

PROJETO BIOGUARDIÕES: ESTRATÉGIAS GAMIFICADAS CONTRA A DESINFORMAÇÃO EM SAÚDE NA ESCOLA

Sâmela Silva dos Santos ¹

Sara Fanticelle de Sá ²

Yasmin Loterio Penitente ³

Maria Teresa Martins de Araújo ⁴

Natália Nati ⁵

Márcia Regina Holanda da Cunha ⁶

RESUMO

A disseminação da desinformação, especialmente em temas relacionados à saúde, representa um desafio significativo na era digital. Adolescentes, enquanto nativos digitais, são particularmente vulneráveis a notícias falsas, tornando essencial o desenvolvimento de estratégias educacionais inovadoras para aprimorar sua literacia midiática. O projeto BioGuardiões, financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Espírito Santo (FAPES), no âmbito do Programa de Iniciação Científica Júnior, teve como objetivo estimular o pensamento crítico dos estudantes por meio da integração entre ciência, gamificação e tecnologia para o combate à desinformação em saúde. O estudo analisou a eficácia de uma experiência gamificada no desenvolvimento da capacidade dos alunos em diferenciar informações factuais de desinformação em ciências da saúde. Metodologicamente, o projeto foi implementado em uma escola pública do Espírito Santo, Brasil, com a participação de 102 alunos do ensino fundamental II, com idades entre 12 e 15 anos. Para as atividades, foi desenvolvido um totem digital interativo, utilizado em sessões conduzidas por alunas do projeto, guiadas pela mascote Verita, e composto por 25 desafios gamificados, incluindo quizzes, quebra-cabeças e caça-palavras. Os dados foram coletados por meio de questionários pós-atividade, utilizando a Escala Quadridimensional de Engajamento dos Estudantes (E4A-4D; Veiga, 2016). Os resultados evidenciaram maior engajamento nas dimensões afetiva (4,05), comportamental (4,02), cognitiva (3,64) e agenciativa (3,46), complementadas por análises observacionais. Os resultados indicam que a gamificação e as ferramentas digitais potencializam a alfabetização científica e midiática, promovendo o pensamento crítico e a autonomia dos estudantes na identificação e no combate à desinformação em saúde.

Palavras-chave: Gamificação, Literacia científica, Fake News, Ensino de ciências, Tecnologia.

¹ Graduanda do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Espírito Santo - ES, samela1998@outlook.com;

² Graduando pelo Curso de Educação Física da Universidade Federal do Espírito Santo - ES sfanticelledesa@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Espírito Santo - ES, yasminpenitente798@hotmail.com;

⁴ Doutora pelo Curso de Fisiologia Universidade Federal do Espírito Santo - ES, maraujo007@gmail.com;

⁵ Doutoranda pelo Curso de Biologia da Universidade Federal do Espírito Santo - ES, natalianati.es@gmail.com;

⁶ Professora orientadora: doutorado, Universidade Federal do Espírito Santo - ES, marcia.cunha@ufes.br.

