

## **Newsgames de Letramento: formato interativo com base em notícias jornalísticas**

**Rita de Cássia Romeiro Paulino**

rcpauli@gmail.com

Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

**Carlos Marciano**

carlosnmarciano@gmail.com

Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

**Mariane Ventura**

mariventura2@gmail.com

Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

**Frederico S. M. de Carvalho**

fredsmc@gmail.com

Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

**Resumo:** Neste artigo abordamos um Relato de Experiência Prática desenvolvida em sala de aula que promoveu o desenvolvimento jogos digitais com base em notícias jornalísticas, também conceituado na literatura como *Newsgames* (FRASCA *et al.*, 2003; MARCIANO, 2017). Essa prática aconteceu no segundo semestre de 2018, no curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina e resultou em quatro jogos desenvolvidos por alunos de Pós-Graduação, Graduação e Jornalistas profissionais. Diante do potencial de aplicação que as tecnologias demonstram na área Jornalística e Educacional, este trabalho visa fomentar a inserção dos *newsgames* como ferramenta de letramento, pautando-se em um estudo de caso sobre o desenvolvimento desses jogos em um ambiente acadêmico. Como continuidade a este processo, apresentamos neste artigo alguns resultados de aplicação de um questionário com alunos de Jornalismo para verificar a efetividade e experiência na interação do jogo intitulado "Mete a Colher" – com base na notícia *A violência contra a mulher não tem endereço*. Após a finalização e divulgação dos jogos, aplicamos um questionário sobre o jogo "Mete a Colher" com base nas Abordagens Trianguladas de Usabilidade (ATU) para identificar a experiência dos participantes e promover a reflexão sobre a notícia.

**Palavras-chave:** *Newsgames*, Jornalismo, Pesquisa Prática Experimental, Experiência do Usuário (UX), Interatividade

### **Introdução**

É notório que os avanços das tecnologias causam impactos nos processos de produção jornalística e que afetam a forma como consumimos a informação. Geralmente as mudanças

acontecem depois que surge um novo conhecimento ou inovação (PAULINO; OLIVEIRA, 2013). A consequência do lançamento de novas linguagens, tecnologias de comunicação decorre de amadurecimento, mudanças ou rupturas nos processos das rotinas de produção e impactos na sociedade. Segundo a pesquisa “Entendendo o Consumidor Brasileiro multitelas”, promovido pela *Google* em 2013, o cenário já caminhava para um consumo de informação em diversos equipamentos, no Brasil, 63 milhões de pessoas acessam dois tipos de tela (TV + PC) e 30 milhões acessam três (TV + PC + *Smartphone*). O deslocamento entre telas é simultâneo ou sequencial. O comportamento do brasileiro é mais simultâneo. A TV é a tela que mais se repete: 52% da população on-line assistem à TV e acessam a Internet ao mesmo tempo; 68% vêm à TV e usam *smartphones*. Dentre os brasileiros que acessam três tipos de tela, 27% compram on-line e mais de 30% utilizam mais de um dispositivo para concluir as compras. É importante que os processos educacionais, acompanhem as novas tecnologias para a distribuição de conteúdo educacional. As novas tecnologias como conteúdos interativos visualizados em ambientes multitelas, favorecem a interatividade, novos formatos e conseqüentemente uma prática mais próxima do uso de computadores, tão presentes na atividade dos jovens atualmente, como, por exemplo, o mundo dos *games* aplicados na educação e no meio jornalístico com os *newsgames*. Segundo Marciano (2016), na tentativa de disseminar as informações para um público cada vez mais jovem, exigente e conectado, pensar narrativas para dispositivos móveis é quase um requisito para os veículos de comunicação.

Segundo Heineck (1999, *apud* HEINECK; VALIATI, 2002), boa parte dos estudantes em período de escolarização apresentam dificuldades na compreensão e assimilação do conteúdo de física. Isso se dá porque a forma com que a informação é transmitida pelo professor ao aluno é muitas vezes inapropriada. A didática tradicional distancia o conteúdo da prática, gerando desinteresse e desmotivação por parte dos aprendizes.

A prática da educação tradicional, deixa atualmente uma lacuna no interesse dos alunos em sala de aula. Segundo Fiolhais e Trindade (2000), ferramentas computacionais são capazes de auxiliar na construção do conhecimento, e podem ser usadas para dar sentido ao novo conhecimento por interação com significados claros, estáveis e diferenciados, previamente existentes na estrutura cognitiva do aprendiz. Segundo Davies, (2002, *apud* FIOLHAIS; TRINDADE, 2003), animações e simulações oferecem um enorme potencial para auxiliar os estudantes na compreensão de princípios das ciências naturais, sendo até chamados de Laboratórios Virtuais. Na mesma linha de pensamento Ravishankar *et al.* (2014) considera o tablet como uma ferramenta pedagógica e sugere que esses dispositivos possam oferecer uma plataforma excitante para criação de conteúdo de forma colaborativa e interativa.



**Figura 1:** Edições de aplicativos educacionais para tablets produzidos pelo LabProJor - UFSC (2012-2014).

Visando o potencial do uso de notícias jornalística na área Educacional, temos o *newsgame* que se refere aos jogos cujo enredo é embasado em notícias ou acontecimentos marcantes, sendo que, por meio da mecânica e dos objetivos, o jogador é inserido no contexto retratado, e assim pode refletir sobre o tema ou matéria jornalística em questão. (BORGOS *et al.*, 2010; PAULINO; MARCIANO, 2019)

Embora o uso dos *games* para entretenimento seja o principal motivo desse crescimento exponencial, não é de hoje que educadores perceberam o potencial dessa ferramenta e os utilizam em sala de aula para trabalhar os mais variados assuntos, por meio da linguagem lúdica e até colaborativa.

### Para entender a evolução e o contexto dos jogos digitais

Em 1958, Roger Caillois, sociólogo francês, faz um estudo sobre os jogos, definindo e classificando-os. Caillois utiliza como ponto de partida a obra de Johan Huizinga, *Homo ludens*—lançada em 1938. Roger Caillois (visão sociológica e Johan Huizinga (visão antropológica) - percebem a influência dos jogos tradicionais na história e no pensamento humano. Na década de 70, os primeiros consoles e jogos foram desenvolvidos para o universo digital tais como: **Pong**: Primeiro jogo digital, lançado em 1972, **Adventure**: Primeiro jogo a simular um espaço que era maior a tela e estimulava a imaginação (Castelos e Dragões), **Pac-Man**: Também conhecido como “Come-Come” – Objetivo: controlar o famoso mascote dentro

do enorme labirinto e fugir dos fantasmas. Desde a década de 60 até os dias atuais muito se evoluiu no universo dos jogos eletrônicos, tanto na qualidade gráfica quanto na narrativa e imersão, ampliando sua utilização inclusive para além do entretenimento.

No que se refere aos *newsgames*, pode-se dizer que o marco inicial surgiu com *September 12<sup>th</sup>*, desenvolvido por Gonzalo Frasca. O jogo foi criado em conjunto com uma equipe uruguaia de desenvolvedores de jogos. A proposta, segundo a sinopse do jogo, é usar a linguagem dos jogos digitais para descrever a guerra contra o terror e transmitir uma máxima atemporal: a violência gera mais violência. Ao lançá-lo, em 2003, o autor tinha a proposta de utilizar conteúdos lúdicos para estimular reflexão sobre os temas da atualidade, lógica que ainda se mantém nas equipes de desenvolvedores que visam aplicar tal ferramenta dentro do jornalismo. Abe Stein (2012) em sua pesquisa intitulada "Notícias de esportes: Previsão, Especulação e Precisão" considera que os *newsgames* esportivos (*Documentary Newsgames*) são cada vez mais usados por agências de notícias esportivas para prever o resultado de eventos esportivos. As simulações dos jogos baseadas no seu uso jornalístico, proporciona uma maior discussão e problematização sobre um esporte propriamente dito e como o jornalismo esportivo pode estar mudando com a inclusão de simulações preditivas baseadas em jogos.

Borgos *et al.* (2010) estabelecem seis gêneros de *newsgames*, cada um deles definido de acordo com o conteúdo que abordam:

- **Newsgames de eventos recentes (*Current Events Newsgames*):** Se equivalem aos artigos ou colunas, pois são pequenos e têm o propósito de transmitir pouca informação ou conteúdo opinativo.
- **Newsgames Infográficos (*Infographic Newsgames*):** Ferramentas adotam princípios da infografia, mas adicionam camadas de jogabilidade em torno delas.
- **Newsgames Documentário (*Documentary Newsgames*):** Com o objetivo de reconstituir um evento real, os *newsgames* documentários exigem mais tempo de produção, pois necessitam de pesquisa aprofundada sobre o fato a ser retratado. Em contrapartida elevam o nível de imersão do jogador, pois apresentam mecânica melhor elaborada, podendo contar com gráficos mais realistas e riquezas de detalhes
- **Newsgames de Raciocínio (*Puzzle Newsgames*):** De maneira geral, enquadram-se aqui os jogos jornalísticos que apresentam enigmas cuja solução surge por meio do raciocínio lógico. Editorial *crosswords* (palavras cruzadas editoriais) e de *news quizzes* ("quizes" de notícias) com conteúdo jornalístico

- **Newsgames de Comunidade (*Community Newsgames*):** Jogos que criam e nutrem as populações locais – frequentemente, situando jogos, total ou parcialmente, no mundo real, em vez de em frente à tela.
- **Newsgames de Letramento (*Literacy Newsgames*):** Jogos que oferecem educação direta ou indireta sobre como se tornar um bom jornalista, ou para entender porque o jornalismo é importante aos cidadãos e suas comunidades.

Borgos *et al.* (2010) ressaltam que um *newsgame* pode se enquadrar em mais de um gênero, desde que suas características estejam de acordo com as diferentes modalidades. Quinze anos após o pioneirismo de Frasca, encontramos no ambiente online várias iniciativas lúdicas cujo conteúdo se baseia em fatos noticiados, algumas produzidas por veículos jornalísticos de renome (como *The New York Times*, *El País* e *Folha de S. Paulo*) e outras por desenvolvedores independentes que, em alguns casos, não possuem formação ou ligação profissional com a área da comunicação e jornalismo.

Um exemplo de como o desenvolvimento de jogos tem atraído a área do Jornalismo é a criação do evento *The Newsjam*, realizado em Miami, Flórida, em novembro de 2017, que teve como objetivo verificar se jogos curtos e simples sobre tópicos atuais poderiam ser feitos em menos de dois dias. O evento se propôs a responder a seguinte pergunta: Os jogos podem ser feitos ao ritmo das notícias? Lindsay D. Grace (2018), autora desta pesquisa sobre o *The Newsjam*, relata que a revista *Wired* com base na pesquisa de Kabaam e Flurry Analytics em 2013, identificou que as pessoas gastam significativamente mais tempo jogando em seus dispositivos móveis do que consumindo notícias. Nesse evento participaram 29 pessoas, sendo a maioria na faixa etária de 22 a 30 anos, o grupo era formado por designers, programadores e um jornalista, foram produzidos 5 jogos em 36 horas.

### Metodologia aplicada

Na disciplina proposta para o desenvolvimento dos *Newsgames*, seguimos a proposta de Moran (2013), que enfatiza a importância de superar a educação tradicional, focando-se na aprendizagem do aluno por meio do diálogo e envolvimento. Inserir os jogos em sala de aula como ferramenta pedagógica complementar, seja na sua produção ou análise, é fazer uso da prática experimental, sistematizada no que Moran (2013) chama de metodologia ativa de aprendizagem. Esse artigo relata uma experiência com metodologia ativa, seguindo métodos propostos pelo autor, utilizou-se a “aprendizagem personalizada” (adaptada ao ritmo e necessidade de cada pessoa ou grupo), “aprendizagem colaborativa, entre os pares” (grupos de

interesse, presenciais ou virtuais, que compartilham o que sabem a fim de sanar as dúvidas) e “aprendizagem baseada em projetos” (alunos se envolvem com tarefas e desafios para resolver um problema ou desenvolver um projeto). Para desenvolver um *Newsgame* foi aplicado o *Documento de Game Design Newsgame* (GDDN) que apresenta requisitos fundamentais para a produção de um jogo que tenha um contexto jornalístico. O GDDN é norteado pelo *lead* [7] da notícia que apresenta as seguintes perguntas: (Quadro 1):

**Quadro 1:** Perguntas que norteiam um GDDN

| PERGUNTA DO LEAD | DESCRIÇÃO                          |
|------------------|------------------------------------|
| <b>O QUÊ?</b>    | O fato ocorrido, a ação.           |
| <b>QUEM?</b>     | O personagem envolvido, o agente.  |
| <b>QUANDO?</b>   | O momento do fato, o tempo.        |
| <b>ONDE?</b>     | O local do fato.                   |
| <b>COMO?</b>     | O modo como o fato ocorreu.        |
| <b>POR QUÊ?</b>  | A causa, o motivo do fato ocorrer. |

Existem diversos modelos de GDD, mas, de uma forma geral, ele atua como um grande guia, pois detalha para equipe as etapas de desenvolvimento, incluindo as atividades, cronogramas, recursos, funções e prazos. Para Marciano e Paulino (2019) o GDDN reúne 13 tópicos para a criação de um *Newsgame*: **História (O quê?), Objetivos (Por Quê?), Equipe e Deadline, Gameplay e plataforma (Como?), Personagens – (Quem?), Inimigos, Universo do Jogo (Onde?, Quando?), Controles, Interface, Cutscenes, Cronograma, Orçamento**, que foram detalhados no estudo apresentado no 1º Congresso Iberoamericano sobre Ecologia dos Meios - Da Aldeia Global à Mobilidade (2019)

Nesta disciplina foram desenvolvidos quatro jogos com matérias jornalísticas apresentadas no Quadro 2.

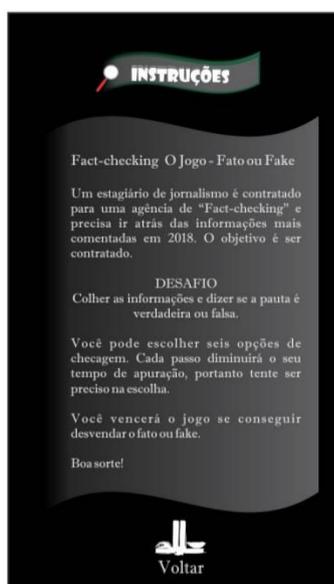
**Quadro 2:** Newsgames desenvolvidos por alunos de Pós-Graduação, Graduação e Jornalistas profissionais na disciplina Questões empíricas e aplicadas na Pesquisa em Jornalismo do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo (Mestrado e Doutorado) e Tópicos Especiais em

Jornalismo XVII - Metodologia de Estudos em Newsgames no Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina [9].

| Jogos   | Descrição   |
|---|---|
|  <p>Disponível em: <a href="https://marciano.itch.io/ng-meteacolher">https://marciano.itch.io/ng-meteacolher</a>, acessado 10/03/2019.</p>   | <p><b>Jogo Mete a Colher</b></p> <p>Inspirado na expressão popular “Em briga de marido e mulher ninguém mete a colher”, o newsgame “Mete a Colher” tem o objetivo de promover a reflexão sobre a realidade catarinense de violência contra a mulher. É um newsgame de letramento que desafia o jogador, por meio de um quiz, a chegar até a última etapa com o maior número de respostas corretas para acumular a pontuação em forma de colheres.</p> |
|  <p>Disponível em: <a href="https://aokittos.itch.io/sos-hercilio">https://aokittos.itch.io/sos-hercilio</a>, acessado dia 10/03/2019.</p> | <p><b>Jogo SOS Hercílio</b></p> <p>O cenário utilizado para o jogo é com base na estrutura da Ponte Hercílio Luz, em Florianópolis. O projeto foi realizado em 2D a partir do Corel Draw e simula a estrutura física da ponte. Diferentes obstáculos foram</p>  |

espalhados por todo o cenário simulando peças da estrutura que se soltam e tornam-se inimigos do jogador ao diminuir suas vidas.

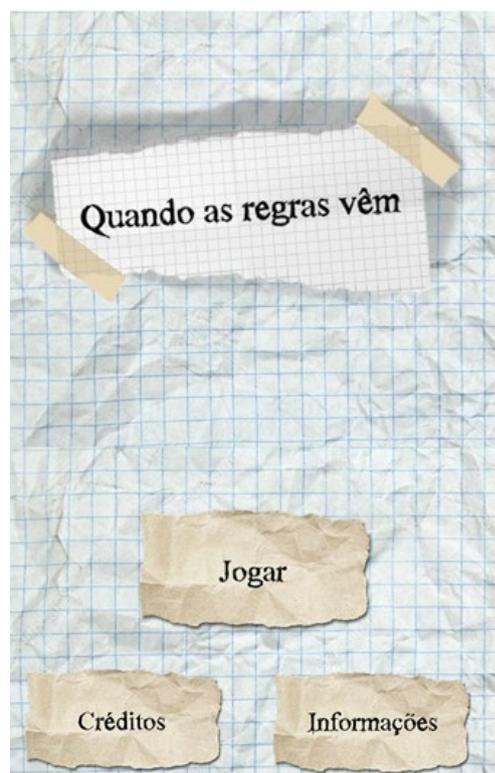
O cenário conta ainda com 14 lâmpadas espalhadas que, ao serem alcançadas pelo personagem, acionam uma informação em texto sobre a ponte Hercílio Luz.



### “Fact-checking” O Jogo

Um estagiário de jornalismo é chamado para uma agência de fact-checking. Ele precisa checar se as informações recebidas são verdadeiras ou falsas até ser contratado. Para isso, ele entra em contato com a chefia e pergunta qual a pauta do dia para ser checada. Há três checagens possíveis: uma sobre Reforma da Previdência, uma sobre Voto Branco ou Nulo e uma sobre a Lei Rouanet.

Disponível em: <https://marciano.itch.io/fact-checking>,  
acessado em 10/03/2019.



Disponível em: <https://nawenbunny.itch.io/quando-as-regras-vm>, acessado em 10/03/2019.

## Jogo Quando as regras vêm

O jogo, chamado “Quando as regras vêm”, simula as decisões tomadas e as angústias vividas por uma mulher que decide interromper a gravidez. A proposta é fazer com que o usuário se ponha no lugar da mulher e reflita sobre o difícil processo de realizar um aborto. Recentemente discutida no Supremo Tribunal Federal (STF), a descriminalização da prática do aborto divide opiniões.

## Abordagens Trianguladas de Usabilidade (ATU)

Em pesquisa realizada com estudantes de Jornalismo para testar a eficácia do *Newsgame* com base a reportagem “A violência contra a mulher não tem endereço”, apresentado no 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Belém – PA em 2019, verificou que 86,5% dos que responderam se divertiu com o jogo, mantendo a característica lúdica, mesmo sendo um tema complexo que remete a tristeza (PAULINO; MARCIANO; VENTURA, 2019).

Seguimos o método criado por Carvalho, (2017) que define oito abordagens que estariam representadas em ao menos um tópico ou subgrupo: localização, referenciação, agilidade e eficiência, interface gráfica, controlabilidade, gerenciamento de erros e eficácia. Destacamos nesse artigo a abordagem sobre a **Eficácia**: esta seção aborda a funcionalidade completa do sistema. Afinal, ele faz o que deveria fazer?

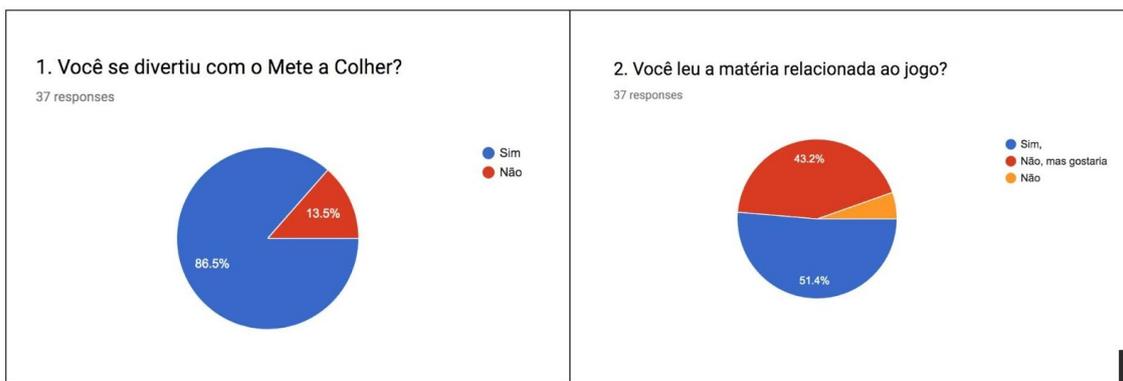


Figura10 – Gráficos referente ao requisito de Eficácia:. Fonte: Autores

No item 2, objetivo aqui poderia ser melhor explorado, 51,4% respondeu que leu a matéria relacionada ao jogo, mas 42,2 apontou que não leu, essa questão requer um estudo maior para verificar os fatores que não levaram o usuário a ler a notícia. Existe a hipótese de que há alunos que não leram porque não encontraram o botão para acessar a matéria.

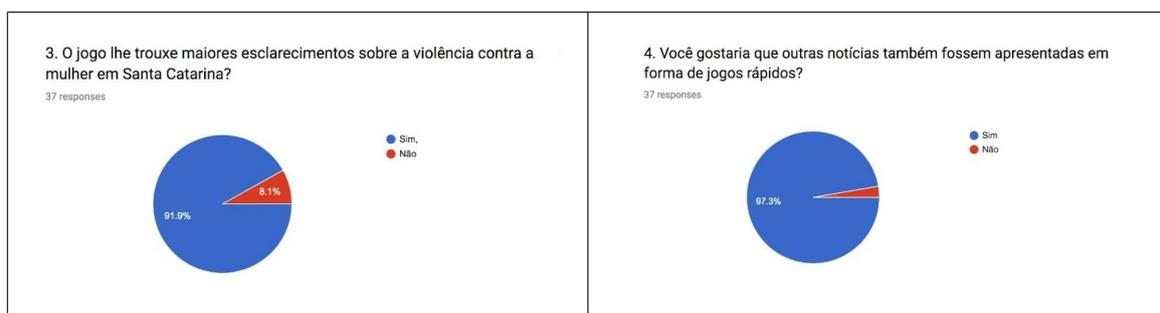
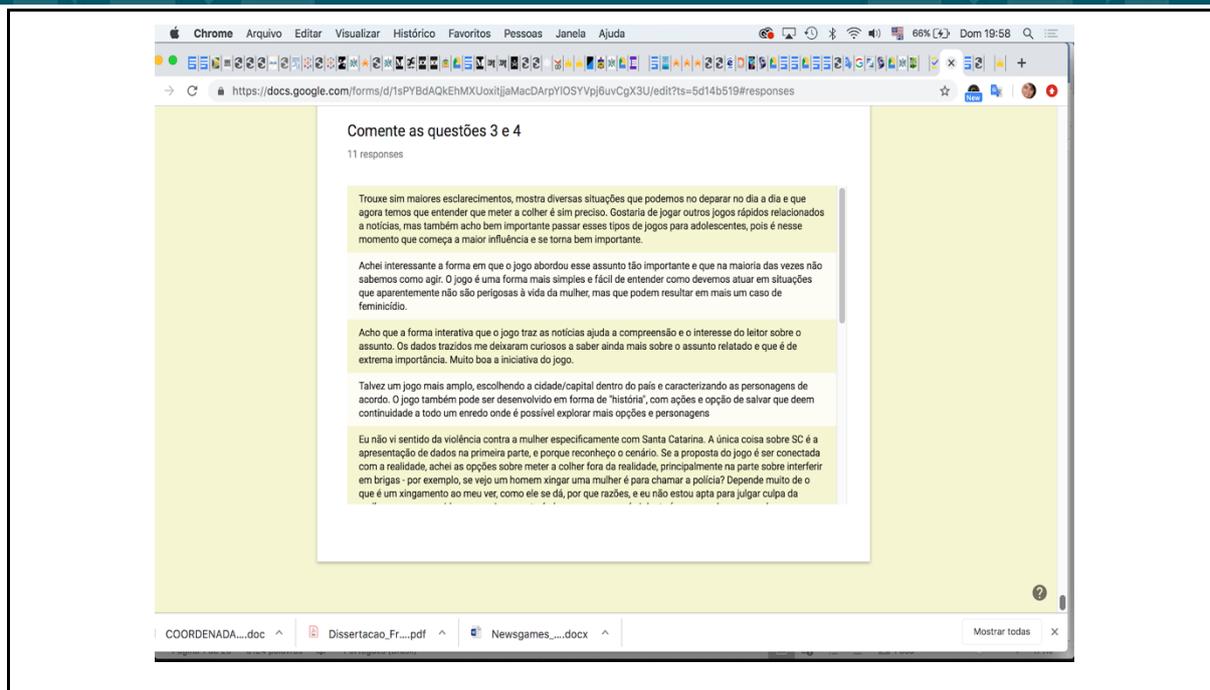


Figura 2 – Gráficos referente ao requisito de Eficácia: Fonte: Autores

Um ponto positivo pode ser percebido no item 3, (Figura 2), em que 91,9% respondeu que *Sim*, o jogo trouxe esclarecimentos sobre a violência contra a mulher em Santa Catarina. E no item 4 mostra que o formato de *Newsgame*, para este público, poderia ser um formato utilizado para apresentar notícias jornalísticas. As questões abertas sobre este item refletem bem este posicionamento e aborda questionamentos e questões sobre o desenvolvimento que são fatores importantes para uma segunda-fase ou aprimoramento do jogo.



**Figura 3** – Gráfico referente ao requisito de Eficácia:. Fonte: Autores

Destacamos alguns comentários que indicam que o jogo contribuiu para mostrar mais informação sobre o tema. "Trouxe sim maiores esclarecimentos, mostra diversas situações que podemos no deparar no dia a dia e que agora temos que entender que meter a colher é sim preciso. Gostaria de jogar outros jogos rápidos relacionados a notícias, mas também acho bem importante passar esses tipos de jogos para adolescentes, pois é nesse momento que começa a maior influência e se torna bem importante." "Achei interessante a forma em que o jogo abordou esse assunto tão importante e que na maioria das vezes não sabemos como agir. O jogo é uma forma mais simples e fácil de entender como devemos atuar em situações que aparentemente não são perigosas à vida da mulher, mas que podem resultar em mais um caso de feminicídio" (Figura 3).

Os testes realizados com os alunos foram adaptados dos métodos para investigar a usabilidade do jogo proposto. São testes de avaliação centrados no usuário e têm o objetivo de identificar como o design pode ser melhorado durante o seu desenvolvimento e avaliar a qualidade global da interface utilizando-se medidas de performance. ( FILARDI; TRAINA, 2008)

### Considerações finais

Apresentamos neste artigo um Relato de Experiência em que o objeto de estudo é relacionado aos Jogos Digitais, mais especificamente os *Newsgames* que puderam ser

explorados como um método ou uma didática aplicada em sala de aula. A utilização do GDDN para nortear atividades relacionadas ao contexto jornalístico, proporcionou aos alunos conhecer fundamentos de uma matéria jornalística e exercitar a reflexão sobre um fato ou acontecimento. Por outro lado, os alunos exercitaram o processo criativo através do desenvolvimento de um jogo a partir de uma notícia jornalística. Também participaram de todo o processo de desenvolvimento de um jogo, assumindo perfis multidisciplinares que envolveram os estudos introdutórios de Lógica com o uso do Scratch, de Gerência de Projetos, Design para a criação cenários, Roteirização, Gameplay (mecânica do jogo) Efeitos de Áudio ou Sonorização e a Programação do jogo com softwares especializado como o Construct 2. Em um total de dez encontros de três aulas cada, foram desenvolvidos seguindo o método, quatro Newsgames com temáticas variadas, mas todos com o compromisso de ter como plano de fundo uma notícia de impacto, neste caso produzidas por eles. As temáticas foram sobre Violência contra a mulher – **Jogo Mete a Colher**, Desvios de verbas públicas – **Jogo SOS Hercílio**, o tema Fake News com o **“Fact-checking” O Jogo** e o difícil processo de realizar um aborto com o jogo sério - **Quando as regras vêm**. Em um momento tão promissor para os Jogos Digitais, porque não desenvolver histórias em um contexto lúdico ou de ação para contextualizar uma realidade? E muito mais do que um desenvolvimento técnico, a experiência da disciplina e a prática, nos mostrou que esta dinâmica pode ser um instrumento mobilizador e pedagógico para o exercício da reflexão sobre temáticas polêmicas e de interesse da sociedade.

## Referências

- BOGOST, Ian et al. **Newsgames: Journalism at Play**. Cambridge: MIT Press. 2010.
- CARVALHO, F. dos S. M. de. **Sistemas de gerenciamento de conteúdo por jornalistas: um modelo adequado às demandas no jornalismo contemporâneo**. 2017. 242 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Jornalismo, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/187559?show=full>. Acesso em: 28 set. 2019.
- FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology**, 2003. In: Wolf, Mark J. P; Perron, Bernard. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003, p. 221-235. Disponível em: [http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/Simulation\\_vs\\_Narrative.pdf](http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/Simulation_vs_Narrative.pdf), Acesso em: 28 set. 2019.
- FILARDI, Ana Lúcia; TRAINA, Agma Juci Machado. **Montando questionários para medir a satisfação do usuário: Avaliação de interface de um sistema que utiliza técnicas de recuperação de imagens por conteúdo**. In: SIMPÓSIO SOBRE FATORES HUMANOS EM

SISTEMAS COMPUTACIONAIS, 8., 2008, Porto Alegre: Sbc, 2008. p. 176 - 185. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/4c02/0296721d22c8b60316064133a62c7ea71a70.pdf>. Acesso em: 28 set. 2019.

FIOLHAIS, Carlos, TRINDADE, Jorge. “Use of computers in Physics education”. In A. Ferrari e O. Mealha (Eds.), Proceedings of the “Euroconference’98 – New Technologies for Higher Education” (pp. 103-115). Universidade de Aveiro, Aveiro. 2000.

FIOLHAIS, C.; TRINDADE, J. **Física no computador: o computador como uma ferramenta no ensino e na aprendizagem das ciências físicas.** *Rev. Bras. Ensino Fis.* [online], vol.25, n.3, pp.259-272. 2003.

GRACE, L.; NEWSJAM, D. Proceedings **Of The International Conference On Game Jams, Hackathons, And Game Creation Events - Icgj 2018**, [s.l.], p.17-20, 2018. ACM Press. <http://dx.doi.org/10.1145/3196697.3196702>.

HEINECK, R. **Relações entre as disciplinas de Física e de Didática de Ciências no curso de magistério-ensino médio.** Dissertação de Mestrado. Faculdade de Educação. Universidade de Passo Fundo. 1999.

HEINECK, R.; VALIATI, E. R. de A., e ZOTTIS, A. **Criação de um software multimídia em CD-ROM com experimentos para ensino de Física nas redes de ensino.** Relatório Técnico. 2002.

MARCIANO, Carlos Nascimento. **Jogando ética: newsgames de letramento no ensino de deontologia jornalística.** 2016. 237 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Jornalismo, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <http://tede.ufsc.br/teses/PJOR0081-D.pdf>. Acesso em: 28 set. 2019.

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda.** *Educatrix – Dossiê Currículo*, São Paulo: Moderna, a. 7, n. 12, p. 66-69, 2013.

OLIVEIRA, V. ; PAULINO, R. C. R. . **Uma proposta de categorias de qualidade e avaliação para interfaces jornalísticas em tablets.** In: SBPJOR - 11º Encontro de Pesquisadores em Jornalismo de Brasília. 10 anos da SBPJor: Fortalecimento da Pesquisa em Jornalismo, 2013.

PAULINO, Rita; MARCIANO, Carlos. **Metodologia ativa na prática com Newsgames: estudo de caso em cursos de Graduação em Jornalismo.** In: CONGRESSO IBERO-AMERICANO SOBRE ECOLOGIA DOS MEIOS, Aveiro - PT: Ria Editorial, 2019. p. 1182-1209. Disponível em: [https://docs.wixstatic.com/ugd/0b2e1c\\_cd5e8c9e97364fe497afe69805ca4e7b.pdf](https://docs.wixstatic.com/ugd/0b2e1c_cd5e8c9e97364fe497afe69805ca4e7b.pdf). Acesso em: 28 set. 2019.

PAULINO, R.; MARCIANO, C.; VENTURA, M. Newsgames: **Pesquisa Prática Experimental e Experiência do Usuário (UX)**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 42., 2019, Belém: Intercom, 2019. p. 1 - 15.

RAVISHANKAR J. et al. **Using iPads/Tablets as a Teaching Tool: Strategies for an Electrical Engineering Classroom**. International Conference of Teaching, Assessment and Learning (TALE). 2014.

STEIN, A. **Sports newsgames: prediction, speculation, and accuracy**. Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events, 2012.