

DOUTOR.DOC: UM JOGO PARA AMENIZAR A DESINFORMAÇÃO QUE PERMEIA PATOLOGIAS ESPECÍFICAS

João Henrique Batista Regis – IFRN - E-mail: joao.regis@escolar.ifrn.edu.br;

Saulo Carlos Pereira da Rocha – IFRN – saulo.p@escolar.ifrn.edu.br;

Resumo

A desinformação gerada pela escassez de informações verídicas, sobretudo pela disseminação acelerada de informações falsas, produz intensos impactos negativos nos diversos setores sociais. Esse projeto objetiva desenvolver o jogo “Doutor.Doc” com o intuito de amenizar a desinformação acerca de patologias recorrentes na sociedade brasileira, visando contribuir com o conhecimento da anatomia e as funcionalidades metabólicas do corpo humano por parte dos usuários.

Palavras-chave: Desenvolvimento de jogo; Fake News; Desinformação; Patologias;

Introdução

Com a pandemia do Coronavírus, uma problemática da nossa sociedade que perdura a muito tempo destacou-se: a desinformação sobre doenças de teor público. Nesse sentido, as Implicações provocadas pela disseminação de notícias falsas demonstram a necessidade do acesso e da criação de novas fontes de informações confiáveis sobre saúde. Diante disso, o presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento do jogo “Doutor.Doc”, com o intuito de amenizar os efeitos da desinformação acerca de patologias por parte dos jogadores.

Objetivo geral

Desenvolver um jogo que, por meio de elementos lúdicos, dinâmicos e informações científicas, possa amenizar a desinformação que permeia patologias recorrentes na sociedade brasileira, visando auxiliar no melhor entendimento sobre as doenças e fornecendo conhecimentos relacionados a anatomia e as funcionalidades metabólicas do corpo humano.

Objetivos específicos

- Averiguar as doenças onde há intensa concentração de desinformação a partir de pesquisas bibliográficas;
- Elaborar as dinâmicas do jogo baseadas nas informações adquiridas a respeito das patologias abordadas na pesquisa;
- Desenvolver as fases do jogo e suas funcionalidades com base nas dinâmicas elaboradas.

Referencial Teórico

A educação é o elemento chave para a construção de indivíduos preparados para combater os problemas recorrentes na sociedade. Por isso, Falkenberd et al (2014, p. 848) apontam como um dos segmentos de atores prioritários para as práticas de educação em saúde “a população que necessita construir seus conhecimentos e aumentar sua autonomia nos cuidados, individual e coletivamente.” Além disso, SOUZA et al., 2020, p. 125 defendem que essa educação deve ser efetuada pela produção e transmissão de conhecimentos técnico-científicos de fácil compreensão, e, na visão de Souza e Silva (2019 p. 2), esta pode ser efetivada por meio de jogos educativos.

Metodologia

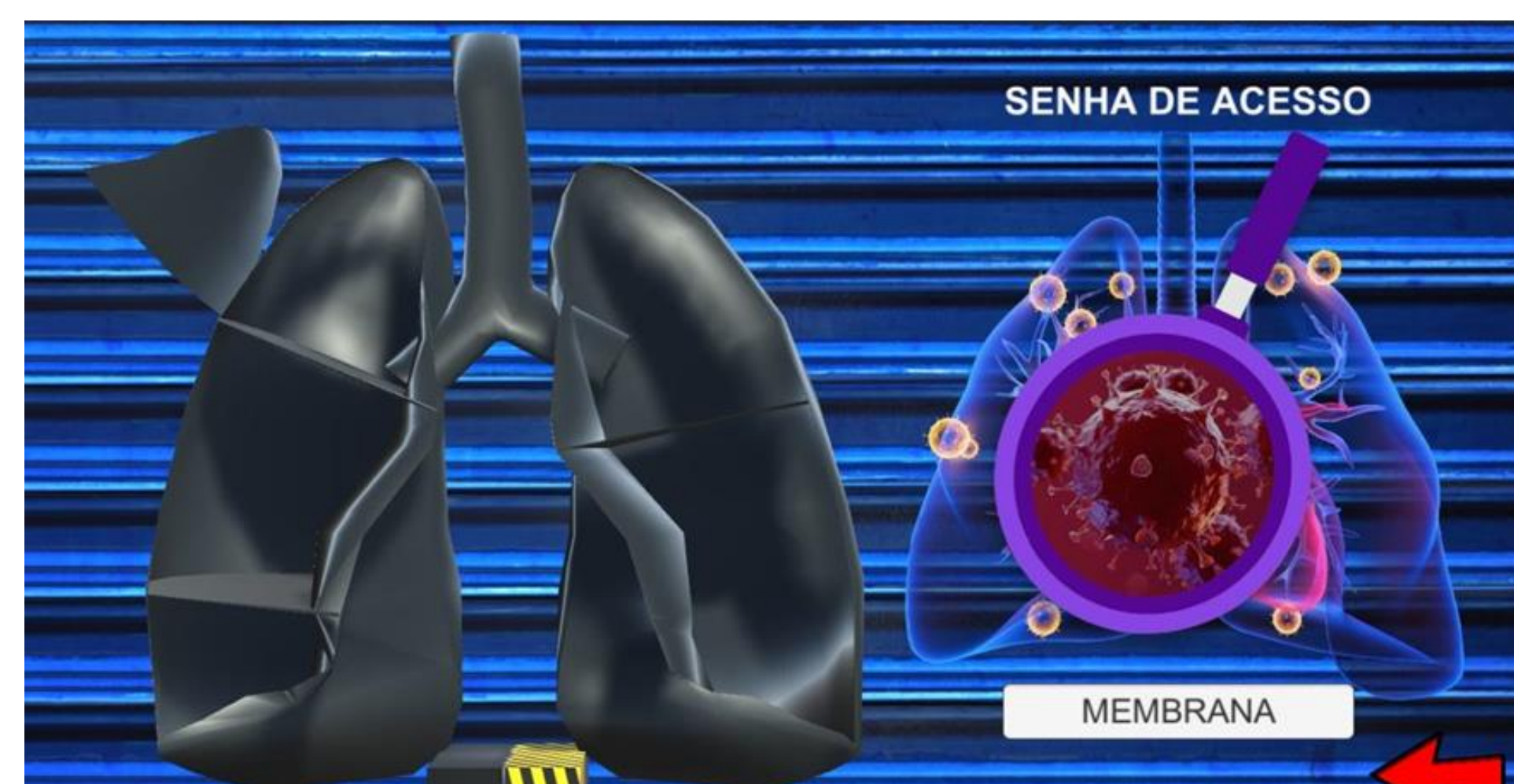
Para a realização deste trabalho foram desenvolvidas pesquisas bibliográfica e básica de abordagem qualitativa no intuito de selecionar cinco patologias onde há intensa concentração de desinformação.

Inicialmente, para seleção das patologias abordadas no trabalho, foi utilizada a reportagem de Ribeiro e Menezes (2019), onde são apontadas as patologias onde há maior concentração de desinformação sobre saúde. A reportagem informa que o canal eletrônico Saúde sem Fake News, criado pelo Ministério da Saúde com o intuito de esclarecer

boatos e notícias falsas da internet, acumulava, desde sua criação, em agosto de 2018, até outubro de 2019, 103 checagens publicadas, das quais 87 conteúdos receberam o selo de informação falsa, 15 de verdadeira, e uma de distorcida. A análise dos dados ranqueou as doenças que tiveram o maior índice de desinformação. A partir dessa configuração, foram selecionadas quatro das cinco patologias abordadas na pesquisa, tendo como parâmetros: a intensidade da desinformação que permeia cada patologia; a recorrência destas na sociedade brasileira; e, sobretudo, os efeitos que a desinformação relacionada à essas doenças gera na sociedade.

Resultados e Discussões

Atualmente, o jogo está em fase de desenvolvimento, consistindo, inicialmente, em uma fase relacionada à Covid-19. Até o momento, o jogo possui dois puzzles. No primeiro deles, para obter acesso ao ‘pulmão mecânico’ – um dos principais objetos da ‘Sala Covid’ – o usuário precisa achar uma chave que abre o armário onde se encontra determinado objeto. No segundo, é necessário decifrar uma senha em Código Morse que, por meio de um teclado, dá acesso a representação da membrana lipídica do vírus do COVID-19:



Conclusão

A partir dos resultados obtidos com a pesquisa bibliográfica, observou-se que a desinformação relacionada à saúde, mais especificamente à algumas patologias presentes na sociedade, é uma problemática que direciona a nação para o retrocesso, pois, devido a sua abrangência, os trabalhos realizados pelos órgãos de saúde para conscientizar e prevenir os cidadãos de diversas patologias foram dificultados. Pretendemos, portanto, que por meio do desenvolvimento do jogo ‘Doutor.doc’, somando-se as fontes oficiais dos órgãos de saúde provedoras de informações cientificamente comprovadas, a desinformação relacionada à saúde, principalmente às patologias enfatizadas pelo presente trabalho, possa ser amenizada,

Referências

- FALKENBERD, Mirian Benites *et al.* Educação em saúde e educação na saúde: conceitos e implicações para a saúde coletiva. **Ciência & saúde coletiva**, v.19, p. 847-852, 2014. Disponível em: <https://www.scielo.org/article/csc/2014.v19n3/847-852>. Acesso em: 24 Ago. 2022.
- SOUZA, Thaís dos Santos *et al.* Mídias sociais e educação em saúde: o combate às Fake News na pandemia da COVID-19. **Enfermagem em Foco**, v. 11, n. 1. ESP, 2020. Disponível em: <http://revista.cofen.gov.br/index.php/enfermagem/article/view/3579>. Acesso em: 24 Ago. 2022.
- SILVA, M. C.; SOUZA, P. T. C. **Jogos digitais e seus benefícios educacionais**. Anais VI CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/60891>. Acesso em: 24 Ago. 2022.
- AOS FATOS. 2022. Disponível em: <https://www.aosfatos.org/>. Acesso em: 11 jun.2022.