

***NEWSGAME E INTERCULTURALIDADE:
ACOLHENDO E INSERINDO A CRIANÇA
MIGRANTE NA ESCOLA***

*Helena Schiavoni Sylvestre**

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo relatar os resultados de uma pesquisa-ação sobre a temática da acolhida e inserção de alunos migrantes em uma escola de Americana, no interior de São Paulo, a partir do desenvolvimento de um projeto intercultural que visa a aplicação de *newsgames* sobre as culturas boliviana e haitiana com os alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental do colégio em questão. Como recurso teórico-metodológico, usamos os autores Sicart (2009) e Bogost et al (2010) para falar sobre *newsgames*; e Canclini (1998; 2005) para falar sobre interculturalidade. Como resultado, destaca-se a promoção da interação intercultural, o aumento da compreensão cultural, o desenvolvimento de atitudes positivas e o despertar de emoções nas crianças migrantes e não migrantes envolvidas. Tais conclusões indicam que os *newsgames* podem ser uma ferramenta valiosa para fortalecer as identidades culturais, fomentar a diversidade e promover um ambiente inclusivo nas escolas.

Palavras-chave: *newsgame*; interculturalidade; migração; escola.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objetivo relatar os resultados de uma pesquisa-ação sobre a temática da acolhida e inserção de alunos migrantes na escola Ciep Profa. “Philomena Magaly Makluf Rosseti”, do bairro Jardim São Vito, em Americana/SP, a partir do desenvolvimento de um projeto intercultural que tem como foco a aplicação de *newsgames* com os alunos do colégio em questão.

A interculturalidade no ambiente escolar é fundamental, uma vez que a sociedade contemporânea é pluralista, caracterizada pela presença de múlti-

* <https://orcid.org/0009-0004-9170-3293>

Universidade Metodista de São Paulo (Umesp) <helenassylvestre@hotmail.com>

plas culturas. O reconhecimento e valorização dessa diversidade cultural no ambiente escolar contribuem para a formação de cidadãos mais conscientes e respeitosos.

Crianças migrantes trazem consigo vivências e perspectivas únicas. Sua presença permite que as escolas se tornem espaços ricos de troca e aprendizado mútuo. Eles oferecem uma oportunidade autêntica para os alunos locais aprenderem sobre outras culturas. Ademais, crianças migrantes muitas vezes enfrentam desafios específicos, como a adaptação a uma nova cultura, a aprendizagem de um novo idioma e a superação de traumas relacionados à migração. Reconhecer e abordar esses desafios é fundamental para criar um ambiente escolar inclusivo.

Na escola em que foi realizada a pesquisa, foram selecionados, ao todo, em torno de 40 alunos migrantes (bolivianos e haitianos) e não migrantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental. Foram aplicados, então, dois *news-games* sobre as culturas boliviana e haitiana para esses alunos. A partir dessa aplicação, observamos como se deu a questão intercultural com base em cinco categorias: envolvimento e engajamento, interação entre as crianças, compreensão cultural, atitudes e empatia, e reações emocionais.

A pesquisa-ação, proposta pela autora deste artigo, implicou, conforme recomenda Tripp (2005), na dedicação e participação ativa do pesquisador no ambiente em que está conduzindo a pesquisa, assim como o comprometimento do grupo em colaborar para resolver um problema ou desafio específico, como é o caso da recepção, adaptação e inclusão das crianças estrangeiras no ambiente escolar.

Como recurso teórico-metodológico, usamos os autores Burton (2005), Sicart (2009) e Bogost et al (2010) para falar sobre *news-games*; e Canclini (1998; 2005) para falar sobre interculturalidade.

INSERÇÃO DA CRIANÇA MIGRANTE: A MARCA DA INTERCULTURALIDADE NESSE PROCESSO

Dentro do ambiente escolar convencional ainda prevalece uma estrutura político-social e epistemológica baseada nos princípios da modernidade, dando prioridade ao convencional, ao padronizado e ao uniforme. Nessa perspectiva, o aspecto divergente é desprezado e encarado como um obstáculo a ser solucionado (CANDAU, 2011).

Como resultado, a escola, ao estar imersa em uma cultura local e geral, é concebida para eliminar as múltiplas culturas presentes no ambiente,

buscando alcançar uma uniformidade através da supressão das diferenças (WEISSMANN, 2018). Portanto, é essencial repensar a concepção escolar a partir de uma abordagem distinta, uma visão intercultural que, ao invés de homogeneizar, valorize a diversidade cultural presente.

Para trabalhar a questão da interculturalidade, embasamos nosso trabalho na teoria de Néstor Canclini (2005), o qual diz que

a interculturalidade remete à confrontação e ao entrelaçamento, àquilo que sucede quando os grupos entram em relações e trocas. [...] interculturalidade implica que os diferentes são o que são, em relações de negociação, conflito e empréstimos recíprocos. (CANCLINI, 2005, p. 17)

A interculturalidade desempenha um papel fundamental na criação de ambientes acolhedores e inclusivos para crianças migrantes. Canclini destaca a importância do diálogo e do intercâmbio simbólico entre diferentes culturas como forma de construir sociedades mais igualitárias e respeitadas.

Segundo o autor, a interculturalidade propõe que as diferenças culturais, mais do que serem algo a ser respeitado e tolerado, “são necessárias para gerar as combinações que nos possibilitam, ao mesmo tempo, sermos diferentes e viver juntos” (CANCLINI, 2005, p. 62). Isso significa que, ao valorizar e respeitar as diferenças culturais das crianças migrantes, os ambientes escolares podem se tornar acolhedores e inclusivos.

O diálogo intercultural implica a abertura para a troca e a fusão de elementos culturais, em oposição a uma visão estática das identidades culturais. Promover o hibridismo cultural nas interações entre crianças migrantes e não migrantes contribui para a construção de um ambiente amigável e receptivo.

Ademais, Canclini destaca a importância das mediações culturais. “As mediações culturais não só unem como separam, não só mediam como são mediadoras. São as formas sociais nas quais as culturas se reproduzem, se contradizem e se encontram”. (CANCLINI, 1998, p. 230) As mediações culturais são fundamentais para facilitar a comunicação e o entendimento entre diferentes culturas. Ao reconhecer e explorar as mediações culturais presentes nas interações entre crianças migrantes e não migrantes, é possível criar um ambiente escolar que promova a inclusão e o encontro entre culturas diversas.

As mediações culturais também desempenham um papel essencial na superação das barreiras linguísticas, pois proporcionam instrumentos de comunicação que criam códigos comuns e facilitam o fluxo comunicativo entre

crianças migrantes e demais estudantes. Além disso, a mediação possibilita o encontro entre diferentes línguas, permitindo que crianças migrantes e demais estudantes utilizem elementos de suas línguas de origem e da língua de acolhimento para estabelecer uma comunicação mais efetiva e produzir sentidos compartilhados. “Os processos de mediação cultural permitem encontros de línguas, nos quais se forjam novos códigos e se utilizam elementos das duas línguas para produzir sentidos” (CANCLINI, 2005, p. 65)

Ao abordar os desafios enfrentados no processo de inserção da criança migrante em um contexto intercultural, Néstor Canclini fornece insights valiosos sobre as tensões e complexidades envolvidas nesse processo. O autor ressalta que as identidades não são fixas e imutáveis, e que a interculturalidade nos convoca a viver com essa incerteza e fluidez identitária. Sendo assim, a construção da identidade de uma criança migrante em um contexto intercultural enfrenta o desafio de lidar com a diversidade e a incerteza. A interculturalidade implica a negociação de diferenças culturais, o que envolve a necessidade de entendimento e interpretação mútuos. Esse processo desafiador requer uma abertura para o diálogo e a construção de significados compartilhados entre crianças migrantes e demais estudantes.

Para promover a interculturalidade e a participação ativa das crianças migrantes no processo de inserção, várias estratégias e boas práticas podem ser adotadas. Entre elas, a formação de professores sensíveis à diversidade cultural é fundamental para criar ambientes acolhedores e inclusivos. Os professores precisam desenvolver competências interculturais, conhecendo as culturas presentes na escola, aprendendo sobre as experiências migratórias e adotando práticas pedagógicas que promovam a valorização da diversidade e a participação ativa das crianças migrantes.

Acolher e conviver com pessoas de diferentes origens nos enriquece: ter estudantes e professores com diversas bagagens culturais nos ensina novas formas de viver e aprender, assim como ter um sistema de saúde com profissionais e público de diferentes nacionalidades pode nos mostrar outros caminhos no cuidado do nosso corpo e mente. (SÃO PAULO, 2021)

Cabe aos educadores refletirem sobre o papel da escola na promoção de direitos à população migrante e buscarem metodologias de aprendizagem que deem conta de incluir toda a riqueza trazida por meio da presença de pessoas de diferentes origens. E para além do acesso às instituições de ensi-

no, é preciso estar atento à necessidade de construir uma estrutura adequada para a permanência de estudantes migrantes nas escolas, acolhendo suas especificidades e valorizando a sua cultura e sua língua de origem. (SÃO PAULO, 2021)

O conteúdo da Política Municipal para a População Imigrante estabelece que todas as crianças, adolescentes, jovens e pessoas adultas migrantes têm direito à educação na RME e que esta deve observar o princípio da interculturalidade, promovendo o diálogo entre culturas e criando os mecanismos e as adaptações necessárias para o acolhimento de migrantes no sistema de ensino público.

Um passo necessário a ser dado nesse caminho é identificar a origem das e dos estudantes, de suas famílias e da comunidade próxima à escola. Reconhecer a origem de estudantes e da própria equipe que trabalha na escola é indispensável para poder incluir nas ações cotidianas conteúdos que dialoguem com suas bagagens culturais. É imprescindível que o tema da mobilidade humana faça parte do conteúdo de debates e aprendizado de todas as escolas. É importante também buscar a história, as manifestações artísticas e a língua que se fala em cada um dos estados e países. (SÃO PAULO, 2021)

É preciso reconhecer a escola como um espaço do encontro entre diferentes. Compreender e se apropriar do seu papel na expansão e diversificação de repertórios, saberes e conhecimentos. As experiências de violências marcam a trajetória de vida das e dos estudantes, podendo transformar-se em traumas e reverberar em casos de depressão e aversão ao ambiente escolar.

A construção de estereótipos sobre determinados grupos pode trazer um sentimento de vergonha e o decorrente afastamento de estudantes migrantes da sua cultura de origem. Por isso, é importante mostrar que a comunidade escolar está atenta, não tolera práticas discriminatórias e orienta pedagogicamente seus estudantes acerca dessas questões. Quando se trata da população migrante, agrega-se também a xenofobia, que se manifesta em atos de exclusão, hostilidade, falta de empatia diante de pessoas migrantes e que, portanto, tem origem diversa da sociedade que as acolhe.

A Política Municipal para a População Imigrante estabelece que é preciso introduzir conteúdos que promovam a interculturalidade e a valorização das culturas de origem dos estudantes migrantes e de suas famílias dentro do Currículo, em todas as disciplinas e etapas de educação. É importante incluir a história, as diferentes manifestações artísticas, as línguas faladas, a culinária, as datas festivas de diferentes países e estados brasileiros, especialmente

aqueles de origem das e dos estudantes. Melhor ainda quando educadores e educadoras atuam de forma conjunta e interdisciplinar. (SÃO PAULO, 2021)

Dentro de sala de aula, aconselha-se o uso do *newsgame* para promover a interculturalidade. Ele combina elementos de jogo e informação, oferecendo uma abordagem lúdica e interativa para a aprendizagem sobre a migração e as questões interculturais. Aqui estão alguns pontos que destacam como o *newsgame* pode contribuir nesse sentido:

- **Engajamento e empatia:** o *newsgame*, por meio da sua natureza interativa e imersiva, envolve os jogadores de forma ativa na narrativa e nos desafios relacionados à migração. Isso pode despertar o interesse e o engajamento das crianças migrantes, permitindo que elas se envolvam emocionalmente com as histórias e personagens apresentados no jogo.
- **Compreensão cultural e interculturalidade:** o *newsgame* pode proporcionar uma representação mais abrangente e realista das experiências migratórias, incluindo diferentes perspectivas e culturas. Isso permite que as crianças migrantes compartilhem suas próprias experiências e conhecimentos culturais, contribuindo para um ambiente de aprendizagem colaborativo e intercultural.
- **Promoção da inclusão e valorização da diversidade:** o *newsgame* pode contribuir para a promoção da inclusão ao oferecer representações diversificadas de personagens migrantes, abordando diferentes origens étnicas, histórias de vida e desafios específicos. Isso ajuda as crianças migrantes a se sentirem representadas e valorizadas na escola, ao mesmo tempo em que incentiva os demais estudantes a compreender e respeitar a diversidade cultural. O *newsgame* pode ser uma ferramenta para a construção de uma cultura escolar inclusiva, onde todas as vozes e perspectivas são reconhecidas.
- **Aprendizagem interativa e colaborativa:** o *newsgame* promove uma abordagem de aprendizagem ativa, na qual as crianças migrantes podem explorar o jogo, tomar decisões, aprender com as consequências e colaborar com outros jogadores. Esse tipo de aprendizagem estimula a participação ativa das crianças migrantes, incentivando-as a expressar suas ideias, compartilhar conhecimentos e contribuir para o processo de inserção. Além disso, o *newsgame* pode facilitar a interação e o trabalho em equipe entre crianças migrantes e não

migrantes, promovendo a colaboração e a construção de amizades interculturais.

Em resumo, o *newsgame* pode ser uma ferramenta valiosa para promover a interculturalidade e a participação ativa das crianças migrantes no processo de inserção. Ao criar um ambiente lúdico e informativo, o *newsgame* engaja as crianças migrantes, ajuda-as a compreender e valorizar a diversidade cultural, promove a inclusão e estimula a colaboração entre os estudantes.

ENTENDENDO O **NEWSGAME** COMO UMA FERRAMENTA RESSIGNIFICADORA E RESSIMBOLIZADORA

Para Miguel Sicart (2009), *newsgames* são definidos como sendo jogos de computador sérios, desenvolvidos para ilustrar um aspecto específico de notícias, por meio de suas retóricas processuais¹, visando a inserção dos cidadãos no debate público. *Newsgames* não são idealizados para mudarem ideias, mas para providenciarem argumentos com a finalidade de engajamento nas discussões no âmbito da esfera pública.

Diferentemente dos jogos eletrônicos, que em geral demoram muito tempo para serem desenvolvidos e lançados no mercado, os *newsgames* são produzidos em um período de tempo bastante curto. Essa característica é necessária para que mantenham proximidade temporal com o acontecimento que relatam, entretanto, nem todos os gêneros de *newsgames* irão explorar notícias factuais. Bogost et al (2010) definem seis gêneros de jogos jornalísticos, dentre os quais alguns somente irão adaptar o conteúdo noticioso tradicional, enquanto outros irão arriscar formatos totalmente inovadores.

Ao contrário das mídias de massa, por meio do computador e da internet, as novas mídias digitais convidam à imersão, à interação e à participação conjunta na construção das narrativas. E como tal, o *newsgame* possui diversos aspectos que o tornam uma ferramenta eficaz para a ressignificação e ressimbolização da experiência migratória. Alguns desses aspectos incluem:

1 Bogost, Ferrari & Schweizer (2010) definem retórica processual como uma forma de persuasão realizada através de processos, ou seja, a maneira com que um jogo eletrônico reflete sua ideologia na estrutura computacional em que foi inserido. Para os autores, através da imposição de regras e objetivos, é possível fazer o jogador visualizar determinado ponto de vista estabelecido pela linha editorial do *newsgame*.

- **Interatividade:** a natureza interativa do *newsgame* permite que os jogadores assumam um papel ativo na narrativa e na tomada de decisões. Isso possibilita uma maior imersão e engajamento com a temática migratória, permitindo que os jogadores experimentem diferentes perspectivas e consequências das suas escolhas. A interatividade do *newsgame* facilita a empatia e a compreensão das experiências migratórias, uma vez que os jogadores podem vivenciá-las de forma mais direta.
- **Imersão:** os *newsgames* são projetados para criar uma experiência imersiva, envolvendo os jogadores em ambientes virtuais que simulam cenários reais ou fictícios relacionados à migração. Essa imersão sensorial, visual e auditiva contribui para uma maior identificação e compreensão das experiências vividas pelos migrantes. Ao se envolverem ativamente na narrativa do jogo, os jogadores têm a oportunidade de se conectar emocionalmente com a temática e desenvolver uma perspectiva mais empática.
- **Engajamento e aprendizagem lúdica:** o *newsgame* combina elementos de jogos eletrônicos com a transmissão de informações e notícias, proporcionando uma abordagem lúdica para a aprendizagem sobre a migração. Os jogos têm o poder de motivar e engajar os jogadores, tornando o processo de aprendizado mais atrativo e efetivo. Ao jogar um *newsgame*, os jogadores são expostos a informações, histórias e desafios relacionados à migração, promovendo a assimilação de conhecimentos de forma mais dinâmica e envolvente.
- **Comunicação multimodal:** Os *newsgames* combinam diferentes formas de comunicação multimodal, incluindo elementos visuais, sonoros, narrativos e interativos. Essa combinação de linguagens permite transmitir informações de maneira mais completa e impactante. Ao incorporar elementos visuais realistas, áudio, texto e interações, os *newsgames* podem fornecer uma representação mais abrangente e complexa da experiência migratória, permitindo que os jogadores compreendam melhor os desafios, as motivações e as consequências envolvidas nesse processo.

Esses aspectos combinados fazem do *newsgame* uma ferramenta eficaz para a ressignificação e ressimbolização da experiência migratória, permitindo que os jogadores se envolvam ativamente, desenvolvam empatia, compre-

endam melhor os desafios enfrentados pelos migrantes e reflitam sobre as questões interculturais envolvidas nesse contexto.

Ademais, o uso de *newsgames* pode ajudar a criar ambientes mais acolhedores e inclusivos nas escolas para crianças migrantes de diversas maneiras. Ao colocar os jogadores no papel de migrantes ou fornecer perspectivas diversas, os *newsgames* podem gerar empatia e compreensão sobre os desafios enfrentados pelas crianças migrantes. Isso contribui para que os estudantes não migrantes desenvolvam uma maior sensibilidade e respeito em relação às diferenças culturais e experiências pessoais dos seus colegas migrantes.

Os estudantes podem ainda compartilhar suas experiências ao jogar o game, debater sobre as decisões tomadas e explorar diferentes perspectivas. Isso cria um espaço de diálogo e interação entre crianças migrantes e não migrantes, promovendo o entendimento mútuo e construindo pontes entre as diferentes culturas representadas na escola. Os *newsgames* podem também apresentar narrativas e personagens que refletem a diversidade cultural e étnica da comunidade escolar. Ao jogar e se envolver com essas histórias, os estudantes são expostos a diferentes visões de mundo, tradições e costumes, o que pode levar a uma maior valorização da diversidade e ao fortalecimento da identidade cultural das crianças migrantes. Os *newsgames* oferecem uma oportunidade de celebrar e reconhecer as contribuições culturais de todos os estudantes, criando um ambiente mais inclusivo.

O uso de *newsgames* como ferramentas educacionais pode, portanto, contribuir significativamente para criar ambientes mais acolhedores e inclusivos nas escolas, proporcionando uma plataforma interativa para promover a empatia, o diálogo, a valorização da diversidade e o aprendizado intercultural entre crianças migrantes e não migrantes.

A PRÁTICA DO NEWSGAME NA ESCOLA

Com o intuito de promover a interculturalidade e a participação ativa das crianças migrantes dentro do ambiente escolar, escolhemos o *newsgame* como ferramenta para ser aplicada aos alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental na escola Ciep Profa. “Philomena Magaly Makluf Rosseti”, do bairro Jardim São Vito, em Americana/SP, onde há uma grande concentração de migrantes bolivianos e haitianos.

A pesquisa-ação foi realizada no dia 29 de junho de 2023 e durou um total de três horas (das 8h às 11h). Para que a atividade pudesse ser realizada, em um primeiro momento foi preciso solicitar autorização junto à Secretaria

da Educação da cidade. Uma vez que o órgão autorizou, a recepção pela gestão e pelos professores da escola foi excelente. Inclusive, colocaram-se disponíveis para novas pesquisas, caso estas venham a surgir.

Para participar da atividade, a secretária da escola selecionou alguns alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, totalizando aproximadamente 40 crianças. Entre eles, em torno de 20 eram migrantes (bolivianos e haitianos). Entre as crianças migrantes, algumas só falavam a língua do país de origem (mas entendiam o português), e algumas já falavam português. O grande número de alunos migrantes justifica-se pelo fato de o Jardim São Vito ser um dos bairros com maior concentração de população migrante de Americana/SP.

Segundo a gestão da escola, os professores e funcionários naturalmente envolvem as crianças e procuram deixá-las bem à vontade para manifestar suas dificuldades e sentimentos, além de serem estimuladas na convivência com todos os colegas. Ademais, a cidade possui o Comitê Migrare, que auxilia as famílias dos alunos, e também já realizou eventos para integração dos migrantes na escola.

NEWSGAMES CRIADOS

Foram desenvolvidos dois *newsgames* para serem aplicados entre os alunos por meio da pesquisa-ação (TRIPP, 2005). Ambos foram criados dentro da plataforma Educaplay², mas no primeiro, nomeado de “Aventura Cultural”, o aluno precisava fazer o personagem (um sapinho) atravessar uma lagoa pulando em vitórias-régias sem afundar. Para isso, ele necessitava responder 18 questões sobre as culturas boliviana e haitiana.

No segundo jogo, nomeado de “Aventura Cultural 2”, o aluno precisava conectar os itens da primeira coluna com os itens da segunda coluna. Esse *newsgame*, além de trabalhar os aspectos culturais da Bolívia e do Haiti, também trabalha os aspectos culturais do Brasil, e tem 18 itens (seis itens em cada tela).

Ambos os jogos se aproximam mais do tipo de *newsgame* quebra-cabeça, classificado por Bogost et al (2010) como sendo o jogo do tipo palavras-cruzada, quiz ou quebra-cabeça, mas relacionado diretamente a conteúdos jornalísticos.

² Educaplay.com



Imagem 1: tela do jogo “Aventura Cultural” (autoria própria).



Imagem 2: tela do jogo “Aventura Cultural 2” (autoria própria).

Os *newsgames* “Aventura Cultural” e “Aventura Cultural 2” buscam reforçar a identidade cultural das crianças bolivianas e haitianas migrantes no Brasil de diversas maneiras importantes:

Conhecimento cultural: ao apresentar questões relacionadas às culturas boliviana e haitiana, os jogos permitem que as crianças migrantes compartilhem seu conhecimento cultural específico com seus colegas não migrantes. Isso estimula o orgulho e a valorização de sua própria herança cultural, ao mesmo tempo em que promove a troca de conhecimentos e o aprendizado intercultural entre todas as crianças envolvidas.

- **Valorização da diversidade:** ao abordar as culturas boliviana e haitiana nos jogos, eles reconhecem e valorizam a diversidade cultural presente no contexto escolar. Isso ajuda a combater estereótipos e preconceitos, promovendo um ambiente inclusivo onde todas as crianças se sentem respeitadas e aceitas, independentemente de sua origem cultural.
- **Reforço de tradições:** ao explorar as tradições culturais bolivianas e haitianas no jogo, as crianças migrantes têm a oportunidade de se conectar com suas raízes e reforçar a importância de suas tradições. Isso pode fortalecer seu senso de identidade e pertencimento, permitindo-lhes compartilhar e celebrar suas tradições com orgulho.
- **Empoderamento cultural:** ao promover o conhecimento e a valorização das culturas boliviana e haitiana, o jogo capacita as crianças migrantes a se sentirem valorizadas e confiantes em sua própria identidade cultural. Isso pode aumentar sua autoestima e autoconfiança, proporcionando uma sensação de empoderamento ao verem suas culturas sendo reconhecidas e apreciadas.

APLICAÇÃO DOS NEWSGAMES

Para a aplicação dos *newsgames*, foi usado apenas um computador para cada grupo de cinco ou seis crianças. Dentro de cada grupo sempre havia dois ou três migrantes. Geralmente a criança mais velha do grupo ficava no comando dos games.

A fim de analisar a questão intercultural através da interação dos alunos com os jogos e entre si, estabelecemos cinco categorias de análise, sendo elas:

- **Envolvimento e engajamento:** visa observar o nível de envolvimento das crianças durante a atividade do *newsgame* e registrar o engajamento das crianças migrantes e não migrantes, levando em consideração a participação ativa, o interesse demonstrado e a persistência no jogo.
 - **Interação entre as crianças:** tem o objetivo de analisar a interação entre as crianças migrantes e não migrantes durante o jogo, observar se há cooperação, colaboração ou competição entre elas e verificar se há trocas de conhecimento e experiências culturais entre os grupos.
 - **Compreensão cultural:** visa avaliar o nível de compreensão das crianças sobre a cultura da Bolívia e do Haiti após a interação com o *newsgame*, registrar se houve aumento do conhecimento sobre os aspectos culturais dos países e observar se as crianças migrantes e não migrantes têm um melhor entendimento e conexão com as culturas representadas no jogo.
 - **Atitudes e empatia:** tem por objetivo analisar as atitudes das crianças em relação às culturas representadas no jogo e observar se houve desenvolvimento de empatia em relação aos migrantes, considerando possíveis mudanças nas atitudes das crianças não migrantes.
 - **Reações emocionais:** visa registrar as reações emocionais das crianças durante o jogo, como alegria, surpresa, frustração, curiosidade, entre outras, e analisar se essas reações emocionais são influenciadas pela temática migratória abordada no *newsgame*.
1. **Envolvimento e engajamento:** as crianças, especialmente as mais velhas, mostraram-se altamente engajadas nos *newsgames*, chegando a jogar o primeiro várias vezes. O segundo, como era um pouco mais longo e tinha uma mecânica mais complexa, as crianças acabavam jogando uma vez só. Os migrantes ficaram encantados por verem seus países nas temáticas de jogos e, quando os bolivianos erravam questões sobre o Haiti (ou vice-versa), mostravam real interesse em saber as respostas corretas. Os não migrantes, a princípio, mostraram um engajamento menor, especialmente no primeiro jogo. Mas, conforme eles iam interagindo com os colegas e a mecânica dos *newsgames*, o interesse aumentava, especialmente no segundo jogo, no qual há questões sobre o Brasil.

2. **Interação entre as crianças:** durante a interação dos grupos, percebemos que as crianças mais colaboravam do que competiam entre si. Especialmente os migrantes, ajudavam uns aos outros a lembrarem de suas culturas para poderem escolher as respostas certas nos jogos. Os não migrantes também davam suas contribuições, porém, permaneciam mais na posição de aprendizes (especialmente no primeiro *newsgame*). E como tais, mostravam-se bastante interessados em absorver e compreender o que os colegas migrantes debatiam na hora do jogo.
3. **Compreensão cultural:** quando jogavam o *newsgame* uma vez, às vezes acontecia de os grupos errarem várias questões. Mas, conforme eles jogavam novamente, iam lembrando as respostas corretas e o índice de acerto aumentava bastante. Isso, na nossa concepção, é um grande indício de que houve um aumento da compreensão sobre os aspectos culturais dos países. Os alunos faziam questão de jogar novamente, até acertarem todas ou quase todas as questões.
4. **Atitudes e empatia:** percebemos um grande respeito dos bolivianos pela cultura haitiana e vice-versa. Também percebemos uma grande empatia dos não migrantes em relação aos migrantes. Durante a aplicação da pesquisa, não houve qualquer tipo de deboche ou indício de que a outra cultura fere a existência de alguma criança. Pelo contrário, elas convivem muito bem com as diferenças que existem entre elas. Inclusive, quando surgiam nos jogos questões sobre outro país para as crianças migrantes ou não migrantes responderem, elas mostravam-se muito interessadas em aprender sobre aquela cultura distinta da sua.
5. **Reações emocionais:** a enorme maioria dos alunos migrantes demonstrou uma reação de surpresa quando dissemos que iríamos mostrar jogos que tinham como temáticas os países deles. Ficaram extasiados ao saber que existiam games que abordavam suas culturas. Alguns, inclusive, pediram para enviarmos os links dos jogos a eles, para que pudessem mostrar aos seus pais. Com base nessa reação, partimos do pressuposto que essas crianças migrantes não costumam ter contato com produtos midiáticos, no Brasil, que remetam a seus países de origem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste artigo, tentamos elaborar dois *newsgames* visando uma proposta de reforço da interculturalidade entre alunos migrantes bolivianos e haitianos e alunos não migrantes. Com base nos *newsgames* aplicados com os alunos, pudemos concluir que tais jogos permitiram que as crianças migrantes compartilhassem seus conhecimentos e experiências culturais específicas com seus colegas não migrantes.

Através das respostas às questões, as crianças migrantes tiveram a oportunidade de demonstrar sua compreensão e conhecimento das tradições, costumes, histórias e valores de suas respectivas culturas. Isso lhes permitiu se sentirem valorizadas e reconhecidas pelo conhecimento que têm sobre suas próprias culturas.

Ao fornecer informações sobre as culturas boliviana e haitiana, o jogo também educou as crianças não migrantes sobre essas culturas, promovendo a compreensão, o respeito e a empatia pelos colegas migrantes. Isso ajudou a criar um ambiente inclusivo e acolhedor, onde as crianças migrantes se sentiram orgulhosas de compartilhar sua herança cultural.

No geral, os *newsgames* parecem ter sido eficazes em promover a interação intercultural, aumentar a compreensão cultural, desenvolver atitudes positivas e despertar emoções nas crianças migrantes e não migrantes envolvidas. Essas conclusões indicam que os *newsgames* podem ser uma ferramenta valiosa para fortalecer as identidades culturais, fomentar a diversidade e promover um ambiente inclusivo nas escolas.

REFERÊNCIAS

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. **Newsgames: journalism at play**. Massachusetts: MIT, 2010.

CANCLINI, Néstor. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1998.

CANCLINI, Néstor. **Diferentes, Desiguais e Desconectados**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2005.

CANDAU, Vera Maria (Org.). **Diferenças culturais e educação: construindo caminhos**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2011.

São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. **Currículo da cidade: povos migrantes: orientações pedagógicas**. São Paulo: SME / COPED, 2021.

SICART, Miguel. *Newsgames: theory and design*. Entertainment Computing – ICEC 2008: **Lecture Notes in Computer Science**, v. 5309/2009, p. 27-33, nov. 2008.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica . **Educação e Pesquisa**, [S. l.], v. 31, n. 3, p. 443-466, 2005. DOI: 10.1590/S1517-97022005000300009. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ep/article/view/27989>. Acesso em: 17 jul. 2023.

WEISSMANN, Lisette. Multiculturalidade, transculturalidade, interculturalidade. **Revista Construção Psicopedagógica**, v. 26, n. 27, p. 21-36, 2018.