

# JOGOS DIGITAIS COMO MÉTODO DE ENSINO: UMA PROPOSTA DE MODELO DE JOGO PARA O ENSINO DO JORNALISMO

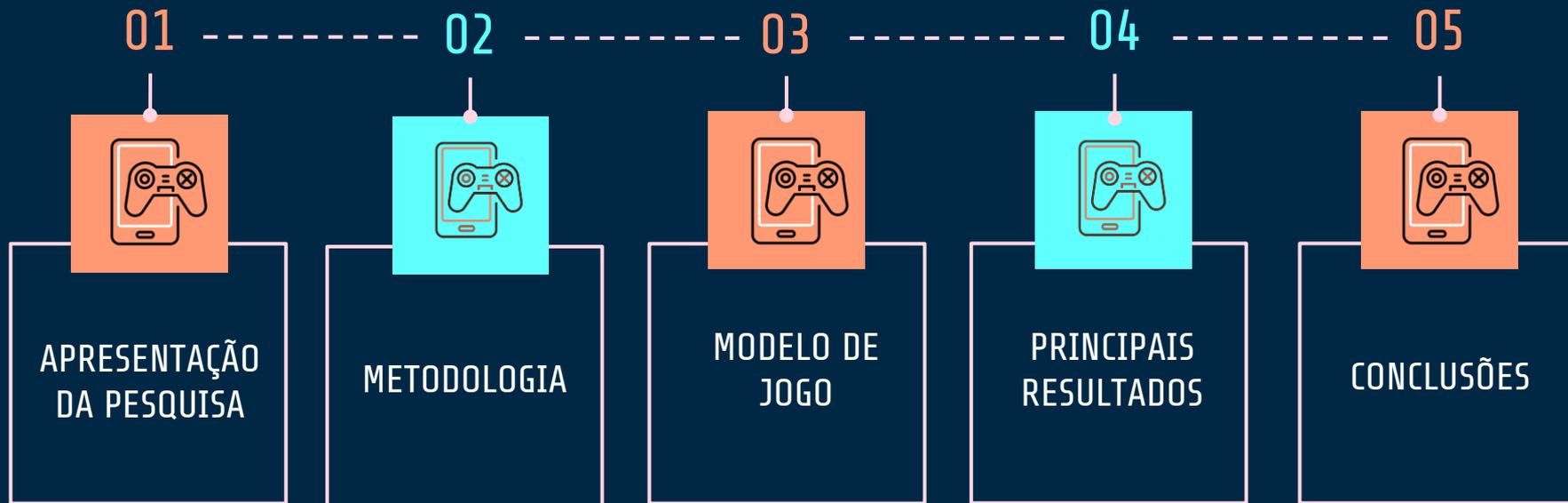
Universidade Fernando Pessoa  
Doutoramento em Ciências da Informação

**Selma Maria Gonçalves Cavaignac**

Prof. Dr. Luís Borges Gouveia (Orientador)

Prof. Dr. Pedro Reis (Coorientador)

# ROTEIRO DE APRESENTAÇÃO

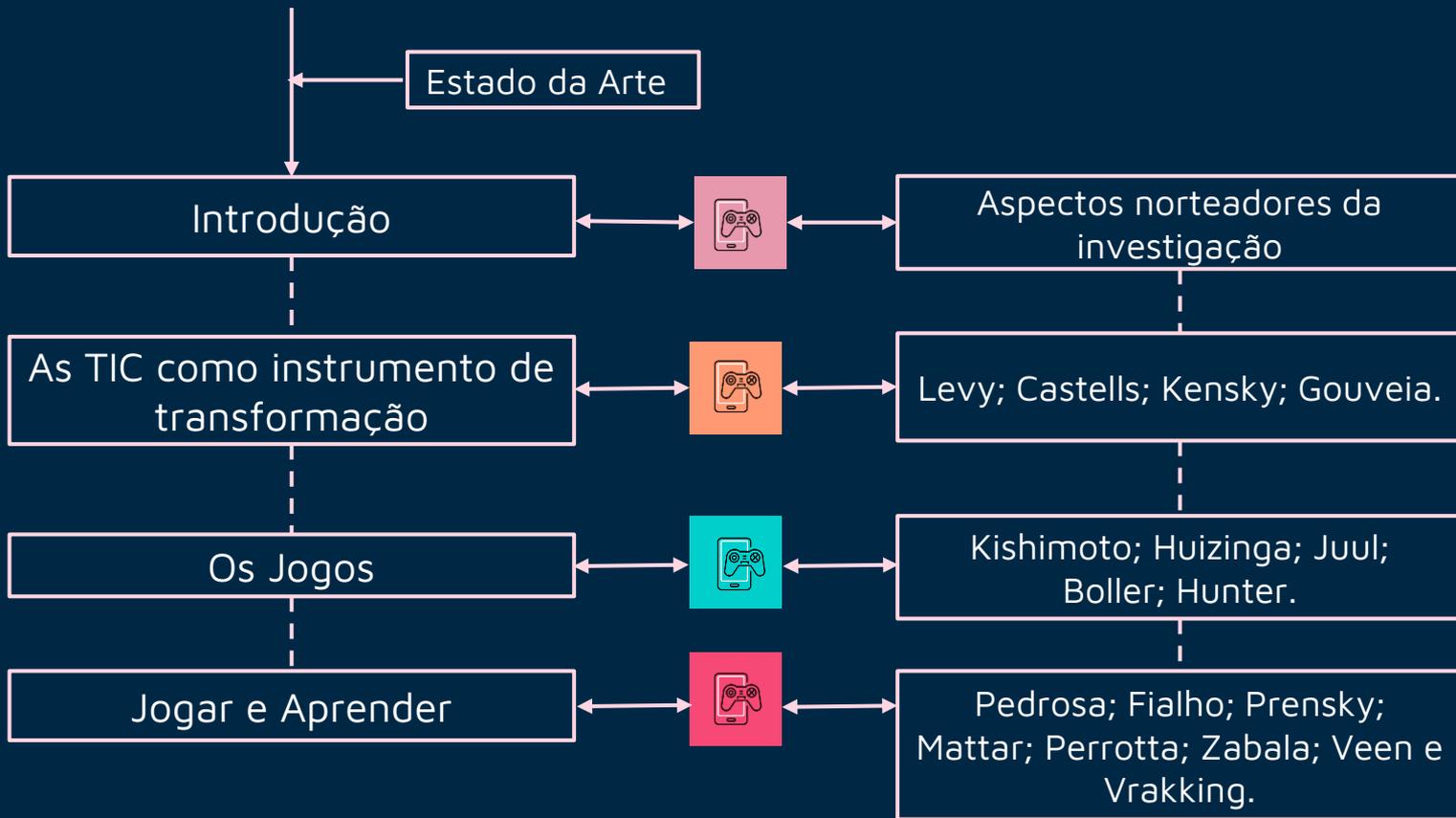


01

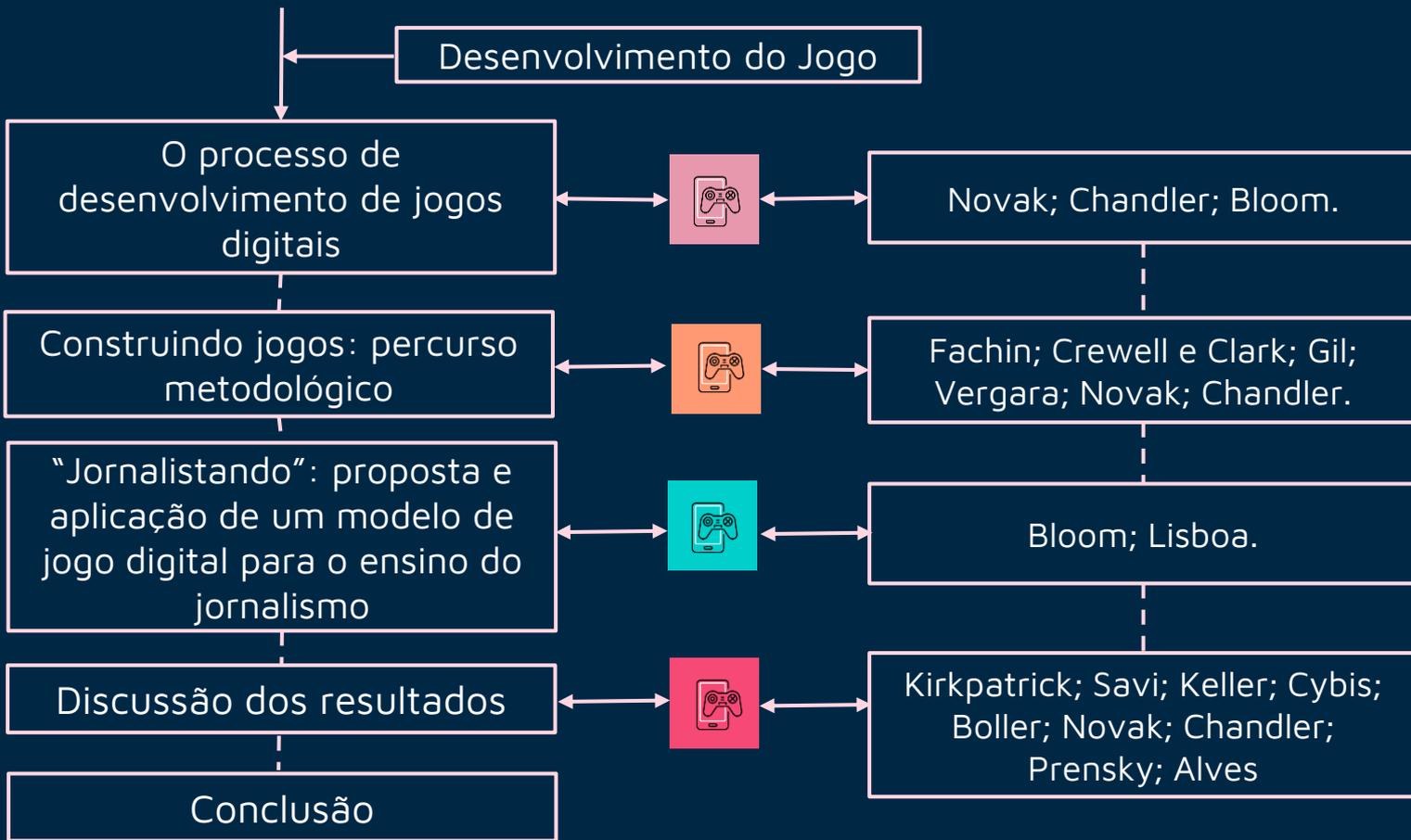


# APRESENTAÇÃO DA PESQUISA

# 1ª Parte



# 2ª Parte



# Norteadores



Problema

Os jovens que chegam ao ensino superior pertencem a geração digital, e têm dificuldades de se adaptar aos métodos tradicionais de ensino. Os jogos fazem parte do dia a dia desse público. *O jogo educacional digital é um método eficaz de ensino?*



Objetivo Geral

Desenvolvimento de um jogo digital para o ensino de objetos de conhecimento que compõem o ciclo básico dos cursos de Jornalismo.

# Norteadores



## Objetivos Específicos

- Entender, com base no cruzamento dos estudos sobre a aprendizagem baseada em jogos digitais e as teorias educacionais, o potencial educativo dos jogos educacionais digitais;
- Analisar a percepção dos alunos ao uso do jogo educacional digital;
- Compreender como o jogo educacional digital contribui para aprendizagem;
- Validar o jogo educacional digital desenvolvido como método eficaz de ensino.

02



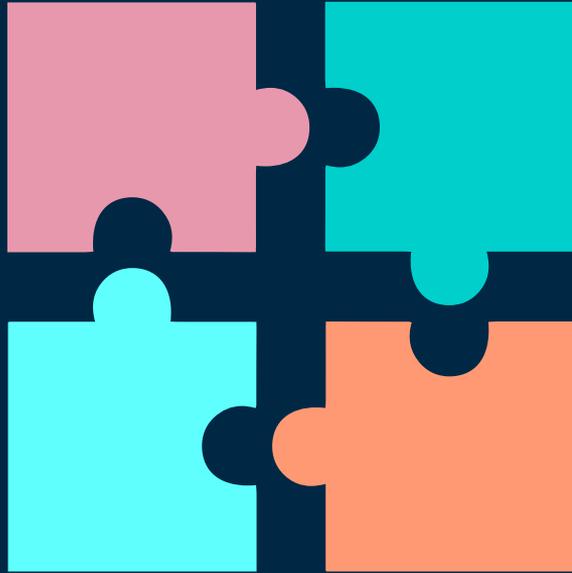
# METODOLOGIA

# Caracterização Metodológica da Investigação

QUANTO À NATUREZA	QUANTO À FORMA DE ABORDAGEM	QUANTO AOS OBJETIVOS	QUANTO AOS PROCEDIMENTOS TÉCNICOS ADOTADOS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Pesquisa aplicada.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pesquisa Quali-quantitativa (método misto).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Exploratória, descritiva e explicativa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pesquisa bibliográfica e empírica.</li></ul>



# Percurso Metodológico – 8 fases:



01

REVISÃO DA  
LITERATURA

02

ESTUDO DE MÉTODOS DE  
DESENVOLVIMENTO DE JOGOS  
DIGITAIS

03

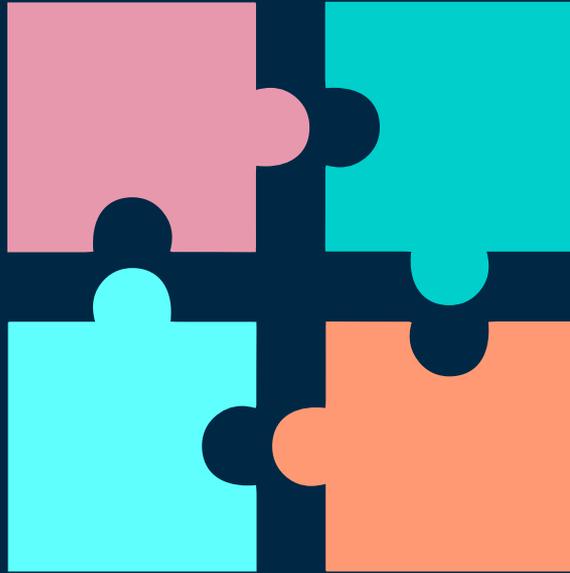
PROPOSIÇÃO INICIAL  
DO MODELO DE JOGO

04

DESENVOLVIMENTO  
DO PROTÓTIPO



# Percurso Metodológico – 8 fases:



05

PRÉ-TESTE DO  
PROTÓTIPO

06

DESENVOLVIMENTO MODELO FINAL  
DO JOGO

07

APLICAÇÃO DO  
MODELO DE JOGO

08

COLETA E ANÁLISE  
DE RESULTADOS

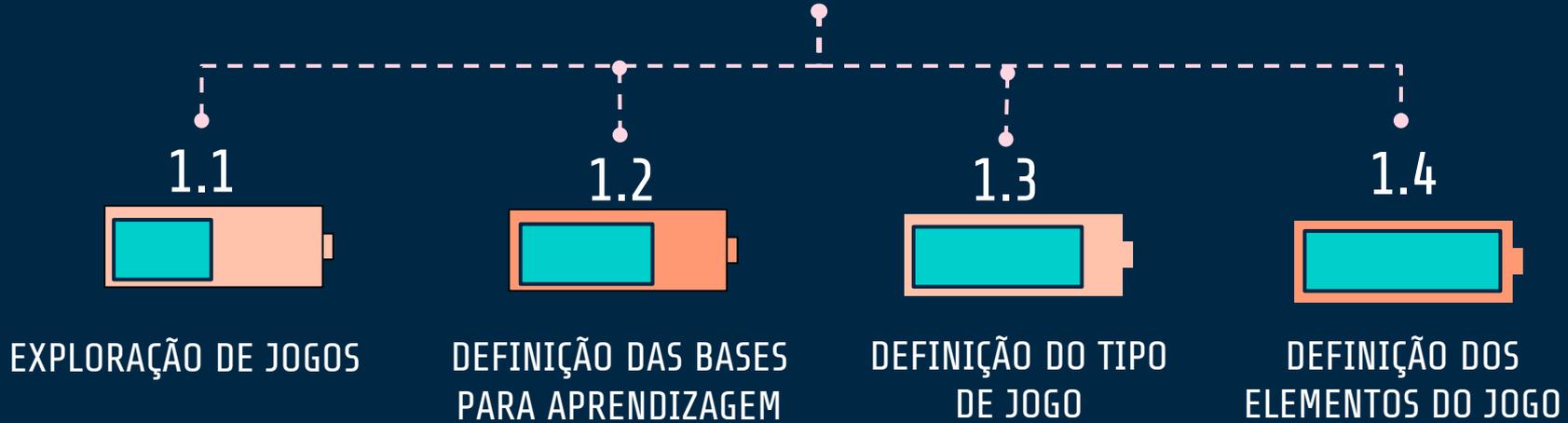


# Percurso Metodológico – desenvolvimento do jogo

TRÊS FASES: adaptação do processo proposto por Chandler (2012).



## FASE 1 – Pré-produção



# 1.1 Exploração de jogos

Buscou-se responder a pergunta: *O que é um jogo?*

01



O que torna um jogo divertido, atrativo?

02

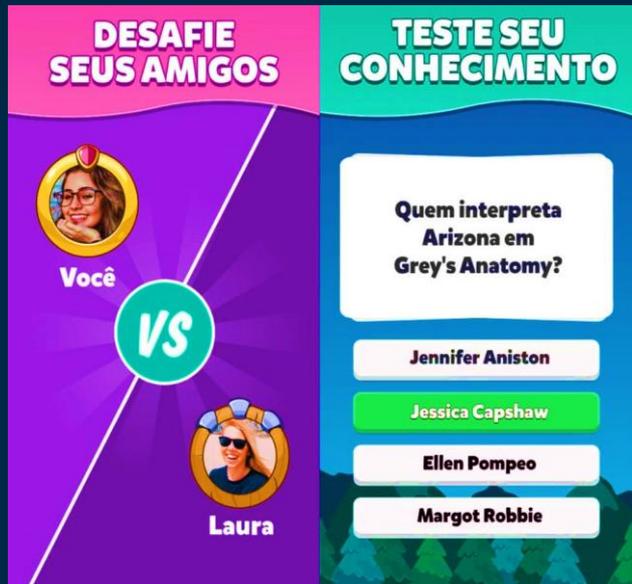


Parâmetros sobre elementos, regras e dinâmicas de jogos.

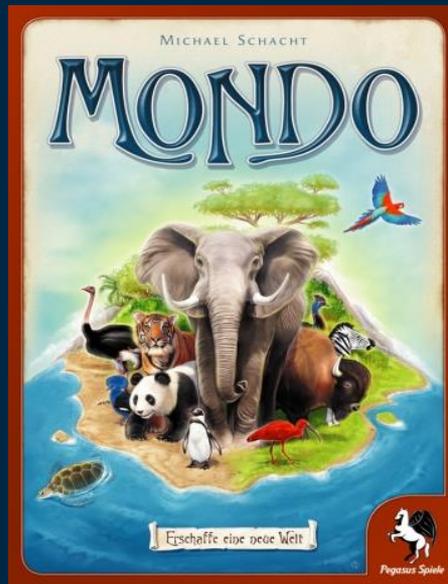


# 1.1 Exploração de jogos

Buscou-se responder a pergunta: *O que é um jogo?*



PERGUNTADOS –  
Conhecimentos gerais



JOGO DO MONDO –  
Conhecimentos gerais



MATH LEARNER –  
Matemática

# 1.2 Definição das bases para aprendizagem

Utilizou-se a Taxonomia de Bloom

DIMENSÃO DO CONHECIMENTO	DIMENSÃO DO PROCESSO COGNITIVO
<ul style="list-style-type: none"><li>• CONCEITUAL</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• NÍVEL 1 - Lembrar</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• PROCEDIMENTAL</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• NÍVEL 3 – Aplicar</li><li>• NÍVEL 5 - Avaliar</li></ul>

## HABILIDADES RELACIONADAS AOS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

<ul style="list-style-type: none"><li>• LEMBRAR</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Produzir a informação certa a partir da memória</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• APLICAÇÃO</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Usar o conhecimento</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• AVALIAÇÃO</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fazer julgamentos com base em critérios e padrões</li></ul>

## 1.3 Definição do tipo de jogo

Optou-se por um *Quiz* – jogo de perguntas e respostas, abordando o processo de produção da notícia.

- 
- Instiga a participação ativa dos alunos no processo de ensino e aprendizagem;
  - Modelo mais simples de ser desenvolvido;
  - Mais adequado para trabalhar os conteúdos jornalísticos, visto que o processo de produção noticiosa tem como base uma rigorosa dinâmica de perguntas e respostas.
- 



## 1.4 Definição dos elementos do jogo

São características que realçam a experiência de jogar e ajudam a fazer com que os jogadores se sintam imersos na vivência proposta.

- MECÂNICA

- Estabeleceu-se as regras, normas e procedimentos – a forma como o jogo deveria ser jogado;

- ESTÉTICA

- Definiu-se a aparência do jogo (design gráfico, cores, sons);

- NARRATIVA

- Estabeleceu-se a linguagem utilizada na história do jogo.

# Percurso Metodológico – desenvolvimento do jogo



## FASE 2 – Prototipagem

2.1



DESENVOLVIMENTO DO  
PROTÓTIPO

2.2



DEFINIÇÃO DO NOME  
DO JOGO



# Percurso Metodológico – desenvolvimento do jogo



## FASE 3 – Testes

3.1



PLAY-TESTE DO  
PROTÓTIPO

3.2



CORREÇÕES/ADEQUAÇÕES

FASE 4 –

Desenvolvimento versão  
final do jogo



03



# MODELO DE JOGO

# Versão 1



**Fase I: Regras**

Nessa primeira fase do jogo jornalizando o seu desafio é identificar todos os elementos do LEAD presentes na notícia. A cada elemento identificado corretamente você será bonificado. Ganha o jogo quem, ao final, somar o maior número de pontos. Você terá um tempo limite para finalizar cada questão.

**Notícia**

O óleo que contamina o litoral do Nordeste atingiu uma das áreas de maior biodiversidade do Atlântico Sul, a Região de Abrolhos, na Bahia. A Marinha do Brasil informou que pelotas do óleo foram avistadas no início da manhã desta terça-feira, 29. Ainda segundo a Marinha, as fortes correntes marítimas trouxeram o óleo para Abrolhos. "Em todo o litoral de Bahia temos correntes marítimas muito intensas, que recebem influências tanto da força dos ventos quanto da geografia do local", explicou um professor da Universidade Federal do Bahia. Os dados podem ser imprevisíveis, uma vez que a região é sujeita de explosões como o boiade jubarte e carvão marinho.

Em "O óleo que contamina o litoral do Nordeste". Qual o elemento do lead identificado?

O QUÊ?  
QUANDO?  
QUEM?  
ONDE?

Em "atingiu uma das áreas de maior biodiversidade do Atlântico Sul, a Região de Abrolhos, na Bahia". Quais os elementos do lead identificados?

O QUÊ - QUANDO  
COMO - ONDE?  
O QUÊ - ONDE?  
POR QUE - ONDE?

Em "A Marinha do Brasil informou que pelotas do óleo foram avistadas no início da manhã desta terça-feira, 29". Qual elemento do lead identificado?

O QUÊ?  
QUANDO?  
QUEM?  
ONDE?

Em "Ainda segundo a Marinha, as fortes correntes marítimas trouxeram o óleo para Abrolhos". Qual elemento do lead identificado?

O QUÊ?  
QUANDO?  
QUEM?  
COMO?

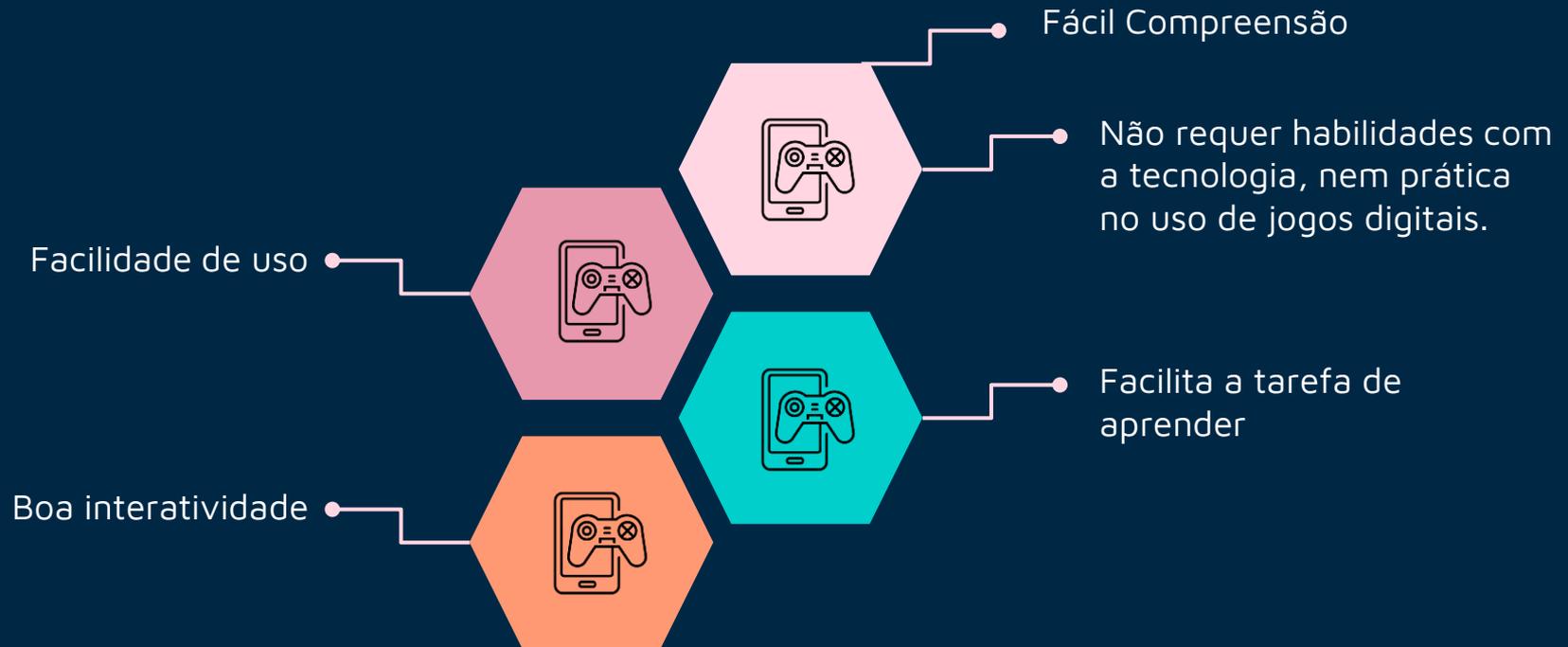
"Em todo o litoral de Bahia temos correntes marítimas muito intensas, que recebem influências tanto da força dos ventos quanto da geografia do local", explicou um professor da Universidade Federal do Bahia. Qual elemento do lead identificado?

COMO?  
ONDE?  
POR QUE?  
QUEM?

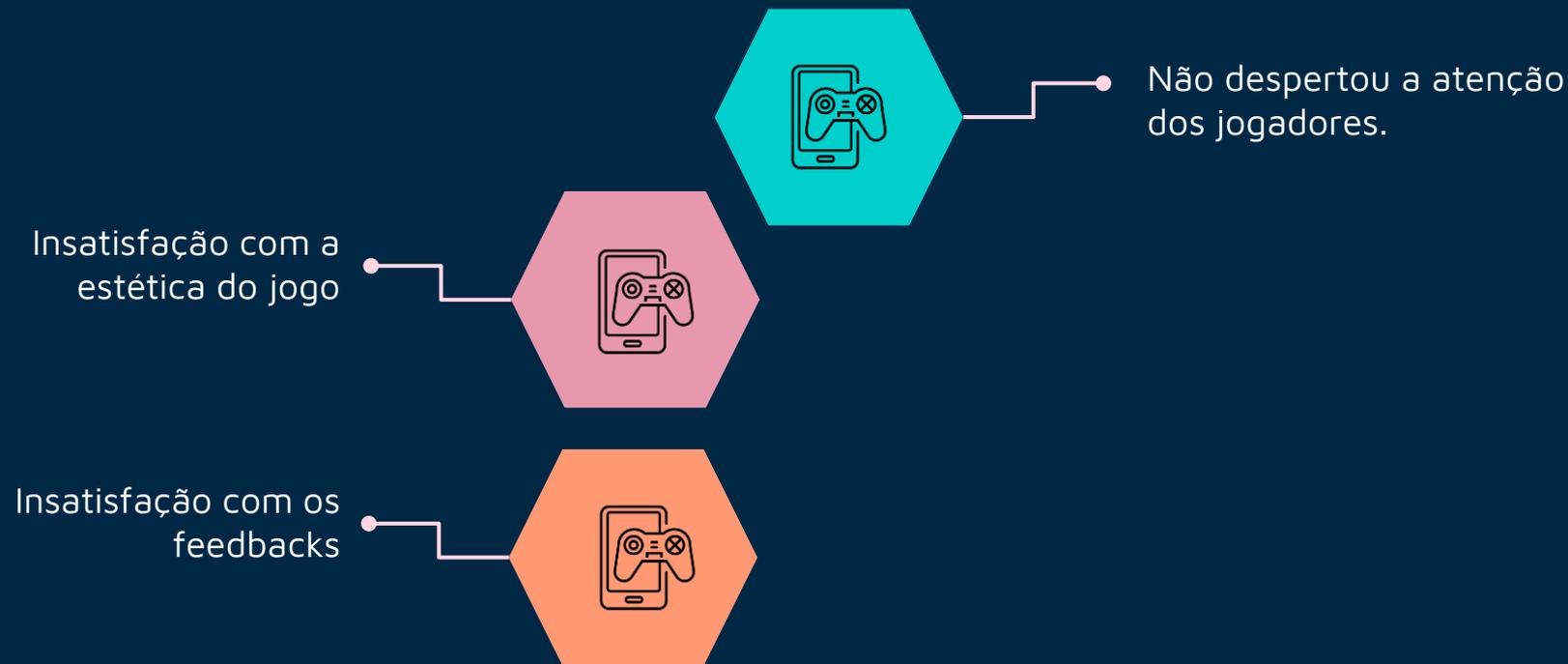
**10**  
**Parabéns!**  
Você acertou todas as perguntas!

# PLAY TESTE – VERSÃO 1

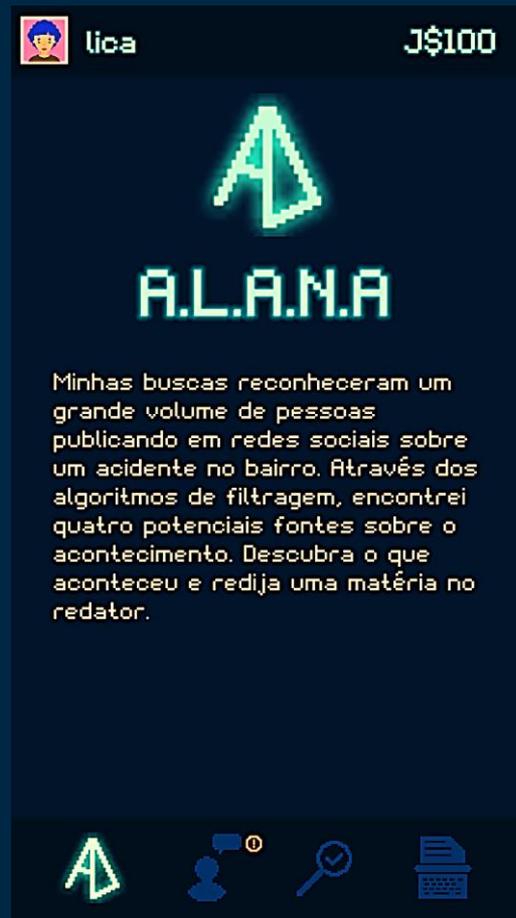
Avaliada por 30 alunos e 3 professores – Questionário 14 questões



# PLAY TESTE – VERSÃO 1



# Versão 2



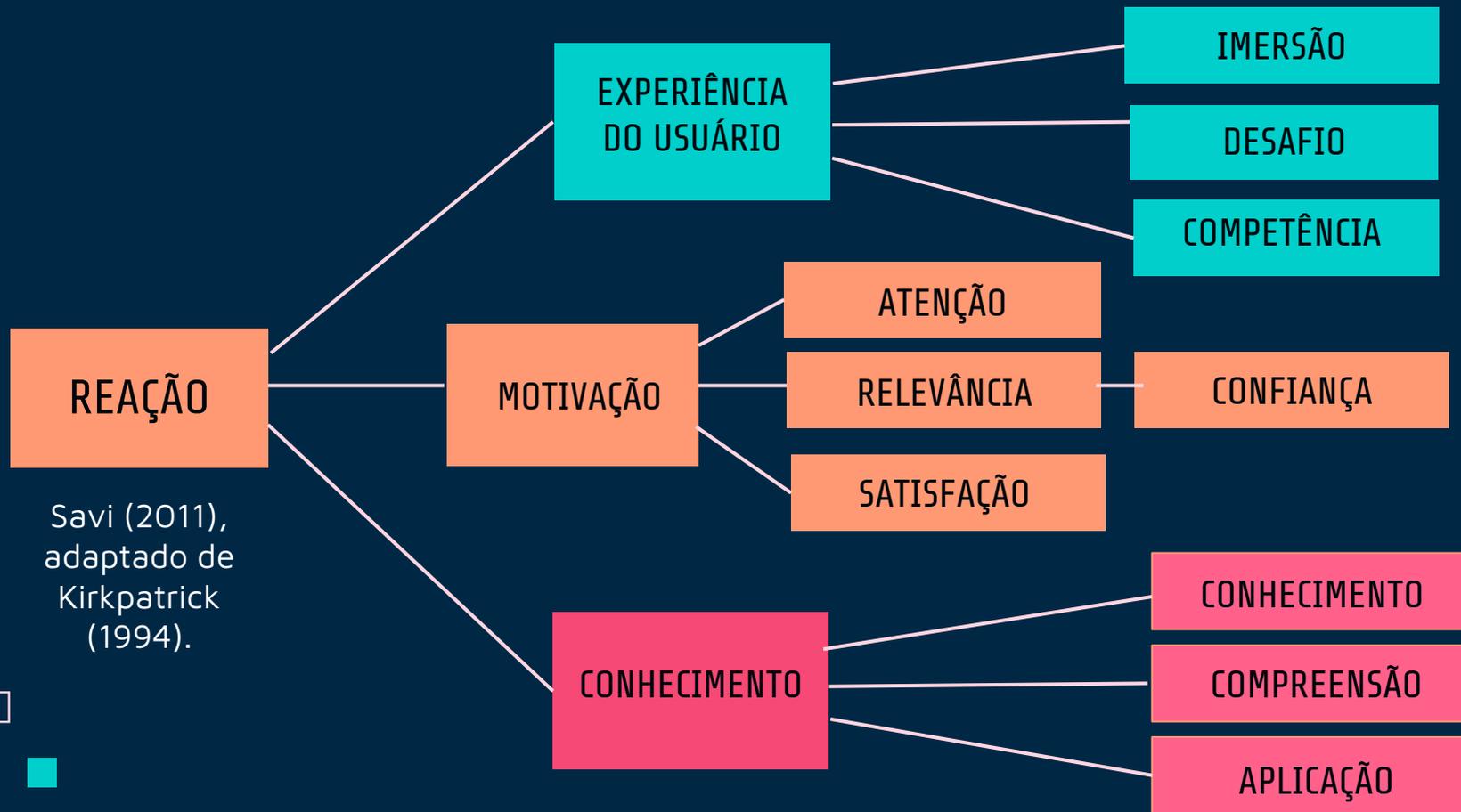


04

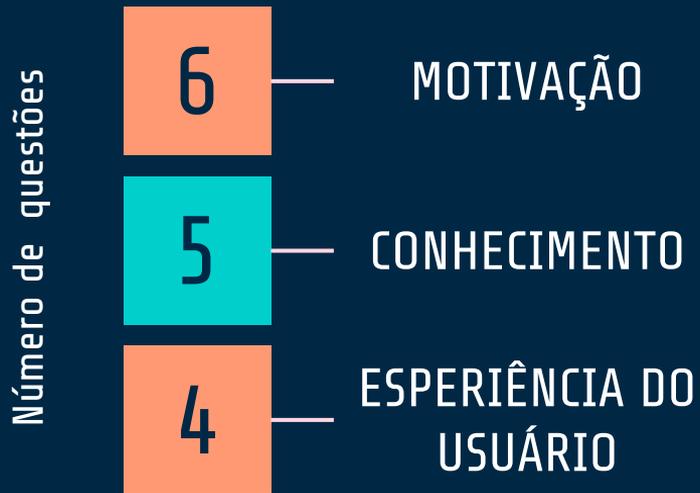


# PRINCIPAIS RESULTADOS

# Esquema de Avaliação do jogo JORNALISTANDO



# QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO – 15 questões



## Escala Likert:

- |   |                     |
|---|---------------------|
| 1 | Concordo totalmente |
| 2 | Concordo            |
| 3 | Não sei             |
| 4 | Discordo            |
| 5 | Discordo totalmente |
- 



# Etapas de aplicação do Jornalizando



# Resultados – Experiência do Usuário

## APLICAÇÃO ONLINE

Questões do questionário	Percentual de respostas positivas	Percentual de respostas negativas	Percentual de respostas neutras
Q07 – As explicações oferecidas nas histórias que compõem a narrativa do jogo foram suficientes para finalização do texto da notícia?	100%	0%	0%
Q09 – A utilização do 'Jornalstando' auxiliou no meu aprendizado sobre o processo de produção da notícia?	100%	0%	0%
Q10 – A narrativa do jogo é de fácil compreensão e me manteve motivada (o) a continuar utilizando-o.	88,84%	8,16%	0%
Q15 – Gostaria de utilizar o jogo para aprender outros conteúdos	100%	0%	0%

# Resultados – Experiência do Usuário

## APLICAÇÃO PRESENCIAL

Questões do questionário	Percentual de respostas positivas	Percentual de respostas negativas	Percentual de respostas neutras
Q07 – As explicações oferecidas nas histórias que compõem a narrativa do jogo foram suficientes para finalização do texto da notícia?	98,22%	1,79%	0%
Q09 – A utilização do ‘Jornalizando’ auxiliou no meu aprendizado sobre o processo de produção da notícia?	97,98%	2,02%	0%
Q10 – A narrativa do jogo é de fácil compreensão e me manteve motivada (o) a continuar utilizando-o.	98,09%	1,90%	0%
Q15 – Gostaria de utilizar o jogo para aprender outros conteúdos	99%	0%	1%

# Resultados – Motivação

## APLICAÇÃO ONLINE

Questões do questionário	Percentual de respostas positivas	Percentual de respostas negativas	Percentual de respostas neutras
Q01 – A utilização do jogo 'Jornalizando' foi uma experiência satisfatória?	100%	0%	0%
Q04 – A interação com o jogo 'Jornalizando' é facilmente compreendida?	90,91%	0%	9,09%
Q05 – Não houve a necessidade de parar o jogo diante do surgimento de obstáculos na interação com a interface.	100%	0%	0%
Q06 – A narrativa utilizada facilitou na construção do texto final (notícia)?	90,91%	0%	9,09%
Q08 – Não encontrei erros relacionados ao jogo 'Jornalizando' durante o seu uso desde o início até o fim.	100%	0%	0%
Q11 – O conteúdo do jogo me ajudou a me manter atento (a) ao jogo.	100%	0%	0%

# Resultados – Motivação

## APLICAÇÃO PRESENCIAL

Questões do questionário	Percentual de respostas positivas	Percentual de respostas negativas	Percentual de respostas neutras
Q01 – A utilização do jogo 'Jornalizando' foi uma experiência satisfatória?	95,92%	4,08%	0%
Q04 – A interação com o jogo 'Jornalizando' é facilmente compreendida?	100%	0%	0%
Q05 – Não houve a necessidade de parar o jogo diante do surgimento de obstáculos na interação com a interface.	100%	0%	0%
Q06 – A narrativa utilizada facilitou na construção do texto final (notícia)?	97,23%	2,78%	0%
Q08 – Não encontrei erros relacionados ao jogo 'Jornalizando' durante o seu uso desde o início até o fim.	100%	0%	0%
Q11 – O conteúdo do jogo me ajudou a me manter atento (a) ao jogo.	100%	0%	0%

# Resultados – Aprendizagem

## APLICAÇÃO ONLINE

Questões do questionário	Percentual de respostas positivas	Percentual de respostas negativas	Percentual de respostas neutras
Q02 – Durante a utilização do jogo 'Jornalstando' foi possível explorar os conceitos relacionados com a prática da apuração de dados jornalísticos.	100%	0%	0%
Q03 – A narrativa do jogo contribui para a compreensão dos procedimentos da construção da notícia?	100%	0%	0%
Q12 – Considero o jogo um método eficiente para minha aprendizagem, em comparação a outros métodos conhecidos.	100%	0%	0%
Q13 – A utilização do jogo "jornalstando" reforça conteúdos relacionados ao processo de produção da notícia.	100%	0%	0%
Q14 – A utilização do jogo 'Jornalstando' contribui para o aprendizado sobre Apuração e Redação da notícia.	100%	0%	0%

# Resultados – Aprendizagem

## APLICAÇÃO PRESENCIAL

Questões do questionário	Percentual de respostas positivas	Percentual de respostas negativas	Percentual de respostas neutras
Q02 – Durante a utilização do jogo 'Jornalstando' foi possível explorar os conceitos relacionados com a prática da apuração de dados jornalísticos.	100%	0%	0%
Q03 – A narrativa do jogo contribui para a compreensão dos procedimentos da construção da notícia?	100%	0%	0%
Q12 – Considero o jogo um método eficiente para minha aprendizagem, em comparação a outros métodos conhecidos.	99,74%	0,96%	0%
Q13 – A utilização do jogo "jornalstando" reforça conteúdos relacionados ao processo de produção da notícia.	100%	0%	0%
Q14 – A utilização do jogo 'Jornalstando' contribui para o aprendizado sobre Apuração e Redação da notícia.	99,05%	0%	0,95%

05



# CONCLUSÕES



Problema

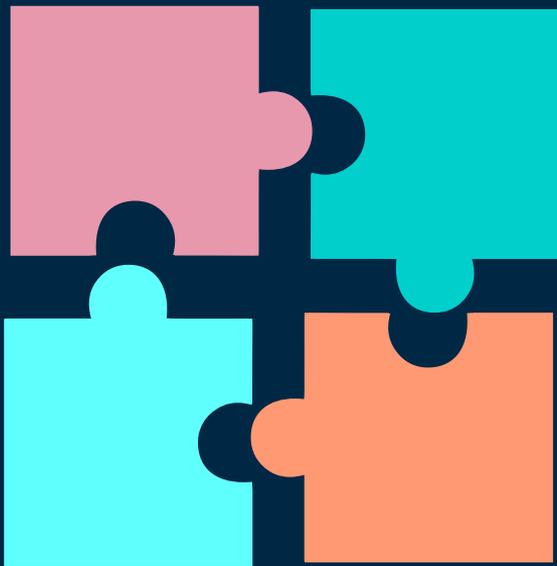
Os jovens que chegam ao ensino superior pertencem a geração digital, e têm dificuldades de se adaptar aos métodos tradicionais de ensino. Os jogos fazem parte do dia a dia desse público. *O jogo educacional digital é um método eficaz de ensino?*



Objetivo Geral

Desenvolvimento de um jogo digital para o ensino de objetos de conhecimento que compõem o ciclo básico dos cursos de Jornalismo.

# CONCLUSÕES:



01

A opinião dos usuários de um jogo é um dos parâmetros eficazes para sua validação. O jogo Jornalizando se mostrou eficaz como método de ensino.

02

Os jogos educacionais digitais podem ser desenvolvidos para o ensino de conteúdos de áreas diversas.

03

O projeto e desenvolvimento de um jogo educacional digital deve ser criterioso

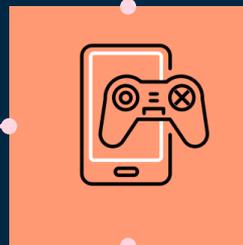
04

O modelo de jogo desenvolvido poderá servir de referência para o desenvolvimento de outros jogos.



# CONTRIBUIÇÕES

Disponibilização de dados e análises que permitem melhorar a compreensão sobre as contribuições dos jogos para aprendizagem.



Modelo de jogo educacional digital para o ensino do jornalismo que poderá estimular o desenvolvimento de outros jogos.

Conjunto de dados que comprova a eficácia dos jogos educacionais como método de ensino. Contribuição para consolidação dos jogos como ferramentas educacionais, em especial no jornalismo.



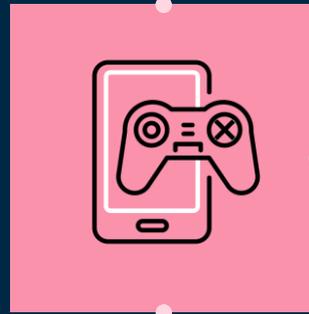
# LIMITAÇÕES



# PUBLICAÇÕES

CAPÍTULOS DE  
LIVRO

02



02

ARTIGOS DE  
REVISTA

1 ainda a ser publicado

03

RELATÓRIOS  
TÉCNICOS

09

ARTIGOS APROVADOS E  
APRESENTADOS EM  
CONGRESSOS

