

## ***Purposeful game Super Gotinha vs Desinformação: estratégia informativa e pedagógica de combate à desinformação sobre vacinas***

Purposeful game Super Gotinha vs Disinformation: informative and pedagogical strategy to combat disinformation about vaccines

Juego con propósito Super Gotinha vs Desinformación: estrategia informativa y pedagógica para combatir la desinformación sobre las vacunas

Ana Paula Bourscheid<sup>1,a</sup>

[bourscheidana@gmail.com](mailto:bourscheidana@gmail.com) | <https://orcid.org/0000-0002-8191-5362>

André Fagundes Pase<sup>1,a</sup>

[afpase@pucrs.br](mailto:afpase@pucrs.br) | <https://orcid.org/0000-0002-4873-1051>

<sup>1</sup> Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Escola de Comunicação, Artes e Design, Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. Porto Alegre, RS, Brasil.

<sup>a</sup> Doutorado em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

### RESUMO

Este estudo consiste em uma pesquisa aplicada que objetiva apresentar possibilidades para frear a desinformação que envolve a vacinação, a partir do desenvolvimento do *purposeful game* Super Gotinha vs Desinformação e da verificação de experiência dos seus jogadores. O produto foi testado por 51 estudantes que integram a faixa etária da educação de jovens e adultos e que, ao longo das suas experiências de jogabilidade, demonstraram que são grupos específicos que apresentam interesse tanto pela vacinação quanto pela narrativa dos *purposeful games*. Destaca-se o grupo de mulheres que têm filhos e o de jovens nativos digitais, este familiarizado com o universo dos *games*. Ao final do estudo, identificou-se que a vacinação está presente nas discussões públicas devido à recente pandemia da covid-19 e comprovou-se a necessidade de campanhas educativas permanentes sobre a necessidade da vacinação em todas as fases da vida.

**Palavras-chave:** Vacinação; Alfabetização midiática; Letramento informacional; Game; Pesquisa aplicada.

## ABSTRACT

This study consists of applied research that aims to present possibilities for curbing the misinformation surrounding vaccination, based on the development of the purposeful game Super Gotinha vs Disinformation, and the verification of its players' experience. The product was tested by 51 students in the youth and adult education age group who, during their gameplay experiences, showed that specific groups have a greater interest in both vaccination and the narrative of purposeful games. Of particular note are the group of women who have children and young digital natives who are familiar with the world of games. At the end of the study, it was identified that the vaccination is present in public discussions due to the recent covid-19 pandemic and the need for permanent educational campaigns on the need for vaccination at all stages of life.

**Keywords:** Vaccination; Media literacy; Information literacy; Game; Applied research.

## RESUMEN

Este estudio consiste en una investigación aplicada que pretende presentar posibilidades para frenar la desinformación en torno a la vacunación, basándose en el desarrollo del juego con propósito Super Gotinha vs Desinformación, y en la verificación de la experiencia de sus jugadores. El producto fue probado por 51 estudiantes en edad de educación de jóvenes y adultos que, durante sus experiencias de juego, mostraron que grupos específicos tienen un mayor interés tanto en la vacunación como en la narrativa de los juegos con propósito. Destacan el grupo de mujeres que tienen hijos y lo de jóvenes nativos digitales que están familiarizados con el mundo de los juegos. Al final del estudio, se identificó que la vacunación está presente en las discusiones públicas debido a la reciente pandemia de covid-19 y a la necesidad de campañas educativas permanentes sobre la necesidad de la vacunación en todas las etapas de la vida.

**Palabras clave:** Vacunación; Alfabetización mediática; Alfabetización informacional; Juego; Investigación aplicada.

---

## INFORMAÇÕES DO ARTIGO

### Contribuição dos autores:

Concepção ou desenho do estudo: Ana Paula Bourscheid e André Fagundes Pase.

Coleta de dados: Ana Paula Bourscheid.

Análise de dados: Ana Paula Bourscheid e André Fagundes Pase.

Interpretação dos dados: Ana Paula Bourscheid e André Fagundes Pase.

Todos os autores são responsáveis pela redação e revisão crítica do conteúdo intelectual do texto, pela versão final publicada e por todos os aspectos legais e científicos relacionados à exatidão e à integridade do estudo.

**Declaração de conflito de interesses:** não há.

**Fontes de financiamento:** Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) por meio da bolsa taxa do Programa de Suporte à Pós-Graduação de Instituições Comunitárias de Educação Superior (PROSUC).

**Considerações éticas:** Pesquisa aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da PUCRS. Parecer – 5.298.173.

**Agradecimentos/Contribuições adicionais:** Equipe de desenvolvimento do Super Gotinha vs Desinformação, *design* gráfico Lucas Jaenisch e programador Douglas Kosvoski.

**Histórico do artigo:** submetido: 2 abr. 2024 | aceito: 5 jun. 2024 | publicado: 28 mar. 2025.

**Apresentação anterior:** não houve.

**Licença CC BY-NC atribuição não comercial.** Com essa licença é permitido acessar, baixar (*download*), copiar, imprimir, compartilhar, reutilizar e distribuir os artigos, desde que para uso não comercial e com a citação da fonte, conferindo os devidos créditos de autoria e menção à Reciiis. Nesses casos, nenhuma permissão é necessária por parte dos autores ou dos editores.

## INTRODUÇÃO

Jogos digitais têm uma motivação específica para sua produção e veiculação e são entendidos por Flanagan e Nissenbaum (2018) como produtos que incorporam, em sua versão final, valores próprios da vida em sociedade. Na avaliação das autoras, esses valores podem ser percebidos como "[...] propriedades de coisas e estados de assuntos com os quais nos preocupamos e nos esforçamos para atingir". (Flanagan; Nissenbaum, 2018, p. 21). *Games* passam a ser definidos pelas autoras como experiências estéticas, interativas e únicas, fatores que justificam o fato de não haver *games* neutros, pois cada iniciativa tem sua criação motivada por um propósito.

Como exemplo de jogo com uma motivação proposital para sua criação, é possível citar os *purposeful games*.<sup>1</sup> Esses jogos integram o gênero compreendido como *serious games*, narrativas que, de acordo com Alvarez e Michaud (2008), têm como característica combinar o interesse público em determinado assunto com os recursos dos *games*. Para Staples (2011), *purposeful games* são projetados para não serem narrativas que servem única e exclusivamente para divertir o jogador. Considerando a interação do humano com a máquina, esses jogos apresentam mensagens expressas através da tecnologia computacional utilizada para produção de jogos digitais. Esse *software* deve ser acessado e jogado a partir de suportes como *desktops* e dispositivos móveis, como no caso apresentado neste artigo.

De acordo com Staples (2011), essa modalidade de jogo é projetada para monitorar e coletar informações. Após a coleta dos dados, o autor explica que essas informações são armazenadas em bases de dados para análise e verificação dos resultados obtidos com a experiência do jogador. Os números reforçam a percepção sobre a forma como a narrativa é acessada pelo jogador, como tempo total de jogo ou se ele concluiu todas as fases.

Com a coleta de dados, Staples (2011) explica que é possível identificar o perfil do jogador e encontrar caminhos para solucionar problemas reais. Essas características tornam a modalidade dos *purposeful games* uma aliada no combate à desinformação, pois esse tipo de jogo possibilita o desenvolvimento de uma linguagem *gamer* voltada para a alfabetização e o letramento midiáticos e informacionais com o objetivo de identificar e evitar o espalhamento da desinformação.

Neste trabalho, adota-se a terminologia **desinformação** para fazer referência aos conteúdos falsos que são publicados e divulgados com o intuito de enganar, iludir e prejudicar a circulação de informações verdadeiras. O termo é utilizado, neste texto, a partir da definição da Organização Pan-Americana da Saúde (Opas, 2020, p. 2): “[...] informação falsa ou imprecisa cuja intenção deliberada é enganar.” A classificação é realizada a partir de um contexto de desinformação generalizada, especificamente em relação à área da saúde, e motivada pela pandemia de covid-19, declarada em março de 2020 pela Organização Mundial da Saúde (OMS) em decorrência do novo coronavírus, SARS-CoV-2.

Este estudo consiste em uma pesquisa aplicada, modalidade de investigação em que o pesquisador apresenta soluções de cunho científico, orientadas para problemas reais do cotidiano, conforme definição de Santos (2018, 2020). Ao longo do trabalho, busca-se apresentar possibilidades para frear a desinformação que envolve a vacinação, a partir do desenvolvimento do *purposeful game* Super Gotinha vs Desinformação e da verificação da experiência de 51 jogadores jovens e adultos que participaram dos testes aplicados para verificar a experiência do público-alvo no jogo, conforme será apresentado.

---

<sup>1</sup> Termo compreendido neste trabalho como jogos propositais.

## O PURPOSEFUL GAME SUPER GOTINHA VS DESINFORMAÇÃO

O Super Gotinha vs Desinformação é um *purposeful game* que busca indicar caminhos para combater e frear a desinformação na área da saúde. O personagem do jogo, denominado Gotinha, é inspirado no personagem Zé Gotinha, criado em 1986 pelo artista plástico Darlan Rosa. Conforme Pellegrini (2021), o personagem surgiu após o Brasil assinar um compromisso com a Organização das Nações Unidas (ONU) para erradicar a poliomielite.

Devido à representatividade do personagem Zé Gotinha, o *purposeful game* Super Gotinha vs Desinformação (Figura 1) tem como principal avatar o Gotinha, e o desafio do jogador é desenvolver a vida do personagem ao coletar todas as vacinas que integram o cenário do jogo. Além disso, é preciso desviar dos ataques desinformativos e eliminar possíveis avatares da desinformação para conquistar o título de Super Gotinha.



Figura 1 – Cenário da primeira fase do *purposeful game* Super Gotinha vs Desinformação  
 Fonte: captura de tela do jogo (SUPER [...], 2022).

O nome Super Gotinha vs Desinformação homenageia o personagem símbolo das campanhas gratuitas de vacinação brasileiras, além de valorizar a ciência e o Sistema Único de Saúde (SUS), criado em 1988, com a promulgação da Constituição Brasileira, e que objetiva oferecer a todos os brasileiros o acesso universal, integral e gratuito aos serviços de saúde.

O jogo está [disponível gratuitamente](#) e tem origem na necessidade de se reforçar a importância da vacinação em todas as fases da vida. A iniciativa busca fortalecer a circulação de informações verdadeiras acerca da importância da vacinação como método eficaz e cientificamente comprovado de proteção à vida, de combate e erradicação de uma série de doenças graves.

Um dos aspectos que motivaram a criação do *purposeful game* foi a queda na cobertura vacinal da população brasileira. Conforme Lisboa (2020), desde 2018 as coberturas vacinais não têm atingido as metas do calendário infantil de vacinação do Programa Nacional de Imunizações (PNI) do SUS. Como resultado, tem sido registrado o retorno de doenças que estavam erradicadas no Brasil, a exemplo do sarampo.

Diante desse cenário, a ideia do jogo é informar ao jogador que o Ministério da Saúde, em seu calendário nacional de vacinação, disponibiliza vacinas para imunizar gestantes, crianças, adolescentes, adultos, idosos e povos indígenas – e também que o acesso às vacinas ocorre de forma gratuita nas Unidades Básicas de Saúde (UBS) através do SUS.

Ao longo do jogo, o jogador precisa correr para coletar vacinas, preencher sua carteira de vacinação e adquirir imunidade, sem ser vítima da desinformação. Para enfrentar esses desafios, é necessário desenvolver a vida do Super Gotinha, avatar que o jogador tem o desafio de fazer chegar até a última fase do jogo saudável e imunizado contra diferentes vírus, entre eles, a desinformação.

O jogo é classificado como um *webgame*<sup>2</sup> que integra o gênero plataforma. Seu conceito criativo foi desenvolvido com base no estilo *pixel art*, e seu público-alvo é formado por jovens e adultos, perfil apontado como a faixa etária que mais joga *games* no país, conforme dados da Pesquisa Game Brasil (PGB, 2022). A proposta visa apresentar uma reflexão em relação aos conteúdos midiático e informacional consumidos, especialmente envolvendo temáticas relacionadas à área da saúde.

O *game* é composto por três fases. A fase 1 simboliza a infância, a fase 2 remete à adolescência, e a fase 3 está relacionada à idade adulta. A narrativa conta com uma tela de apresentação do jogo que detalha o desafio proposto ao jogador, além de informações acerca de como jogar, o objetivo da produção e dados sobre a equipe técnica responsável pelo desenvolvimento do produto. Ao término do jogo, uma nova tela é apresentada com as opções que podem ser acessadas por aqueles que concluíram todas as etapas previstas (Figura 2).

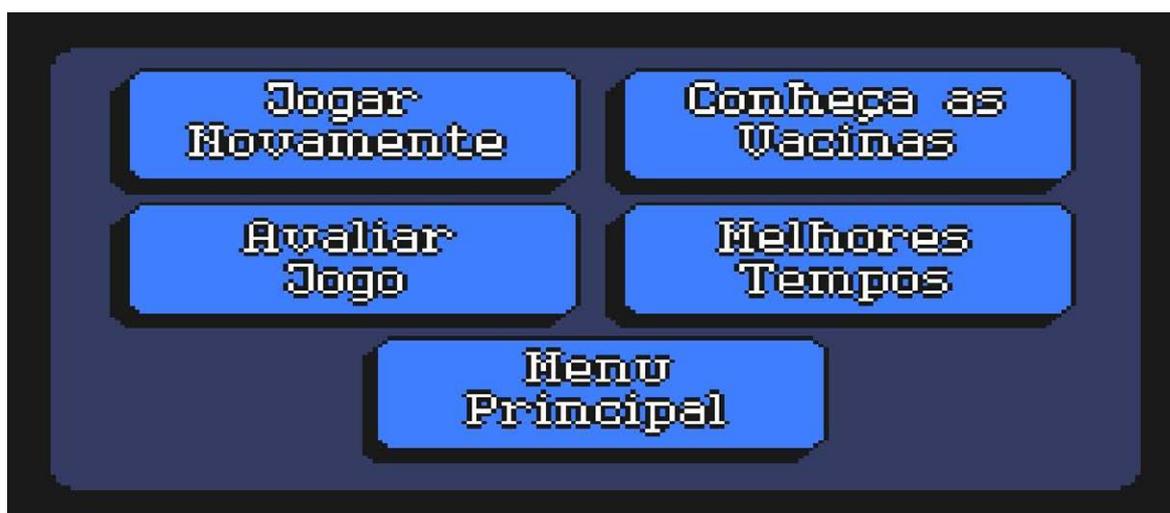


Figura 2 – Botões finais do *game*

Fonte: captura de tela do jogo (SUPER [...], 2022).

A opção “Jogar novamente” permite ao jogador reiniciar o *game*. “Avaliar jogo” é a opção que convida o jogador a realizar uma avaliação do jogo, com a finalidade de verificar a experiência do jogador com o jogo. A opção direciona o público para um formulário do Google Forms.

O botão “Menu principal” permite que o jogador retorne à tela inicial do *game*, e a opção “Conheça as vacinas” direciona para explicação detalhada sobre cada uma das 19 vacinas que integram o *game* e que são disponibilizadas de forma gratuita pelo SUS. Por fim, o botão “Melhores tempos” leva o jogador para uma verificação de como foi seu desempenho em relação aos melhores tempos alcançados por outros jogadores.

## TESTES DOS ESTUDANTES COM O SUPER GOTINHA VS DESINFORMAÇÃO

Após a produção e publicação do Super Gotinha vs Desinformação, no mês de abril de 2022, a etapa do teste aplicado teve por finalidade verificar a experiência do público-alvo do jogo, jogadores jovens e adultos, como já informado. Dois grupos integraram o teste aplicado, o primeiro formado por estudantes do Centro de Educação de Jovens e Adultos (Ceja) do município de Chapecó, Santa Catarina (SC); e o segundo, por alunos do curso Microempreendedor Individual (MEI), ofertado na modalidade Formação Inicial e Continuada (FIC) do programa Qualifica Mais Progredir no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá (Ifap), *campus* Santana, localizado no município de Santana, Amapá (AP).

O teste aplicado com os estudantes do Ceja ocorreu no mês de julho de 2022 e foi dividido em três etapas. A primeira contou com a presença de nove estudantes matriculados no turno da tarde, e as outras

<sup>2</sup> Jogo de navegador.

duas etapas envolveram os grupos A e B que frequentavam a instituição no turno da noite. O grupo A era formado por 15 alunos, e o B, por oito. Assim, no total, 32 estudantes participaram dos testes. Desses estudantes, a maioria era de jovens que frequentavam o Ceja no contraturno do horário de trabalho. Nos três grupos registrou-se a presença de imigrantes, sobretudo haitianos.

Todas as etapas do teste foram acompanhadas pela direção do Ceja. Ao chegar em cada uma das três salas, o primeiro procedimento consistiu na apresentação do jogo, seguido do convite verbal para que os estudantes participassem do teste. Em todas as salas em que os estudantes aceitaram participar do teste houve a entrega, a apresentação e a leitura em voz alta do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para assinatura dos participantes. Num intervalo de tempo, a equipe do Ceja ligou os *tablets* emprestados pela própria instituição para realizar os testes e os entregou aos estudantes, junto com instruções impressas de como jogar o *game*.

Após jogarem, os participantes responderam ao questionário de 20 perguntas, destas, 14 das quais eram objetivas e seis, subjetivas, com objetivo de verificar a experiência dos jogadores.

## EXPERIÊNCIA DOS JOGADORES DO CEJA COM O GAME

O grupo que participou do teste no período vespertino (grupo 1) foi composto por nove estudantes jovens e adultos – dois homens e sete mulheres. Entre elas uma senhora<sup>3</sup> na faixa etária dos 55 aos 65 anos; duas imigrantes haitianas; uma migrante do Norte do país; e uma jovem com deficiência intelectual.

Com exceção desta senhora, os demais estudantes que constituíram o grupo da tarde não tinham mais de 25 anos e trabalhavam nos turnos da noite, da madrugada e da manhã. Já os dois grupos da noite foram formados por trabalhadores que atuavam nos horários da manhã e da tarde. Nesses grupos, havia maior presença de imigrantes. No grupo A, que participou do teste no primeiro horário, às 19h, havia duas mulheres haitianas com idade entre 30 e 40 anos.

No grupo B, relativo ao teste realizado às 20h30, identificou-se a presença de duas mulheres e dois homens, todos imigrantes haitianos com idades entre 20 e 30 anos. Nos dois grupos da noite não houve participantes com mais de 45 anos. As duas turmas foram formadas por jovens e adultos que trabalham em horário comercial e no turno da noite e, portanto, buscam dar sequência aos estudos no Ceja

Ao serem apresentadas ao jogo e à sua temática, as três turmas mencionaram a campanha de vacinação contra à covid-19. No entanto, antes de iniciarem os testes, as turmas foram informadas de que o *game* não aborda essa vacina em específico, uma vez que faz menção às vacinas que já eram ofertadas de forma gratuita pelo SUS, antes da pandemia de covid-19 e durante o desenvolvimento da versão inicial do jogo.

Cabe destacar que as três turmas mencionaram uma fala desinformativa do ex-presidente do Brasil, Jair Bolsonaro, que, em dezembro de 2020, ao questionar os efeitos colaterais da vacina contra o coronavírus fabricada pela Pfizer/BioNTech, levantou suspeitas sobre o imunizante ao dizer que ela poderia não oferecer garantias para conter a circulação do vírus. A fala do ex-presidente alcançou grande repercussão, pois Bolsonaro destacou que a vacina poderia transformar quem a tomasse em jacaré. A menção a essa desinformação foi unânime e, na sala do grupo A, uma estudante que cursava o Ceja na mesma turma que seu companheiro, fez o seguinte comentário:

*“É até feio falar. Mas, eu e o [Nome suprimido] não queríamos tomar essa vacina contra o corona. Ficamos com medo das reações. Durante uma aula de biologia, perguntamos para nossa professora, ela trouxe toda a explicação dentro da biologia de que não teria como alguém virar jacaré tomando a vacina. Aí, depois disso, nós dois tomamos a vacina.”* (Estudante)

<sup>3</sup> A presente pesquisa prima por não identificar os participantes dos testes do *purposeful game* Super Gotinha vs Desinformação.

Esta fala gerou comentários entre os colegas de sala. Alguns lembraram que também não queriam tomar a vacina em um primeiro momento, com medo das possíveis reações, e só mudaram de ideia depois das explicações da professora de biologia do Ceja.

Após a apresentação do jogo e das falas dos estudantes sobre a temática, deu-se início ao teste. O primeiro aspecto que chamou atenção no turno vespertino, e que foi repetido nos dois grupos da noite, foi a dificuldade dos estudantes de utilizar telas que não sejam as dos seus *smartphones*.

Os *tablets* geraram estranhamento, pois a maioria dos estudantes nunca havia interagido com a interface desse dispositivo móvel. Foram constatadas dificuldades na hora de ligar, digitar a senha de acesso e conectar à rede *wi-fi* do Ceja. No entanto, a dificuldade mais perceptível ocorreu quando os estudantes tiveram que acessar o navegador de buscas para digitar o endereço eletrônico do jogo.

Boa parte dos participantes não tinha familiaridade com o processo de busca de informações em websites através dos navegadores, embora o aplicativo do navegador Google Chrome estivesse instalado em cada *tablet*. Por meio de manifestações verbais, foi possível verificar que os participantes fazem pesquisa na internet sobretudo quando acessam aplicativos de redes sociais *on-line*, como Facebook, Instagram, TikTok, e para acessar conteúdos da plataforma de vídeos YouTube. Para alguns participantes, o uso do teclado virtual do *tablet* também suscitou dúvidas, pois ele é maior do que o de um *smartphone*.

Após todas as dúvidas serem sanadas, os participantes passaram a jogar o Super Gotinha vs Desinformação. No turno da tarde, os nove estudantes jogaram após as 16h e ao mesmo tempo.

A jovem com deficiência intelectual foi quem mais necessitou de ajuda para concluir todas as fases do jogo.

As dificuldades encontradas não foram quanto aos comandos do jogo, mas em relação ao acesso do jogo pelo navegador. Outra estudante também teve dificuldades para acessar o jogo, porém logo solicitou a ajuda de um colega que estava sentado na fileira ao seu lado. Depois da primeira explicação, ela voltou a acessar o jogo e concluiu todas as etapas.

Cabe destacar que, antes de iniciar a apresentação da proposta de teste, o aluno que auxiliou a outra pessoa sentou-se em sua carteira e pousou a cabeça na mesa, como se estivesse dormindo. Porém, foi possível perceber a mudança no seu comportamento quando houve a distribuição dos *tablets*, tanto que ele foi o primeiro a concluir todas as fases do jogo. Além disso, jogou várias vezes, inclusive fez testes jogando com seu *smartphone* e auxiliou os colegas que estavam com dúvidas e dificuldades.

Outro fator que chamou atenção foi o uso da rotação de tela para melhorar a experiência de jogabilidade. Dos nove alunos, apenas três fizeram a inversão da tela para horizontal assim que acessaram o jogo. Os outros seis participantes iniciaram o jogo na vertical e só fizeram a rotação da tela após perceberem que os outros três colegas estavam jogando na horizontal.

No decorrer do teste, a estudante idosa fez o seguinte comentário:

*“Essa vacina que aparece aqui no jogo, contra a poliomielite, foi bem essa que eu não tomei, quando criança. Por isso, tenho uma perna mais curta que a outra.”*

Esta fala despertou a curiosidade entre os participantes, que a questionaram sobre a poliomielite. Ela destacou a importância das vacinas, em especial, da vacina contra a poliomielite, ressaltando que, se tivesse sido vacinada na idade correta, não teria ficado com uma sequela física.

Depois de terem concluído o jogo, todos os participantes responderam ao questionário sobre a experiência dos jogadores. Na sequência, eles desligaram os *tablets* com o auxílio das professoras do Ceja. Duas participantes tiveram dificuldades para desligar o dispositivo e necessitaram da ajuda dos colegas.

No turno da noite, as aulas iniciaram às 18h30, porém, como os estudantes saem do trabalho e se deslocam para o Ceja, as atividades começaram às 19h. Nesse horário, com a participação da equipe do Ceja, iniciou-se o teste com o grupo A, formado por 15 alunos.

Como o turno da noite concentra o maior número de alunos, foram registrados problemas de conexão com a rede *wi-fi* do Ceja. Esse fator fez com que alguns alunos fossem ao refeitório com os *tablets*, uma vez que nesse espaço há mais de um roteador instalado. No entanto, os problemas de conexão continuaram e houve uma demora para que o grupo todo conseguisse jogar e responder ao questionário. Por conta desse contratempo, alguns participantes usaram seus *smartphones* e seus pacotes de dados móveis para jogar.

No grupo A, primeiro grupo do turno da noite, foi possível verificar que boa parte dos participantes também utilizava um *tablet* pela primeira vez. O dispositivo era uma novidade na sala de aula, e todos buscaram explorar os recursos oferecidos, como o *touch* da tela e da câmera.

Assim como na sessão da tarde, a dificuldade mais frequente foi em relação ao uso do navegador para acessar o jogo. Constatou-se que a realização de pesquisas na internet utilizando o navegador de buscas não é uma prática comum para a maioria dos estudantes do Ceja que participaram do teste.

As dificuldades mais perceptíveis no grupo A, tanto em relação ao uso da interface do *tablet*, quanto na utilização do navegador de internet e no acesso aos comandos do jogo, foram das duas alunas haitianas. Elas tiveram dificuldades para interagir com a tela do *tablet*, para iniciar e concluir o jogo, bem como para responder ao questionário.

Uma colega auxiliou as duas estudantes haitianas ao longo do processo e, no momento de responder ao questionário, atuou como tradutora de alguns termos, uma vez que o questionário está disponível em língua portuguesa, assim como as informações textuais disponíveis no decorrer do jogo.

As mesmas dificuldades de conexão com a rede *wi-fi* foram registradas no teste realizado pelo segundo grupo da noite, o grupo B, composto por oito estudantes, que iniciou o teste às 20h30. Para melhorar a experiência dos participantes do teste, alguns estudantes foram novamente direcionados ao refeitório, local em que havia melhor sinal de internet. Nesse grupo, que deixou a sala de aula para jogar no refeitório, destacamos a presença de imigrantes haitianos que apresentavam dificuldades para a compreensão da língua portuguesa e solicitavam ajuda em crioulo para um colega com mais conhecimento do idioma.

Podemos dizer que estas dificuldades relacionadas à fala, escrita e leitura podem ser justificadas pelo fato de que a maioria deles reside há pouco tempo no Brasil e está passando pelo processo de adaptação ao novo país. Diante desse contexto, tem-se uma hipótese de que as respostas “Não sei responder”, registradas no questionário, podem ter sido selecionadas pelos imigrantes.

Além da dificuldade dos imigrantes, verificou-se dificuldade de boa parte dos participantes em relação a interpretação de texto, grafia, coesão e coerência na construção textual, como pode ser observado no caso das respostas apresentadas nas questões descritivas. Um exemplo é a frase “*No momento pra dirigir o flechio*”<sup>4</sup>, que foi a resposta descritiva dada por um estudante para a questão que buscou identificar em qual o momento do jogo o jogador ficou confuso. Outro exemplo foi a afirmação “*A minha comentário e preciso uma pessoa pra endica ele consegue falar mais alto [sic]*”<sup>5</sup>, digitada na questão que buscava, em uma escala de um a cinco, identificar o nível de eficácia do jogo para a conscientização sobre a desinformação na área da saúde.

Nas respostas dos estudantes do Ceja foram identificadas dificuldades em relação à interpretação das questões objetivas, a exemplo da questão 1, que perguntava ao jogador em que dispositivo ele havia jogado o Super Gotinha vs Desinformação. Como resposta, dois participantes marcaram a opção *notebook*, no entanto, não havia nenhum *notebook* disponível para a realização dos testes.

A limitação de conexão com a internet impactou na coleta de dados mais aprofundados. Exemplo disso é que no turno da noite não foi possível realizar o teste com todos os participantes presentes no mesmo espaço físico – a sala de aula –, e estudantes foram direcionados para outros espaços da instituição em

<sup>4</sup> A afirmação “[...] dirigir o *flechio*” pode ser compreendida com o uso de uma lupa utilizada no game.

<sup>5</sup> Trecho indecifrável, apresentado aqui para contextualizar a expressão dos alunos que frequentam o Ceja e participaram da sessão de testes.

busca de uma melhor conexão com a rede *wi-fi*. Ao comparar os três momentos de aplicação dos testes realizados no Ceja, a experiência no turno da tarde foi a mais produtiva, visto que foi possível ampliar a coleta de informações sobre o grupo pesquisado. Como todos os jogadores estavam no mesmo ambiente, foi possível observar o comportamento e as interações entre eles durante o teste.

A falta de uma conexão estável e rápida trouxe à tona um *bug*<sup>6</sup> do *game*, relacionado ao uso da lupa na segunda e terceira fases do jogo. Os jogadores dos três grupos constataram que a lupa não estava funcionando, conforme indicado nas instruções de como jogar. Tanto os jogadores que jogaram com *tablets* quanto os que jogaram com seus próprios *smartphones* não conseguiram usar o comando da lupa para realizar a verificação dos avatares que integram o cenário da segunda e da terceira fases.

O problema foi confirmado nas respostas descritivas seguintes dadas pelos participantes: “No momento de passar pelo bandido”; “Na hora de usar a lupa”; e, “No momento pra dirigir o *flechio*”. Entende-se que essas respostas estão relacionadas ao não funcionamento do comando de jogo que faz uso da lupa.

Esse problema já havia sido apontado no pré-teste realizado em maio de 2022 com os estudantes do curso de jornalismo da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), porém, após novos testes, constatou-se que o recurso estava funcionando normalmente em *desktops* e *notebooks*, suportes usados pelos participantes do pré-teste. Contudo, ao longo do teste realizado no Ceja, apenas com dispositivos móveis, o problema voltou a ser registrado. Nesse caso, verificou-se que os participantes leram as instruções e utilizaram o comando correto, no entanto o comando não estava funcionando em dispositivos móveis.

O teste aplicado no Ceja foi importante para que, num momento subsequente, junto com a equipe de produção do *purposeful game* Super Gotinha vs Desinformação, se realizasse uma atualização no jogo para resolver o *bug* no comando que possibilita a utilização da lupa. Após a atualização, o *game* foi testado novamente pela equipe, que comprovou o funcionamento de todos os recursos e comandos disponíveis nas experiências de jogabilidade em diferentes telas.

Embora tenham sido registrados contratemplos em relação à conexão com a internet e ao uso da lupa no decorrer dos testes realizados no Ceja, o resultado da avaliação do Super Gotinha vs Desinformação nos três grupos foi satisfatório. De acordo com os dados coletados: 90,6% dos jogadores gostaram do jogo; 84,4% jogariam o jogo mais uma vez; 84,4% apontaram que não tiveram dificuldades para jogar; 87,5% conseguiram compreender o desafio proposto; 78,1% avaliam que o jogo informa sobre as consequências e os perigos causados pela desinformação; 75,0% avaliam que o jogo ensina a identificar informações que não são verdadeiras; e 78,1% avaliam que o jogo qualifica os jogadores a identificar práticas de desinformação na área da saúde, especialmente sobre as vacinas.

## TESTE APLICADO: ESTUDANTES DO CURSO MEI NA MODALIDADE FIC NO IFAP – AMAPÁ (AP)

O teste aplicado ocorreu em outubro de 2022 com os estudantes do curso MEI, ofertado na modalidade FIC do programa Qualifica Mais Progredir no Ifap, *campus* Santana (AP). Cabe explicar que esse curso teve como público-alvo beneficiários de programas de transferência de renda em vigor em 2022, especialmente o Auxílio Brasil.<sup>7</sup>

A realização do teste foi acordada previamente em reunião com a direção geral do *campus*, e ficou definido que duas turmas participariam dos testes. A primeira, composta por 22 estudantes, sendo 19 mulheres e três homens; a segunda, formada por 14 estudantes, sendo 12 mulheres e dois homens.

<sup>6</sup> Um erro de programação que causou mau funcionamento.

<sup>7</sup> Programa social criado em novembro de 2021 pelo governo do ex-presidente Jair Bolsonaro com a finalidade de substituir o Bolsa Família.

Ao chegar em cada uma das duas salas participantes, o primeiro procedimento foi apresentar o jogo e formalizar o convite verbal para que os estudantes interessados participassem do teste. No grupo 1, dez estudantes aceitaram participar. No grupo 2, nove estudantes participaram. No total, 19 estudantes do curso MEI jogaram o Super Gotinha vs Desinformação e responderam ao questionário de verificação da experiência do jogador.

Após a manifestação verbal do aceite dos estudantes, foram realizadas a apresentação da proposta do jogo e do teste e a leitura em voz alta do TCLE, para posterior assinatura dos participantes. Logo em seguida foi realizada a entrega das instruções impressas de como jogar o Super Gotinha vs Desinformação. Para participar do teste, cada estudante utilizou seu próprio *smartphone* e a rede *wi-fi* do Ifap.

## A EXPERIÊNCIA DOS JOGADORES DO MEI COM O SUPER GOTINHA VS DESINFORMAÇÃO

O grupo 1 foi o primeiro a participar do teste, no horário das 19h15, e era composto por 22 membros – 19 mulheres e três homens. Apenas dez estudantes aceitaram participar do teste, nove mulheres e um homem. Assim, o conjunto foi composto em sua maioria por mulheres, na faixa etária dos 35 aos 50 anos, mães e trabalhadoras informais. Uma das estudantes levou a filha para o curso, enquanto as demais mães comentaram que os filhos ficaram em casa com algum familiar ou responsável. O fato destas mulheres serem mães ajuda a explicar o interesse desse grupo em participar do teste, pois, ao serem apresentadas as propostas do jogo e do teste, essas mulheres foram as primeiras a manifestar interesse em participar da atividade.

Assim que se iniciou a apresentação do jogo, as participantes mulheres/mães começaram a fazer perguntas sobre as vacinas que precisam ser tomadas, especialmente por crianças. A primeira pergunta foi realizada por uma estudante que tinha interesse em descobrir quais vacinas seu filho já havia tomado e manifestou preocupação com as doses de reforço de cada vacina.

*“Sei que meu pequeno já tomou algumas vacinas, mas como faço para saber se precisa tomar novamente?” (Estudante)*

Motivadas por essa fala, as demais participantes iniciaram um diálogo sobre a importância de vacinar as crianças. Outra estudante lembrou que as vacinas previnem doenças graves e que não adianta esperar a criança adoecer para tomar as vacinas na unidade de saúde.

*“Por isso, existem as vacinas. Para evitar as doenças” (Estudante)*

A poliomielite foi uma das doenças citadas pelo grupo. A referência a essa doença deve-se ao fato de que, devido à baixa cobertura vacinal, o Brasil corre o risco da volta da doença (Reuters, 2022). Durante as falas das participantes, verificou-se a preocupação com a doença, que afeta, na maioria dos casos, crianças com menos de cinco anos de idade e deixa sequelas como a paralisia das pernas.

A vacinação de crianças contra a covid-19 também foi mencionada durante a conversa:

*“E essa vacina contra a covid? Será que é segura para as crianças pequenas? Eu não tenho visto muita informação sobre. Será que já estão vacinando as crianças? E tá liberado a partir de qual idade?” (Estudante)*

Após as falas e os questionamentos das participantes, deu-se início ao teste aplicado, e a primeira percepção foi com relação à dificuldade das participantes para utilizar o navegador de busca. Todas usaram seus próprios *smartphones* com o sistema operacional Android e, embora tenha sido perceptível a facilidade quanto ao uso da interface de seus dispositivos móveis, em sua maioria, as mulheres com mais

idade tiveram dificuldade para acessar o navegador e digitar o endereço eletrônico do jogo. Verificou-se, nessa etapa, que as participantes auxiliaram as colegas que estavam com dificuldade para acessar o jogo. Após acessarem o jogo, todas conseguiram concluir as três fases e responder ao questionário que verificava a experiência dos jogadores e jogadoras do Super Gotinha vs Desinformação.

O grupo 2 participou do teste às 20h30 e foi composto por 14 estudantes, 12 mulheres e dois homens. Destes, nove estudantes aceitaram participar da pesquisa. A diferença desse grupo para o anterior está na faixa etária: a maioria era jovem, entre 18 e 35 anos. A sessão contou com a colaboração da professora que estava em sala durante o horário da aplicação.

Após a apresentação da proposta, a professora que estava em sala com a turma e que participou do teste, foi a primeira a comentar sobre a importância da vacinação e a necessidade de a turma estar ciente da gravidade dos efeitos causados pela desinformação sobre a vacinação.

O grupo não manifestou dificuldades para acessar o *link* do jogo e jogar o Super Gotinha vs Desinformação. Cabe ressaltar que os participantes desse grupo foram ágeis e habilidosos em relação ao uso dos comandos de jogo e estavam interessados em alcançar o maior número de pontos no *ranking*.

Durante o teste, os participantes conversaram entre si sobre as fases, o uso da lupa e o resultado alcançado por cada um deles. Para esse grupo a participação foi um momento de entretenimento, tanto que o clima na sala era de disputa e descontração, com os participantes centrados em identificar quem era o jogador mais rápido e mais capaz de desviar dos avatares inimigos e coletar as vacinas de cada fase.

No final do teste os participantes questionaram se poderiam passar o *link* do jogo para outras pessoas, a exemplo de amigos e familiares. Uma das estudantes perguntou se o jogo poderia ser jogado por qualquer pessoa:

*“Posso passar o link para meus amigos? Gostei de jogar, tem muita informação sobre as vacinas que precisamos tomar. Acho que eles também vão gostar e se interessar pelo jogo.”* (Estudante)

A aplicação do teste com os dois grupos possibilitou concluir que, embora os participantes dos grupos façam parte de um mesmo curso, frequentemente a mesma instituição e residam em locais geograficamente próximos, a relação deles com o jogo Super Gotinha vs Desinformação foi marcada por suas diferentes realidades cotidianas.

Os participantes do grupo 1, especialmente as mães, foram atraídos pela oportunidade que identificaram para sanar dúvidas em relação à vacinação. Para essas dúvidas, a exemplo das doses de reforço necessárias para cada vacina, são apresentadas respostas no final do jogo na opção “Conheça as vacinas”.

Nos diálogos com as demais colegas, a maioria das participantes relatou que não sabia exatamente qual vacina seus filhos já haviam tomado. Elas comentaram que haviam levado os filhos para serem vacinados, mas não sabiam informar qual foi a dose ou vacina aplicada. Exemplos disso são os seguintes comentários das participantes ao questionário, após a pergunta que investigava o nível de eficácia do jogo para conscientizar sobre a desinformação na área da saúde: *“Isso é um bom jogo pra não esquecer de vacinar as crianças”*; e, *“Eficaz para realizar as vacinas e mostrar sua importância nas faixa etária da vida”*.

No caso do grupo 2, jogar o Super Gotinha vs Desinformação foi uma oportunidade para testar as habilidades com os comandos do jogo e a agilidade dos jogadores em cada uma das três fases. A pauta da vacinação não gerou muitos comentários entre os participantes. Através de alguns diálogos pontuais se percebeu que os participantes estavam familiarizados com a necessidade da vacinação, tanto que duas pessoas desse grupo registraram os seguintes comentários na questão que investigava o nível de eficácia do jogo para conscientizar sobre a desinformação na área da saúde: *“Quanto mais sabemos sobre imunização, menos chance de adoecer por falta de vacinação”*; e *“Não posso ficar desinformada das vacinas”*.

Ao comparar as experiências dos testes com os dois grupos do curso MEI, o fato comum é que nem todos os estudantes aceitaram participar do teste aplicado. Os homens e as mulheres mais jovens não participaram. Um dos fatores que pode ajudar a compreender isso é que o curso desses 17 estudantes (12 da turma 1; e cinco da turma 2) é caracterizado por ser de curta duração e visa a aprovação dos alunos a partir da frequência no curso, e não pelas notas obtidas. Esse pode ter sido um dos motivos pelos quais nem todos os estudantes aceitaram fazer o teste, além do desinteresse pela temática do jogo.

Já entre a parcela do grupo que aceitou participar do teste aplicado, constatou-se que, nos dois grupos, alguns participantes apresentaram dificuldades com relação a interpretação de texto, grafia, coesão e coerência na construção textual, como pode ser observado nas respostas das questões descritivas. Nesse ponto, vale destacar a décima pergunta do questionário, na qual os participantes descreveram qual parte consideraram a mais interessante do jogo e na qual foram registradas as seguintes respostas: *“As fazes [sic] que mudam de imunizantes.”*; *“Onde verificamos quais os bonequinhos verdadeiros e falsos. Pois eles dificultam a chegada do Zé Gatinha [sic]”*; *“Pegas [sic] as vacinas”*; *“É que vc, se vc quiser ficar 100% imunizado, vc precisa pegar todas as vacinas. A adrenalina é não encostar nos bonecos”* e, *“Pagar [sic] as vacinas”*.

Essas dificuldades também são evidenciadas na questão 13, destinada aos comentários dos participantes sobre a classificação atribuída ao jogo com relação ao nível de eficácia de conscientização no combate à desinformação na área da saúde. Foram registradas as respostas: *“Isso é um bom jogo pra não esquecer de vacinar as crianças”*; *“Eficaz para realizar as vacinas e mostrar sua importância nas faixa[s] etária[s] da vida”*; *“Ele nós conscientiza [sic] para a importância de termos todas nossas vacinas em dia. Para uma saúde melhor”*; e, *“Ñ sei opinar”*.

Quanto às dificuldades relatadas pelos 19 participantes, três (15,8%) informaram que tiveram alguma dificuldade para jogar e dois participantes relataram as seguintes dificuldades: *“Não entendeu o que estava escrito na tela”* e *“Não conseguiu mexer o personagem”*. Outros dois (10,5%) indicaram que ficaram confusos em algum momento do jogo. Segundo os respondentes, geraram confusão os seguintes momentos: *“Como usar a lupa”* e *“Mexer o personagem”*.

Avalia-se que os contratempos relatados por esses cinco participantes podem ser explicados pela falta de uma leitura atenta aos comandos do jogo, acompanhado do fato de que uma parcela dos participantes não tinha muita familiaridade com os comandos tradicionais dos jogos digitais e com o uso de navegadores. Esse aspecto foi constatado ao longo da aplicação do teste com o grupo 1, em que as participantes com mais idade tiveram dificuldades para encontrar o navegador instalado em seus próprios *smartphones* e digitar nele o endereço eletrônico do jogo.

Embora cinco participantes tenham apresentado alguma dificuldade ou mesmo ficaram confusos em alguma etapa do jogo, no geral é possível concluir que o fato de os participantes terem jogado com seus próprios *smartphones* foi um ponto positivo. Afinal, todos estavam familiarizados com a interface dos seus aparelhos e não tiveram grandes dificuldades, tanto para iniciar quanto para concluir a participação no teste.

Outro aspecto positivo da aplicação do teste com os estudantes do curso MEI, no *campus* Santana (AP) é que não foram registrados *bugs* em relação ao uso da lupa e aos demais comandos do jogo.

Esse fator contribuiu para a avaliação positiva dos participantes, uma vez que: 100% dos jogadores indicaram que gostaram do jogo; 100% informaram que jogariam o *game* mais uma vez; 84,2% responderam que não tiveram dificuldades para jogar o Super Gotinha vs Desinformação; 100% afirmaram que conseguiram compreender o desafio proposto no jogo; 94,7% destacaram que o jogo informa sobre as consequências e os perigos causados pela desinformação; 100% entenderam que o jogo ajuda a identificar informações que não são verdadeiras; e 100% avaliaram que o jogo qualifica os jogadores para identificar práticas de desinformação na área da saúde, especialmente sobre as vacinas.

## PERCEÇÕES QUANTO AO USO DO *PURPOSEFUL GAME* SUPER GOTINHA VS DESINFORMAÇÃO PARA COMBATER A DESINFORMAÇÃO

No total, 51 estudantes, jovens e adultos com 18 anos ou mais, participaram dos testes realizados em julho e outubro de 2022. Desses, 32 eram do Ceja de Chapecó e 19, do curso MEI, de Santana. Ao analisar os dados obtidos nos testes, constata-se que as experiências dos jogadores do *purposeful game* foram em sua maioria positivas, fator que fez com que o jogo obtivesse uma boa aceitação e aprovação.

Entre os estudantes do Ceja, 29 (90,6%) afirmaram que gostaram do jogo e 3 (9,4%) não gostaram. Já no MEI, 19 (100%) dos participantes do teste indicaram que gostaram do jogo. Entre os 32 alunos do Ceja, 27 (84,4%) jogariam o *game* mais uma vez e 5 (15,6%) não jogariam. Todos os 19 estudantes do MEI (100%) jogariam o jogo mais uma vez. Entre aqueles que responderam que jogariam mais uma vez, no Ceja, 16 (50,0%) jogariam “Uma vez ou mais”, 9 (28,1%), “Três vezes ou mais” e 7 (21,9%), “Duas vezes ou mais”. No MEI, 2 (10,5%) jogariam “Duas vezes ou mais” e 17 (89,5%) jogariam “Três vezes ou mais”

É possível concluir que o *purposeful game* Super Gotinha vs Desinformação foi bem recebido e avaliado entre os participantes dos testes aplicados, sendo que os estudantes do MEI foram os que indicaram que mais gostaram do jogo. Isso porque todos os participantes assinalaram que jogariam o jogo mais uma vez. Inclusive, (89,5%) jogariam o jogo “Três vezes ou mais”.

Partindo da definição de Lafourcade *et al.* (2015), Super Gotinha vs Desinformação é um *purposeful game*, pois está numa categoria de jogos digitais que visa adquirir informações dos seus jogadores para resolver problemas reais. No caso, a partir da investigação das experiências dos jogadores que participaram dos testes aplicados, a coleta de dados realizada pode auxiliar no combate à desinformação contemporânea.

Ao analisar os dados obtidos nas respostas dos 51 estudantes que participaram dos testes aplicados no Ceja e no curso MEI, verifica-se que 94,1% (48 respondentes) gostaram do Super Gotinha vs Desinformação e 5,9% (3 respondentes) não gostaram.

Quanto ao número de vezes que jogariam o *purposeful game* novamente, 90,2% (46 respondentes) jogariam o jogo novamente e 9,8% (5 respondentes) não voltariam a jogá-lo. Entre o grupo que manifestou apreço por uma nova partida, 51% (26 respondentes) indicaram que jogariam três vezes ou mais; 31,4% (16 respondentes), uma vez ou mais; e 17,6% (9 respondentes), duas vezes ou mais.

84,3% (43 respondentes) não tiveram dificuldades para jogar e 15,7% (8 respondentes) relataram dificuldade para jogar. 92,2% (47 respondentes) compreenderam o desafio proposto no jogo e 7,8% (4 respondentes) não compreenderam o desafio proposto.

92,2% (47 respondentes) não ficaram confusos em nenhum momento do jogo e 7,8% (4 respondentes) ficaram. 84,3% (43 respondentes) avaliaram que o jogo informa sobre as consequências e os perigos causados pela desinformação, 7,8% (4 respondentes) entenderam que o jogo não informa sobre as consequências e os perigos causados pela desinformação e 7,8% (4 respondentes) não souberam responder essa pergunta.

Quanto ao nível de eficácia do jogo para conscientizar em relação à desinformação na área da saúde, 45,1% (23 respondentes) classificaram como muito eficaz, 39,2% (20 respondentes) como eficaz, 2,0% (1 respondente), pouco eficaz, 5,9% (3 respondentes) ineficaz e 7,8% (4 respondentes) não souberam responder.

Para 84,3% (43 respondentes) o jogo Super Gotinha vs Desinformação ajuda a identificar informações que não são verdadeiras; 9,8% (5 respondentes) indicaram que o jogo não ajuda a identificar informações que não são verdadeiras; e 5,9% (3 respondentes) não souberam responder.

Quanto às formas pelas quais o jogo ajuda a identificar informações que não são verdadeiras, 35,3% (18 respondentes) assinalaram a opção “Buscar fontes seguras de informação”, 25,5% (13 respondentes) marcaram a opção “Pesquisar antes de compartilhar”, 19,6% (10 respondentes) entenderam que é “Checar informações”, 2,0% (1 respondente) assinalaram “Desconfiar de conteúdos alarmantes”, 5,9% (3 respondentes) destacaram a opção “Outras” e 11,8% (6 respondentes) não souberam responder.

86,3% (44 respondentes) avaliaram que o jogo qualifica os jogadores a identificar práticas de desinformação na área da saúde, especialmente sobre as vacinas; 3,9% (2 respondentes) indicaram que o jogo não qualifica os jogadores a identificar desinformação na área da saúde, especialmente sobre as vacinas, e 9,8% (5 respondentes) não souberam responder.

A partir do *Super Gotinha vs Desinformação* foi possível trazer a pauta da desinformação na área da saúde para o debate público, envolvendo a vacinação nas diferentes fases da vida, além de atrair os jogadores para a necessidade de se discutir coletivamente alternativas para solucionar essa problemática. No entanto, verificou-se que, embora o tema englobe o coletivo, são grupos específicos que demonstraram maior interesse, seja pelo tema ou pelo *purposeful game* em si. Destacam-se o grupo de mulheres que têm filhos e são responsáveis por seu grupo familiar e o de jovens nativos digitais, familiarizados com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e com o universo dos *games*.

O grupo das mulheres/mães demonstrou preocupação com a saúde dos seus familiares, apesar de ter surgido um debate entre as participantes sobre a “segurança” das vacinas – a exemplo da participante que questionou a segurança da aplicação da vacina contra a covid-19 em crianças menores. Mesmo assim, a desinformação não fez com que elas deixassem de vacinar os filhos. Portanto, é possível considerar que nenhuma mãe quer que seu filho adoça por conta de uma vacina que não foi aplicada. Inclusive, alguns participantes do teste demonstraram em suas manifestações em sala de aula que são defensores das vacinas e das campanhas de vacinação, a exemplo da estudante, que destacou que as vacinas previnem doenças graves e que não adianta esperar a criança adoecer para levá-la para vacinar.

Para o grupo de mulheres/mães, o *Super Gotinha vs Desinformação* consiste em uma oportunidade de aprendizado sobre a vacinação e a desinformação em torno desse tema. Já para o grupo de jovens nativos digitais, o jogo foi recebido como um recurso que proporciona desafio, aprendizagem e entretenimento. Para esses jogadores, a pauta da desinformação sobre a vacinação não é em si uma novidade, o que é novo é o modo como a temática é abordada.

Destaca-se o exemplo do casal de estudantes que, no início da pandemia de covid-19, acreditava em desinformações sobre a vacinação. O casal pontuou em suas falas que sentia medo das possíveis reações da vacina e só depois das explicações da professora de biologia do Ceja se convenceram de que, diferentemente da desinformação popularizada em uma declaração do ex-presidente do Brasil, Jair Bolsonaro, não havia possibilidade de ninguém ser transformado em jacaré após tomar uma vacina.

Somente a partir das informações obtidas na escola, especialmente pela professora de uma das áreas que compreendem a pesquisa e a produção de vacinas, o casal demonstrou perceber a eficácia da vacina contra a covid-19, assim como outros colegas da turma. Ambos entenderam que a vacina não oferecia riscos e que era (e ainda é) a melhor alternativa para se prevenir estágios graves da doença, como a hospitalização e a morte em decorrência da infecção causada pelo novo coronavírus.

O desafio proposto no jogo foi o que mais atraiu a atenção dos jogadores jovens e os motivou a jogar mais de uma vez, como no caso da estudante, que participou de uma disputa acirrada com os demais colegas para alcançar o maior número de pontos no *ranking* do jogo. O entretenimento oportunizado pelo *purposeful game* despertou o interesse de alguns participantes, quando eles mostraram interesse em compartilhar o *link* do jogo com outras pessoas, especialmente amigos e familiares.

As discussões entre jovens estiveram centradas em identificar quem seria o participante que conseguiria concluir primeiro o jogo e garantir a melhor pontuação. Enquanto, no grupo de mulheres/mães, os diálogos foram intensificados nas telas finais do jogo, em que são apresentadas as informações sobre quais vacinas integram o jogo e qual a finalidade de cada uma delas.

Comprovou-se que as avaliações e as percepções do *purposeful game* pelos seus jogadores, tanto as positivas como as negativas, estão diretamente relacionadas a fatores como: acesso pelo navegador;

comandos de jogo fáceis e em pleno funcionamento; conexão estável com a internet; adoção de referências ao longo da narrativa; fases curtas e dinâmicas; preferência por informações visuais; e tradução das informações textuais.

Em relação ao acesso pelo navegador, identificou-se que a maioria dos jogadores não tem *smartphones* com capacidade para o armazenamento de um grande quantitativo de aplicativos, tanto que, em uma observação rápida realizada no momento dos testes, a maioria dos participantes tinha apenas instalado em seus aparelhos o navegador de internet, dois ou três aplicativos de redes sociais digitais – em sua maioria WhatsApp e Facebook – e o aplicativo da plataforma de vídeos YouTube.

Diante disso, entende-se que o melhor caminho para que os jogadores acessem *purposeful games* é o navegador. Embora nos testes aplicados tenha sido constatado que o uso do navegador ainda não é algo familiar para todos os participantes, o acesso ainda é menos burocrático em comparação com a instalação de aplicativos.

Quanto aos comandos do jogo, averiguou-se que eles precisam ser intuitivos e não podem depender de comandos e ações com que os jogadores não estejam habituados, a exemplo da rotação de tela, que deve ser facultativa para o funcionamento do jogo. Durante os testes, identificou-se que muitos participantes não têm o hábito de usar o *smartphone* na posição horizontal, apenas na vertical.

No caso do Super Gotinha vs Desinformação, a experiência de jogabilidade pode ocorrer em diferentes telas, tanto na posição vertical como na horizontal. No caso dos *tablets* e *smartphones*, que foram os suportes usados nos dois testes aplicados, indicou-se aos participantes que usassem a rotação do aparelho para melhorar a experiência de jogo.

Outro fator determinante é o funcionamento de todos os comandos do jogo. Quando isso não ocorre, a experiência do jogador é impactada negativamente, e o *game*, por mais que tenha despertado interesse em um primeiro momento, acaba perdendo seu apelo para ser bem experienciado, pois o comando dado à máquina – no caso dos testes, ao *tablet* e ao *smartphone* – não é efetivado. Seguindo nessa linha, a conexão com a internet deve ser estável, justamente para que todos os comandos funcionem, o que não ocorreu no teste realizado no Ceja, resultando na constatação de um *bug*.

Outro elemento que impacta na relação do jogador com o *purposeful game* é a referência que o jogo traz ao longo da narrativa. No caso do Super Gotinha vs Desinformação, o uso da referência do Zé Gotinha, conhecido pelas campanhas de vacinação promovidas pelo Ministério da Saúde, foi fundamental para que os jogadores entendessem rapidamente do que se tratava. O mesmo vale para a lupa, usada para checar a desinformação e os avatares desinformativos, que, quando checados e identificados, se transformam em robôs.

Por fim, constatou-se a importância de o jogo ser dinâmico e ter fases curtas, visto que os jogadores têm curiosidade para chegar nas fases seguintes e, por fim, descobrir qual foi o resultado alcançado. Além disso, eles se envolvem mais com informações visuais do que com informações textuais, uma vez que, durante os testes, especialmente com o público jovem, notou-se que não há muita paciência para a leitura de textos que acompanham as telas do jogo e, muitas vezes, os jogadores pulam essa etapa.

Também se notou a necessidade de traduzir as informações textuais apresentadas no decorrer do jogo, algo que o Super Gotinha vs Desinformação ainda não apresenta. O teste realizado no Ceja, por exemplo, que contou com a participação de imigrantes haitianos, indicou que a falta da tradução dos textos impactou na interpretação e compreensão do jogo, fator que interfere negativamente na experiência lúdica desses jogadores com o *purposeful game*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do desenvolvimento do *purposeful game* Super Gotinha vs Desinformação e da verificação da experiência dos seus jogadores, foi possível constatar que jogos como esse são ferramentas capazes de auxiliar na conscientização em relação à necessidade da vacinação em todas as fases da vida. Além disso, jogos do tipo podem colaborar para o mapeamento e a produção de diagnósticos quanto à interferência da desinformação na queda da cobertura vacinal.

A adoção dessa modalidade de comunicação auxilia na divulgação do conceito da desinformação na contemporaneidade, promove a alfabetização e o letramento midiáticos e informacionais nos espaços escolares, e define a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018). Compreende-se a alfabetização e o letramento midiáticos e informacionais como uma área do conhecimento voltada para o estudo e a qualificação individual e coletiva da sociedade em relação ao desenvolvimento de habilidades e competências de todo cidadão e que envolve necessariamente leitura, interpretação, compreensão, reflexão e qualificação para produção consciente de narrativas midiáticas e informacionais no cenário das mídias digitais. São narrativas que podem ser veiculadas e reproduzidas em espaços *on-line* e *offline*.

Desse modo, a alfabetização midiática, bem como o letramento midiático e informacional, está centrada em alguns elementos. O primeiro é o saber ser, ao entender o indivíduo como parte principal do processo comunicativo, midiático e informacional. Para isso, é fundamental que cada cidadão compreenda, assuma e exerça seu papel na sociedade. Também é preciso valorizar o saber fazer, ao primar pela formação e qualificação teórica e técnica com vistas a possibilitar a manifestação e produção midiática qualificada e responsável para as mídias e redes sociais digitais. Por fim, esses pontos preparam o indivíduo para o saber agir, centrado nos valores éticos que balizam a sociedade democrática e tratam do respeito à diversidade e à pluralidade de opiniões pautada na veracidade dos fatos.

A utilização de *purposeful games*, a exemplo do Super Gotinha vs Desinformação, nos espaços de ensino, oportuniza o diálogo acerca da desinformação sobre a vacinação com diferentes grupos e perfis de estudantes. A adoção dessa modalidade de narrativa pode aproximar a população – especialmente jovens e adultos, definidos como público-alvo do produto desenvolvido – do debate sobre a desinformação e as consequências da sua proliferação.

O estudo evidencia a importância de campanhas permanentes de conscientização sobre a necessidade da vacinação, a exemplo de campanhas publicitárias educativas direcionadas à população brasileira. No decorrer dos testes aplicados foi possível constatar que a pauta da vacinação está presente nas discussões públicas ainda motivada pela recente pandemia da covid-19. Porém, outras doenças infecciosas precisam de atenção, o que faz com que campanhas informativas que abordem essa pauta sejam uma demanda permanente.

O exemplo da estudante que foi vítima da poliomielite quando criança e que hoje convive com as consequências da não imunização na infância – pois sofre com uma seqüela permanente em uma das pernas –, ressalta e comprova a necessidade de campanhas informativas em fluxo contínuo sobre a necessidade da vacinação em todas as fases da vida. Além disso, reitera a importância da preservação e ampliação do PNI do SUS para prevenção, combate de doenças e acesso da população brasileira à saúde pública de forma universal, integral e gratuita.

Assim como o trabalho de Flanagan e Nissenbaum (2018) e a produção bibliográfica resultante de experiências na educação e na construção de experiências informativas, esta pesquisa é mais um indicador do poder dos jogos digitais para auxiliar na compreensão de temas que permeiam os debates públicos. A combinação da inserção do jogador em uma situação específica, cuja resolução depende da tomada de ação, conforme as possibilidades definidas pelos desenvolvedores, leva o público a uma experiência que demanda não só jogar corretamente, mas pensar de acordo com as constantes predefinidas. Essa espécie de reposicionamento do pensamento é

o catalisador de uma transformação na compreensão da realidade ao redor, além de ser intrínseca ao jogo, faculdade que outras formas de transmissão de narrativas não apresentam.

Como demonstrado ao longo deste estudo, se os *games* dependem de uma jogabilidade fluida e em sintonia com a mensagem proposta, os *purposeful games* não necessitam de gráficos realistas, mas de formas acessíveis para a produção da conexão entre o digital e o real. A experiência produzida contou com um orçamento considerado baixo para os padrões da indústria, indicando que é possível produzir de maneira simples, porém eficiente. Isso decorre de outro ponto típico dos jogos: a convergência de saberes. Nesse caso, o interesse comum estava na divulgação científica da vacina, mas este artigo é um convite para que outros pesquisadores busquem mais o diálogo com pares de outras áreas, resultando em mais criações com esse estilo.

## REFERÊNCIAS

- ALVAREZ, Julian; MICHAUD, Laurent. **Serious games**: advergaming, edugaming, training and more. Montpellier: Idate, 2008. (Understanding the Digital World). Disponível em: <https://www.ludoscience.com/EN/diffusion/285-Serious-Games--Advergaming-edugaming-training-and-more.html>. Acesso em: 20 jul. 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Educação é a base. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf). Acesso em: 8 jun. 2021.
- FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values at play**: valores em jogos digitais. São Paulo: Blücher, 2018. *E-book*.
- LAFOURCADE, Mathieu; JOUBERT, Alain; BRUN, Nathalie Le. **Games with a purpose (GWAPS)**. Hoboken: Wiley-ISTE, 2015.
- LISBOA, Vinícius. Em queda há 5 anos, coberturas vacinais preocupam Ministério da Saúde. **Agência Brasil**, Rio de Janeiro, 16 out. 2020. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/saude/noticia/2020-10/em-queda-ha-5-anos-coberturas-vaciniais-preocupam-ministerio-da-saude>. Acesso em: 21 jul. 2021.
- ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE (OPAS). **Entenda a infodemia e a desinformação na luta contra a covid-19**. Brasília, DF: Opas, 2020. Disponível em: [https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/52054/Factsheet-Infodemic\\_por.pdf?sequence=14](https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/52054/Factsheet-Infodemic_por.pdf?sequence=14). Acesso em: 2 nov. 2020.
- PELLEGRINI, Aline. Como Zé Gotinha transformou a vacinação no país. **Nexo**, São Paulo, 10 jan. 2021. Expresso. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2021/01/10/Como-Z%C3%A9-Gotinha-transformou-a-vacina%C3%A7%C3%A3o-no-pa%C3%ADs>. Acesso em: 20 jul. 2021.
- PESQUISA GAME BRASIL (PGB). **9ª edição da Pesquisa Game Brasil**. [São Paulo] 2022. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2022-painel-gratuito-pgb22>. Acesso em: 11 nov. 2022.
- REUTERS, Agência. Brasil corre risco muito alto de reintrodução da poliomielite, diz Opas. **Forbes**, [s. l.], 21 set. 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbessaude/2022/09/brasil-corre-risco-muito-alto-de-reintroducao-da-poliomielite-diz-opas/>. Acesso em: 20 nov. 2022.
- SANTOS, Márcio Carneiro dos. Desenvolvendo ferramentas para pesquisadores da comunicação. *In*: **Medium**. [São Luís], 19 abr. 2020. Disponível em: <https://mcsufma.medium.com/desenvolvendo-ferramentas-para-pesquisadores-da-comunica%C3%A7%C3%A3o-19950953d056>. Acesso em: 7 jul. 2021.
- SANTOS, Márcio Carneiro dos. Pesquisa aplicada em comunicação: o estranhamento da interdisciplinaridade que nos assombra. **Comunicação & Inovação**, São Caetano do Sul, v. 19, n. 41, p. 18-33, set.-dez. 2018. DOI: <https://doi.org/10.13037/ci.vol19n41.5469>. Disponível em: [https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista\\_comunicacao\\_inovacao/article/view/5469/2550](https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/5469/2550). Acesso em: 5 jul. 2021.
- STAPLES, Jeremy. **Serious and purposeful video game environments**. 2011. Dissertação (Master of Science in Computer Science) – California State University, Northridge, 2011. Disponível em: <https://scholarworks.calstate.edu/concern/theses/g732dd01c?locale=fr>. Acesso em: 20 jul. 2021.
- SUPER Gotinha vs Desinformação. [Porto Alegre: s.n.], 2022. 1 jogo eletrônico. Disponível em: <https://supergotinha.github.io/jogo/>. Acesso em: 6 fev. 2025.