

Emboscada: um Game para a Educação Midiática

Ambush: A Game for Media Education

Gleicy Monalisa Teixeira de Lima¹, José Ricardo da Silveira¹, Carlos Heitor Pereira Liberalino², Ana Carolina da Silveira Costa Santiago³

¹Departamento de Comunicação, ²Departamento de Informática, ³Departamento de Letras Estrangeiras – Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) – Mossoró – RN – Brazil

{ricardosilveira, heitorliberalino, carolinasantiago}@uern.br,
monalisateixeira@alu.uern.br

Abstract. Introduction: The intense flow of information driven by globalization and social media has facilitated the production and dissemination of fake news. This scenario of public opinion manipulation challenges society and demands an in-depth reflection on the role of journalism, while highlighting the urgent need for media literacy. **Objective:** This article proposes a digital game for media literacy as a strategy to empower citizens to navigate the information environment critically and combat misinformation. **Methodology:** In the game Ambush, the player resolves situations designed to enable them to recognize fake news through levels that address media literacy concepts. This study is a qualitative and exploratory action research, and the software development followed an iterative and incremental approach in four stages: Game Design Document (GDD), prototyping, implementation, and usability testing. **Results:** Testing revealed that the game Ambush fulfills its intended purpose of strengthening the foundational concepts for identifying the veracity of information, thereby helping to prevent the proliferation of fake news.

Keywords: Journalism, Media Literacy, Fake News, Digital Game, Unity.

Resumo. Introdução: O intenso fluxo de informações gerado pela globalização e pelas redes sociais facilitou a produção e a disseminação de fake news. Esse cenário de manipulação da opinião pública desafia a sociedade e exige uma reflexão sobre o papel do jornalismo, além de evidenciar a necessidade urgente da educação midiática. **Objetivo:** Este artigo busca propor um jogo digital para educação midiática como uma estratégia para capacitar os cidadãos a navegar criticamente no ambiente informacional e a combater a desinformação. **Metodologia:** Em Emboscada o jogador resolve situações que o capacitam a reconhecer uma fake news através de fases que abordam conceitos sobre educação midiática. O presente estudo é uma pesquisa-ação qualitativa e exploratória e o software segue uma abordagem interativa e incremental em quatro etapas: Game Design Document (GDD), prototipação, implementação e testes de usabilidade. **Resultados:** Constatou-se com os testes que o jogo Emboscada cumpre o papel para o qual foi criado, que é o de fortalecer os conceitos base para o reconhecimento de uma informação verdadeira ou não, ajudando, assim, a evitar a proliferação de fake news.

Palavras-chave: Jornalismo, Educação Midiática, Fake News, Jogo Digital, Unity.

1. Introdução

A sociedade contemporânea vivencia um intenso fluxo informacional, impulsionado pela globalização, pela expansão das redes sociais e pelo crescimento das plataformas digitais. Embora esse cenário tenha ampliado o acesso à informação, também favoreceu a rápida disseminação de conteúdos falsos ou manipulados, tornando a desinformação um dos principais desafios da comunicação contemporânea. Nesse contexto, o fenômeno das *fake news* compromete a formação da opinião pública, influencia decisões individuais e coletivas e evidencia a necessidade de desenvolver competências que permitam aos cidadãos analisar criticamente as informações que consomem.

O jornalismo desempenha papel essencial nesse processo ao produzir, apurar e difundir informações de interesse público, fundamentando-se em princípios como imparcialidade, critérios de noticiabilidade e *gatekeeping*, responsáveis pela seleção e verificação das informações que chegam à sociedade [Kunczik, 2002]. Entretanto, diante da velocidade de circulação dos conteúdos digitais, o enfrentamento da desinformação não depende apenas da atuação jornalística, mas também da formação de cidadãos capazes de interpretar, verificar e questionar criticamente as informações que recebem.

Nesse contexto, a educação midiática emerge como uma estratégia fundamental para o fortalecimento da autonomia informacional e do pensamento crítico. Inspirada na perspectiva dialógica de Freire (1997), essa abordagem busca desenvolver competências que permitam aos indivíduos acessar, analisar, interpretar e produzir informações de maneira ética, crítica e responsável, favorecendo o combate à desinformação.

Entre as estratégias voltadas para esse propósito, os jogos digitais apresentam potencial para promover experiências de aprendizagem interativas, estimulando a resolução de problemas e a tomada de decisões em situações que simulam desafios do ambiente informacional. É nessa perspectiva que se insere *Emboscada*, jogo digital desenvolvido para apoiar a educação midiática por meio de uma abordagem lúdica fundamentada em conceitos do jornalismo investigativo e em técnicas de verificação de informações. Ao propor desafios que simulam situações de identificação e checagem de conteúdos, o jogo busca fortalecer competências relacionadas ao reconhecimento de notícias falsas e ao consumo crítico de informações.

Assim, este artigo apresenta o desenvolvimento do jogo *Emboscada*, descrevendo sua concepção, implementação e avaliação como ferramenta de apoio à educação midiática. A proposta busca contribuir para o fortalecimento do pensamento crítico e para a formação de usuários mais preparados para reconhecer, analisar e enfrentar os impactos da desinformação.

2. O Processo de Desinformação e Seus Impactos na Sociedade Contemporânea

A desinformação, embora não seja um fenômeno recente, permanece como um desafio estrutural da sociedade contemporânea, afetando áreas como saúde, economia, política e educação. Segundo Pinheiro (2024), a dificuldade em distinguir notícias legítimas de boatos já era discutida em 1925, mas a expansão da internet, da globalização e das redes sociais intensificou a produção e a disseminação de conteúdos falsos, ampliando seu alcance e impacto social.

Nesse contexto, as *fake news* consolidaram-se como um dos principais mecanismos de manipulação da opinião pública. Produzidas para influenciar comportamentos, gerar engajamento ou atender a interesses específicos, essas informações circulam rapidamente pelos ambientes digitais, favorecidas pelos algoritmos das plataformas e pela instantaneidade da comunicação. Episódios como as eleições norte-americanas de 2016 e as eleições presidenciais brasileiras de 2018 evidenciam a influência da desinformação sobre o debate público [Filgueiras *et al.*, 2018; DFNDR, 2018].

Contudo, Wardle (2017) argumenta que o termo *fake news* é insuficiente para representar a complexidade desse fenômeno, uma vez que o ecossistema informacional envolve diferentes formas de desinformação e má informação, produzidas, manipuladas ou compartilhadas em distintos contextos. Além disso, fatores cognitivos, como o viés de confirmação, a familiaridade com determinados discursos e a sobrecarga informacional, favorecem a aceitação e o compartilhamento de conteúdos enganosos [Ipsos Public Affairs, 2018; Veja, 2018].

Outro elemento que potencializa esse processo é o sensacionalismo midiático, relacionado à teoria do espetáculo proposta por Debord (2003), na qual a aparência frequentemente se sobrepõe aos fatos. Associado à velocidade das plataformas digitais, esse modelo favorece a circulação de conteúdos apelativos e emocionalmente envolventes. Segundo a Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico [OECD 2024], o Brasil figura entre os países cuja população mais acredita em conteúdos forjados, cenário que reforça a necessidade de estratégias voltadas ao fortalecimento da análise crítica das informações.

Diante dessa realidade, a educação midiática emerge como uma resposta fundamental para o enfrentamento da desinformação. Inspirada na perspectiva dialógica de Freire (1997), ela busca desenvolver competências que permitam aos indivíduos acessar, analisar, interpretar, produzir e compartilhar informações de maneira crítica, ética e responsável. Essa perspectiva é reforçada pelas diretrizes da UNESCO (2024) e pelas competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), destacadas por Marini (2018), que enfatizam o uso crítico das tecnologias digitais e a argumentação fundamentada em fontes confiáveis.

Experiências internacionais corroboram a eficácia dessa abordagem. Segundo o Open Society Institute – SOFIA (2021), países como a Finlândia investem em alfabetização midiática desde a educação básica, apresentando maior capacidade de resistência aos impactos da desinformação. Nesse contexto, estratégias pedagógicas inovadoras tornam-se fundamentais para aproximar esses conceitos do cotidiano dos estudantes.

É nessa perspectiva que se insere o jogo *Emboscada*, desenvolvido como ferramenta de apoio à educação midiática. Fundamentado em conceitos do jornalismo investigativo e em técnicas de verificação de informações, o jogo propõe desafios que simulam situações de identificação e checagem de conteúdos, incentivando o desenvolvimento do pensamento crítico de forma lúdica e interativa. Ao aproximar os participantes das práticas de verificação de fatos, a proposta busca contribuir para a formação de cidadãos mais preparados para reconhecer informações falsas e enfrentar os desafios impostos pela desinformação.

3. Educação Midiática e Ludicidade

A educação midiática consolidou-se como uma das principais estratégias para enfrentar os desafios impostos pela desinformação na sociedade contemporânea. Mais do que ensinar o uso das tecnologias digitais, ela busca desenvolver competências relacionadas ao acesso, à análise, à avaliação crítica, à produção e ao compartilhamento ético das informações. Segundo a UNESCO (2024), a alfabetização midiática constitui um direito essencial para o exercício da cidadania, pois capacita os indivíduos a compreenderem o funcionamento dos ecossistemas informacionais, reconhecerem discursos manipuladores e participarem de maneira crítica da sociedade conectada. Nessa perspectiva, o desenvolvimento dessas competências ultrapassa a dimensão técnica, promovendo autonomia intelectual e responsabilidade social.

Essa concepção dialoga diretamente com a pedagogia crítica de Freire (1997), para quem a aprendizagem deve favorecer a formação de sujeitos capazes de interpretar a realidade, questioná-la e transformá-la. Em oposição ao que ele chama de “educação bancária”, Freire propõe uma prática educativa fundamentada no diálogo, na problematização e na construção coletiva do conhecimento. Aplicada à educação midiática, essa perspectiva permite compreender que o enfrentamento da desinformação depende não apenas da transmissão de conteúdos sobre comunicação, mas do desenvolvimento da capacidade de analisar criticamente discursos, identificar interesses envolvidos na circulação das informações e tomar decisões fundamentadas em evidências.

Nesse contexto, a ludicidade apresenta-se como uma estratégia pedagógica capaz de potencializar o processo de aprendizagem. Huizinga (2019), em *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, compreende o jogo como uma atividade cultural estruturante da experiência humana, caracterizada pela criação de espaços simbólicos nos quais os indivíduos experimentam regras, desafios e processos de tomada de decisão. Sob uma perspectiva construtivista, Piaget (1975) destaca que o jogo favorece o desenvolvimento das estruturas cognitivas ao permitir que o sujeito organize conhecimentos por meio da experimentação, enquanto Vygotsky (1991) ressalta seu papel como mediador da aprendizagem, promovendo interação social, resolução de problemas e desenvolvimento de funções psicológicas superiores.

No campo das práticas contemporâneas de educação midiática, diferentes iniciativas têm explorado a ludicidade como estratégia de formação crítica. O projeto EducaMídia (2025), por exemplo, disponibiliza os Cards da Educação Midiática, um conjunto de cartas e dinâmicas analógicas voltadas para professores aplicarem em sala de aula. No âmbito dos jogos digitais focados na conscientização infanto-juvenil, o portal Escolas sem Fronteiras (2024) destaca o jogo Inteligência Midiática, uma solução digital que insere o jogador em cenários cotidianos de consumo de informação para ensiná-lo a checar fontes e identificar conteúdos enganosos. Outra vertente relevante é a transição de alunos de meros consumidores a desenvolvedores de jogos sobre a temática. No relato de experiência de Costa *et al.* (2025), publicado na Revista *Caderno Pedagógico*, analisa-se a criação de jogos digitais educativos por estudantes como ferramenta para a promoção do letramento midiático e informacional (LMI). Alinhado a essa perspectiva de protagonismo discente, oficinas promovidas pelo Instituto Federal de Brasília (IFB) resultaram no desenvolvimento de jogos e softwares infantis focados na segurança digital e na leitura crítica da mídia pelos próprios alunos [IFB 2023].

No campo das tecnologias educacionais, Gee (2003) argumenta que jogos digitais constituem ambientes de aprendizagem nos quais o conhecimento é construído pela experiência, pela resolução progressiva de desafios e pela reflexão sobre as próprias ações. De maneira semelhante, Prensky (2001) defende que a aprendizagem baseada em jogos digitais favorece o engajamento, a motivação e o desenvolvimento de competências complexas, aproximando os conteúdos escolares das formas contemporâneas de interação dos estudantes. Assim, quando estruturados com objetivos pedagógicos claros, os jogos ultrapassam o caráter recreativo e tornam-se recursos capazes de estimular pensamento crítico, autonomia, tomada de decisão e resolução de problemas.

Sob essa perspectiva, o jogo *Emboscada* fundamenta-se na articulação entre educação midiática e aprendizagem baseada em jogos digitais, propondo experiências que simulam situações de verificação de informações inspiradas em práticas do jornalismo investigativo. Ao desafiar os jogadores a identificar evidências, analisar fontes e reconhecer estratégias de manipulação informacional, o jogo transforma conceitos teóricos em experiências práticas de aprendizagem. Dessa forma, a ludicidade deixa de representar apenas um elemento motivacional e passa a constituir um recurso pedagógico para o desenvolvimento de competências críticas essenciais ao enfrentamento da desinformação e ao exercício da cidadania digital.

3.1 Apresentação do Jogo Emboscada

O jogo *Emboscada* é apresentado como uma ferramenta lúdica para a educação midiática com o objetivo de combater a desinformação, utilizando elementos do jornalismo investigativo. Sua proposta é relevante por abordar a educação midiática de forma recreativa, incorporando elementos que remetem à semiótica jornalística, como lupas, câmeras, credenciais de imprensa e blocos de notas. O jogo possui uma estrutura simples e intuitiva, baseada na realidade da comunicação e abordando manipulações, falsidades e mentiras digitais produzidas por motivações políticas, pessoais ou econômicas. O objetivo central é ensinar os jogadores a identificar e desmascarar estratégias de desinformação. *Emboscada* é classificado como um jogo educacional de simulação narrativa, integrando mecânicas de aventura, investigação e tomada de decisão.

A narrativa do jogo se desenvolve em um futuro próximo na cidade fictícia de *Lide City*, que enfrenta uma crise de desinformação causada por um hacker que manipula os meios de comunicação. O jogador assume o papel de um jornalista investigativo da empresa *Veritas News*, incumbido pela editora-chefe de investigar e combater essa onda de desinformação. A progressão se dá através de uma série de desafios e missões, nos quais o jogador deve coletar informações, entrevistar fontes, analisar dados e desmascarar mentiras para solucionar o mistério e identificar o vilão.

O jogo é estruturado em um prólogo e quatro fases distintas e uma sequência conclusiva para a identificação do vilão. Cada fase possui desafios específicos que simulam aspectos do jornalismo investigativo e da verificação de informações. As fases são tematicamente representadas por cores, cada uma com um significado psicológico específico. Segundo Heller (2013), tal característica influencia a experiência do jogador e cria uma conexão simbólica com os desafios. A sequência de fases e suas respectivas cores pode ser vista na Figura 1. O jogador inicia como “Amador” e pode evoluir para “Estagiário”, “Júnior” e “Sênior” ao longo do jogo. A cada fase, o sucesso permite avançar de nível e, a partir da segunda fase, ganhar pistas sobre o vilão.

As fases podem ser descritas como se segue:

- **Prólogo:** Introduz e exemplifica (cor Azul): Contextualiza toda a história, criando uma conexão simbólica entre o jogador e o jogo, preparando-o para a jornada e permitindo que o jogador se familiarize com os conceitos básicos do jornalismo investigativo sem pressão.
- **1ª Fase:** Organização da Redação (cor Amarela): O jogador deve selecionar e associar ferramentas do jornalismo (lupa, computador, telefone, calendário, gravador, bloco de notas) às suas funções na verificação de notícias. O objetivo é familiarizar o jogador com os conceitos básicos do jornalismo investigativo. A Figura 2 mostra a tela de abertura (a esquerda), algumas telas da *Fase 1* do jogo.
- **2ª Fase:** Checagem de Dados (cor Lilás): O jogador analisa quatro notícias suspeitas para identificar características que indicam falsidade (sensacionalismo, pseudociência, sites suspeitos, imparcialidade, opinião) e, posteriormente, organizá-las cronologicamente. A vitória nesta fase concede a primeira pista, a “assinatura” do vilão.
- **3ª Fase:** Furo de Reportagem (cor Verde): Ambientada em uma coletiva de imprensa, o jogador deve escolher as perguntas mais adequadas para confrontar o secretário de segurança e coletar informações relevantes para a investigação. O sucesso nesta fase recompensa com a segunda pista, a “marca” do vilão.



Figura 1. Sequência de fases.



Figura 2. Tela inicial e da 1ª Fase.

- **4ª Fase:** As Redes Sociais – O Labirinto (cor Laranja): O jogador navega por um labirinto digital que representa o fluxo de informações online e resolve três enigmas relacionados ao jornalismo investigativo. Acertar dois dos três enigmas garante a terceira pista, uma palavra-chave.

- **Sequência Conclusiva: Deadline** – O Julgamento (Vermelho): Com as três pistas coletadas, o jogador deve relacioná-las a três suspeitos para identificar o verdadeiro vilão, Filtro, um hacker com histórico de manipulação da opinião pública. O tempo disponível para esta fase varia de acordo com o nível de credibilidade do jogador.

A tabela 1 mostra a relação entre fases, mecânicas e competências BNCC.

Tabela 1: Relação entre Fases, Mecânicas e Competências BNCC

Fase / Cor	Assunto Pedagógico	Tarefa do Jogador
Prólogo (Azul)	Contextualiza toda a história.	Se familiarizar com os conceitos básicos do jornalismo investigativo sem pressão.
1ª: Organização da Redação (Amarela)	Conceitos básicos e ferramentas do jornalismo investigativo.	Selecionar e associar 6 ferramentas de trabalho (como lupa e gravador) às suas funções específicas de checagem.
2ª: Checagem de Dados (Lilás)	Padrões de desinformação e análise crítica de inconsistências.	Analisar 4 notícias suspeitas para identificar traços de falsidade (sensacionalismo, pseudociência etc.) e ordená-las cronologicamente.
3ª: Furo de Reportagem (Verde)	Ética jornalística, transparência e técnicas de entrevista.	Escolher as perguntas mais adequadas em uma coletiva de imprensa para confrontar uma autoridade e obter pistas sobre o vilão.
4ª: O Labirinto (Laranja)	Fluxo informacional nas redes e terminologias (fonte, pauta, jornalismo).	Navegar por um labirinto digital resolvendo enigmas técnicos para coletar palavras-chave essenciais à investigação.
Sequência: O Julgamento (Vermelha)	Síntese de informações, verificação final e tomada de decisão.	Relacionar as três pistas coletadas (assinatura, marca e palavra-chave) a três suspeitos para identificar o verdadeiro culpado (Filtro).

Algumas telas das diversas fases podem ser observadas na Figura 3.

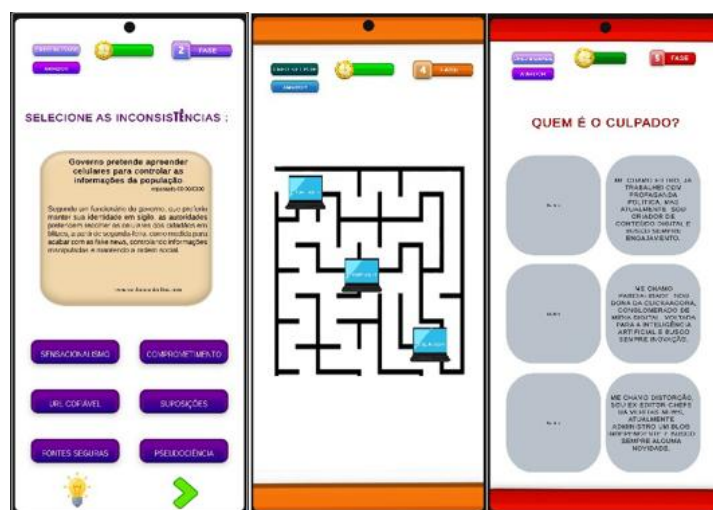


Figura 3. Algumas telas das fases seguintes.

3.2 O Jogo na Identificação de Desinformação

O design do jogo *Emboscada* visa auxiliar na educação midiática através da exploração de conceitos e técnicas do jornalismo investigativo e da verificação de informações. Ao simular desafios práticos do processo jornalístico, o jogo busca desenvolver habilidades críticas na identificação de *fake news* de forma interativa e intuitiva. A utilização de elementos visuais e narrativas envolventes pretende engajar o jogador no processo de análise e questionamento da informação.

A mecânica do jogo, que envolve a seleção de ferramentas de verificação, a identificação de elementos de falsidade em notícias, a escolha de perguntas investigativas e a resolução de enigmas, foi concebida para familiarizar os jogadores com práticas essenciais para o combate à desinformação. O feedback imediato fornecido após cada interação busca reforçar o aprendizado e a compreensão dos princípios da verificação de fatos. A estrutura pedagógica do jogo está alinhada às Competências Gerais 5 (Cultura Digital) e 7 (Argumentação) da BNCC, incentivando o uso ético das tecnologias e a defesa de ideias baseada em fatos confiáveis.

A proposta de *Emboscada* se alinha com a crescente necessidade de ações educativas que capacitem a população a analisar criticamente o conteúdo que consome, especialmente no ambiente digital. Ao apresentar a temática da desinformação de forma lúdica, o jogo busca tornar o aprendizado mais acessível e engajador, contribuindo para o desenvolvimento de uma sociedade mais informada e resiliente aos impactos das *fake news*. O uso da semiótica jornalística visa familiarizar os jogadores com os signos relativos à produção de notícias, capacitando-os a discernir informações confiáveis de conteúdos manipulados. Acredita-se que iniciativas como *Emboscada* podem representar uma contribuição significativa para a educação midiática, oferecendo uma ferramenta prática e interativa para o enfrentamento do fenômeno da desinformação.

3.3 Produção do jogo na Unity Hub

O jogo *Emboscada* foi desenvolvido na *engine Unity* (2025). Os primeiros passos foram a concepção da narrativa e a elaboração do GDD (*Game Design Document*, ou Documento de Projeto do Jogo, em tradução livre). Logo após, a equipe iniciou as primeiras funcionalidades técnicas dentro do ambiente da *Unity*.

Inicialmente, foram desenvolvidas a mecânica de navegação e interação do jogador com o ambiente investigativo, seguido da estruturação do cenário principal, com a criação dos ambientes em que o jogador interage com personagens, coleta evidências e toma decisões baseadas em notícias falsas e verdadeiras. Para isso, foram utilizados *assets* em 2D, que são os recursos utilizados para criar jogos e aplicativos, como texturas, modelos 2D e 3D, áudio, animações, entre outros. Os *assets* utilizados são inspirados em elementos do jornalismo, com o objetivo de gerar uma experiência imersiva e coerente com a temática investigativa do jogo.

Além dos elementos inseridos, foram gerados *scripts*, que são conjuntos de instruções que um computador executa para realizar tarefas, na linguagem C#, para controlar a lógica do jogo, como as escolhas do jogador, o sistema de pontuação e transições entre as cenas e cenários. O protótipo das interfaces compreende o menu inicial, com as opções de “Iniciar Jogo”, “Prólogo” e “Instruções”. A Figura 4 mostra o *level design* (“desenho” ou “projeto” de nível) de algumas fases do game, com alguns

desafios propostos. Tudo foi elaborado de maneira a garantir uma navegação fluida e intuitiva.

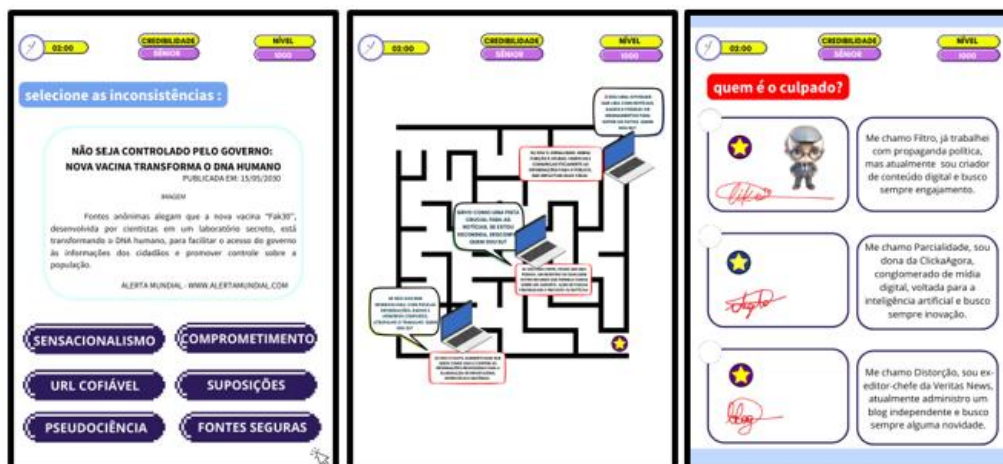


Figura 4. Algumas telas das fases seguintes.

4. Resultados e Discussões

Para validar a eficácia pedagógica e a usabilidade do jogo *Emboscada*, foi realizado um teste com usuários utilizando o método “bola de neve” (*snowball sampling*) via redes sociais. A amostra consistiu em 33 participantes, com idades entre 14 e 47 anos, abrangendo desde estudantes do ensino básico até adultos em nível universitário.

O formulário online de coleta de dados utilizado no teste com usuário para avaliação do jogo *Emboscada* contou com 12 itens elaborados pelos autores, dos quais 9 são objetivos e 3 subjetivos, sem contar os dados pessoais como e-mail, nome, idade e formação. De forma sucinta, os itens abordados estão relacionados à dificuldade em jogar, aos erros na execução do jogo, à responsividade dos elementos da tela e à interatividade, à estrutura visual compreensível, intuitiva, eficiente e suficiente, ao enredo e aos objetivos claros, à plataforma utilizada, ao tempo de conclusão do jogo, à experiência e instrução adquirida ao jogar e, por fim, se o jogo é recomendado para a finalidade de instrução midiática.

4.1. Análise de Usabilidade e Interface

Os resultados obtidos através de formulários de avaliação foram positivos. Todos os participantes afirmaram que conseguiram iniciar e jogar o game sem dificuldades técnicas e que a navegação entre menus e fases foi intuitiva. Além disso, a estrutura visual e a clareza dos ícones foram avaliadas por todos os usuários como facilitadoras da experiência. Quanto ao nível de desafio, 57,6% dos respondentes classificaram a dificuldade como “média”, indicando um bom equilíbrio entre engajamento e acessibilidade pedagógica.

4.2. Impacto no Letramento Midiático

O desempenho dos jogadores refletiu a eficácia das mecânicas de ensino: 69,7% dos participantes acertaram todas as fases, e a grande maioria (87,9%) concluiu o jogo com o

nível máximo de credibilidade (Sênior). O dado mais relevante para os objetivos deste trabalho é que 100% dos usuários relataram ter aprendido conceitos novos sobre desinformação e jornalismo investigativo durante a partida.

4.3. Discussão

A validação demonstrou que o uso da gamificação é uma estratégia assertiva para o letramento midiático. Ao contrário do ensino tradicional, a simulação narrativa permitiu que os usuários praticassem a checagem ativa de fatos. A aceitação total (100% de recomendação do jogo) reforça o potencial da ferramenta para ser aplicada em contextos escolares, unindo o saber especializado do jornalismo à realidade digital do público.

Contudo, embora os índices de aprovação e aprendizado tenham atingido a marca de 100% em múltiplas dimensões, esses resultados empíricos devem ser analisados sob uma perspectiva crítica. Cientificamente, convergências absolutas em questionários de percepção podem estar associadas ao efeito de desejabilidade social, no qual os participantes demonstram uma tendência inconsciente a emitir respostas excessivamente positivas, seja para agradar aos pesquisadores ou por hesitação em registrar críticas formais à interface.

Além disso, é imperativo discutir o viés de seleção inerente ao método de amostragem por “bola de neve” adotado para o recrutamento dos participantes por meio das redes sociais. Por depender de redes de contatos interconectadas, esse método tende a atrair um perfil amostral com características demográficas, socioeconômicas ou de familiaridade tecnológica potencialmente homogêneas e mais receptivas à temática da educação midiática.

Portanto, os dados perfeitos obtidos refletem a percepção desse grupo avaliador específico e não devem ser generalizados de forma absoluta para a totalidade do público estudantil nacional. Como desdobramentos futuros e para mitigar tais vieses, planeja-se a aplicação do *Emboscada* em ambientes escolares diversificados e com amostragem probabilística, permitindo testar o rigor e a resiliência do artefato sob condições e perfis populacionais mais heterogêneos.

5. Conclusões

A proposta do jogo *Emboscada* promove uma convergência interdisciplinar entre Ciência da Computação e Jornalismo, visando o bem-estar social por meio do aperfeiçoamento comunicacional. A validação técnica e pedagógica com usuários confirmou que a abordagem lúdica é eficaz para o letramento midiático, transformando teorias jornalísticas em competências práticas de checagem.

Em um cenário global marcado pela desestabilização democrática causada pelas *fake news*, o uso da tecnologia como linguagem pedagógica torna-se indispensável. Ao simular desafios do jornalismo investigativo em quatro fases interativas, o jogo capacita jovens e adultos a identificar desinformação e superar o “viés de confirmação”, lacuna comum na formação de muitos adultos.

Em essência, a iniciativa oferece uma ferramenta lúdica e atrativa que promove a autonomia informacional. Ao integrar estratégias de verificação de dados à experiência lúdica, o projeto fortalece a formação de cidadãos críticos e resilientes, essenciais para o enfrentamento dos desafios da era digital.

Referências

- Costa, A. Q. da; Silva, T. L. da; Silva, P. A.; Santos, D. C. P. dos; Silva, L. G. P. da. (2025). Jogos digitais, práxis pedagógica e educação midiática: reflexões e possibilidades na Educação Física Escolar. *Caderno Pedagógico*, 22(11), e20175. Disponível em: <<https://doi.org/10.54033/cadpedv22n11-280>>. Acesso em: 5 jul. 2026.
- Debord, G. (2003) *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro, ed. Contraponto. 237 p.
- DFNDR. (2018) Relatório da Segurança Digital no Brasil: 2º trimestre de 2018. Rio de Janeiro, dfndr lab. Disponível em: <<https://www.psafe.com/dfndr-lab/wp-content/uploads/2018/08/dfndr-lab-Relat%C3%B3rio-da-Seguran%C3%A7a-Digital-no-Brasil-2%C2%BA-trimestre-de-2018.pdf>>. Acesso em: 8 mar. 2025.
- EducaMidia (2025) Cards da Educação Midiática. Disponível em: <<https://educamidia.org.br/cards-da-educacao-midiatica/>> . Acesso em: 5 jul. 2026.
- Escolas sem Fronteiras (2024) Inteligência Midiática: jogo educativo digital. Disponível em: <<https://www.escolasemfronteiras.com.br/blog/jogo-intelig%C3%Aancia-midi%C3%A1tica>>. Acesso em: 5 jul. 2026.
- Filgueiras, I.; Bortolotti, P.; Firmo, É.; Dunker, C. M. (2018) *Jornalismo em tempos de pós-verdade*. Fortaleza, ed. Dummar. ISBN 9788567333311.
- Freire, P. (1997) *A pedagogia da autonomia*. Rio de Janeiro, Editora UFRJ.
- Gee, J. (2003) *What Video Games Have To Teach Us About Learning and Literacy*. Basingstoke, Hants: Palgrave Macmillan.
- Heller, E. (2013) *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. São Paulo, ed. Gustavo Gili.
- Huizinga, J. (2019) *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Instituto Federal de Brasília – IFB (2023). Estudantes criam jogos, programas e até um navegador de internet para crianças em oficina sobre educação midiática. Brasília. Disponível em: <<https://www.ifb.edu.br/brasil/36550-estudantes-criam-jogos-programas-e-ate-um-navegador-de-internet-para-criancas-em-oficina-sobre-educacao-midiatica>>. Acesso em: 5 jul. 2026.
- Ipsos Public Affairs. (2018) Fake news, filter bubbles, post-truth and trust. Ipsos Game Changers. Disponível em: <https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2018-08/fake_news-report.pdf>. Acesso em: 12. mar. 2025.
- Kunczik, M. (2002) *Conceitos do jornalismo: Norte e Sul*. 2. São Paulo, ed. Edusp.
- Marini, E. (2018) Entenda as 10 competências gerais da BNCC. *Revista Educação*, Santa Maria, 256º ed, out. 2018. Disponível em: <<https://revistaeducacao.com.br/2018/10/05/bncc-competenciasgerais/>>. Acesso em: 12. mar. 2025.

- OECD. (2024) Education at a Glance 2024: OECD Indicators, OECD Publishing, Paris. Disponível em: https://www.oecd.org/en/publications/education-at-a-glance-2024_c00cad36-en.html. Acesso em: 05 mar. 2025.
- Open Society Institute – SOFIA. (2021) Double Trouble: Resilience to Fake News at the Time of Covid-19 Infodemic. OSIS, 2021. Disponível em: https://osis.bg/wp-content/uploads/2021/03/MediaLiteracyIndex2021_ENG.pdf. Acesso em: 25 mar. 2025.
- Piaget, J. (1975) A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar.
- Pinheiro, D. C.; Silva, F. B. (2024) Fake news e educação à luz dos afetos em Baruch Espinosa. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 50, e263117, 2024. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1678-4634202450263117>>. Acesso em: 10 abr. 2025.
- Prensky, M. (2001) Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill.
- UNESCO. (2024) Diretrizes operacionais: Construir Cidades de Alfabetização Midiática e Informacional da UNESCO. Brasília: Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, 2024. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391748_por. Acesso em: 15. mar. 2025.
- UNITY. (2025) Disponível em: <www.unity3d.com/>. Acesso em 10 de abril de 2025.
- Veja. (2018) Porque o cérebro tem facilidade para aceitar 'fake news'. Veja, 13 ago. 2018. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/saude/por-que-o-cerebro-tem-facilidade-para-aceitar-fake-news>. Acesso em: 8 mar. 2025.
- Vygotsky, L. S. (1991) A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes.
- Wardle, C. (2017) Fake News. É complicado. First Draft. 16 fev. 2017. Disponível em: <https://firstdraftnews.org/articles/fake-news-complicated>. Acesso em: 8 mar. 2025.