A Gamificação Como Estratégia Para o Aprendizado de Jornalismo[1]

Renan COLOMBO[2]

Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR), Curitiba, PR

Resumo

Este trabalho se constitui de um relato de experiência do uso de gamificação como metodologia ativa para potencializar o ensino de temas próprios da graduação em Jornalismo, como hierarquização de informações para redação de texto noticioso e seleção de fontes para a construção de reportagens. As experiências foram realizadas em 2017 e submetidas a avaliações pelos próprios estudantes. O artigo conclui que o uso de estratégias e ferramentas que estimulem o engajamento dos discentes amplia o potencial de aprendizagem, em consonância com as teorias de aprendizagem que reconhecem a importância de fatores emocionais, sobretudo no sentido motivacional, nesse processo.

Palavras-chave: gamificação; ensino; educação; jornalismo

Introdução

Profissionais de educação de múltiplos níveis de ensino vêm, nos últimos anos, abdicando de estratégias didáticas tradicionais, como exposições teóricas extensas e avaliações formais individuais, em favor de metodologias de ensino que primam por estimular reflexão, promover participação e gerar entusiasmo no corpo de estudantes. Assim também acontece em muitos cursos de graduação da área de Comunicação Social.

Este artigo se propõe a relatar experiências realizadas no curso de Jornalismo da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR) com o uso metodologias de ensino baseadas em gamificação, qual seja a estratégia de utilizar elementos característicos de jogos – como desafios com pontuação e premiação – em contexto do mundo real (DETERDING, 2011), o que inclui a educação.

[1] Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação, XVII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Mestre em Ciência Política e professor dos cursos de Jornalismo e Relações Públicas da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR). E-mail: renan.colombo@pucpr.br

A metodologia utilizada é o relato de experiência, técnica presente no campo de estudos descritivos e que busca descrever detalhadamente uma prática que seja capaz de contribuir para a área de estudo em questão. O artigo também se vale da análise de dados quantitativos e qualitativos obtidos por meio de um questionário aplicado aos estudantes.

O objetivo do trabalho é avaliar o potencial da utilização de novas estratégias de ensino para temas próprios da graduação em Jornalismo, como redação de textos noticiosos e construção de reportagens.

2. A importância da emoção na aprendizagem

A atual mudança vista nas salas de aula, com atualização de métodos e estratégias pedagógicas, está embasada em teorias de ensino e aprendizagem que apontam para a necessidade de superar a dimensão cognitivista e valorizar as emoções inerentes ao processo de construção do conhecimento.

LIMA (2009) descreve o cenário tradicional, em que os elementos emocionais eram alijados do ambiente de aprendizagem. "Ao entrar nas salas de aula, nossos sistemas de ensino induzem os estudantes a fecharem também os portais somáticos (...) ao exercício da aprendizagem de suas próprias emoções para a expansão do conhecimento" (p. 163). O autor, então, conclui que "as emoções estão então abrigadas, separadas e até mesmo colonizadas pela razão" (idem).

Caminhando em direção à valorização das experiências sensitivas, CARVALHO (2011) destaca que a relação entre o campo emocional e a aprendizagem é intensa e está devidamente descrita pela neurociência. "Os sentimentos, intensificando a atividade das redes neuronais e fortalecendo suas conexões sinápticas, podem estimular a aquisição, a retenção, a evocação e a articulação das informações no cérebro" (p. 542).

Para CLAXTON (2005), qualquer situação de aprendizagem, inclusive aquelas que não se ambientam em espaços formais de ensino, impõe ao aprendiz elevado nível de incerteza deixando-o à mercê de emoções que, em última instância, podem se converter em robustos obstáculos à tarefa de aprender. Fuga, luta, angústia, tensão,

desatenção e desligamento estão entre as respostas mais comuns dadas por estudantes que se deixam dominar por emoções negativas no ofício de se instruir (idem). Numa palavra, o corpo discente está sujeito a apresentar uma "persistente recusa em se envolver com o desconhecido" (ibidem, p. 39).

Um primeiro desafio que se estabelece, portanto, é o de despertar nos estudantes resiliência e tolerância emocional para lidar adequadamente com a insegurança imposta pela situação (CLAXTON, 2005, p. 37). Ocorre que, por vezes, os educadores desconhecem as razões e as responsabilidades pelo fracasso nas tentativas frustradas de ensino.

> Na ausência de informações de como nosso cérebro faz o que faz, muitas vezes os professores atribuem o insucesso no aprender à incapacidade de os alunos realizarem determinados tipos de aprendizagem. Com isso, os professores se esquivam de sua responsabilidade como mediadores da construção do conhecimento (CARVALHO, 2011, p. 545).

LIMA (2009) destaca que os docentes desempenham quatro papéis principais: apresentadores de dinâmicas informacionais e de conteúdo; executores procedimentais de atividades de aprendizagem; avaliadores de desempenho; e motivadores (p. 154). Aponta o autor que exatamente este último, ligado ao campo das emoções que se estabelecem nos processos de ensino, é o que "recebe menos importância nos planejamentos das práticas formativas dos educadores" (idem), dificultando a solução do problema.

Tal cenário torna necessário, então, o reconhecimento da importância do professor na construção de situações de aprendizagem envolventes, por meio de ações pedagógicas capazes de mobilizar positivamente o corpo de estudantes.

CARVALHO (2011) recorre novamente à neurociência e lista três pré-requisitos necessários a qualquer tipo de aprendizado: interesse, alegria e motivação. "Oferecer situações de aprendizagem fundamentadas em experiências ricas em estímulos e fomentar atividades intelectuais pode promover a ativação de novas sinapses" (CARVALHO, 2011, p. 541).

A autora reforça o papel decisivo dos educadores nesse trabalho: "(...) o professor, por meio de sua ação profissional, transmite estímulos que podem vir a contribuir para a secreção de hormônios que provocam o entusiasmo e o desejo de aprender ou o extremo oposto, o desinteresse" (idem).

3. Relato de experiência: gamificação como estratégia de ensino

A experiência de uso de gamificação para o ensino de Jornalismo aqui relatada contempla duas atividades, aplicadas pelo autor deste artigo, que é professor de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR), junto à turma que cursava a disciplina de Técnicas de Produção Jornalística, do 1º período de Jornalismo, durante o 1º semestre de 2017.

3.1 Atividade 1: Game "Encontre a fonte"

A primeira atividade se chamou "Encontre a fonte"[3] e será descrita a seguir. Também contempla a análise dos resultados de um questionário de percepção das atividades aplicados aos estudantes.

3.1.1 Descrição da atividade

A atividade tinha a seguinte dinâmica: os estudantes, divididos em dez equipes com cerca de cinco integrantes cada[4], eram desafiados a, no período de uma hora, encontrar o contato de cinco fontes para a realização de cinco reportagens fictícias. Os estudantes tinham à disposição, para fazer a pesquisa, computadores do laboratório de informática da universidade e os próprios telefones celulares.

Uma etapa prévia à aplicação do jogo foi a apresentação de uma aula teórica dialogada sobre as diferentes fontes presentes em uma reportagem. Desta forma, os estudantes tinham os conhecimentos prévios necessários à execução do jogo, cujo

[3] O jogo completo, com regras de pontuação e temas de pautas, está ao final do artigo, como anexo.

[4] A divisão das equipes não foi feita de maneira aleatória, mas sob supervisão do professor, que aplicou questionários para levantamento de informações socioculturais dos estudantes e, com base nos resultados, formou os times. O critério foi central foi unir estudantes com diferentes perfis, habilidades e interesses, de forma a ter equipes com composição heterogênea.

objetivo era desenvolver a capacidade dos estudantes de mapear e contactar as fontes adequadas de informação para a construção de uma reportagem.

Os temas das reportagens versavam sobre fatos atuais, como uso de aplicativo de transporte individual pela cidade, proposta de reforma da Previdência Social e saque do saldo de contas inativas de FGTS.

O jogo previa diferentes faixas de pontuação, com base em três critérios:

1. adequação da fonte à pauta;
2. nível de especialização da fonte no tema da reportagem;
3. facilidade de acionar a fonte, a partir do contato (via e-mail, telefone fixo ou telefone celular) levantado pela equipe.

Assim, a pontuação final em cada uma das cinco pautas listadas variava entre zero (fonte inadequada, sem forma de contato) e cinco (fonte adequada, com alto nível de especialização e com contato de telefone celular). Como a atividade era formada por cinco pautas, a pontuação máxima a que as equipes poderiam chegar era 25 pontos.

Como as aulas práticas da turma ocorrem sob modulação, com a classe dividida em duas, o exercício foi duplicado, com cinco pautas diferentes para cada turma. As pautas

Na primeira turma, a equipe chamada The Watcher foi a vencedora, com 22 de 25 pontos possíveis. Isso significa que apenas três pontos foram perdidos – resultado bastante satisfatório. As equipes FirstCom e QuarkNews somaram 20 pontos, enquanto Girl Power e 4 Vezes Boa Noite fizeram 18 pontos. O menor aproveitamento foi da equipe Jacabculê, com 15 pontos.

Na segunda turma, o aproveitamento foi melhor. Três equipes – NQM, NQMM e Human News – empataram na primeira colocação, com 22 pontos, mesma pontuação obtida pela equipe vencedora na outra turma. Em seguida, vieram as equipes Giba News (19 pontos) e Plantão Catricista (18 pontos).

O resultado final do jogo se mostrou satisfatório, já que a maioria das equipes (seis, em um universo de dez) fez pontuação de 20 ou mais pontos, o que representa aproveitamento de 80% ou mais. Por outro lado, apenas uma equipe ficou abaixo da

casa de 18 pontos, que representa aproveitamento de 72%. Tal cálculo é feito para demonstrar que, caso fosse considerado uma atividade avaliativa, o jogo teria aprovado 10 das dez equipes, considerando que a média adotada pela PUCPR é de 7,0 pontos.

Uma reflexão mais intensa sobre a atividade será feita ao final no artigo, no campo de Considerações Finais.

3.1.2 Percepção dos estudantes sobre a atividade

Após a realização da atividade, cada uma das dez equipe recebeu um questionário para avaliar a experiência. As questões iniciais eram do tipo objetivas, buscando verificar: a) experiências prévias com atividades didáticas gamificadas; b) nível de estímulo gerado pela atividade; c) grau de aprendizagem obtido com a dinâmica.

A primeira questão (Vocês já haviam realizado alguma atividade didática em formato de game?) revela que todas as equipes participaram de games durante o Ensino Médio. Por outro lado, apenas três praticaram atividades do gênero durante o Ensino Fundamental e nenhuma havia tido experiências assim durante o Ensino Superior. Logo, nota-se a concentração dessas atividades durante um estágio bem específico da formação dos estudantes, qual seja o nível Médio de ensino, bem como a carência de tais práticas sobretudo durante a graduação – a despeito de os estudantes ainda se encontrarem, no momento da pesquisa, no 1º semestre do curso.

Na segunda questão (Em uma escala de 0 a 5, em que 0 é "nada estimulado[a]" e 5 é "muito estimulado[a]", como você reagiu à atividade?), a nota média das equipes foi 4,15, com as notas oscilando entre 3 (atribuída por uma equipe) e 5 (atribuída por três equipes).

A questão seguinte era semelhante, mas voltava-se a checar o nível de aprendizagem gerado, com esta formulação: Em uma escala de 0 a 5, em que 0 é "não aprendi nada" e 5 é "aprendi muito", como você avalia os resultados da atividade? A nota média das equipes foi 4,6, com as notas variando de 4 (atribuída por quatro equipes) a 5 (atribuída por seis equipes).

Antes de analisar as notas médias das questões, cabe verificar o conteúdo da segunda parte do questionário, com questões abertas e voltado a compreender mais profundamente os níveis de motivação, aprendizagem e satisfação dos estudantes. A questão 4.1 (O que mais te motivou na atividade?) trouxe respostas como: "A competição"; "O espírito de competitividade e expectativa de ganhar o prêmio"; e "A necessidade de concluir o game em tempo hábil".

Os relatos mostram, de maneira explícita, o sucesso da estratégia da atividade junto aos estudantes, já que entre os pilares da gamificação se destacam justamente a noção de competição, premiação/reconhecimento e desafio.

Já o item 4.2 (O que você aprendeu?), foi respondido com descrições como: "Formas de encontrar fontes e quais fontes são mais adequadas para serem encontradas"; "Aprimorar nosso conhecimento de fontes e de como usá-las" e "Métodos de pesquisa de fontes e quais requisitos estas devem ter".

As respostas indicam que o objetivo de aprendizagem da atividade, já descrito neste artigo, foi alcançado, visto que o conjunto de habilidades descritas pelas estudantes corresponde exatamente às técnicas que deveriam ser debatidas e apreendidas no curso da prática.

O questionário ainda trazia mais dois elementos, quais sejam a oportunidade de os grupos explicitarem eventuais insatisfações com o jogo bem como tecerem comentários adicionais. Não houve, porém, respostas relevantes nesses itens.

3.2 Atividade 2: Games "Encontre a fonte"

A segunda atividade de gamificação aplicada à turma foi um conjunto de três jogos, disputados em sequência: Acerte a Manchete, Ache o Início do Lide e Forme a Pirâmide[5]. Os estudantes, desta vez, não estavam em aula modulada. Eles se encontravam divididos nas mesmas equipes que haviam disputado o game anterior. Não houve avaliação da atividade pelos estudantes - trata-se, portanto, de uma descrição simples da experiência.

[5] Em razão da limitação de tamanho deste artigo, os três jogos não estão anexados. Eles podem, no entanto, ser obtidos junto ao pesquisador, por meio do seguinte endereço eletrônico: renan.colombo@pucpr.br

O primeiro jogo desta rodada, Acerte a Manchete, apresentava duas dinâmicas idênticas: cada uma formada por cinco títulos de reportagens publicadas em uma mesma semana como chamadas de capa do jornal Folha de S. Paulo. O desafio das equipes era identificar qual das chamadas foi manchete.

O objetivo do jogo foi reforçar o entendimento os estudantes sobre o conceito de valor-notícia, estudado anteriormente e compreendido como um conjunto de critérios que tornam um fato noticiável, com base em convenções e padrões jornalísticos vigentes.

O nível de acertos das equipes foi baixo: na primeira dinâmica, duas equipes acertaram a manchete (“Metade dos prefeitos se reelege em meio à crise”) e oito erraram. Na segunda dinâmica, nenhuma equipe escolheu o título correto (“Marcelo Odebrecht ficará na prisão até 2017”) – a resposta dominante, apontada por todas as equipes, foi “Ministério adia Enem de 191 mil alunos em razão das ocupações”.

Isso revela certa dificuldade dos estudantes em compreender o processo de hierarquização das notícias e indica, ao professor, necessidade de reforçar as dinâmicas de acompanhamento do noticiário bem como de entendimento dos critérios usados para a classificação ordenada de fatos noticiosos.

O segundo jogo, batizado de Ache o Início do Lide, desafiava os estudantes a identificar, entre cinco frases de uma reportagem dispostas de maneira aleatória, qual fora utilizada como sentença inicial, por conter as informações mais relevantes do texto. A título de orientação das equipes, as sentenças eram acompanhadas do título da reportagem. O jogo era disputado duas vezes, com textos diferentes.

O game buscava reforçar a compreensão dos jogadores sobre a técnica do lide, que já havia sido estudada e exercitada ao longo do semestre. Trata-se de uma técnica muito utilizada na produção de conteúdo digital e que busca responder, no parágrafo inicial de uma reportagem, às seis questões mais relevantes: o quê? quem? quando? como? onde? e por quê?.

Neste caso, todas as equipes acertaram tanto a primeira dinâmica (título: "Moro diz que 'jamais' seria candidato e defende redução do foro privilegiado"; início do lide: "Responsável pelos processos da Operação Lava Jato na primeira instância, o juiz

Sergio Moro descartou a possibilidade de sair candidato ou entrar para a política"), quanto a segunda (título: "Polícia Federal prende 11 pessoas em operações contra fraudes no Enem"; início do lide: "A Polícia Federal prendeu neste domingo (6), de forma preventiva, pelo menos 11 pessoas que faziam a prova do Enem [Exame Nacional do Ensino Médio] com ponto eletrônico, que permite fraude da prova.").

O resultado mostra que há compreensão bastante clara das equipes em relação às características e à estrutura da técnica de lide, sendo dispensáveis esforços concentrados em sala para aprofundamento do tema.

Já no terceiro jogo da série, Forme a Pirâmide, os times recebiam uma reportagem com cinco parágrafos embaralhados e tinham como desafio colocá-los na ordem correta, formando a chamada Pirâmide Invertida – técnica textual em que os parágrafos de uma matéria noticiosa são organizados por ordem de importância, com os mais relevantes no início.

A ideia do jogo era fortalecer a habilidade dos estudantes de organizar informações de forma hierárquica, a partir da técnica da Pirâmide Invertida, tema que fora estudado e debatido previamente em sala.

Os resultados mostram que, na primeira dinâmica (reportagem utilizada: “Combate à intolerância religiosa é tema da redação do Enem 2016”), o percentual de acerto foi de 50%, o que significa que, no conjunto da turma, metade dos parágrafos foi colocado na ordem correta. Em relação à segunda dinâmica (reportagem utilizada: “Governadores devem ser investigados por 'farra das passagens'”), o nível médio de acerto foi de 42%.

Isso mostra que o tema ainda gera dúvidas entre os estudantes e que deveria ser retomado em sala, por meio de reforço de explanação teórica e/ou de atividades que ampliem o domínio da técnica de pirâmide invertida entre os alunos.

É interessante notar que apenas três entre 10 equipes erraram, em alguma das dinâmicas, a colocação do lide, representado pelo primeiro parágrafo. Isso reforça a conclusão obtida a partir da aplicação do jogo anterior, que tal técnica está razoavelmente consolidada entre os estudantes.

4. Considerações finais

A aplicação dos jogos aqui descritos pode ser considerada bem-sucedida em relação a uma série de fatores, entre os quais se destacam, no caso do game "Encontre a fonte", os elevados percentuais de motivação e de aprendizagem apontados pelos próprios estudantes envolvidos na atividade.

Os demais jogos, a despeito de não terem sido avaliados formalmente pelos alunos, também podem ser classificados como positivos, visto que trouxeram ao professor um feedback não-convencional sobre o domínio da turma em relação aos temas inerentes a cada jogo. Pôde-se perceber, por exemplo, um entendimento claro sobre a técnica de lide e a necessidade de reforço dos debates sobre hierarquização de notícias e técnica de pirâmide invertida.

Isso ocorreu porque os jogos se revelam atividades de avaliação não somativas, capazes de revelar o nível de domínio dos estudantes sobre as habilidades desejáveis durante o curso.

Ademais, os games também se mostram ferramentas de reforço de conteúdo, já que as técnicas que perpassam os jogos foram estudadas previamente e, por lógico, precisam ser revisitadas e acessadas pelos estudantes para se ter sucesso na atividade.

Tudo isso vai ao encontro das teorias educacionais aqui discutidas, que buscam tornar a aprendizagem uma atividade mais emocional e motivadora, sem que se perca a essência reflexiva que, de fato, torna um conhecimento sólido e capaz de ser adequadamente mobilizado pelos estudantes sempre que necessário.

Referências bibliográficas

CARVALHO, Fernanda Antoniolo Hammes de. **Neurociências e educação: uma articulação necessária na formação docente**. Trab Educ. Saúde, Rio de Janeiro, v.8, n.3, p. 537-550, nov.2010/fev.2011.

CLAXTON, Guy. **O desafio de aprender ao longo da vida**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

DETERDING, Sebastian. **Gamification: Toward a Definition**. CHI 2011, May 7–12, 2011, Vancouver, BC, Canada.

LIMA, Gilson. **Redescoberta da mente na educação: a expansão do aprender e a conquista do conhecimento complexo**. Educ. Soc., Campinas, vol. 30, n. 106, p. 151-174, jan./abr. 2009.

Anexos

Anexo 1: Game Encontre a Fonte

GAME "ENCONTRE A FONTE"

Regras do jogo:

1. As equipes têm até **9h10** para selecionar as **cinco fontes** solicitadas;

2. Os métodos para seleção das fontes podem incluir uso de computador e de telefone celular;

3. A pontuação de cada equipe será atribuída pelo professor, com base nas regras pré-determinadas.

4. O professor permanecerá em sala para sanar eventuais dúvidas.

Regras de pontuação

1. Qualificação da fonte:

Atividades 1 e 2

1.1 Personagem cuja experiência tangencia o tema: 1 ponto

1.2 Personagem cuja experiência reflete fielmente o tema: 2 pontos

Atividades 3 e 4

1.3 Fonte com formação adequada: 1 ponto

1.4 Fonte com formação adequada e especialização no tema: 2 pontos

Atividade 5

1.4 Membro de entidade que representa o setor: 1 ponto

1.5 Dirigente principal de entidade que representa o setor: 2 pontos

2. Contato da fonte:

2.1 E-mail: 1 ponto

2.2 Telefone fixo: 2 pontos

2.3 Telefone celular: 3 pontos

(Questões da turma A)

FONTE 1: PERSONAGEM QUE TENHA DEIXADO DE COMPRAR CARNE APÓS OPERAÇÃO "CARNE FRACA", DA POLÍCIA FEDERAL

- NOME/PROFISSÃO:
- POR QUE FOI SELECIONADO:
- CONTATO

FONTE 2: PERSONAGEM QUE TENHA USADO O SERVIÇO "CABIFY" EM CURITIBA

- NOME/PROFISSÃO:
- POR QUE FOI SELECIONADO:
- CONTATO:

FONTE 3: ESPECIALISTA PARA ANALISAR A PROPOSTA DE REFORMA DA PREVIDÊNCIA

- NOME/PROFISSÃO:
- LOCAL DE TRABALHO:
- ESPECIALIZAÇÃO:
- CONTATO

FONTE 4: ESPECIALISTA PARA ANALISAR ATAQUE DOS EUA À SÍRIA

- NOME/PROFISSÃO:
- LOCAL DE TRABALHO:
- ESPECIALIZAÇÃO:
- CONTATO:

FONTE 5: MEMBRO DE ENTIDADE QUE REPRESENTE BARES DE CURITIBA PARA FALAR SOBRE PROIBIÇÃO DE MÚSICA AO VIVO EM BARES DA CIDADE

- NOME:
- ENTIDADE:
- CARGO NA ENTIDADE:
- CONTATO

(Questões da turma B)

FONTE 1: PERSONAGEM QUE TENHA TESTEMUNHADO ASSALTO OU OUTRA AÇÃO GRAVE DE VIOLÊNCIA EM SHOPPING DE CURITIBA

- NOME/PROFISSÃO:
- POR QUE FOI SELECIONADO:
- CONTATO:

FONTE 2: PERSONAGEM QUE TENHA APLICADO NA POUPANÇA O VALOR SACADO DAS CONTAS INATIVAS DO FGTS

- NOME/PROFISSÃO:
- POR QUE FOI SELECIONADO:
- CONTATO

FONTE 3: ESPECIALISTA PARA ANALISAR EVENTUAIS CRIMES ELEITORAIS PRATICADOS PELA CHAPA DILMA/TEMER NAS ELEIÇÕES DE 2014

- NOME/PROFISSÃO:
- LOCAL DE TRABALHO:
- ESPECIALIZAÇÃO:
- CONTATO:

FONTE 4: ESPECIALISTA PARA ANALISAR O BAIXO ÍNDICE DE INFLAÇÃO REGISTRADO NO PRIMEIRO TRIMESTRE DO ANO

- NOME/PROFISSÃO:
- LOCAL DE TRABALHO:
- ESPECIALIZAÇÃO:
- CONTATO

FONTE 5: MEMBRO DE ENTIDADE QUE REPRESENTE TAXISTAS DE CURITIBA PARA FALAR SOBRE PRESENÇA DE APLICATIVOS UBER E CABIFY NA CIDADE

- NOME:
- ENTIDADE:
- CARGO NA ENTIDADE:
- CONTATO: