o roteiro em forma de elementos gráficos e informações visuais. Na interface, a informação pode ser encontrada de forma explícita, clara, descritiva, objetiva. Ou ainda de forma tácita, subentendida, implícita, silenciosa ou subjacente – para não mencionar o polêmico termo subliminar. (SEABRA, 2007).

A potencialidade expressiva desta ferramenta é unir um jogo a uma narrativa, dando a sensação de criação ao jogador, conotando uma estratégia criada no intuito de atrair os usuários de games para o universo do jornalismo online estreitando o laço entre videogames e comunicação social.

Anastasiou e Lemos (2009, p.22) citam Zabala (1998) para diferenciar a aprendizagem em quatro características de conteúdo, as quais serão relacionadas com o jogo estudado nesta pesquisa. I- conteúdos factuais: o “conhecimento de fatos, acontecimentos, situações” é evidente no Jogo da Máfia, pois aborda um tema atual e bem contextualizado pelos desdobramentos do conteúdo vivenciado pelo jogador. II- conteúdos procedimentais é “conjunto de ações ordenadas e com um fim, incluindo regras técnicas, métodos, destrezas e habilidades, estratégias e procedimentos, verificados pela realização das ações dominadas pela exercitação múltipla e tornados conscientes pela reflexão sobre a própria atividade”. Esse conjunto de elementos é contemplado no jogo uma vez que as

instruções esclarecem o jogo, método e estimular a reflexão sobre as estratégias. III- Os conteúdos atitudinais “podem ser agrupados em valores, atitudes e normas” e estão presentes em muitos momentos principalmente, quando o jogador é levado a escolher entre fugir, fugir com a mercadoria roubada e subornar a equipe da Interpol. IV- Aprendizagem de conceitos e princípios vai depender da utilização do jogo e atuação do docente, pois está relacionado com o conteúdo do objeto de ensino proposto aos discentes.

Como essa pesquisa é uma análise do potencial dos *Newsgames* como ferramenta de aprendizagem se pretende aqui a propor um estudo do Jogo da Máfia e indicar o máximo de possibilidades contidas nele que podem ser planejadas e conduzidas pelo professor. É certo que é fundamental haver esse acompanhamento, uma vez que se jogado de maneira despreziosa, o jogo pode perder todo o potencial cognitivo que poderia ser estimulado nos discentes. Portanto, são estratégias realizadas individual e coletivamente, realidade ressaltada pelos autores: “As orientações pedagógicas não se referem mais a passos a serem seguidos, mas a *momentos a serem construídos pelos sujeitos em ação*, respeitando o movimento do pensamento”. (ANASTASIOU; ALVES, 2009, p.24)

Diante dessa proposta, os *newsgames* não podem ser vistos apenas como um novo formato em se fazer jornalismo, mas sim, jogos informativos que não só atraem leitores acostumados à comunicação visual, com códigos visuais e mensagens transmitidas de modo instantâneo. Eles possuem importância no mercado midiático devido à função engajativa dos leitores-jogadores que constroem o conhecimento de forma participativa e colaborativa.

As propostas educacionais também são visíveis, entre elas, o estímulo à criatividade, a formulação de hipóteses desenvolvendo as habilidades e as competências durante a resolução do conflito (a trama do jogo). É perceptível que através de ações e descobertas ocorridas no jogo, o leitor- jogador explora além das fronteiras imaginárias, as faces educativas para o aprendizado. Sejam por novas palavras ou pelas aptidões criativas adquiridas propostas em um ambiente personalizado.

Os processos cognitivos são responsáveis pela formação das práticas comunicativas e de sociabilidade humanas. Eles se formam tanto da linguagem simbólico-representacional quanto de infinitos sinais e estímulos sensório-perceptivos que possibilitam a formulação de códigos quanto de outros processos de percepção e afetuosidades que vão além do campo da linguagem (FALCÃO, 2011, p. 7)



As propostas projetadas pelos jogos abrangem a abertura de faculdades mentais como o aprendizado através dos agentes cognitivos, as possibilidades criativas, os processos comunicativos e aos inter-relacionamentos sociais diretamente ligados às funções dos jogos. A partir dele, os lugares deixam de ser experimentados fisicamente e passam a ser imaginados ficticiamente, requisitos esses que determinam a sua natureza de ações.

Afinal, é destemido pensar que os jogos apenas funcionam como um objeto servidor de fuga das atividades ordinárias, mas que perante as novas formas de comunicação, os vídeos jogos são atuantes de uma rede de ações que embora se efetuem no campo do entretenimento devem ser vastamente explorados em áreas factuais e no processo de aprendizagem.

## **Conclusões**

O estudo de caso aqui desenvolvido permitiu levantar uma série de reflexões sobre a utilização dos *newsgames* na educação. Sem fascínio ou expressivo entusiasmo é possível afirmar que eles podem auxiliar no processo de aprendizagem, pois o pensar pode ser estimulado por meio de ferramentas que podem ser atrativas e familiares para os discentes. As narrativas construídas permitem estimular a capacidade cognitiva e criativa no sentido de estabelecer ferramentas para o sucesso do jogo. O leitor mergulha no jogo e só obtém sucesso se ele armazenar todas as informações que são transmitidas durante a jogada. Exige uma capacidade de escolha que só será bem sucedida se o jogador estiver envolvido e convicto das estratégias.

Embora seja de cunho jornalístico, os *newsgames* podem suprir à demanda dos leitores bem como ser ferramenta de apreensão de vários saberes. A temática é jornalística e pedagógica. Ela pode ser utilizada como estratégia para desenvolver os conteúdos contidos no processo de apreensão, pois a pesquisa identificou no *newsgame* analisado os conteúdos factuais, procedimentais, atitudinais e aprendizagem de conceitos e princípios.

É indispensável desenvolver um planejamento fundamentado no conteúdo das disciplinas a fim de estabelecer os objetivos que devem ser alcançados. A estratégia só deve ser adotada quando for estudado o perfil do discente, condições técnicas para que o acesso seja realizado bem como o preparo do professor. Não cabe analisar somente a técnica, pois em algumas situações, mais vale construir conhecimento por meio da

utilização de quebra-cabeças, por exemplo. No processo de ensinagem é importante estabelecer estratégias que contemplem a percepção, pensamento, assimilação e ação. O sabor do saber está no fazer, escolher, agir. Comportamentos que podem ser estimulados durante o jogo.

O Jogo da Máfia estimula no usuário a capacidade cognitiva, ler com atenção, formular hipóteses de atuação na negociação de conflitos enquanto detetive. Processo que pode proporcionar a facilidade de aprendizagem, pois a ferramenta é lúdica e o conhecimento é construído de forma participativa entre discente e docente. Além desses aspectos cognitivos, vale ressaltar que é uma forma de conhecer fatos e desdobramentos atuais por meio da atuação e conduta do aluno. O professor não transmite o conteúdo, mas o discente passa a acessá-lo e construí-lo à medida que faz as jogadas.

Em suma, os *newsgames* podem se tornar meios potenciais de transformações de práticas pedagógicas. Para tal se faz necessário repensar o conceito de educação e cada vez mais aperfeiçoar, capacitar e qualificar o docente para desenvolver atividades em conjunto com estas mídias. A introdução deste recurso didático poderá tornar o processo de ensinagem mais próximo dos temas hodiernos, em uma estrutura pedagógica horizontal, onde os docentes aprendem conjuntamente com os discentes, proporcionando a estes o acesso a uma nova forma de comunicação que possibilite construir novas rotas para navegar no mar da educação.

## Referências

ALMEIDA, Yuri. **Newsgames**: o embaralhamento de fronteiras entre jornalismo e vídeo game. 2009. Disponível em: [http://revista.espiritolivres.org/pdf/Revista\\_EspiritoLivre\\_004 .pdf](http://revista.espiritolivres.org/pdf/Revista_EspiritoLivre_004.pdf), acessado em: 03 de agosto de 2012.

ANDRADE, Luiz Adolfo de. **Games em Pauta**: A relação entre jogos eletrônicos, weblogs e jornalismo online. 2008 Disponível em: <[http://realidadesintetica.com/pdfs/andrade\\_coneco\\_2008.doc](http://realidadesintetica.com/pdfs/andrade_coneco_2008.doc)>, acessado em: 02 de agosto de 2012.

BRAGA, Marcos Elízio de Moura. **Brincando de Deus**: jogos comunicacionais e uma nova percepção de mundo a partir da jogabilidade. 2008. Disponível em: <[http://www.fafich.ufmg.br/ecomig/wpcontent/uploads/2009/08/BRAGA\\_Marcos\\_Texto.pdf](http://www.fafich.ufmg.br/ecomig/wpcontent/uploads/2009/08/BRAGA_Marcos_Texto.pdf)>, acessado em: 25 de abril de 2012.

CALÁBRIA, Ana Cristina, BRUNELLI, Luiz Gustavo do Prado & CRISPIM, William

Penna **Interatividade uma ferramenta para o jornalismo**. 2006. Disponível em: <<http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n49/bienal/Mesa%201/Willian%20Penna%20INTERACTIVIDAD%20EN%20PERIODISMO.pdf>>, acessado em: 18 de julho de 2012

DEAK, André. **Jornalismo Videogame**: Nova prosa para novas mídias. 2007. Disponível em: <<http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos.asp?cod=418ENO001>>, acessado em: 04 de agosto de 2012

DEAK, André **Novos jornalista do Brasil**: Casos de processos emergentes do jornalismo na internet. 2010. Disponível em: <<http://www.pos.eca.usp.br/index.php?q=pt-br/content/novos-jornalistas-brasil-casos-processos-emergentes-jornalismo-internet>>, acessado em 23 de julho de 2012

DÓRIA, Tiago. Newsgames: você vai jogar ou ler jornal? In: SILVA, Gilmar Renato da (Org). **Novos Jornalistas**. Para entender o jornalismo hoje. 2010 (ebook), p. 152-155. Disponível em: <<http://paraentenderojornalismo hoje.blogspot.com.br/2010/06/newsgames-voce-vai-jogar-ou-ler-jornal.html>>. Acessado em: 02 de agosto de 2012.

**Jogo da Máfia**. Revista Super Interessante. Disponível em: <[http://super.abril.com.br/multimedia/info\\_420553.shtml](http://super.abril.com.br/multimedia/info_420553.shtml)>. Acessado em 28/07/2012.

Levy, Pierre. **A revolução contemporânea em matéria de comunicação**. 1999. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3009/2287>>, acessado em: 05 de agosto de 2012

FALCÃO, Carlysangela. **O infotainment e as novas competências cognitivas**: a adequação do jornalismo às habilidades dos usuários do ciberespaço. 2011. Disponível em: <[http://sbpjour.kamotini.kinghost.net/sbpjour/admjour/arquivos/9encontro/CL\\_35.pdf](http://sbpjour.kamotini.kinghost.net/sbpjour/admjour/arquivos/9encontro/CL_35.pdf)>, acessado em: 25 de julho de 2012]

FERREIRA, Emmanoel Martins. **Da arte de contar histórias**: games, narrativa e interatividade. 2007. Disponível em: <[http://realidadesintetica.com/pdfs/ferreira\\_IIISeminario\\_Jogos2007.pdf](http://realidadesintetica.com/pdfs/ferreira_IIISeminario_Jogos2007.pdf)>, acessado em: 06 de agosto de 2012.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1991.

MANZO, Paolo. **Máfia calabresa no Brasil**. In: Carta Capital, 27/03/2010.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço / Janet H. Murray, tradução Efissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. — São Paulo: Itá Cultural: Unesp, 2010.

ROCHA, Jorge. **Newsgames**: informação, entretenimento e engajamento de leitores. Revista Educação e Tecnologia, v. 16, n.1, do Cefet-MG, 2011.

SEABRA, Geraldo.A. **NewsGames** - Games como emuladores de notícia: Uma proposta de modelo de Jornalismo Online . 2007 Disponível em: <[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/80/Artigo\\_Games\\_Not%C3%ADcia.PDF](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/80/Artigo_Games_Not%C3%ADcia.PDF)>, acessado em: 19 de Julho de 2012.

SEABRA, Geraldo. A. **Games como emuladores de informação, aprendizagem e**



**propulsão cognitiva para o advento do homem pós-humano.** 2008. Disponível em:  
<<http://www.institutoclaro.org.br/uploads/artigo-games-como-emuladores-de-informac-o-e-aprendizagem.pdf>>, acessado em: 21 de Julho de 2012

SODRÉ, Muniz. **Reinventando a educação.** Diversidade, descolonização e redes. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.