

RELATO DE EXPERIÊNCIA

JOGO DA COBERTURA: EXPERIÊNCIA DE GAMIFICAÇÃO PARA ENSINO E AVALIAÇÃO DE EDIÇÃO JORNALÍSTICA

Pedro Aguiar¹; pedroaguiar@id.uff.br

RESUMO

O artigo relata a criação do Jogo da Cobertura, experiência de gamificação como estratégia didática para o ensino de planejamento de coberturas jornalísticas de uma situação de crise, conduzida no curso de Jornalismo da Universidade Federal Fluminense (UFF). Em primeiro, são brevemente discutidas a carência do ensino de edição nos currículos de Jornalismo, o conceito de gamificação e sua aplicação para o ensino na área, em nível superior, e em seguida é descrita a dinâmica do jogo, suas regras, tabuleiro, cartas, peças e sistema de pontuação. A avaliação dos resultados de aprendizagem indica um êxito parcial, devendo ainda aprimorar as regras e a dinâmica do jogo.

PALAVRAS-CHAVE

gamificação. ensino de jornalismo. edição jornalística. planejamento editorial. cobertura jornalística.

O presente artigo relata a experiência da criação de um jogo para o ensino de edição jornalística, especificamente o planejamento de coberturas noticiosas, usando como situação simulada a cobertura de uma tragédia local de repercussão nacional. Trata-se do “Jogo da Cobertura”, criado em 2020 para a disciplina de Planejamento Editorial, obrigatória de 6º período do curso de bacharelado em Jornalismo da Universidade Federal Fluminense, em Niterói, no estado do Rio de Janeiro. O jogo tem sido aplicado a cada semestre letivo desde então para ensinar e praticar com os alunos a tarefa de planejar uma cobertura de acontecimento inesperado, mobilizando recursos editoriais e tomando decisões de acordo com fatores aleatórios incidem sobre o trabalho jornalístico. Os resultados de aprendizagem são apresentados ao final.

1. Ensino de edição e planejamento de coberturas

De todas as funções do jornalismo ensinadas na formação de nível superior, talvez a edição seja a menos contemplada de forma sistemática nos currículos dos

¹ Professor de Jornalismo da Universidade Federal Fluminense (UFF), doutor em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

bacharelados implantados desde a adoção das novas diretrizes nacionais de 2013. O ensino de edição nos cursos superiores de Jornalismo no Brasil recebe menos atenção que o ensino de redação e reportagem (apuração), as duas etapas iniciais das rotinas de produção da notícia no modelo industrial. Marocco e Berger (2006, p. 17) já tinham apontado que, tanto na bibliografia quanto em currículos de formação em jornalismo, a edição frequentemente é tratada como “uma espécie de efeito colateral” dos outros processos, reduzida à dimensão do tratamento de conteúdos em detrimento do planejamento e da gestão da produção jornalística. É essa a visão de Oliveira (2020, p. 147), por exemplo, ao dizer que “editar é dar o acabamento final no produto jornalístico”.

De fato, uma análise dos currículos de instituições de referência revela que, embora disciplinas como “Redação Jornalística” sejam comuns, há uma carência de disciplinas específicas focadas em edição e, especialmente, em planejamento de coberturas jornalísticas, como já demonstrado por Abreu, Lopes e Abreu Jr. (2022).

Indicadores coletados em levantamento realizado para este artigo podem ser encontrados entre os 20 cursos de graduação mais bem avaliados na área pelo Ranking Universitário da Folha de S. Paulo (RUF) de 2015, dos quais, em 2022, 11 ofereciam disciplinas específicas de edição jornalística, sob nomes diversos: “Edição” (UFSC), “Planejamento Editorial” (UFF), “Projetos Editoriais e de Negócios em Jornalismo” (UNESP), “Produção Editorial” (PUC-RS) e “Edição de Texto em Revistas” (ECA/USP). Outras instituições de renome na área também preveem o tópico em seus currículos – casos da UFPE (Edição), UFSM (Jornalismo Impresso I e II), UFJF (Produção e Redação em Jornalismo Impresso II), UEL (Edição do Jornal Laboratório) e UFPEL (Produção da Notícia). [...]. Fora das 20 primeiras no ranking, alguns cursos ofertam disciplinas com esse foco específico, como “Edição Jornalística” (UFS) e “Edição em Jornalismo” (UFU e UFT). Em outros cursos examinados, o ensino de edição aparece pulverizado em cadeiras diferentes ou, simplesmente, não aparece. (Abreu; Lopes; Abreu Jr., 2022, p. 18)

Certamente, se comparada com a redação e a reportagem, a edição é a etapa mais “abstrata”, menos palpável para exercitar e mais difícil para a prática laboratorial. Editar um produto jornalístico exige uma mínima estrutura tecnológica que varia de acordo com o meio em que se pretende fazê-lo, desde a gráfica para impressos e a ilha de edição para audiovisual até, pelo menos, um computador conectado à internet para veículos digitais. Na realidade orçamentária asfixiada das universidades públicas

brasileiras, a escassez de tais recursos prejudica o ensino aplicado de grande parte das técnicas de edição.

De todos os conteúdos programáticos de disciplinas de edição jornalística pesquisados, o tópico do planejamento de coberturas não aparece com frequência. Para uma breve comparação, foram tomadas as disciplinas de edição jornalística listadas por Abreu, Lopes e Abreu Jr. (2022) e examinados suas ementas e seus conteúdos programáticos. Entre tais disciplinas, as únicas cujos programas mencionam coberturas são a da Universidade Federal Fluminense (UFF) e a da Universidade Federal de Sergipe (UFS).

Dentro da edição, o planejamento de coberturas se refere à tarefa de prever quais recursos editoriais serão necessários mobilizar para apurar e informar em completude os fatos e desdobramentos derivados de um acontecimento inicial. A tarefa de planejar coberturas jornalísticas integra o rol de atribuições dos editores nas redações de jornalismo diário. Em especial no caso de acontecimentos inesperados, como desdobramentos de crises, o planejamento de coberturas é um dos aspectos mais complexos com que egressos dos bacharelados em Jornalismo têm de lidar, para o que estarão despreparados se tal tópico não for ensinado nos cursos que frequentam. Embora o planejamento seja uma prática consagrada no jornalismo de coberturas programadas — como eleições ou eventos esportivos —, ele é vital em situações emergenciais, quando o tempo de resposta é curto e a necessidade de organização, apuração criteriosa e distribuição eficiente de tarefas se impõe. Nesses casos, a capacidade de tomada de decisões (editoriais) sob pressão, a antecipação de problemas e a aptidão para o trabalho em equipe são competências fundamentais de serem treinadas no aprendizado do jornalismo.

A ideia de planejar uma cobertura previamente agendada (ou seja, de um evento previsto) envolve a mobilização de recursos editoriais de diferentes tipos: humanos, tecnológicos, financeiros e administrativos. Requer, por exemplo, saber onde o veículo pode contar com estrutura de sucursais ou emissoras afiliadas para ativar localmente ou deslocar até o lugar dos acontecimentos; mapear onde estão as fontes que podem fornecer informação; com quanto dinheiro a equipe pode contar para custear

locomoção, hospedagem, alimentação e, se necessário, compra de material externo (como imagens produzidas por profissionais independentes ou agências); se a equipe de reportagem poderá usar drones, câmeras de VR-360º ou infravermelho (para filmagem noturna) em sua apuração e captação de imagens. Implica ainda questões de planejamento editorial, como a distribuição de pautas e retrancas relativas ao fato coberto em diferentes unidades, ou diferentes edições ao longo do tempo, extraordinárias ou especiais (cadernos, programas, hotsites), bem como a diversidade de gêneros jornalísticos que podem ser usados (notícia, reportagem, entrevista, perfil, artigo, análise). Em resumo, o planejamento de coberturas lida com todos os fatores necessários para otimizar o aproveitamento dos recursos editoriais em favor de atender à demanda social por informação em relação a fatos em andamento.

2. Gamificação no ensino de jornalismo

Se o ensino de edição impescinde de um mínimo de estrutura e equipamentos para o exercício das técnicas que lhe são próprias, como já dito, o tópico específico de planejamento de coberturas é ainda mais abstrato para o alunado. Sem uma organização de redação em sala de aula, a discussão sobre a racionalização e a mobilização de recursos editoriais torna-se hipotética. Não é trivial o trabalho de simular em sala de aula as condições sob as quais se desenrolam coberturas jornalísticas de última hora. Nesse tema, os estudantes costumam se deparar com dificuldades que vão além do domínio teórico, como a gestão do tempo, a definição de prioridades e a colaboração em tempo real com diferentes frentes de apuração e produção. Por isso, a transposição didática de práticas editoriais exige metodologias ativas que aproximem a experiência acadêmica das condições de produção jornalística.

Para compensar tais limitações, uma estratégia didática possível é a adoção de recursos lúdicos, ou *gamificação*, que permitam encenar situações plausíveis enfrentadas pelos jornalistas em seus cotidianos profissionais. O jogo, pelo fato de simular o real e de incluir elementos de aleatoriedade, aproxima os alunos de circunstâncias concretas em que o risco é desprovido de consequências e, por isso, tratado como diversão.

Segundo Deterding et al. (2011), o conceito de gamificação refere-se ao “uso de elementos de concepção de jogos em contextos não lúdicos”, com o objetivo de estimular comportamentos desejados e favorecer a experiência do usuário. Diferentemente dos jogos educativos propriamente ditos, a gamificação utiliza mecânicas de jogos — como competição, pontuação, desafios e distintivos (recompensa) — para enriquecer a dinâmica de ensino-aprendizagem (Kapp, 2012). Nesse sentido, a gamificação revela-se uma estratégia didática capaz de promover engajamento dos estudantes e potencializar a aprendizagem ativa.

No ensino superior, a gamificação tem sido vista como uma metodologia eficaz para fomentar a participação discente, a colaboração e o desenvolvimento de competências socioemocionais (Surendeleg et al., 2014; Dichev; Dicheva, 2017). Especificamente na formação em Jornalismo, a experiência relatada por Farbiarz et al. (2019) demonstra como a gamificação pode ser aplicada ao ensino de práticas complexas, nominalmente a produção gráfica.

Outra abordagem distinta, mas relacionada, é a dos *newsgames* (bem traduzíveis como “jogos jornalísticos”), tratados como a conversão dos videogames em um meio de comunicação para fazer jornalismo – ou, nas palavras de Bogost, Ferrari e Schweizer (2010, p. 10), como “um método viável de praticar jornalismo”. A principal diferença dos *newsgames* para a gamificação do ensino de jornalismo é que o primeiro se destina ao público geral, enquanto o segundo é dirigido aos estudantes com o fim didático de ensinar, praticar e avaliar competências necessárias às técnicas jornalísticas, incluindo a apuração, a produção e a edição em ambientes simulados.

Como forma de aplicar a gamificação ao ensino de edição jornalística e, de forma mais específica, ao tópico do planejamento de coberturas noticiosas, o autor desenvolveu um jogo digital para ser usado em sala de aula e treinar as competências de planejamento, reação e resposta a situações-problema, chamado de Jogo da Cobertura, cujas regras e dinâmicas são descritas a seguir.

3. Descrição da dinâmica de jogo e de avaliação

O Jogo da Cobertura consiste na simulação de uma situação-problema de uma cobertura noticiosa de uma tragédia local de repercussão nacional que deve ser planejada e executada pelos alunos, em grupos de cinco a sete integrantes, durante o tempo de até duas horas (duração de uma aula). Cada grupo representa um canal de TV jornalístico (tipo *all-news*: Globo News, CNN Brasil, Record News, Band News e Jovem Pan News). O objetivo é planejar uma cobertura jornalística ao vivo, e ganha o canal que tiver a cobertura mais completa. A execução segue as regras do jogo, que misturam tomada de decisão com fatores de sorte e azar. O professor atua como uma espécie de “mestre de RPG”, mesclando gêneros de jogos (de tabuleiro e de interpretação) numa experiência lúdica e pedagógica.

Embora seja do tipo multijogador, os alunos-jogadores agem em grupo, com as ações sendo tomadas por canal, não individualmente. A única distinção de papel entre jogadores é que, antes da primeira rodada, exige-se que um aluno em cada grupo seja designado como “editor-chefe”, a quem cabe a palavra final sobre as decisões editoriais. Tal distinção foi um recurso elaborado para resolver empates e evitar rodadas prolongadas por impasses, diante do tempo limitado (e corrido, sem pausas) da aula.

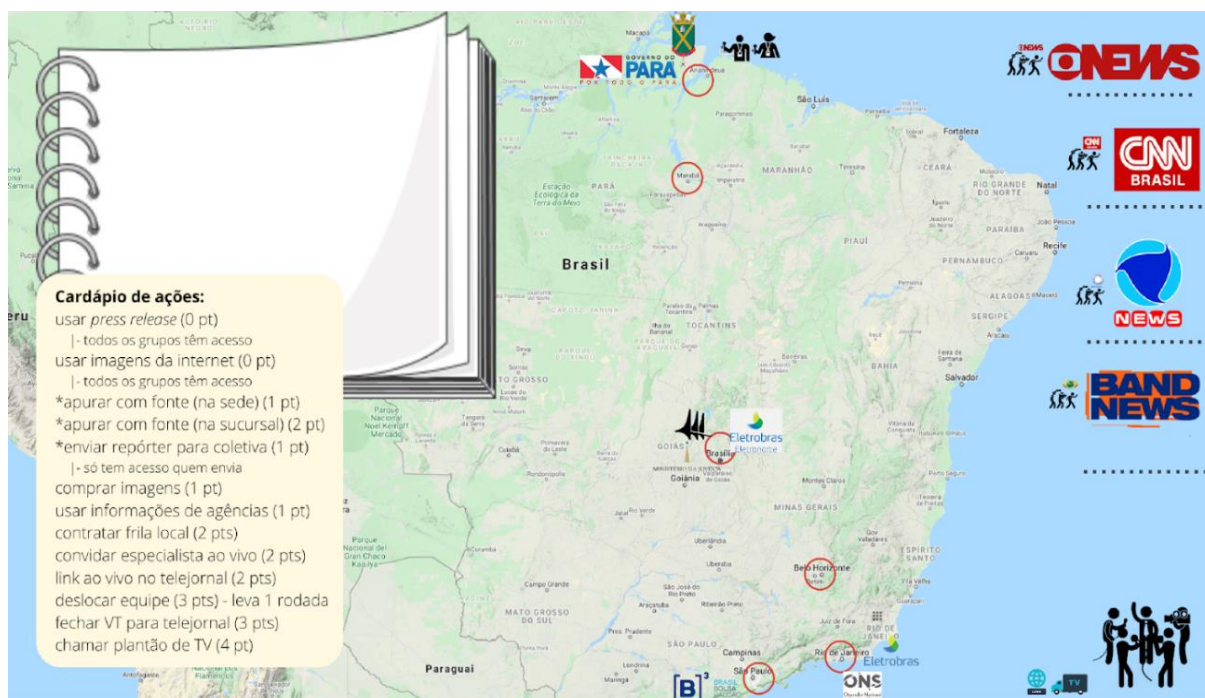
Cada partida do Jogo da Cobertura funciona com uma situação-problema que deve ser coberta pela turma como um fato noticioso de desenvolvimento contínuo. Em geral, são situações de crise, baseadas em acontecimentos locais com potencial de noticiabilidade para repercussão nacional. Todas as situações usadas foram localizadas em cidades do interior de estados fora do eixo Rio-São Paulo, de forma a exigir deslocamento por parte das equipes de reportagem e ativação das sucursais simultaneamente. Desde 2020, quando a primeira versão do jogo foi criada, já foram simuladas as seguintes situações de cobertura:

- a) naufrágio de um navio de cruzeiro na costa do Ceará;
- b) queda de um avião na Amazônia, em área indefinida entre o Tocantins e o Mato Grosso;
- c) rompimento da represa da usina hidroelétrica de Tucuruí, no Pará;
- d) fuga de presos do presídio federal de Mossoró (RN).

Cada situação é devidamente pesquisada previamente pelo professor, de forma a empregar informações realistas e verossímeis, usando documentos públicos e estudos científicos-acadêmicos que fundamentem as informações passadas aos alunos. Por exemplo, a situação do rompimento da represa de Tucuruí foi embasada na análise computacional de um hipotético acidente do tipo, descrita na dissertação de Santos (2017), bem como numa reportagem de Lúcio Flávio Pinto para o website Amazônia Real (Pinto, 2021). Já a fuga dos presos de Mossoró baseou-se nas informações da tese de doutorado de Teixeira (2018). Essas pesquisas rendem materiais (em texto e vídeo) que são anexados à atividade para fins de contextualização do tema aos alunos.

Além disso, também é pesquisada a estrutura real de comunicação institucional dos órgãos públicos e entidades privadas envolvidas naquela cobertura e todas as organizações que possam render informações, de modo a mapear as fontes (literalmente, com dados cartográficos) citadas no jogo.

Figura 1: Tabuleiro do Jogo da Cobertura



Configuração inicial, antes da primeira rodada. Versão de 2023.

Desde então, a dinâmica foi desenvolvida e complexificada, acrescentando elementos e “dosimetrando” a pontuação ótima necessária a cada grupo para conduzir o jogo sem sobrar nem faltar demais. Em todas as situações-problema, já com o jogo em andamento, o professor previa a divulgação de uma informação nova com potencial para causar uma reviravolta na cobertura: na queda do avião, vazava a lista de passageiros contendo personalidades famosas; no rompimento da barragem, uma autoridade dizia não descartar uma ação terrorista; na fuga de presos, imagens indicavam facilitação por parte dos agentes penitenciários.

O jogo tem um tabuleiro colorido virtual (Figura 1) composto pelo mapa do Brasil, quatro “peças” jogáveis (uma para cada grupo/canal, representando as equipes de reportagem), duas “peças” extras (representando os repórteres *free lancers*) e 50 “cartas” virtuais (em formato de arquivos .png externos à interface do tabuleiro). O tabuleiro contém os seguintes elementos:

1. uma linha pontilhada para cada grupo, no número de pontos (inicialmente 15) à disposição do grupo para serem usados nas ações;
2. o cardápio de ações possíveis de serem executadas pelos grupos em sua respectiva vez de jogar, sendo permitida uma ação por grupo em cada rodada;
3. o bloquinho de apuração no qual as informações de acesso comum a todos os grupos vão sendo “postadas” pelo professor, por meio de representações de adesivos coloridos (no formato *Post-It*);
4. o “cantinho da coletiva”, no qual os grupos posicionam suas peças se quiserem participar de entrevista coletiva na hora em que for convocada pelo professor;
5. as localizações possíveis para a movimentação das peças, representadas por círculos vermelhos em torno de cidades onde as equipes de reportagem podem posicionar-se (sedes, sucursais e praças de apuração).

Para efeito de equidade, todos os canais no jogo têm sucursais em São Paulo, Rio de Janeiro e Brasília. Os grupos têm a opção de enviar equipes para o lugar dos fatos, o que exige tempo de deslocamento, ou contratar *free lancers* locais na capital do estado. No entanto, apenas dois “frilas” estão disponíveis nos locais da cobertura

(representados por uma peça feminina e uma masculina), de forma que nem todos os canais conseguirão ter repórteres locais *in situ* sem deslocar suas equipes da sede ou sucursais.

Originalmente, a interface utilizada para o tabuleiro e a manipulação das peças foi o Jamboard, simulador de quadro branco da Google inserido no pacote Google Suite for Education. No entanto, a empresa de software descontinuou a ferramenta em outubro de 2024. Em substituição, o tabuleiro foi reconstruído na ferramenta Google Slides – que, embora originalmente pensada para apresentações visuais (em equivalência e concorrência com o Microsoft PowerPoint), que permite a manipulação colaborativa, simultânea e em nuvem.

A cada rodada, em sua vez de jogar, os grupos têm direito a executar uma ação entre as opções disponíveis no cardápio do tabuleiro, das quais três são específicas de apuração (marcadas com asteriscos na lista abaixo). O resultado de uma apuração (exclusiva com fonte ou em coletiva) é determinado por uma carta sorteada na hora. Cada ação tem um “preço” determinado em pontos a serem gastos pelo grupo. As ações podem ser:

- usar press release (0 pt) - todos os grupos têm acesso
- usar imagens da internet (0 pt) - todos os grupos têm acesso
- *apurar com fonte (na sede) (1 pt)
- *apurar com fonte (na sucursal) (2 pts)
- *enviar repórter para coletiva (1 pt) - só tem acesso quem envia
- comprar imagens (1 pt)
- usar informações de agências (1 pt)
- contratar frila local (2 pts)
- convidar especialista ao vivo (2 pts)
- link ao vivo no telejornal (2 pts)
- deslocar equipe (3 pts) - leva 1 rodada
- fechar VT para telejornal (3 pts)
- chamar plantão de TV (4 pts)

Os fatores de aleatoriedade, acaso e azar do jogo são operados por “cartas digitais” (arquivos de imagem .png) sorteadas por meio da escolha de números de 1 a 50 por parte dos alunos. A cada rodada, em sua vez de jogar e após tomar a ação, um representante do grupo escolhe um número nesse intervalo, descartando os que já foram escolhidos antes. O número escolhido corresponde a um arquivo de uma lista numerada, numa pasta na nuvem (o Google Drive da universidade, parte do pacote Google for Education) compartilhada com a turma. Cada carta descreve uma situação verossímil na atividade de reportagem que serve de desfecho para a ação da rodada, podendo ser positiva, negativa ou neutra, e um comando. Ou seja, o teor da carta determinará o resultado da ação escolhida. Para equilibrar as chances dos jogadores, a distribuição entre as valências (positiva, negativa e neutra) é assimétrica, incluindo repetição de algumas cartas. A título de exemplo, uma seleção de valores das cartas é apresentada na Tabela 1.

Tabela 1. Cartas digitais de sorte e azar do Jogo da Cobertura (seleção)

Descrição da situação-desfecho	Comando
A assessoria barrou o seu acesso à fonte.	Nada acontece.
A assessoria permitiu que sua equipe viaje de helicóptero.	Pode mover repórter para qualquer ponto.
A equipe ficou presa no deslocamento.	Fique 1 rodada sem jogar
A fonte confirmou o que o seu veículo já tinha.	Não acontece nada
A fonte desmarcou a entrevista em cima da hora.	Perca 1 ponto
A fonte desmentiu o que tinha sido divulgado pela concorrência.	Ganhe mais um ponto
A fonte desmentiu o que tinha sido divulgado pelo seu veículo.	Perca 1 ponto
A fonte enviou um release com a mesma informação para todos os veículos.	Todos ganham a informação
A fonte não atendeu nem retornou o contato.	Não acontece nada.
A fonte prometeu checar a informação mas ainda não retornou.	Fique 1 rodada sem jogar
A fonte te deu uma informação exclusiva.	Ganhe mais dois pontos
A fonte te passou uma informação sigilosa; você só pode usar se checar com outra fonte.	Espere outra fonte dar uma informação
O print da sua conversa vazou na internet.	Todos os grupos ganham acesso à sua informação.
Seu canal foi comprado por um banco que injetou capital novo.	Recupere todos os pontos.
Seu produtor garimpou e encontrou uma fonte especialista no assunto.	Ganhe mais dois pontos.
Você conseguiu o relato de uma testemunha ocular.	Ganhe dois pontos.
Você perdeu sua credencial.	Perca 1 ponto.

Fonte: De lavra própria.

Cada informação apurada é disposta no tabuleiro na forma de um adesivo “post-it” virtual, da seguinte forma: se for exclusiva, ela aparece junto à logomarca do canal, indicando que só aquele grupo pode usá-la em sua cobertura; mas, se for informação de uso geral (como as obtidas em entrevistas coletivas), ela é posicionada sobre o bloquinho de apuração (Figura 2). As cores dos adesivos indicam se a informação veio de uma fonte oficial, de uma assessoria de imprensa, de fontes exclusivas ou de apuração *in loco* (como, por exemplo, o gênero televisivo “povo-fala”).

Figura 2: Tabuleiro do Jogo da Cobertura



Configuração final, na última rodada. Versão de 2024.

Cada grupo começa o jogo com 15 pontos. A cada ação tomada, os grupos gastam esses pontos de acordo com o “preço” previamente estipulado no cardápio de ações. Na primeira rodada, as informações iniciais são apresentadas de forma dispersa e não confirmada, de forma a provocar os alunos a checar e desconfiar antes de tomar como certo o que é duvidoso. Um exemplo: “Imagens obtidas em mídias sociais mostram dezenas de homens vestidos de azul correndo por um descampado. Uma das tags indica a localização Lagoa Vermelha, no Ceará, e a outra indica Barreira Vermelha, no

Rio Grande do Norte”. Só à medida que as rodadas avançam e os grupos vão fazendo suas apurações é que informações oficiais ou confirmadas são fornecidas.

Entre qualquer rodada do jogo, a critério do professor “mestre de RPG”, pode ser enviado um *press release* ou convocada uma entrevista coletiva (presencial). Nessa hora, cada grupo decide o que fazer. O release é recebido de qualquer maneira e pode ser usado sem ônus (sem gastar ponto); já as informações da coletiva só podem ser usadas pelos grupos que enviarem um representante.

A última rodada (faltando 20 minutos para o fim da aula) é a do fechamento. Nela, os grupos não podem apurar mais nada: só usar material externo (release, agências, internet) e fechar VT ou entrar ao vivo no telejornal. Ao final, “ganha” o grupo que terminar a cobertura com mais adesivos de informações e, como critério de desempate, com o maior número de pontos.

4. Resultados de aprendizagem e devolutiva dos alunos

A dinâmica do Jogo da Cobertura costuma estimular os alunos de Planejamento Editorial, gerando retornos positivos. Em geral, a aula em que o jogo é aplicado é a única do semestre em que os discentes pedem para continuar além do horário. À medida que as rodadas avançam, os estudantes imergem mais na encenação da situação, torcem por seus canais e defendem suas decisões editoriais.

O grupo que “ganha” o jogo não recebe nota a mais nem ponto extra na avaliação, mas recebe o reforço positivo do esforço aplicado no exercício. Os demais conversam com seus colegas de grupo, estimulados à autocritica de refletir o que poderiam ter feito de forma diferente. Em todas as vezes que o jogo foi aplicado desde 2020, o conjunto da turma concordou que o grupo vencedor teve a cobertura mais completa, resultado de sorte combinada com boas escolhas ao longo do processo. Nunca um resultado foi contestado até hoje.

Os resultados de aprendizagem esperados com a dinâmica do Jogo da Cobertura são:

1. aprender a identificar fontes e demandas de informação durante uma cobertura inesperada;
2. praticar o raciocínio de mobilização e priorização de recursos editoriais finitos ou limitados;
3. treinar a tomada de decisões editoriais “no calor da hora”.

Ao longo dos cinco anos decorridos desde o início do desenvolvimento do Jogo da Cobertura, os alunos de Jornalismo da UFF deram retornos majoritariamente positivos. Na turma de 2024.1, um questionário de avaliação qualitativa sobre a disciplina foi aplicado de forma voluntária (os alunos eram convidados a responder). Dez entre 25 discentes matriculados responderam. À pergunta “O que você acha que deve continuar na disciplina?”, houve respostas citando “os exercícios gamificados” (é apenas um, apesar do plural), “o exercício de cobertura. muito bom!”<sic> e “Deve continuar com as atividades em forma de brincadeira, pois deixa a aula mais leve e descontraída”. De forma mais detalhada, um aluno escreveu que os exercícios “foram muito didáticos e trouxeram uma prática que até então eu não tinha tido no curso, em especial o Jogo da Cobertura. Acho que [com] quanto mais exercícios em aula, melhor fica a matéria”.

5. Conclusão

O objetivo do Jogo da Cobertura é capacitar os alunos nas competências necessárias para o exercício da função editorial, incluindo a capacidade de tomar decisões rápidas, trabalhar em equipe, gerir informações sob pressão e garantir a qualidade técnica e ética dos conteúdos. Julgando pelos retornos obtidos, tanto verbalizados quanto observados nas dinâmicas, os resultados têm sido positivos.

Percebe-se, portanto, que a utilização de dinâmicas gamificadas no ensino de jornalismo contribui para aproximar a sala de aula das rotinas das redações, marcadas por desafios como a tomada de decisão sob pressão, a gestão de equipes e a necessidade de inovação constante. Além disso, ao criar um ambiente lúdico e competitivo,

promove-se o desenvolvimento de habilidades essenciais, como a liderança, o trabalho em equipe e a capacidade de solucionar problemas em tempo real.

A proposta do Jogo da Cobertura emerge nesse contexto como uma ferramenta pedagógica que visa simular a experiência de planejamento de coberturas jornalísticas de última hora, promovendo a participação ativa dos alunos por meio de regras claras, papéis definidos e sistemas de avaliação formativa que reproduzem aspectos da prática profissional.

REFERÊNCIAS

- ABREU, P.; LOPES, S.; ABREU JR., J. Além da estrutura da notícia: o legado de Nilson Lage para o ensino de edição jornalística. **Estudos em Jornalismo e Mídia**, v.19, n.1, jan./jun. 2022, p. 17-31. DOI: <https://doi.org/10.5007/1984-6924.2022.e86610>
- BOGOST, I.; FERRARI, S.; SCHWEIZER, B. **Newsgames: journalism at play**. Cambridge (EUA): MIT Press, 2010.
- DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L.; DIXON, D. Gamification: toward a definition. In: Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI), Gamification Workshop, **Proceedings...** (Anais). Vancouver (Canadá): ACM, maio/2011, p. 1-4. Disponível em <<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>>. Acesso em março/2025.
- DICHEV, C.; DICHEVA, D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. **International Journal of Educational Technology in Higher Education**, v. 14, n. 9, p. 1-13, 2017. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- FARBIARZ, A.; XAVIER, G.; DIAS, C.; FARBIARZ, J. A gamificação como processo metodológico na formação crítica contemporânea: uma experiência aliando tecnologia, inovação e ludicidade no Ensino Superior. **Logos**, v. 26, n. 2, p. 229-244, 2019. <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/45676>
- KAPP, K. **The Gamification of Learning and Instruction: game-based methods and strategies for training and education**. Nova York: Pfeiffer, 2012.
- MAROCCO, B.; BERGER, C. “A dupla falta do editor de jornal, nos livros e cursos de jornalismo”. In: FELIPPI, A.; SOSTER, D.; PICCININ, F. (orgs.). **Edição em Jornalismo: ensino, teoria e prática**. Santa Cruz do Sul (RS): Edunisc, 2006.
- MEDITSCH, E.; KRONBAUER, J.; BEZERRA, J. **Pedagogia do Jornalismo: desafios, experiências e inovações**. Florianópolis: Insular, 2020.
- OLIVEIRA, D. **Iniciação aos Estudos de Jornalismo**. São Paulo: Abya Yala, 2020.
- PEREIRA JR., L. C. **Guia para a Edição Jornalística**. 2ª ed. Petrópolis (RJ): Vozes, 2009.
- PINTO, L. F. Tucuruí: e se a barragem se romper? **Amazônia Real**, Manaus, 29 de março de 2021. Disponível em <<https://amazoniareal.com.br/tucurui-e-se-a-barragem-se-romper/?authuser=0>>. Acesso em março/2025.

SANTOS, M. B. **Análise computacional do rompimento hipotético da barragem de Tucuruí-PA com o auxílio do software Mike Flood**. 98 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Barragem e Gestão Ambiental), Universidade Federal do Pará, Tucuruí, 2017. <http://repositorio.ufpa.br:8080/jspui/handle/2011/12091>

SURENDELEG, G.; MURWA, V.; YUN, H.; KIM, Y. S. The Role of Gamification in Education: a literature review. **Contemporary Engineering Sciences**, v. 7, n. 29, p. 1609-1616, 2014. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/287480678_The_role_of_gamification_in_education_-_a_literature_review. Acesso em março/2025.

TEIXEIRA, S. W. D. **Muros altos e rios de sangue: o Sistema Penitenciário Federal e a expansão das facções criminosas**. 161 f. Tese (doutorado em Ciência Política). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/193205>