

UnB – Universidade De Brasília

FAC – Faculdade De Comunicação

JOR - Departamento de Jornalismo

Henrique Uyeda Nagae

HEADLINE: UM JOGO DE JORNALISMO PARA ESTUDANTES

Brasília - DF

2024

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	4
RESUMO DA MEMÓRIA	5
1. APRESENTAÇÃO	6
2. JUSTIFICATIVA	7
3. REFERENCIAL TEÓRICO	8
3.1 Ensino e Metodologias Ativas: Aprendizagem Baseada em Jogos	8
3.2 Mas o que é jogo?	9
3.3 Sobre os jogos de tabuleiro	9
3.3.1 Jogos de tabuleiro na educação	10
3.3.2 E o caso do jornalismo e da comunicação?	11
4. METODOLOGIAS E DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO	12
4.1 Ponderações iniciais	12
4.2 Protótipos e testes	13
5. O PRODUTO	18
5.1 Cronograma	18
5.2 Informações Gerais	18
5.3 Referências	19
5.3.1 Watergate	19
5.3.2 Código Secreto	20
5.3.3 Sushi Go!	21
5.3.4 Hanabi	22
5.3.5 Railroad Ink	23
5.4 Design	23
5.5 Componentes	24
5.5.1 Caixa	24
5.5.2 Manual de instruções	25
5.5.3 Fichas de Troca de Informações	26
5.5.4 Cartas de Editoria	27
5.5.5 Cartas de Crachá	28
5.5.6 Cartas de Palavras-chave	30
5.5.7 Quadros e marcadores	31
5.5.8 Componentes extras	32
5.6 Jogabilidade	33
5.6.1 Preparação e início do jogo	33
5.6.2 Etapa de Apuração	33
5.6.3 Etapa de Redação	34
5.6.4 Pontuação e fim do jogo	35
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38
APÊNDICE A - MANUAL DE REGRAS DO HEADLINE	40

APÊNDICE B - CARTAS DE EDITORIA PARA IMPRIMIR EM FOLHA A4	44
APÊNDICE C - CARTAS DE CRACHÁ PARA IMPRIMIR EM FOLHA A4	47
APÊNDICE D - LISTA DE CARTAS DE PALAVRAS-CHAVE EM ORDEM ALFABÉTICA E MODELO PARA IMPRIMIR CARTAS DE PALAVRAS-CHAVES EM FOLHA A4	49
ANEXO A - MATÉRIAS REDIGIDAS DURANTE OS TESTES	55

AGRADECIMENTOS

Se eu fosse listar cada um que me ajudou de alguma forma, talvez eu precisasse escrever uma memória a mais, mas tenho apenas uma página. Resumo meus agradecimentos a todos que me deram apoio, seja da forma que foi. Mas dou meus agradecimentos especiais à minha mãe, ao pessoal do Lichia e a professora Célia Matsunaga.

Também agradeço, verdadeiramente, a todos os elogios, palavras de apoio, críticas construtivas e até mesmo os sutis e delicados “você vai passar fome fazendo esse curso” que escutei ao longo da graduação, porque tudo isso culminou neste projeto de alguma forma.

RESUMO DA MEMÓRIA

Em uma sociedade onde o conhecimento está se tornando cada vez mais disponível, o modelo tradicional tem sido questionado e novas formas de pensar a educação estão surgindo. Nas Metodologias Ativas de ensino, o aluno torna-se sujeito de sua própria educação. Nesse contexto, uma das estratégias mais sedutoras têm sido as aulas com linguagem de jogos (gamificação) ou a aplicação de jogos para auxiliar o ensino.

Foi pensando nisso que surgiu o projeto do “*Headline*: um jogo de jornalismo para estudantes”. *Headline* é um jogo de tabuleiro de caráter experimental feito com o intuito de ensinar a seus jogadores alguns conceitos e práticas do jornalismo. Além da produção e dos testes com o produto, este trabalho também buscou compreender se este tipo de abordagem com jogos de tabuleiro gera interesse e motivação em alunos.

Palavras-chave: jornalismo, jogos de tabuleiro, metodologias ativas, ensino.

1. APRESENTAÇÃO

É perceptível que os métodos de ensino tradicionais, em que o professor age como o detentor único do conhecimento, já se mostra ultrapassado frente a nossa sociedade, que está em constante transformação. Desta forma, o método tradicional é questionado frente a novas metodologias, com maior participação por parte do aluno, que é incentivado a buscar o conhecimento ao invés de recebê-lo tão passivamente.

No âmbito das Metodologias Ativas, existem diversos métodos: alguns com elementos lúdicos; outros em forma de seminários, em que o aluno discorre sobre determinado assunto; entre outros. E, uma das formas que mais parece surtir efeito e que desperta interesse nos alunos, é a inserção de elementos lúdicos no aprendizado, como jogos e gamificação.

Pensando nisso, o *Headline* é uma tentativa de responder se jogos de tabuleiro podem servir como elementos que despertam o interesse de estudantes e se eles podem ser utilizados como ferramentas de auxílio e exercício da prática jornalística de maneira lúdica.

2. JUSTIFICATIVA

Ao longo de minha graduação, conheci docentes que conduziam suas disciplinas das mais variadas maneiras, alguns tão desinteressados que nem chamada cobravam, outros tão opressivos que testemunhei o que se poderia descrever como uma verdadeira perseguição. Felizmente, também tive o prazer de conhecer aqueles que expressam tamanho interesse e vontade de ensinar o que sabem, que “admiração” não basta para descrever o que sinto em relação a eles. Mas foi com os opressivos e desinteressados que eventualmente me peguei com o contínuo sentimento de desmotivação. Avancei no curso ouvindo afirmações vindas de docentes e de profissionais como “você vai passar fome”, “esse diploma não vai te servir pra nada” e “você está perdendo tempo nesse curso”, entre outras. E foi trilhando este caminho progressivamente mais tortuoso que comecei a questionar se esta era a forma que o ensino superior era e deveria ser conduzido.

Acredito que o modelo educacional tradicional é ultrapassado, já que o advento da internet e de ferramentas de pesquisa trouxeram a possibilidade de facilmente estudar determinados assuntos fora do âmbito de sala de aula, sem a necessidade de um professor como figura autoritária. Assim, descobri as Metodologias Ativas, que colocam o professor no papel de orientador e motivador ao invés de um detentor absoluto do conhecimento e única fonte de informação. Desta forma, o emprego de elementos lúdicos, como os jogos de tabuleiro, é uma das possibilidades para as Metodologias Ativas, que pode auxiliar na motivação para o estudo de diversos assuntos e disciplinas.

Ainda que pareça ser um pouco específico, no caso do jornalismo, já existe abertura e potencial para a adoção dessas novas metodologias de ensino, como foi o caso do relato de Colombo e Souza (2018) da experiência com o jogo de tabuleiro F.O.C.A: Fatos Objetivos Checados e Apurados. Os resultados obtidos por este e outros experimentos se mostraram bastante promissores e incentivaram a concepção deste produto.

E foi entre os altos e os baixos, num sentimento misto de indignação com motivação renovada, que nasceu a ideia de um jogo de tabuleiro para estudantes, tentando unir o útil ao agradável, o conhecimento com a diversão. Surgiu, assim, o *Headline*.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 Ensino e Metodologias Ativas: Aprendizagem Baseada em Jogos

O modelo tradicional de ensino presume um magistrocentrismo (Gilbert, 1976), onde o docente é o sujeito e a criança (o aluno) é uma “tábula rasa que o professor tem de cavacar e aplinar” (Lobo, 1986). Essa ideia fazia mais sentido em um contexto de pouco acesso à educação e ao conhecimento, em que o professor “tinha esse papel de depositário da informação no aluno” (Valente, 2014).

Se essa dinâmica já não faz mais sentido, a alternativa seria então um puerocentrismo (Correia, 1997), colocar o aluno como sujeito. Tolomei (2017) argumenta que as novas tecnologias trouxeram consigo um novo modo de convivência, com novas maneiras de pensar e que “o indivíduo desta geração não se satisfaz apenas em receber um conhecimento; ele precisa testar, vivenciar e experimentar”. Teóricos como Freire (2016) já escreviam que as respostas para a educação parecem estar:

- “a. Num método ativo, dialógico, crítico e criticista.
 - b. Na modificação do conteúdo programático da educação.
 - c. No uso de técnicas, como a de redução e a de codificação.
- Somente um método ativo, dialogal e participante poderia fazê-lo.” (Freire, 2016)

E se o indivíduo precisa experimentar para aprender, então ninguém educa ninguém e os alunos devem ser sujeitos de suas próprias educações (Freire, 2016).

Mas como fazer isso? Uma das possibilidades são as Metodologias Ativas, que, segundo Morán (2017), são “estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada, híbrida”. Morán (2021) argumenta, ainda, que a aprendizagem é mais significativa quando os alunos são intimamente motivados e veem sentido nas atividades propostas. A metodologia ativa que trabalharemos nesta memória é a Aprendizagem Baseada em Jogos, que, segundo Oliveira (2022):

“consiste na utilização de jogos no contexto pedagógico. Essa metodologia pode promover o engajamento e a socialização; estimular a cooperação e a exposição oral das ideias dos estudantes; e contribuir para a construção do conhecimento.” (Oliveira, 2022)

Apesar disso, não se deve negligenciar o papel do docente, que, de acordo com Lima (2009), desempenha quatro papéis: de apresentador de dinâmicas informacionais e de conteúdo; de executor procedimental de atividades de

aprendizagem; de avaliador de desempenho; e de motivador, sendo que este é “o que recebe menos importância nos planejamentos das práticas formativas dos educadores”.

E como motivar? Para a abordagem desta memória, vamos pela linha do jogo e do lúdico. Cabe lembrar que os próprios jogos e as gerações acostumadas ou criadas com a linguagem dos jogos já ocupam espaço nas universidades e instituições de ensino superior na forma de alunos, e, possivelmente, até na de docentes:

“Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gameificação) estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real. [...] Para gerações acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de perceber. Os jogos colaborativos e individuais; de competição e colaboração; de estratégia, com etapas e habilidades bem definidas se tornam cada vez mais presentes nas diversas áreas de conhecimento e níveis de ensino.” (Morán, 2021)

3.2 Mas o que é jogo?

Nas palavras de Vial (2015), a origem do jogo “se perde na noite dos tempos”. Para Salen e Zimmerman (2012), os jogos são uma espécie de manifestação cultural com potencial de transformação social e que acompanha a história da humanidade. Enfim, a definição de Huizinga (2019) para jogo é:

“uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’” (Huizinga, 2019)

Existem diversos e variados tipos de jogos, desde os mais sofisticados e complexos, até os mais simples e rudimentares, que “basta que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano” (Huizinga, 2019). Mas falaremos mais especificamente sobre os jogos de tabuleiro.

3.3 Sobre os jogos de tabuleiro

Donovan (2022) afirma que o registro mais antigo de jogo de tabuleiro remonta a cerca de 3000 a.C., no Egito, mas que existem fragmentos que sugerem que sua existência possivelmente precede a escrita, o que corrobora a ideia de Huizinga (2019) que “o jogo é mais antigo que a cultura”. A variedade de jogos

criados desde então é enorme. Carvalho (2022) afirma que já existem mais de 130 mil jogos de tabuleiro catalogados por comunidades internacionais, que são categorizados pelo autor de maneira híbrida, pela seguinte classificação:

- (1) Jogos Tradicionais. Exemplos: Jogo Real de Ur; Xadrez; e Mancala.
- (2) Jogos Abstratos. Exemplos: Dixit; Go; e Tarot.
- (3) Jogos de Guerra. Exemplos: Warhammer; War of the Ring; e Risk.
- (4) Jogos de Sorte. Exemplos: Bingo; Caça-níqueis; e Roleta.
- (5) Jogos Modernos (do século XX). Exemplos: Banco imobiliário; Detetive; e Perfil.
- (6) Jogos narrativos (RPGs). Exemplos: Dungeons & Dragons; City of Mist; e Vampiro: A Máscara.
- (7) Jogos Contemporâneos (do século XXI, também chamados de Eurogames). Exemplos: Catan; Carcassone; e Ticket to Ride.
- (8) Jogos em versão tabuleiro. Exemplos: XCOM: The Board Game; World of Warcraft: The Boardgame; e Slay the Spire: The Board Game.

3.3.1 Jogos de tabuleiro na educação

Frente a um catálogo enorme de jogos de tabuleiro, o que se tem a dizer sobre o uso deles na educação?

Para Carvalho (2022), não basta aplicar um jogo, é preciso que seus jogadores tenham apreço àquilo, o que foge do controle do autor, de quem fabrica e até do próprio jogo.

“o que determina se um grupo de pessoas irá gostar de um jogo específico não é simplesmente o jogo em si, mas a qualidade da experiência proporcionada em torno do mesmo. Isso não está no controle, seja do autor, do fabricante ou da caixa do jogo com seus componentes. O apreço por um jogo pode dizer mais a respeito da atmosfera de envolvimento do que esses fatores. As pessoas decidem se envolver com o jogo e jogá-lo pelo que há de intrínseco e extrínseco a elas.” (Carvalho, 2022)

Para Vitiello (2022), “jogos que não divertem, não são lúdicos, e se não o são, não aproximam o estudante do conhecimento”. Ele lembra que os jogos dito educativos costumam aparecer com dúvidas se esses determinados produtos são realmente educativos ou mesmo se são jogos de fato, mas não coloca o peso destes equívocos nos ombros dos docentes, mas na falta do que ele chama de “letramento lúdico”, a falta de *know-how* e de conhecimento de jogos para além do que o professor já conhece ou está acostumado, como jogos de perguntas e respostas.

“Oferecer um desafio compreensível aos jogadores (sejam crianças ou adultos), e, somado a isso, algum tipo de narrativa, preserva igualmente a ludicidade e o espaço de aprendizagem. A *simulação*, - aqui associada pela via lúdica à capacidade simbólica - produz aprendizagem; já a *dissimulação* - quando a mensagem finge ter sentido, mas não tem - produz resistência à mesma.” (Vitiello, 2022)

3.3.2 E o caso do jornalismo e da comunicação?

Ainda que em números bem modestos, já existem experimentos na área de jornalismo e comunicação que usam jogos de tabuleiro no ensino. Colombo (2017) relata seus experimentos de gamificação para calouros de jornalismo da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR), com os jogos “Encontre a fonte”; “Acerte a Manchete”; “Ache o início do Lide”; e “Forme a Pirâmide”. Foi relatado que houve “elevados percentuais de motivação e de aprendizagem apontados pelos próprios estudantes envolvidos na atividade”.

Há também trabalhos experimentais com a produção de jogos de tabuleiro, como foi o caso do “Deadline - o jogo do jornalista”, de Syperreck et al (2012) e o relato de Craveiro et al (2021) dos experimentos de alunos de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT) para a disciplina Teoria da Comunicação.

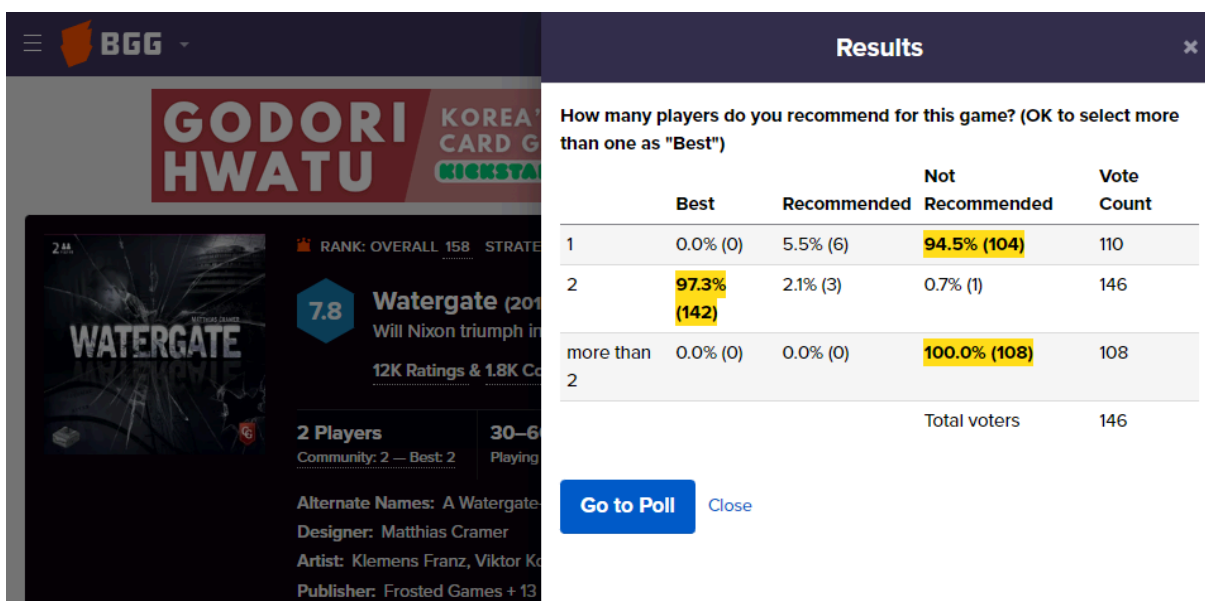
Destaco também o relato de Colombo e Souza (2018) da experiência com o jogo de tabuleiro F.O.C.A: Fatos Objetivos Checados e Apurados, com alunos do segundo semestre de jornalismo da PUCPR, que enfatiza a seleção de fontes e a construção de reportagens. Todos os experimentos citados acima concluem que os jogos de tabuleiro são estratégias promissoras para engajar e motivar os alunos, bem como também são ferramentas eficazes para a fixação e reforço de conteúdos.

4. METODOLOGIAS E DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO

4.1 Ponderações iniciais

De início, pensei em utilizar um jogo já previamente existente, mais especificamente o jogo Watergate, de Mathias Cramer. Imaginei que uma aula aliada ao fator lúdico do jogo e à imersão que o mesmo traz, dada sua excelente temática (o escândalo homônimo), poderia despertar o interesse de estudantes. Porém, o jogo tem como limitações o fato de ter sido feito para apenas dois jogadores e seu alto custo de aquisição por cópia. Considerando que a aquisição de uma cópia nova é de aproximadamente R\$200,00 (no momento em que escrevo esta memória) e que sua aplicação seja feita em uma sala de aula com 40 alunos, deveriam ser adquiridas ao menos 20 cópias do jogo, o que resultaria no orçamento de cerca de R\$4000,00 somente para a obtenção desse material.

Figura 1: Enquete sobre quantidade recomendada de jogadores para o Watergate.



Fonte: Print screen do site BoardGameGeek (disponível em <https://boardgamegeek.com/boardgame/274364/watergate>). Acesso em: 20 ago. 2024)

Uma possibilidade considerada foi a flexibilização do número de jogadores, como a aplicação do jogo em duplas, trios ou até mesmo em grupos maiores. Isto poderia equilibrar o orçamento com a quantidade de alunos e reduzir a quantidade necessária de cópias, deixando o orçamento menor. No entanto, essa decisão tornaria a experiência demasiada distante do que foi pretendida pelo autor do jogo e é até fortemente não recomendada pela comunidade *on-line* de jogos de tabuleiro. Dos 146 usuários (quantidade apurada no momento da escrita desta memória) que

responderam à enquete do site BoardGameGeek sobre a quantidade ideal de jogadores para o Watergate, 108 deles expressaram a opinião de que não recomendam a experiência deste jogo com mais de dois jogadores.

Visto que já existem mais de 130 mil jogos de tabuleiro (Carvalho, 2022) e pelo meu desconhecimento de um jogo comercialmente disponível que atenda às necessidades de uma sala de aula de ensino de jornalismo e que seja de fácil aquisição, optei pela construção e elaboração de um jogo novo. Foi com essas considerações que surgiu a ideia prototípica do *Headline*, que buscou simular situações recorrentes na vida profissional de jornalistas de redação, tais como reunião de pauta; troca de informações; revisão de texto; planejamento de capa de jornal; e o próprio exercício da escrita.

4.2 Protótipos e testes

Figura 2: Protótipo do jogo no simulador Tabletop Simulator.



Fonte: Print screen do simulador Tabletop Simulator, Arquivo Pessoal

Inicialmente chamado “Pauta!”, o protótipo, bem como o produto final, teve forte inspiração nos componentes do jogo Código Secreto, de Vlaada Chvátil. Os componentes do Pauta! foram: as 200 cartas dupla-face do jogo Código Secreto; oito cartas de personagem; oito fichas de troca de informação, representadas por pedras do jogo chinês Mahjong; e oito fichas de editoria. As regras também eram bem similares às do produto final.

O primeiro teste foi feito através da internet pelo simulador *on-line Tabletop Simulator*, com um grupo de quatro jogadores já familiarizados com jogos de tabuleiro, mas leigos na prática jornalística. Antes da explicação das regras e a aplicação do jogo, foi esclarecido aos participantes alguns elementos e jargões jornalísticos, tais como a pirâmide invertida e o lead. A explicação das regras se desenrolou de maneira fluida, mas houve dúvidas quanto às cartas dupla-face, que apresentam palavras distintas na mesma carta. O teste durou cerca de uma hora.

Entre os feedbacks mais notáveis estavam que: o jogo ainda precisava de refinamento mecânico; o jogo precisava estimular mais a interação entre os jogadores, justamente por se tratar de um jogo cooperativo; o jogo muito provavelmente cumpriu com sua função de ensinar jornalismo de maneira mais lúdica, considerando que ele foi pensado para estudantes de jornalismo e não necessariamente para pessoas de fora da área; e que mesmo fora do contexto da sala de aula, como foi neste caso, o jogo está divertido, se assemelha a um *party game* (jogo de festa) e que os quatro jogadores jogariam o Pauta! novamente.

Figura 3: Os alunos da disciplina Processos Gráficos em Jornalismo durante a aplicação do jogo.



Fonte: Célia Matsunaga, 2024.

Após considerar o que foi levantado durante o primeiro teste, foi elaborada uma segunda versão já mais refinada e com um modo de jogo alternativo. Dessa vez, o jogo foi nomeado “*Headline* - um jogo de jornalismo para estudantes”. Além disso, a maior parte do jogo foi produzida para testes *in loco*.

O segundo teste foi aplicado presencialmente em sala de aula, durante o segundo horário da disciplina Processos Gráficos em Jornalismo, ministrada pela professora Célia Matsunaga, no laboratório multimídia 1 da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (UnB). Estiveram presentes 17 alunos dos cursos de jornalismo, audiovisual, publicidade e propaganda e comunicação organizacional, dos quais os alunos de jornalismo eram majoritariamente do segundo semestre, e os dos demais cursos eram de semestres variados. Todos os alunos de jornalismo afirmaram já terem conhecimento dos conceitos apresentados pelo jogo, como lead e pirâmide invertida, enquanto os demais já tinham ouvido falar, mas tiveram pouca ou nenhuma prática. Antes da aplicação do jogo, foi explicado brevemente os conceitos a serem explorados pelo jogo. Neste caso, foi aplicada e testada a variante competitiva entre equipes.

A explicação das regras levou muito mais tempo do que o esperado, por uma série de fatores, entre eles: o fato de que a aplicação do jogo foi feita logo após o intervalo entre os dois horários da disciplina e a explicação precisou ser repetida para aqueles que chegaram depois do horário combinado; a forma como expliquei as regras muito provavelmente ficou confusa para os estudantes, que precisaram de esclarecimentos várias vezes; a disposição espacial dos alunos que se sentaram ao fundo da sala dificultou a escuta deles da explicação; haviam conversas paralelas acontecendo e se perdeu um bom tempo para chamar a atenção dos alunos novamente, especialmente quando um próximo passo seria explicado; e, pela falta de confirmação por parte dos alunos de que as regras haviam sido entendidas, provavelmente a explicação foi repetida desnecessariamente algumas vezes.

Com exceção da parte da explicação, a partida fluiu bem e a maioria dos alunos conseguiu cumprir com o objetivo principal de escrever as matérias, que foram entregues na plataforma Google Classroom da disciplina. A dinâmica, incluindo a leitura das matérias, levou cerca de uma hora e meia no total. Por conta do horário, alguns alunos tiveram que sair mais cedo e a apresentação da capa de jornal e a pontuação foram puladas.

Entre os feedbacks mais notáveis estão: a necessidade de simplificar as regras e sua explicação; e a manifestação de um dos alunos, que gostaria de ver o jogo sendo aplicado para calouros. A professora Célia Matsunaga fez a observação de que esta turma é normalmente mais quieta e passiva, então, apesar dos engasgos com a explicação, os alunos aparentemente receberam bem a dinâmica e a proposta do jogo, pois estavam ativamente conversando, interagindo entre si e até tirando dúvidas.

Um outro ponto foi que apenas um aluno fez a capa de jornal, conforme havia sido solicitado pelas regras. Isto se mostrou um sério problema de falta de clareza da explicação das regras, pois a ideia era que cada grupo fizesse um produto utilizando as matérias redigidas, então mesmo o único aluno que produziu a capa acabou não fazendo o que foi solicitado pelas regras por incluir apenas sua matéria, e isso muito provavelmente se deu por falta de compreensão.

O terceiro e último teste foi conduzido com um grupo de cinco jogadores já familiarizados com jogos de tabuleiro, mas leigos na prática jornalística, como no

primeiro teste. Para este teste, as regras foram simplificadas e a explicação foi mais enxuta, resultando em cerca de 50 minutos de duração do jogo. A recepção foi bastante positiva e, de feedback notável, apenas a observação de um dos jogadores de que seria uma boa ideia a inclusão de um elemento físico que lembrasse os jogadores de fazer a capa do jornal e eleger a manchete entre as matérias redigidas. Depois disso, foram incluídos esse elemento físico, no caso, folhas de papel sulfite plastificadas e marcadores de quadro branco, que foram devidamente listados nas regras. As matérias redigidas pelos jogadores nos três testes estão disponíveis no anexo A.

5. O PRODUTO

5.1 Cronograma

Início do projeto: Janeiro/2024

Término do projeto: Agosto/2024

5.2 Informações Gerais

Número de jogadores: 4 a 40

Modalidade do jogo: cooperativo em equipe única ou competitivo em equipes

Tempo médio de jogo: 60 minutos

Conteúdo:

- 400 cartas de palavras-chave;
- 40 fichas de troca de informação;
- 16 cartas de editoria;
- 8 cartas de crachá;
- 8 marcadores para quadro branco;
- 5 quadros;
- 1 manual de regras;
- 1 caixa com tampa.

Figura 4: Componentes do *Headline*.



Fonte: Arquivo pessoal.

5.3 Referências

5.3.1 Watergate

Figura 5: Componentes do jogo Watergate.



Fonte: The Family Gamers (disponível em <<https://www.thefamilygamers.com/watergate/>>. Acesso em: 22 ago. 2024)

Feito por Mathias Cramer, este é um jogo competitivo para dois jogadores e com duração de cerca de uma hora, cuja temática é o escândalo homônimo, que até hoje é material de estudo em cursos de comunicação e jornalismo. É descrito como um cabo de guerra entre os jogadores, que assumirão os papéis da administração do ex-presidente norte-americano Richard Nixon e dos jornalistas do veículo The Washington Post. O manual de instruções do jogo traz também a história resumida do caso, com a contextualização das pessoas envolvidas e ainda cita fontes para mais informações, um material que poderia muito bem ser aplicado como bibliografia complementar em sala de aula para uma lição sobre o caso.

Como dito anteriormente, considerei utilizar este jogo ao invés de criar o *Headline*. Além da excelente temática, este jogo traz uma experiência imersiva que muito provavelmente despertaria o interesse dos alunos em conhecer mais sobre o caso e, aliada com a expertise de um professor, poderia complementar ainda mais a busca pelo conhecimento dos estudantes. Imaginei que, como o caso Watergate foi ensinado a mim da maneira tradicional, mas ainda assim despertou meu interesse, o

mesmo possa acontecer de maneira mais generalizada e a mais alunos quando apresentado de forma lúdica e imersiva.

No entanto, como também foi dito anteriormente, os maiores empecilhos para sua aplicação em sala de aula foram: a pequena e limitada quantidade ideal de jogadores; a não recomendação para flexibilizar essa quantidade; e a consequente necessidade de aquisição de diversas cópias do jogo para garantir que todos os alunos possam ter acesso ao jogo simultaneamente. Apesar disso, a minha reflexão com o jogo Watergate foi fundamental para que surgisse a ideia de um jogo para ensinar jornalismo a estudantes.

5.3.2 Código Secreto

Figura 6: Componentes do Código Secreto.



Fonte: Devir (disponível em <<https://devir.com.br/codigo-secreto/>>. Acesso em: 22 ago. 2024)

Também conhecido como Codinomes em versões anteriores, este é um dos jogos mais conhecidos de Vlaada Chvátel e um dos *party games* mais bem quistos no acervo de muitos colecionadores e casas de jogos de tabuleiro. Os jogadores se dividem em equipes e têm que trabalhar com seus colegas para descobrir quais são seus códigos antes da outra equipe. Sua natureza simples e rápida, que incentiva a comunicação precisa e inteligente e que consegue facilmente abrigar grandes quantidades de jogadores são suas principais qualidades.

Como também dito anteriormente, Código Secreto foi a principal inspiração no quesito material para o *Headline*. Os componentes principais deste jogo são suas

200 cartas dupla-face, com um total de 400 palavras únicas. Durante a elaboração do protótipo, uma das possibilidades que surgiu foi a obtenção de uma única cópia deste jogo, aproveitando quase todos os seus componentes, mas aplicando regras customizadas. Como alguns componentes não contemplados pelo Código Secreto teriam que ser produzidos de qualquer maneira, decidi que seria melhor fazer um jogo novo.

As contribuições desta referência foram, enfim: suas 400 palavras, que foram quase todas replicadas no *Headline*; a ideia de se fazer um jogo mais simples e com grande fator de rejogabilidade; e a inspiração para a variante competitiva em equipes do *Headline*.

5.3.3 Sushi Go!

Figura 7: Cartas e caixa do Sushi Go!.



Fonte: Toca do Tabuleiro (disponível em <<https://www.tocadotabuleiro.com/produto/sushi-go-507>>).
Acesso em: 21 ago. 2024)

Sushi Go! é um jogo simples, que tem como principal mecânica o *draft* fechado, um método de distribuição de cartas, em que cada jogador recebe uma quantidade igual de cartas, escolhe uma delas para manter e passa as demais ao jogador ao seu lado. Esse processo continua até que todas as cartas tenham sido escolhidas. Assim como o Código Secreto, os charmes deste jogo são sua simplicidade e partidas rápidas.

Existem inúmeros outros jogos com a mesma mecânica de *draft* fechado, mas este jogo de Phil Walker-Harding foi escolhido justamente por sua simplicidade, que o *Headline* procurou ter.

5.3.4 Hanabi

Figura 8: Caixa e cartas do Hanabi.



Fonte: Arquivo pessoal.

Do mesmo autor das famosas séries de jogos de tabuleiro 7 Wonders e Tokaido, Antoine Bauza, Hanabi é um jogo cooperativo, no qual os jogadores podem ver as cartas dos colegas, mas nunca as próprias. Os jogadores podem dar dicas uns aos outros, mas elas são limitadas a dicas de cor ou de número. Enfim, um jogo simples, mas bastante elegante e que também incentiva o trabalho em equipe.

Este jogo foi a inspiração para a variante cooperativa do *Headline*, em que os jogadores precisam se comunicar com precisão a fim de alcançar uma pontuação maior. O sistema de pontuação por performance também foi outra inspiração gerada pelo Hanabi.

5.3.5 Railroad Ink

Figura 9: Caixa e componentes do Railroad Ink.



Fonte: Arquivo pessoal.

Railroad Ink é um jogo de manejar e desenhar os trilhos e estradas sorteados pelos dados. O atrativo deste jogo de Hjalmar Hach e Lorenzo Silva é o fato de que os jogadores devem desenhar os trilhos em seus próprios tabuleiros, e, mesmo dependendo parcialmente da sorte dos dados, os jogadores ainda têm a liberdade de começar seus trajetos de diversas maneiras e com diferentes estratégias. O jogo é acompanhado de marcadores com apagadores nas pontas e os tabuleiros são feitos de material que é possível e fácil apagar as marcações dos marcadores. Esta foi a inspiração para os quadros e a inclusão de marcadores.

5.4 Design

Alguns princípios guiaram a confecção do *Headline*. Quanto às cores, optou-se pelo uso de vermelho, cinza, preto e branco, em que o vermelho contrasta com cinza ou branco, como foi no caso da capa e do verso das cartas de editoria e de palavras-chave. Já para a tipografia, optou-se pelo uso de *Roboto Slab*, principalmente quando o título do jogo vem à tona, e *Verdana Regular* para outros textos. Além disso, a própria colagem de recortes de jornais que compõem a caixa do jogo foi a base para outros componentes do jogo.

Figura 10: Verso de uma carta de editoria. Aqui, observa-se a utilização das cores supracitadas, da fonte *Roboto Slab* e da colagem dos recortes de jornais como fundo da carta.



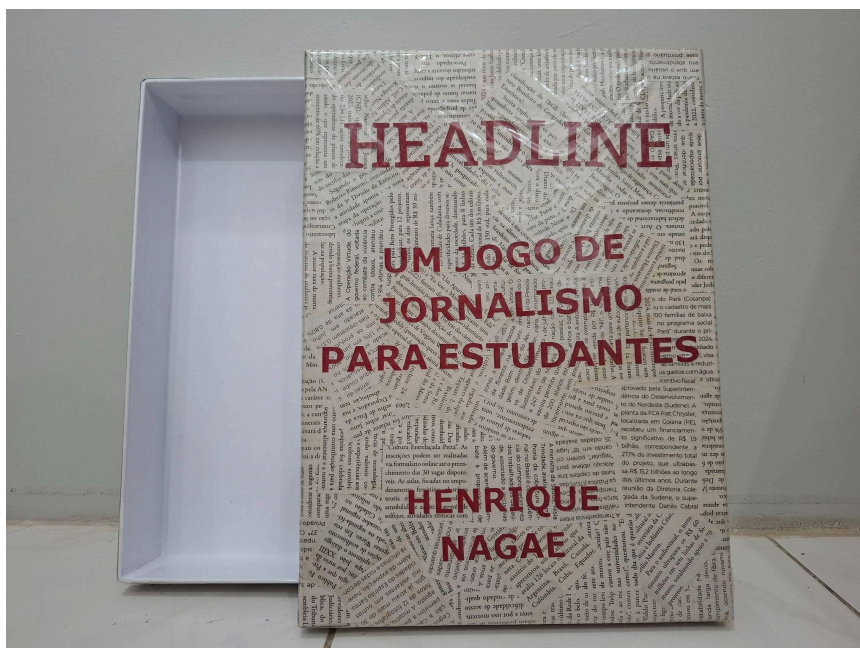
Fonte: Arquivo Pessoal

5.5 Componentes

Headline é um jogo de tabuleiro físico composto por: uma caixa; um manual de instruções; fichas; cartas; quadros; e componentes extras. Esses elementos serão descritos a seguir:

5.5.1 Caixa

Figura 11: Caixa do *Headline*.



Fonte: Arquivo Pessoal

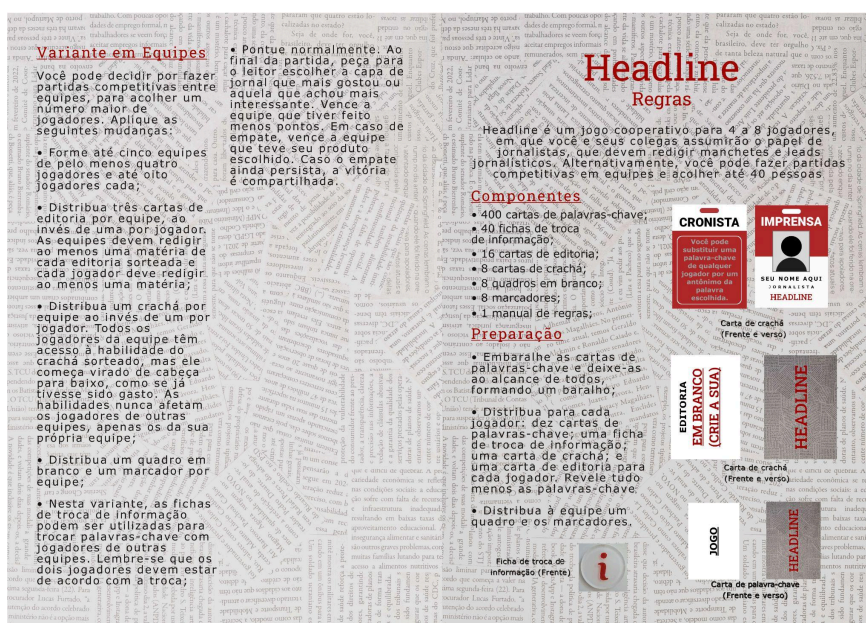
A caixa do jogo é composta pela própria caixa e sua tampa removível. As dimensões da caixa são 31,5 x 22,5 x 5,4 cm e as da tampa são 32,5 x 23,3 x 3,3

cm. A arte é uma colagem de recortes de jornais impressos e de letras impressas em papel sulfite para escrever o título, subtítulo e nome do autor. A colagem foi feita sem ordem específica e sem padrões definidos, para que nenhum dos textos dos recortes sejam compreendidos em sua totalidade e que apenas componham a arte, sem chamar a atenção para seu conteúdo.

Depois de feita a colagem, foi aplicado papel contact transparente a fim de proteger a colagem e evitar sua degradação pelo tempo. Um problema, no entanto, foi que os alinhamentos das letras que compõem o título, subtítulo e nome do autor se deslocaram levemente depois da aplicação do papel contact e a mudança só foi percebida no dia seguinte.

5.5.2 Manual de instruções

Figura 12: Páginas 1 e 4 do manual de instruções, em formato de livreto.



Fonte: Arquivo Pessoal

O produto é acompanhado de um manual de instruções de quatro páginas em formato de livreto. O manual foi diagramado no aplicativo *open-source* Scribus e impresso em papel Couchê 150g tamanho A3. As fontes utilizadas foram *Verdana Regular* e *Roboto Slab*, conforme os princípios do design estabelecidos.

O manual, em sua versão anterior, chegou a ter seis páginas, com uma seção explicando jargões e termos próprios da prática jornalística e outra definindo, esclarecendo e dando exemplos de termos como “neologismo” e “estrangeirismo”. Porém, dada a necessidade de tornar as regras mais palatáveis e pela limitação

técnica de se imprimir um livreto em páginas múltiplas de quatro, optou-se pela versão em quatro páginas ao invés de oito. Nesta versão anterior, também foram mencionadas definições de elementos, jargões e teorias do jornalismo, com referências como a definição de lead de Jorge (2017), e a definição de valor-notícia de Wolf (2003).

As regras passaram por diversas mudanças de escrita ao longo do tempo, mas as ideias centrais sempre se mantiveram e permaneceram quase intocadas. O manual de instruções está disponível no apêndice A.

5.5.3 Fichas de Troca de Informações

Figura 13: Projeto vetorizado da ficha de troca de informação.



Fonte: Arquivo Pessoal

As fichas de troca de informação têm diâmetro de 3,5 cm, altura de 2 mm e foram produzidas com corte a laser em placas de acrílico. Visto que o material base é transparente e que há a necessidade de virar as fichas, decidiu-se colocar um verso opaco e preencher o símbolo de “i”, abreviação de “informação”.

Para o verso, foi colado papel adesivo de tamanho maior que a ficha e o excedente foi recortado com estilete, e, então, aplicou-se papel contact para proteger o papel adesivo. Já para a frente, os símbolos foram pintados com caneta permanente de cor vermelha. Após o segundo e terceiro teste, observou-se que o contato direto com as mãos dos jogadores desgastou a tinta e manchou levemente algumas das fichas. Para evitar futuros desgastes, as fichas que ficaram desbotadas foram pintadas novamente e aplicou-se uma camada de papel contact na frente.

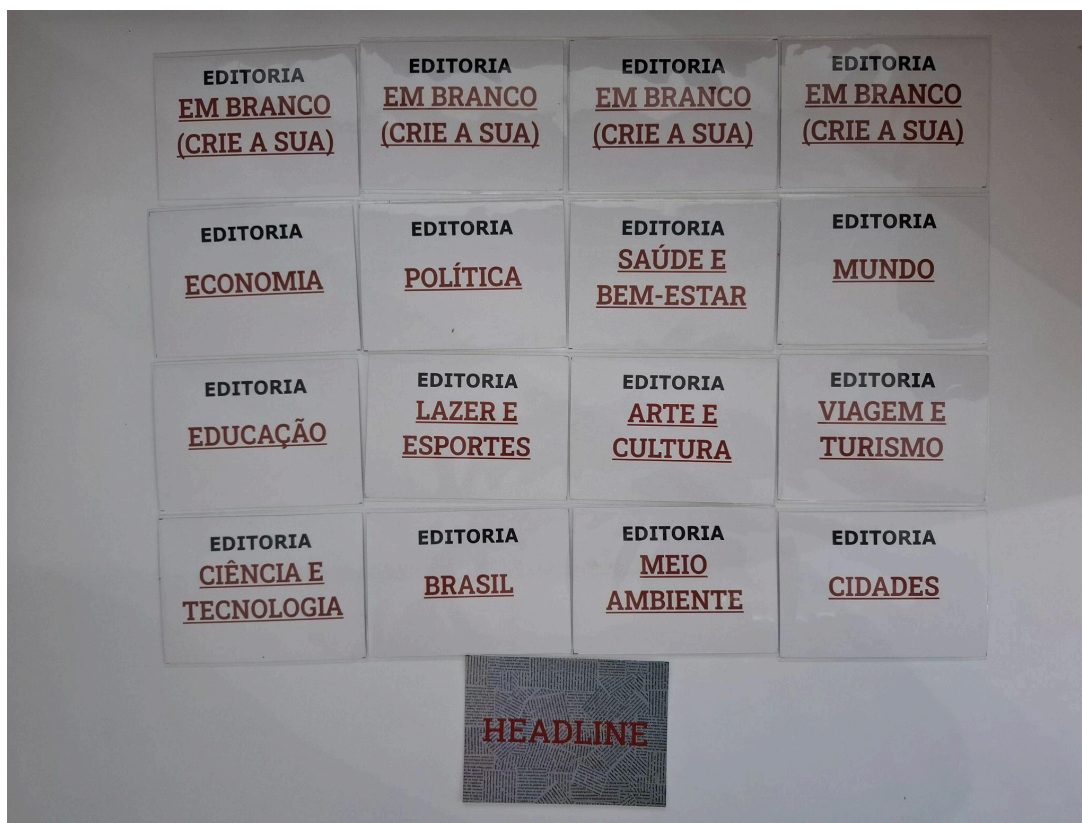
Figura 14: Ficha de troca de informação finalizada.



Fonte: Arquivo Pessoal

5.5.4 Cartas de Editoria

Figura 15: As 16 cartas de editoria, com verso.



Fonte: Arquivo Pessoal

Há um total de 16 cartas de editoria. Elas foram impressas em papel couchê 300g no tamanho 89 x 64 mm, também conhecido como tamanho *standard*. Elas foram impressas em duas folhas frente e verso e cortadas com estilete posteriormente. O verso é composto pela imagem da colagem que compõe a capa e o nome do jogo em fonte *Roboto Slab*.

Os temas foram escolhidos depois de analisar as editorias de jornais como o *Correio Braziliense*, a *BBC News* e o *Estado*. São elas: Arte e Cultura; Brasil; Cidades; Ciência e Tecnologia; Economia; Educação; Lazer e Esportes; Meio Ambiente; Mundo; Política; Saúde e Bem-Estar; Viagem e Turismo. Além delas, também há mais quatro cópias de cartas de editorias em branco, em que os jogadores podem criar suas próprias editorias.

O protótipo tinha apenas oito cartas de editoria. Eram elas: Brasil; Cidades; Ciência; Cultura; Economia; Mundo; Política; e Tecnologia.

As cartas de editoria estão disponíveis para consulta e impressão no apêndice B.

5.5.5 Cartas de Crachá

Figura 16: Frente e verso das cartas de crachá, respectivamente.



Fonte: Arquivo Pessoal

Há um total de 8 cartas de editoria. Elas foram impressas em papel couchê 300g no tamanho 89 x 64 mm, também conhecido como tamanho *standard*. Elas foram impressas em uma única folha frente e verso e cortadas com estilete posteriormente.

Inicialmente, as cartas de crachá foram pensadas para serem cartas de personagens. Seus nomes eram trocadilhos e referências a jornalistas e escritores, suas artes eram caricaturas destas personalidades e suas habilidades foram pensadas para combinar com seus respectivos personagens. Elas foram feitas no programa Magic Set Editor, que simula cartas do jogo de cartas colecionáveis Magic: the Gathering e impressas em papel sulfite e não tinham verso. Como o *Headline* pode vir a ser publicado, essa ideia teve que ser repensada para respeitar os direitos autorais das propriedades intelectuais das caricaturas e do design das cartas no estilo de Magic: the Gathering. Não muito depois surgiram as cartas de crachá em seu lugar.

Figura 17: Carta de personagem da Aleluia Madalena, que mais tarde se tornou a carta de Correspondente Internacional. Caricatura por Amarildo Lima.



Fonte da carta: Arquivo Pessoal. Fonte da caricatura: Blog do Amarildo (disponível em <<https://amarildocharge.wordpress.com/2012/12/07/gloria-maria-caricatura/>>. Acesso em: 27 ago. 2024)

Os personagens e seus respectivos jornalistas eram: Aleluia Madalena (Glória Maria); Anna Bergsen (Sandra Annenberg); Assis de Peixeira (Machado de Assis); Billy Wohner (William Bonner); Enrico Bompapo (Ricardo Boechat); Frida Masamune (Rita Yoshimine); Larissa Clipe Espectro (Clarice Lispector); e Lasco Barcelona (Caco Barcellos). Expresso que a então inclusão da personagem Frida Masamune foi uma questão pessoal de identidade racial, por não se ver pessoas amarelas no jornalismo com frequência.

As cartas de crachá foram pensadas para lembrar crachás propriamente ditos. Originalmente, estas cartas seriam produzidas como crachás de verdade, para serem penduradas no pescoço dos jogadores com cordões de crachá, mas por

motivos financeiros e de teste, esta ideia não saiu do papel. A ideia do design da carta é que os jogadores possam se projetar no verso do crachá, onde há um espaço para uma foto, preenchida com um boneco genérico, e, logo abaixo, escrito “seu nome aqui”, a fim de aumentar a imersão. As habilidades foram preservadas desde o protótipo e os nomes foram trocados para profissões e funções dentro de redações.

As cartas de crachá são: Assessor de Imprensa; Colunista; Correspondente Internacional; Cronista; Editor-Chefe; Pauteiro; Produtor; e Revisor de Texto. Aqui cabe, possivelmente, a explicação ou o relato de quem for aplicar o jogo para falar um pouco de profissões e funções dentro de uma redação ou de um jornal.

As cartas de crachá estão disponíveis para consulta e impressão no apêndice C.

5.5.6 Cartas de Palavras-chave

Figura 18: Frente e verso de cartas de palavras-chave



Fonte: Arquivo Pessoal

Há um total de 400 cartas de palavras-chave. Elas foram produzidas e recortadas por uma gráfica especializada, em papel couchê fosco 250g no tamanho 4,5 x 6,8 cm, também conhecido como tamanho mini-euro. Idealmente, todas as cartas, incluindo as de crachá e de editoria seriam impressas em uma única gráfica, mas, pela discrepância da quantidade necessária de cada tipo de carta, optei pela confecção das 400 cartas mini-euro nesta gráfica por conta do custo mínimo de produção, que seria cobrado novamente para produzir as demais 24 cartas. O verso

é composto pela imagem da colagem que compõe a capa e o nome do jogo em fonte *Roboto Slab*.

A seleção de palavras foi a mesma que contém no jogo Código Secreto. As exceções foram as palavras “Furador”, substituída por “Furadeira”; “Hollywood” por “Portugal”; “Chicago” por “Argentina”; e “Loch Ness” por “Árabe”. Observei que havia uma quantidade desproporcional de palavras que faziam referência a locais não tão convencionais para a realidade brasileira, como “Loch Ness” e “Chicago”, então, optou-se pela variação geográfica. A substituição da palavra “Furador” se deu por engano de digitação, mas não houve impacto e nem necessidade de se imprimir novamente ou retirar esta palavra.

Optei por fazer estas cartas em tamanho menor para facilitar a identificação de cada tipo de carta, ajudar na organização após o fim de uma partida e diminuir o espaço utilizado na caixa. A quantidade de cartas dobrou em relação ao Código Secreto, pois as cartas do *Headline* não são dupla-face.

A lista das palavras-chave, assim como o modelo para impressão das cartas, estão disponíveis para consulta e impressão no apêndice D.

5.5.7 Quadros e marcadores

Figura 19: Os quadros e os marcadores



Fonte: Arquivo Pessoal

Após feedback direto de uma das jogadoras do terceiro teste e a observação do segundo teste de que não ficou claro que, além dos textos, um dos outros objetivos do jogo é produzir uma capa de jornal utilizando as matérias redigidas, sentiu-se a necessidade de produzir um componente físico, que lembre os jogadores

de que ainda há mais a ser feito além das matérias. Surgiu, então, a ideia de produzir os quadros.

Os quadros são folhas sulfite de tamanho A4 plastificadas, para que eles sejam reaproveitados em outras partidas. Os marcadores são de tinta preta, são próprios para quadro-branco e contêm, em suas tampas, apagadores e ímãs.

5.5.8 Componentes extras

Para além do que contém no jogo, senti a necessidade de incluir também mais dois componentes. Foram colocadas *sleeves* de proteção de tamanho adequado em todas as cartas e sacos plásticos para melhor armazenar e separar os componentes do jogo.

5.6 Jogabilidade

Headline é um jogo cooperativo para 4 a 8 jogadores, composto de três etapas distintas. Alternativamente, é possível administrar partidas competitivas em equipes, para abrigar até 40 jogadores. Houve algumas mudanças pontuais no decorrer do desenvolvimento, que também serão descritas a seguir:

5.6.1 Preparação e início do jogo

Antes de se iniciar uma partida de *Headline*, especialmente em um contexto casual ou apenas de diversão, é sensato considerar que, provavelmente, nem todos os jogadores já tiveram experiência com a prática jornalística e/ou com jargões próprios do ofício. Portanto, faz-se necessário que alguns conceitos, em especial os que serão abordados pelo jogo, sejam devidamente explicados.

No teste com os estudantes, a explicação foi breve, pois mesmo os alunos que não eram do curso de jornalismo expressaram conhecer o que são uma manchete, um lead e uma editoria, por exemplo. Já nos testes com pessoas de outras áreas, ao serem perguntadas o que são os termos citados acima, as respostas foram mais vagas.

Visto isso, a parte de explicação é fundamental para o bom andamento do jogo. Como o *Headline* é voltado para a educação e o ensino de jornalismo, é importante que estes conceitos sejam explicados previamente. Em um cenário hipotético, em que o jogo seria aplicado em uma disciplina como parte da ementa, imagino também que uma boa estratégia seria uma aula ministrada pelo docente seguida da aplicação do jogo para a fixação do conteúdo de maneira lúdica e, naturalmente, a disponibilização do jogo para os alunos praticarem e jogarem novamente no futuro.

5.6.2 Etapa de Apuração

A etapa de apuração, como diz seu próprio nome, procura simular o momento em que os jornalistas fazem pesquisa e apuram dados antes de se fazer uma matéria ou reportagem. Para simular esta etapa, foi utilizado o método de distribuição de *draft* fechado.

Por um lado, a simples distribuição das cartas de palavras-chave em ordem aleatória deixaria a compreensão mais fácil e o fluxo de jogo mais rápido. Tanto é que mesmo em círculos de jogadores já familiarizados com essa mecânica,

observa-se que pode acontecer uma ocasional confusão. Por outro lado, a aplicação desta mecânica diminui a dependência do fator sorte, dando a chance de todos os jogadores conseguirem montar matérias mais voltadas para seus temas e procurar organicamente uma coerência entre as palavras que forem escolhendo. Tal processo lembra, com certo nível de abstração, a apuração jornalística, que não ocorre por simples acaso ou com informações demasiadamente desconexas entre si, mas pela busca ativa do jornalista e pela negociação de informações que guiarão a coerência de seus textos. Outro fator é que essa mecânica incentiva, também em certo nível, o trabalho em equipe, pois as cartas rejeitadas eventualmente terão que ser escolhidas, o que dá oportunidade para algum outro colega pegá-la e facilitar o trabalho de alguém que, na situação de distribuição de pura sorte, poderia ficar com uma palavra que o atrapalhe demais ou que fique destoante da linha que estava sendo construída, o que pode causar frustrações e até uma rejeição ao jogo.

Nas versões preliminares desta fase eram feitas duas rodadas de *draft*, com menos cartas por rodada, mas que ao fim da segunda rodada acabavam por somar um valor maior do que as regras atuais estipulam. No teste com os alunos, percebeu-se que assim que eles compreenderam a mecânica do *draft* fechado, a segunda rodada fluiu bem em comparação à primeira, ainda mais se considerar que provavelmente foi a primeira vez que a maioria dos alunos se deparou com essa mecânica de jogo. Ainda assim, foi preferível que apenas uma rodada de *draft* fosse feita, com um número fixo de cartas.

Uma outra dificuldade percebida foi que, na versão preliminar esperava-se que cada jogador pegasse um número de cartas de palavras-chave igual ao número de jogadores mais duas. Apesar de se tratar de uma operação matemática básica, essa inserção mais confundiu e gerou dúvida aos jogadores do que contribuiu para uma experiência mais equilibrada, provavelmente por se tratar de um linguajar atípico e que, ainda que simples em natureza, acaba por confundir o jogador. Finalmente, decidi que a quantidade de cartas que cada um deverá comprar é de dez cartas, número fixo para todos os jogadores e nas duas variantes.

5.6.3 Etapa de Redação

A parte principal do jogo. No processo de se escrever uma matéria, depois de apuradas as informações, logicamente, o próximo passo é a redação dela. A ideia foi

de evocar a impressão de como é a dinâmica de uma redação de jornal, com os jornalistas trabalhando em suas respectivas editorias, mas ainda assim mantendo contato com seus colegas para a troca de informações.

O aspecto do tempo limite foi fundamental para trazer o senso de urgência e imediatismo característico da prática jornalística, na busca e corrida pelas notícias e informações mais quentes e relevantes, o que provavelmente aumentou a imersão na atividade. Ainda que 30 minutos seja um tempo curto, mesmo para profissionais de redações que trabalham com *hard news* e em ritmo acelerado, quando consideramos que os únicos elementos obrigatórios são um título e um lead, a impressão que fica é de que é uma quantidade de tempo justo para o que foi proposto. Nos três testes foi observado que o tempo de 30 minutos foi suficiente para abranger tudo que foi proposto nesta etapa, ou seja, tempo para trocar informações com os colegas, pensar e redigir as matérias e montar a capa de jornal. Às vezes até sobrava tempo para uma rápida revisão.

Observei que os jogadores se comportaram de forma similar ao que se espera de profissionais da redação de um jornal: invariavelmente, os jogadores primeiramente se reuniam para trocar informações e refinar suas ideias; depois ocorria um momento de silêncio e individualidade, em que os jogadores estavam concentrados em redigir seus próprios textos, interrompido apenas quando surgiam dúvidas ou comentários, e que, assim como na hora de escrever um texto, o jornalista provavelmente vai preferir ficar em silêncio ou focar em seu próprio texto; e, finalmente, os jogadores voltavam a conversar entre si para pedir ajuda, revisão de texto e opiniões para montar a capa de jornal. Esta etapa permaneceu praticamente intocada, desde o protótipo.

5.6.4 Pontuação e fim do jogo

Enfim, chega o fim do jogo e a hora da pontuação. Entre as variantes cooperativa e competitiva, a diferença de pontuação está no critério de desempate. Enquanto na versão cooperativa não há vencedores ou perdedores, apenas a performance, que pode ser avaliada como “Excelente”, “Boa”, “Mediana”, ou “Ruim”, a versão competitiva exige ao menos um vencedor, que será, obviamente, o grupo com menos pontos, desempatado pelo leitor, que deverá escolher a capa de jornal que mais gostou. Essa escolha foi proposital, visto que, enquanto o apelo e o

valor-notícia são importantes, também faz-se necessário prezar pelo básico: uma escrita com poucos ou nenhum erros e, ao menos, coerente. Como uma aplicação prática do *Headline* provavelmente será com alunos dos primeiros semestres do curso de jornalismo, também fica o convite ao docente em reforçar a necessidade de uma boa redação, neste momento em que os hipotéticos alunos se encontram.

O sistema de pontuação por performance se manteve desde o início, porém, no protótipo, a pontuação era feita por acumulação de pontos ao invés de subtração. Após o primeiro teste, observou-se que a contagem de pontos era mais demorada, pois cada palavra-chave precisava ser checada em cada texto e, ainda por cima, os erros também precisavam ser contabilizados a fim de subtrair a pontuação. Já no sistema de pontuação por subtração, a contabilização fica mais fácil, assumindo que: a grande maioria dos textos virá com nenhum ou pouquíssimos erros de português; muito provavelmente não haverá erros de consistência; e que as palavras-chave não utilizadas, caso existam, serão facilmente identificadas ou imediatamente apontadas pelo jogador.

Assim como a preparação do jogo exige que explicações sejam feitas aos jogadores, o final do jogo, após a pontuação, exige explicações também, independentemente se os jogadores têm ou não experiência prévia com a prática jornalística. Isto se dá porque o leitor, que muito provavelmente será um docente ou alguém familiarizado com textos e prática jornalística, deve reservar um tempo para apontar e explicar os erros mais evidentes, como os de português ou de inconsistência. Além disso, neste momento também cabe explicar aos jogadores o que despertou o interesse do leitor pelas matérias e pela capa de jornal, abrindo, assim, uma janela de oportunidade para explicar outros conteúdos adjacentes como: valores-notícia e critérios de noticiabilidade; práticas segundo manuais de redação; técnicas de diagramação; e o próprio relato de experiências passadas do leitor, a fim de enriquecer o conhecimento dos alunos. Enfim, fica o convite ao debate.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todo o processo de produção e concepção do *Headline* foi bastante gratificante e inspirador. No início, quando soube que a ideia de ensinar jornalismo com jogos de tabuleiro não só era possível e viável, como também já foi previamente experimentada por outros estudantes e acadêmicos, uma vontade reacendeu dentro de mim frente a um pesado desânimo com o curso. Fruto de inquietações pessoais com experiências negativas em sala de aula que tive ao longo da minha graduação, especialmente durante os primeiros dois anos de curso, este jogo foi concebido com a motivação de repensar a forma como as aulas são ministradas e como elas poderiam ser mais leves e até estimulantes.

Foi com essas vivências passadas, refletindo sobre a obra de Paulo Freire, e com uma pitada de inconformidade, que a ideia de produzir algo diferente começou a fazer mais sentido para mim. Afinal, com este produto, eu escolhi tentar trilhar um caminho de uma educação libertadora, para que no futuro eu não me torne um opressor (Freire, 2019). *Headline* não foi minha primeira experiência com as áreas de design de jogos e de educação, mas com certeza foi o meu primeiro projeto maior nestes campos, que espero poder seguir no futuro.

A produção do jogo ocorreu bem, mesmo que ele ainda esteja suscetível a mudanças e atualizações futuras. Acredito que o *Headline* alcançou seu objetivo de ser um jogo de tabuleiro que motiva os jogadores a saberem mais sobre a prática jornalística, enquanto ensina conteúdos novos e edifica conhecimentos prévios, e que por si só é uma experiência divertida, ou, no mínimo, diferente do usual. Infelizmente não foi possível colher dados mais apurados e nem administrar mais testes em sala de aula com estudantes de jornalismo. Porém, considerando os feedbacks recebidos, fiquei com a forte impressão de que o jogo despertou pelo menos algum nível de interesse, tanto nos estudantes de jornalismo e da área de comunicação quanto em pessoas de outras áreas.

Dito isso, para que dados mais críveis sejam produzidos, será necessária uma pesquisa mais aprofundada e mais experimentos com o *Headline*, bem como o incentivo à produção de mais jogos desta natureza, ação esta que se mostra bastante promissora para o ensino, não só de jornalismo, como potencialmente de diversos outros cursos e áreas do conhecimento.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CARVALHO, Arnaldo V. Os jogos de tabuleiro e seu universo. *In*: PICCOLO, Paula; CARVALHO, Arnaldo. V. (org). **Jogos de Tabuleiro na Educação**. São Paulo: Devir, 2022. p. 18 - 48
- COLOMBO, Renan. **A Gamificação como Estratégia Para o Aprendizado de Jornalismo**. 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Curitiba, 2017
- COLOMBO, Renan; SOUZA, Suyanne Tolentino de. **Metodologias ativas para o ensino de Jornalismo: a experiência do jogo de tabuleiro F.O.C.A.** Revista Estudos de Jornalismo, nº 8, p. 66 - 88, jul. 2018
- CORREIA, Jorge. **A antinomia educação tradicional - educação nova: uma proposta de superação**. Revista Millenium, nº 6, Instituto Politécnico de Viseu, 1997
- CRAVEIRO, Pâmela et al. **Jogos como estratégia de aprendizagem em Teorias da Comunicação**. Revista Temática, Ano xvii, nº 3, março 2021
- DONOVAN, Tristan. **Tudo é um jogo: a história dos jogos de mesa do Monopoly até Catan**. São Paulo: Devir, 2022
- FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. 37ª Edição. São Paulo: Paz e Terra, 2016
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 58ª Edição. São Paulo: Paz e Terra, 2019
- GILBERT, Roger. **As ideias actuais em pedagogia** [Les idées actuelles en pédagogie]. Lisboa, Moraes Editores, 1976
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 9ª Edição. São Paulo: Perspectiva, 2019
- JORGE, Thaïs de Mendonça. **Manual do foca: guia de sobrevivência para jornalistas**. 2ª Edição. São Paulo: Contexto, 2017
- 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
- LOBO, Fernando Martins. **Deixa-me ser criança professor**. 2a edição. Editora Estante, 1993

MORÁN, José. Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. *In*: YAEHASHI, Solange et al (Orgs). **Novas Tecnologias Digitais: reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento**. Curitiba: CRV, 2017. p. 23 - 35

MORÁN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. 2021. Disponível em: <https://ifce.edu.br/tabuleirodonorte/campus_tabuleiro/coordenacao-de-pesquisa-e-extensao/grupos-de-pesquisa/metodologias-ativas-e-ensino-de-linguas-matel/sugestoes-de-leitura/metodologias-ativas-para-uma-aprendizagem-mais-profunda-jose-moran.pdf/view> Acesso em 9 de fevereiro, 2024.

OLIVEIRA, Suellen de. O uso pedagógico do jogo de tabuleiro *In*: PICCOLO, Paula; CARVALHO, Arnaldo. V. (org). **Jogos de Tabuleiro na Educação**. São Paulo: Devir, 2022. p. 101 - 110

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1**. São Paulo: Blucher, 2012

SYPERRECK, Camila Sebastiani et al. **Jornalismo e Entretenimento: Conhecendo o Jornalismo Por Meio de um Jogo de Tabuleiro**. Guarapuava, 2012

TOLOMEI, Bianca. **A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação**. EaD em Foco 7, 2017

VALENTE, J. A. **Comunicação e a Educação baseada no uso das tecnologias digitais de informação e comunicação**. Revista UNIFESO - Humanas e Sociais, vol 1, nº 1, páginas 144 - 166, 2014

VIAL, Jean. **Jogo e educação: as ludotecas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2015

VITIELLO, Pedro. Adesão e resistência na experiência do jogar educativo *In*: PICCOLO, Paula; CARVALHO, Arnaldo. V. (org). **Jogos de Tabuleiro na Educação**. São Paulo: Devir, 2022. p. 51 - 53

WOLF, Mauro. **Teorias da Comunicação**. 8ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 2003

APÊNDICE A - MANUAL DE REGRAS DO HEADLINE

Headline

Regras

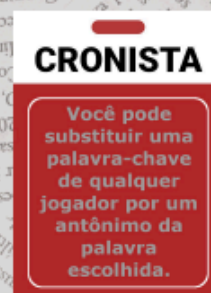
Headline é um jogo cooperativo para 4 a 8 jogadores, em que você e seus colegas assumirão o papel de jornalistas, que devem redigir manchetes e leads jornalísticos. Alternativamente, você pode fazer partidas competitivas em equipes e acolher até 40 pessoas.

Componentes

- 400 cartas de palavras-chave;
- 40 fichas de troca de informação;
- 16 cartas de editoria;
- 8 cartas de crachá;
- 8 quadros em branco;
- 8 marcadores;
- 1 manual de regras;

Preparação

- Embaralhe as cartas de palavras-chave e deixe-as ao alcance de todos, formando um baralho;
- Distribua para cada jogador: dez cartas de palavras-chave; uma ficha de troca de informação; uma carta de crachá; e uma carta de editoria para cada jogador. Revele tudo menos as palavras-chave;
- Distribua à equipe um quadro e os marcadores.



Carta de crachá (Frente e verso)



Carta de crachá (Frente e verso)



Carta de palavra-chave (Frente e verso)



Ficha de troca de informação (Frente)

Objetivo

Em equipe, os jogadores devem escrever títulos e leads jornalísticos, usando o máximo possível de palavras-chave enquanto seguem as editoriais recebidas. Depois, usando o que foi redigido, devem esboçar no quadro em branco uma capa de jornal com manchete e chamadas. As partidas são compostas pelas etapas de Apuração, Redação e Pontuação, descritas a seguir. Os jogadores podem se comunicar e analisar as cartas livremente, com exceção das cartas de palavras-chave, que não devem ser reveladas até o momento apropriado.

Etapas de Apuração

Escolha uma das cartas de palavra-chave em sua mão e a coloque virada para cima. Depois, quando os demais jogadores tiverem escolhido suas palavras-chave, passe as demais cartas em sua mão para o jogador à sua esquerda. Repita este processo até que todas as cartas tenham sido colocadas.

Ao final desta fase, certifique-se que cada jogador está com uma quantidade igual de cartas. Depois disso, passe para a etapa de Redação.

Etapas de Redação

Os jogadores terão até 30 minutos para redigir matérias jornalísticas fictícias, utilizando as palavras-chaves escolhidas durante a Etapa de Apuração, enquanto seguem suas respectivas editoriais sorteadas. Cada matéria deve conter pelo menos título e lead. Os jogadores podem redigir mais de um texto, se quiserem, mas eles devem seguir a própria editoria.

Neste mesmo tempo, os jogadores também deverão fazer o esboço de uma capa de jornal, usando suas matérias redigidas e explicitando as editoriais sorteadas. Para isso, os jogadores devem utilizar o quadro em branco e os marcadores incluídos no jogo.

Nesta etapa, os jogadores podem ativar as habilidades de suas cartas de crachá e usar suas fichas de troca de informações. Quando ativar a habilidade de seu crachá, vire a carta de cabeça para baixo, a fim de indicar que ela já foi utilizada. Quando utilizar uma ficha de troca de informações, vire-a de cabeça para baixo, a fim de indicar que ela já foi gasta.

As fichas de troca de informações podem ser utilizadas de duas formas:

1. Trocar uma de suas palavras-chave por uma de outro jogador. Esta troca deve ser acordada e consentida entre os jogadores; ou

2. Virar sua carta de crachá para cima, caso esteja virada de cabeça para baixo. Ou seja, você pode usar a habilidade do seu crachá novamente.

Etapa de Pontuação

Determine o desempenho da equipe. Cada ponto é uma penalidade, ou seja, quanto menos pontos marcarem, melhor. Peça para uma pessoa de fora do jogo ver a capa de jornal e avaliar as matérias segundo estes critérios:

- **Português:** Cada erro gera um ponto. Exemplos de erros de português: erros de grafia, de pontuação e de gramática;

- **Inconsistência:** Cada inconsistência gera dois pontos. Exemplos de inconsistência: a matéria não está condizente com sua editoria ou o título da matéria não condiz com o texto da mesma; e

- **Interesse:** Pode reverter um ponto. Pergunte se o leitor gostou ou se interessou pelas matérias redigidas e pela capa. Se sim, desmarque um ponto. Não há penalidade caso o leitor não tenha interesse.

Cada palavra-chave não utilizada gera um ponto.

A pontuação é coletiva. Procure sempre trabalhar em conjunto e ajudar seus colegas de equipe.

Consulte a tabela abaixo para determinar a performance da equipe, conforme a pontuação:

Performance → Jogadores ↓	Excelente	Boa	Mediana	Ruim
4	0-1	2-4	5-8	9+
5	0-2	3-5	6-10	11+
6	0-3	4-6	7-12	13+
7	0-4	5-7	8-14	15+
8	0-5	6-8	9-16	17+

Variante em Equipes

Você pode decidir por fazer partidas competitivas entre equipes, para acolher um número maior de jogadores. Aplique as seguintes mudanças:

- Forme até cinco equipes de pelo menos quatro jogadores e até oito jogadores cada;
- Distribua três cartas de editoria por equipe, ao invés de uma por jogador. As equipes devem redigir ao menos uma matéria de cada editoria sorteada e cada jogador deve redigir ao menos uma matéria;
- Distribua um crachá por equipe ao invés de um por jogador. Todos os jogadores da equipe têm acesso à habilidade do crachá sorteado, mas ele começa virado de cabeça para baixo, como se já tivesse sido gasto. As habilidades nunca afetam os jogadores de outras equipes, apenas os da sua própria equipe;
- Distribua um quadro em branco e um marcador por equipe;
- Nesta variante, as fichas de troca de informação podem ser utilizadas para trocar palavras-chave com jogadores de outras equipes. Lembre-se que os dois jogadores devem estar de acordo com a troca;

• Pontue normalmente. Ao final da partida, peça para o leitor escolher a capa de jornal que mais gostou ou aquela que achou mais interessante. Vence a equipe que tiver feito menos pontos. Em caso de empate, vence a equipe que teve seu produto escolhido. Caso o empate ainda persista, a vitória é compartilhada.

APÊNDICE B - CARTAS DE EDITORIA PARA IMPRIMIR EM FOLHA A4

EDITORIA

EM BRANCO
(CRIE A SUA)

EDITORIA

MUNDO

EDITORIA

VIAGEM E
TURISMO

EDITORIA

EM BRANCO
(CRIE A SUA)

EDITORIA

MEIO
AMBIENTE

EDITORIA

SAÚDE E
BEM-ESTAR

EDITORIA

EM BRANCO
(CRIE A SUA)

EDITORIA

LAZER E
ESPORTES

EDITORIA

POLÍTICA

EDITORIA

CIDADES

EDITORIA

EDUCAÇÃO

EDITORIA

EM BRANCO
(CRIE A SUA)

EDITORIA

BRASIL

EDITORIA

ECONOMIA

EDITORIA

EM BRANCO
(CRIE A SUA)

EDITORIA

ARTE E
CULTURA

EDITORIA

CIÊNCIA E
TECNOLOGIA

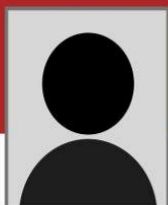
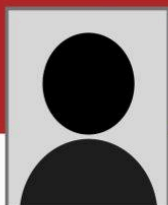
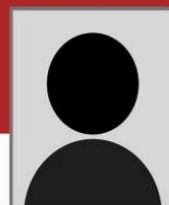
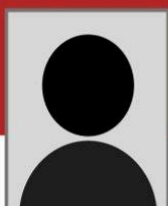
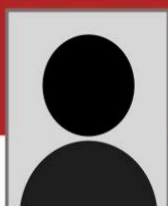
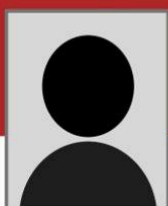
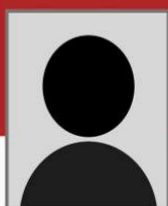
EDITORIA

EM BRANCO
(CRIE A SUA)



APÊNDICE C - CARTAS DE CRACHÁ PARA IMPRIMIR EM FOLHA A4

REVISOR DE TEXTO	PRODUTOR	PAUTEIRO
Você pode devolver uma palavra-chave de qualquer jogador ao fundo do baralho.	Você pode revelar um número de palavras-chave do topo do baralho igual ao número de jogadores e substituir uma delas com a de qualquer jogador.	Você pode escolher uma palavra-chave de qualquer jogador para se tornar uma cópia de uma das suas palavras-chave.
	EDITOR-CHEFE	CRONISTA
	Você pode trocar uma das palavras-chave de um jogador com uma de qualquer outro jogador.	Você pode substituir uma palavra-chave de qualquer jogador por um antônimo da palavra escolhida.
CORRESPONDENTE INTERNACIONAL	COLONISTA	ASSESSOR DE IMPrensa
Você pode substituir uma palavra-chave de qualquer jogador por um estrangeirismo de sua escolha.	Você pode substituir uma palavra-chave de qualquer jogador por um neologismo que inclua a palavra escolhida.	Você pode substituir uma palavra-chave de qualquer jogador por um sinônimo da palavra escolhida.

IMPrensa**SEU NOME AQUI****JORNALISTA****HEADLINE****IMPrensa****SEU NOME AQUI****JORNALISTA****HEADLINE****IMPrensa****SEU NOME AQUI****JORNALISTA****HEADLINE****IMPrensa****SEU NOME AQUI****JORNALISTA****HEADLINE****IMPrensa****SEU NOME AQUI****JORNALISTA****HEADLINE****IMPrensa****SEU NOME AQUI****JORNALISTA****HEADLINE****IMPrensa****SEU NOME AQUI****JORNALISTA****HEADLINE****IMPrensa****SEU NOME AQUI****JORNALISTA****HEADLINE****IMPrensa****SEU NOME AQUI****JORNALISTA****HEADLINE**

**APÊNDICE D - LISTA DE CARTAS DE PALAVRAS-CHAVE EM ORDEM
ALFABÉTICA E MODELO PARA IMPRIMIR CARTAS DE PALAVRAS-CHAVES EM
FOLHA A4**

A:

ACORDE; ADVOGADO; ÁFRICA; AGENDA; AGENTE; ÁGUA; ÁGUIA; AGULHA; ALEMANHA; ALGODÃO; ALIENÍGENA; ALPES; AMAZONAS; AMBULÂNCIA; AMÉRICA; ANÃO; ANEL; ANJO; ANTÁRTICA; APANHAR; APERTO; AR; ÁRABE; ARANHA; ARCO; ÁREA; ARGENTINA; ARRANHA-CÉU; ASTECA; ATLÂNTIDA; e AUSTRÁLIA.

B:

BAIXA; BALA; BALANÇO; BALEIA; BANCO; BANDA; BAR; BARCO; BARRA; BARRAGEM; BASE; BATER; BATERIA; BATIDA; BERLIM; BERMUDA; BLOCO; BOCA; BOLSA; BOMBA; BOTA; BOTÃO; BRAÇO; BRAÇO; BRASIL; BRUXA; BURACO; e BUZINA.

C:

CABEÇA; CABO; CAÇA; CACHO; CACHORRO; CADEIA; CADEIRA; CAIXA; CALÇA; CAMA; CAMINHO; CAMPO; CANADÁ; CANELA; CANGURU; CANO; CANTO; CAPITAL; CARGA; CARRO; CARTA; CASCA; CASINO; CAVALEIRO; CAVALO; CELA; CENOURA; CENTAURO; CENTRO; CERCA; CHAVE; CHICOTE; CHINA; CHOCOLATE; CHUMBO; CIENTISTA; CINTO; CÍRCULO; COBERTURA; COBRE; CÓDIGO; COELHO; CÓLERA; COLHER; COMPANHIA; COMPOSTO; CONCERTO; CONDUTOR; CONTAR; CONTRABANDO; CONTRATO; CONTROLE; COPACABANA; CORAÇÃO; COROA; CORPO; CORREIO; CORRENTE; CORTE; CORTINA; COVEIRO; COZINHEIRO; CRAVO; CRUZ; CURA; e CURSO.

D:

DADOS; DANÇA; DENTES; DEPÓSITO; DIA; DIAMANTE; DINOSSAURO; DIREITO; DOBRAR; DOCINHO; DOENÇA; DOSE; DOUTOR; DRAGÃO; DROGA; e DURO.

E:

EGITO; ELÉTRICO; EMBAIXADA; ENCANTO; ENFERMEIRA; ESCADA; ESCAMA; ESCORPIÃO; ESPAÇO; ESPANTALHO; ESPECTRO; ESPIÃO; ESPINHA; ESTAÇÃO; ESTÁDIO; ESTADO; ESTÁTUA; ESTRELA; EUROPA; e EXAME.

F:

FACA; FADA; FAIXA; FALCÃO; FANTASIA; FANTASMA; FAVELA; FEIRA; FERRO; FIGURA; FILME; FIO; FLAUTA; FLORESTA; FOGO; FOLHA; FONTE; FORÇA; FORTALEZA; FOSSA; FRANÇA; FURADEIRA; e FURGÃO.

G:

GANHAR; GARFO; GAROTO; GARRA; GARRAFA; GÁS; GATO; GELO; GIGANTE; GOLPE; GRAÇA; GRAMA; GRANADA; GRÃO; GRAVATA; GRÉCIA; GRILO; GUARDA; e GUERRA.

H:

HELICÓPTERO; HIMALAIA; HORA; HOSPITAL; e HOTEL.

I:

IGREJA; ÍNDIA; INGLATERRA; e INTERRUPTOR.

J:

JATO; JOGO; JORNADA; e JÚPITER.

K:

KETCHUP

L:

LABORATÓRIO; LADRÃO; LANCE; LARANJA; LASER; LEÃO; LEITO; LEVE; LIBRA; LICENÇA; LIGAÇÃO; LIMÃO; LIMUSINE; LÍNGUA; LINHA; LÍQUIDO; LOCAL; LOJA; LONDRES; LUA; LUVA; e LUZ.

M:

MAÇÃ; MACACO; MANGA; MANTO; MÃO; MARCHA; MARFIM; MÁSCARA;
MASSA; MEIA; MEIO; MERCÚRIO; MERGULHADOR; MESA; METRO; MÉXICO;
MICROSCÓPIO; MILIONÁRIO; MINA; MISSÃO; MÍSSIL; MODELO; MONTE;
MORTE; e MOTOR.

N:

NASCENTE; NEGATIVO; NEVE; NINJA; NOITE; NOTA; e NUCLEAR.

O:

ÓLEO; OLHO; OLIMPO; ONDA; ÓPERA; OPERAÇÃO; ÓRGÃO; OURIÇO; e
OURO.

P:

PACÍFICO; PALHA; PALMA; PANCADA; PAPEL; PARAQUEDAS; PAREDE; PARIS;
PARQUE; PARTE; PASSE; PASSO; PASTA; PATO; PÉ; PEÇA; PEIXE; PENA;
PEQUIM; PERU; PILHA; PILOTO; PINGUIM; PIRÂMIDE; PIRATA; PISTA; PISTOLA;
PLACA; PLANO; PLANTA; PLÁSTICO; POLEGAR; POLÍCIA; POLVO; PONTE;
PONTO; PORTO; PORTUGAL; POSTO; PRAÇA; PRAIA; PRESA; PRINCESA;
PROFESSOR; e PROVA.

Q:

QUEDA.

R:

RÁDIO; RAINHA; RAIOS; RAIZ; RATO; RECEITA; RECIFE; REDE; REDENTOR;
REGENTE; REI; REVOLUÇÃO; REVÓLVER; ROBÔ; RODA; ROLETA; ROMA;
ROMANCE; ROSA; ROSTO; e RUSSO.

S:

SAPATO; SATÉLITE; SATURNO; SECRETÁRIA; SEGREDO; SEGURO; SELO;
SENTENÇA; SERRA; SERVIDOR; SHAKESPEARE; SINO; SOLDADO; SOLO;
SORTE; SORVETE; SUPER-HERÓI; e SUPORTE.

T:

TABULEIRO; TACO; TANQUE; TEATRO; TEIA; TELA; TELESCÓPIO; TEMPO;
TERMINAL; TERRA; TOCHA; TOM; TOMADA; TÓQUIO; TORRE; TOUPEIRA;
TRAMA; TRIÂNGULO; TROMPA; TRONCO; TUBARÃO; e TUBO.

U:

URSO.

V:

VALA; VARA; VELA; VENENO; VENTO; VERDE; VERME; VESTIDO; VIDA; VIDRO;
e VOLTA.

W:

WASHINGTON.

ALGODÃO

AMBULÂNCIA

ANTÁRTICA

AMÉRICA

ALEMANHA

AMAZONAS

ANÃO

ANEL

AGULHA

ALPES

ÁGUA

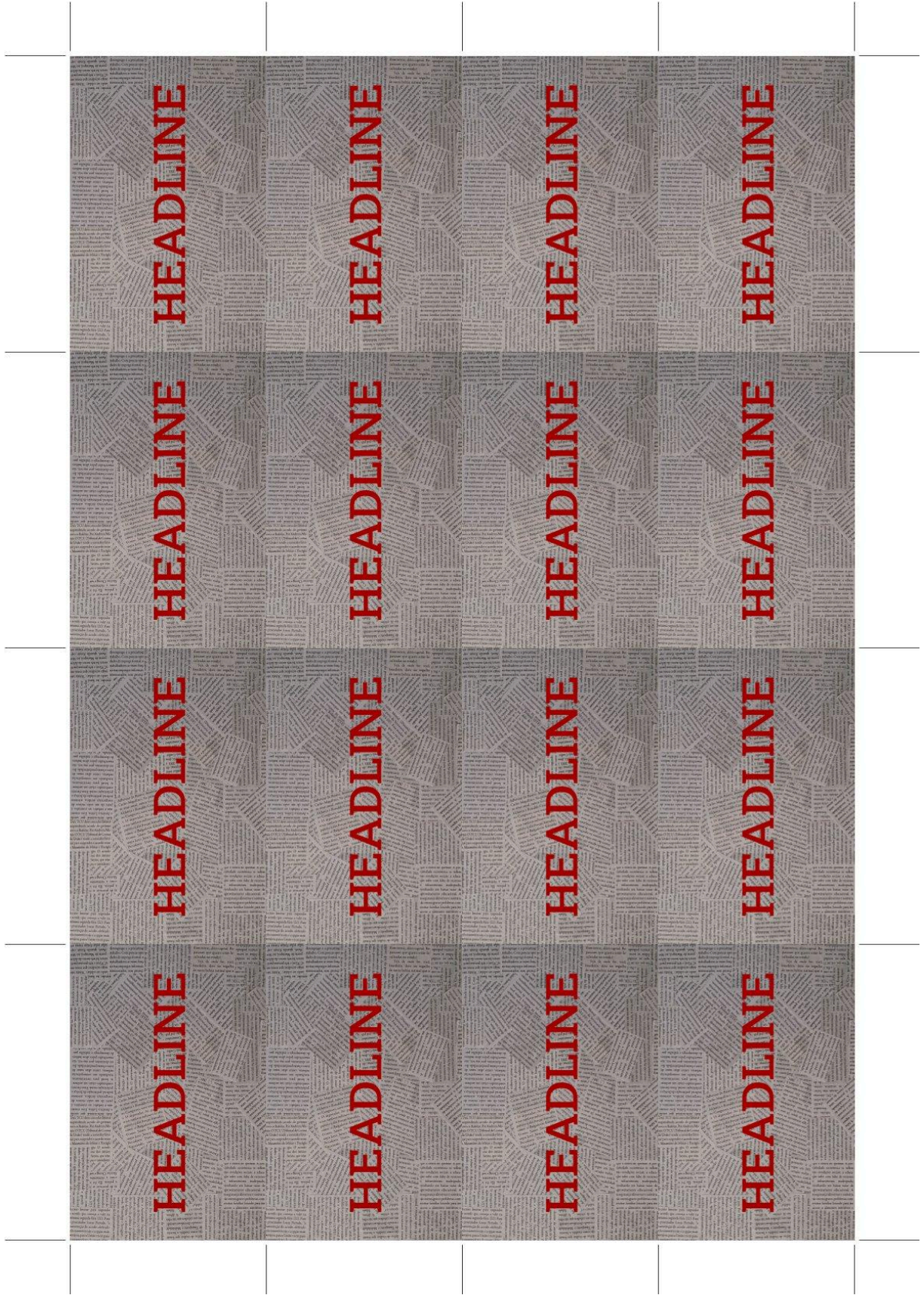
ANJO

AGENTE

ALIENÍGENA

ÁGUA

ACORDE



ANEXO A - MATÉRIAS REDIGIDAS DURANTE OS TESTES

PRIMEIRO TESTE

Espião é sentenciado pela polícia federal

Na noite de sexta-feira, um espião foi pego em flagrante pelo órgão da polícia federal, causando o ferimento de dois policiais durante uma troca de tiros. Em nota a polícia declarou que foi por um fio que nenhum dado importante foi vazado. O espião da rede norte-americana, Berg Masom, foi sentenciado a 30 anos de prisão. O mal perdeu. (sic)

Tumba ancestral de um animal encontrada em Roma

Nessa sexta (23) no campo de golfe "Pinta", Roma, foram encontrados restos mumificados enterrados cerimonialmente com ouro e prata. Cientistas acreditam que os restos pertencem a um cachorro ou gato pelo formato da cauda. (sic)

Cientista cria uma nova placa solar capaz de solucionar a matriz energética do mundo

Hoje, 26, o Professor XXXX da Universidade da Austrália apresentou um circuito revolucionário e um rascunho promissor para um novo tipo de placas solares durante a COP-XXXX. Com essa nova tecnologia será possível reduzir as emissões de gases estufas do planeta Terra de maneira considerável e, possivelmente, atingir a meta para 2030 antes do tempo planejado. Várias empresas de hotéis e da indústria já se mostraram interessadas para a realização de um contrato para a instalação dessa nova tecnologia. (sic)

Falta de água em bairro de imigrantes australianos gera revolta no interior do RJ

Residentes australianos do edifício Wellington no bairro de Sydney no interior do RJ batem panela nessa sexta-feira (26) em protesto ao descaso do governo local. Em meio a crise hídrica que o estado vem enfrentando, os imigrantes adotam prática do passado do brasileiro para protestar contra o descaso do governo local, impondo uma deadline para que alguma medida seja tomada antes que haja um dano real a saúde da população. (sic)

SEGUNDO TESTE

Espião Soviético é preso na Barra da Aranha ao comprar pastel na Feira

Apelidado de "ketchup", Dimitri Valkovok foi preso após tentar dobrar os agentes da PF em perseguição. Foragido desde a última semana, Dimitri foi identificado por feirantes locais e fugiu em uma moto roubada ao ouvir a buzina das viatura. A perseguição se encerrou às 11h dessa quarta(14) após o espião colidir com a fachada de vidro de uma conveniência. A ação fez parte da operação leito duro da pasta de segurança da polícia federal que visa colher informações sobre agentes clandestinos internacionais. O foragido foi encaminhado para a base da PF em Brasília para prosseguir com as investigações. (sic)

Concurso de modelos dá completamente errado com França e México

No último sábado, dia 10 de agosto, ocorreu o famoso concurso Miss Universo. Mesmo que todos os países briguem para ganhar, esse ano França e México competiam arduamente. Na manhã da competição, a modelo mexicana, Maria Del Bairro, acordou com uma espinha no rosto e com um metro de linha solto da sua peça de roupa. Já a francesa Francine Laurent, acordou sem um dos dentes, e já havia perdido 10kg de massa magra por nervosismo da competição. As modelos foram levadas às embaixadas de seus respectivos países e não tiveram a chance de competir na pista do desfile. (sic)

A cortina de fumaça que esconde as agressões contra mulheres: a verdade sobre o cravo e a rosa

Neste ano, no Brasil, a Lei Maria da Penha completa 18 anos e ainda assim existem pessoas que não se conscientizaram sobre a gravidade que envolve a agressão contra a mulher. Nem por pena esse cenário muda e muitas vezes ainda é acobertado, tornando a situação ainda mais negativa. Foi descoberto a pouco tempo que a história que inspirou a música infantil "O cravo e a Rosa" envolve uma agressão do cravo contra a rosa, onde ele utilizou da unha de seu polegar, que se parecia com uma garra, para despedaçar a rosa, além de bater na mesma até que ela ficasse sem ar e fazer uma coroa de espinhos com seus próprios espinhos. No

entanto, somente neste ano, após a investigação, o cravo foi para a cadeia e a rosa ainda se encontra no hospital. (sic)

Cientistas da Europa revelam interações surpreendentes entre animais e plantas em ecossistemas costeiros

Em Fortaleza, um cientista da Europa conhecido como Shakespeare analisou a relação entre animais de diferentes habitats, o estudo foi divulgado pelo Jornal da USP em abril deste ano. Shakespeare colocou uma toupeira, um macaco e um pinguim para interagirem em lugares como a praia e com plantas que não estão habituados. Os resultados da pesquisa foram positivos, os animais conseguiram criar um bom relacionamento

Não foi finalizado. Palavras restantes: gelo, soldado, flauta, onda e pilha (sic)

Quatro animais infectados fogem à caminho do zoológico

Na manhã desta quinta-feira, um leão, um coelho, um pato e um polvo infectados com um verme venenoso fugiram a caminho do zoológico do Estado de São Paulo. Eles estavam sendo transferidos para iniciar um tratamento que prometia os curar usando chumbo.

Segundo a veterinária Letícia Alencar os animais estavam muito agitados e violentos no caminhão que os transportava. “Agiam de forma estranha, quase como se estivessem planejando algo. O polvo se agarrou em uma barra de ferro e quando um dos auxiliares foi tentar tirá-lo o coelho saltou do meu colo e avançou nele. O pato também conseguiu se soltar e o leão começou a tentar arrebentar as correntes que o seguravam”, contou.

Ela afirma que enquanto essa confusão ocorria o caminhão parou no meio da estrada devido um problema na vela. Nesse momento, o leão escapou das correntes e forçou a saída pela parte de trás e todos os outros animais o seguiram em fuga. Em desespero, um dos auxiliares de Letícia correu atrás deles com uma furadeira. (sic)

Revolver atinge coração de alienígena em Portugal

A figura foi atingida durante a noite, próximo à uma loja de jogos de Tabuleiro. Segundo a investigação, a principal prova criminal indica que essa teia de ocorridos não passou de uma cena de filme. (sic)

Conto de fadas da vida real: mulher vestida de princesa é vista apanhando em gato

Carnaval de Belo Horizonte teve folia e denúncia de maus-tratos a céu aberto. Foliã vestida de fada chamou a polícia ambiental.

Na última sexta-feira de carnaval, a agente do Detran Letícia Quirino dos Santos foi presa em flagrante ao ser vista batendo em gato com pedaço de bambu na esquina da Rua Borges de Medeiros, no centro da capital mineira. A jovem de 29 anos estava vestida de Cinderela e estava sob efeito de drogas, segundo relatório da Polícia Ambiental. Segundo ela, o motivo do crime foi a legítima defesa. O animal foi encaminhado ao Hospital Veterinário São Francisco de Assis e está em observação. (sic)

Parque da IGREJA é interditado no CENTRO do RJ

A IGREJA da GRAÇA, localizada no CENTRO da cidade, foi interditada nesta sexta-feira após diversas ameaças de segurança, segundo a Polícia. Foram identificadas no CANTO do edifício principal, BATERIAS de COBRE descartadas irregularmente após serem importadas da CHINA. O material perigoso encontrado é fundamental para a fabricação de MINAs terrestres de BAIXA demolição. A GRAMA do local foi totalmente contaminada, espantando as clássicas ÁGUIAS da espécie SUPER-HERÓI que vivem no local. (sic)

Descubra os benefícios da cenoura para a saúde da pele e como ela pode melhorar a aparência do rosto

Incorporar a cenoura na alimentação diária pode trazer uma série de vantagens para a saúde da pele do rosto, deixando o rosto mais jovem e radiante. Rica em betacaroteno e antioxidantes, a cenoura auxilia na proteção contra os danos causados pelo sol e contribui para uma aparência mais saudável e revitalizada. (sic)

Conheça a plataforma 9¾ que existe de verdade em Londres

Na Estação King's Cross, em Londres, entre as plataformas 9 e 10, foi instalado pela administração uma homenagem ao mundo bruxo de Harry Potter. A criação é bastante visitada na cidade, sendo um ponto turístico curioso da capital britânica. (sic)

Falcões e baleias: A conexão surpreendente entre o céu e o mar na preservação dos ecossistemas

Embora falcões e baleias vivam em habitats distintos, essas espécies desempenham papéis cruciais na manutenção do equilíbrio dos ecossistemas terrestres e marinhos. Estudos recentes revelam como a conservação desses predadores de topo pode impactar positivamente a biodiversidade, mostrando que a proteção de uma espécie pode ter efeitos benéficos em outras, mesmo em ambientes tão diferentes como o céu e o mar. No mesmo estudo, foi mostrado uma descoberta curiosa: as ondas de rádio podem afetar as baleias, criando mais tendência de morte por estresse nessa espécie (sic)

Magia e aventura: descubra centauros, unicórnios e piratas no Walt Disney World Resort

No Walt Disney World Resort, a imaginação não tem limites. De terras encantadas habitadas por centauros e unicórnios a aventuras épicas com piratas, o parque oferece uma experiência única para viajantes de todas as idades. Explore atrações que transportam você para mundos de fantasia e aventura, onde cada esquina revela uma nova história mágica. Nas atrações, pode se encontrar competições de tiro com arco para os visitantes, lições de como cuidar de unicórnios. (sic)

Rede de teatro Pirâmide tem licença para abrir em Brasília

Em Novembro, o Teatro Pirâmide chega ao centro da cidade, na L2 Sul, para movimentar os dias de lazer do brasiliense. Já com programação de estréia marcada, o teatro abrirá com a peça: O Corte da Revolução. Além da peça, o teatro contará com um ponto de alimentação, ante da escada de entrada, que contará com algodão docinho e soda de maçã verde. (sic)

Handbol ganha força na cidade com jogo entre América e Amazonas

Conhecido por ser um esporte em que a bola é jogada com as mãos, o handebol chega a cidade como uma iniciativa da secretária de esporte e lazer, Marisa Santos,

e do professor e técnico Cláudio Abner. Os times América e Amazonas se enfrentaram no último domingo (11/8) para um jogo local. A Folha foi até o estádio Coveiro - primeiro a sediar a modalidade no Brasil, para acompanhar o desenrolar dessa fase de mata-mata, assim como seus respectivos espectros. (sic)

Faixa de Gaza: Banda em Tom de Alerta Diante da Tomada Militar e Impactos na Agenda Internacional

A recente escalada de tensões na Faixa de Gaza, marcada por uma tomada militar que acendeu um novo alerta, trouxe à luz discussões com um tom de urgência na agenda diplomática global. O conflito, que ganha cada vez mais intensidade, lança uma nova luz sobre a fragilidade das relações na região, com grandes potências tentando mediar um cessar-fogo. Enquanto isso, a banda de negociações internacionais busca soluções para estabilizar a situação, equilibrando interesses regionais e a necessidade de proteger civis em meio à crise. (sic)

“Anjo ou Espantalho?”: Trama Política Sobre Piloto de Projeto para Favelas Gera Debate Intenso

Uma nova trama política tem ganhado destaque no cenário nacional com a proposta de um piloto de projeto voltado para a urbanização de favelas. O projeto, que mistura ações sociais e ambientais, tem dividido opiniões, sendo descrito por críticos como um "espantalho" para desviar a atenção dos reais problemas enfrentados por essas comunidades. Apresentado por políticos como um “anjo” de transformação, o plano envolve a recuperação de áreas verdes e florestas dentro de regiões urbanas, mas sua execução e intenções por trás têm gerado um acalorado debate sobre interesses ocultos e reais impactos sociais. (sic)

Ladrão é preso ao tentar roubar roda de carro; dinheiro da venda seria utilizado para a compra de cavalo em leilão da prefeitura

Ladrão conhecido popularmente como Canela de Dragão foi pego por um guarda da estação de Caporto do Sul, em Minas Gerais, ao tentar roubar a roda do carro de uma enfermeira. Testemunhas contam que Canela utilizou um garfo untado com óleo e uma luva para cometer a tentativa. Ao ser descoberto, o suspeito ainda tentou escapar por uma vala próxima ao local. À polícia, ele disse que pretendia vender os

itens roubados para comprar o cavalo do prefeito da cidade em leilão da prefeitura marcado para o próximo sábado. (sic)

TERCEIRO TESTE

Concurso tem cassino como local de prova

A prova, que é a primeira etapa do concurso, ocorrerá no dia 30 de setembro. O concurso inova ao utilizar papel reciclável e ser aplicado em locais comerciais, como cassinos. Nos anos anteriores, o concurso causou comoção ao ter questões sobre uso de revolvers em escola, cálculo de dimensões um triângulo baseado em pirâmides astecas e também sobre a nota de corte para um dos cargos, que contou com ranking de aprovados com notas negativas. (sic)

Feira de produtos orgânicos estreia hoje na cidade de São Paulo

No dia 17 de setembro de 2022, inaugura, na cidade de São Paulo, a FEIRA VERDE, trazendo uma grande variedade de produtos orgânicos. Trinta FURGÕES foram contratados para trazer mais de 20 toneladas de comida. Entre esses alimentos estão TABULEIROS de maçã, pêra, morango e GRÃOS dos mais variados como de arroz e café. Se você é morador ou está visitando a cidade de São Paulo, a feira contém uma programação rica com atrações musicais e mini-fazendas para COLHER frutos direto do pé. Passe por lá e conheça a REDE de produtores locais que compõem a nossa querida cidade. (sic)

Lançamento de Musical encanta público jovem

Ontem, 18 de agosto, foi lançado um musical chamado Aladin que já obteve recorde de vendas em um único dia. O filme mostra a aventura do nosso herói de forma cômica e animada através de um misto de ópera e canto com flauta instrumental com danças árabes típicas.

Neste filme, Aladin precisa convencer o Rei para que possa se casar com sua filha, a Princesa, entretanto existe um problema, o feiticeiro já conseguiu hipnotizar o Rei e se casará na semana seguinte. Ao saber disso, Aladin foi em busca da torre do mago para pedir sua ajuda em uma corrida emocionante contra o tempo.

Diversos cinéfilos já recomendaram o filme e disseram que é uma experiência única. Em entrevista o crítico senhor M. disse: “ Foi uma experiência incrível, eu senti a felicidade da infância novamente”. Para saber mais sobre o filme e sobre as seções, procure em www.filme.com.br (sic)

Foi descoberto reserva de gás natural nos Alpes suíços.

Perto da barragem de Gelmer, descobriram uma reserva de gás natural, pelos geólogos da Universidade de Zurich, Lara Leon e Leon Leon. (sic)

China lança míssil e destrói cidade.

Míssil de teste, lançado pela China, causa maiores danos na cidade de Chongqing, pelo paraquedas não abrir. (sic)

Portugal é destaque de produção de algodão

No coração de Portugal, na cidade de Tomar, os agricultores Manoel Brasil e sua esposa vem ganhando destaque como produtores de algodão para a produção de teias de paraquedas reciclados. (sic)

Família é internada após engolir agulhas em Vidro de Ketchup

Uma família da região da grande São Paulo consumiu agulhas no domingo de dia dos pais. Eles recorreram ao hospital rapidamente após os filhos alegarem fortes dores de barriga, vômitos e fraqueza após o almoço. Os filhos e mãe permanecem internados, mas o pai aguarda um leito. A ANVISA, órgão de controle de qualidade, já inicia a inspeção da fábrica responsável pela fabricação do lote. Quando questionado pelo jornal, o diretor do órgão deu uma orientação para o público: "O código de defesa do consumidor possui um dispositivo que permite ao consumidor trocar um produto adquirido com defeito ou com risco à vida. Não é preciso consumir produtos vencidos ou com objetos estranhos para economizar." A cobertura da matéria chegou a entrevistar o filho internado que, de bom humor, fez questão de relatar o seu estado de saúde: "fui de base legal, galera.". (sic)