



COMO SERÁ O
AMANHÃ?

13º ENCONTRO DE DIVULGAÇÃO DE CIÊNCIA E CULTURAL



MODELO LARANJA – PROJETO DE PESQUISA

Teatro x fake news: jogos teatrais para engajar jovens no combate à desinformação

Carla Almeida¹
Kailani Guimarães²
Tatiane Santoro³

A desinformação não é um fenômeno novo; ele nos acompanha desde que nos organizamos em grupos sociais. No entanto, o fenômeno ganha novos contornos na atualidade, dado o contexto da pós-verdade (D’Ancona, 2017), da polarização política e das novas tecnologias da informação. Em ciências e saúde, ela é considerada uma das principais ameaças globais, especialmente após a pandemia de Covid-19.

Jovens que têm as redes sociais digitais como principais fontes de informação são particularmente vulneráveis a esse fenômeno. Embora tenham nascido na era digital, isso não implica, necessariamente, capacidade de avaliar criticamente a qualidade das informações ou a credibilidade de suas fontes (Coiro et al., 2015; Julien e Barker, 2009; Macedo-Rouet et al., 2020; Neumann, 2016). Além disso, mesmo quando desenvolvem tais competências, nem sempre as aplicam em seu cotidiano (Swart, 2021; Almeida et al., 2023). Esse cenário é especialmente preocupante em se tratando de informações sobre ciências e saúde, que podem ter impacto direto e negativo na vida das pessoas.

Várias estratégias vêm sendo testadas com o intuito de mitigar os efeitos da desinformação. Estudiosos do campo defendem que os desafios para produzir respostas efetivas ao fenômeno exigem um trabalho multidisciplinar envolvendo vários atores e segmentos sociais (Oliveira, 2020). Acreditamos que as artes cênicas podem desempenhar papel importante no enfrentamento desse desafio. Como acontecimento vivo, participativo e baseado em múltiplas linguagens, o teatro apresenta grande potencial para abordar temas científicos complexos e estimular o debate sobre questões contemporâneas envolvendo esses temas (Almeida; Lopes, 2019; Weitzkamp; Almeida, 2022), entre eles a desinformação.

A presente pesquisa buscou explorar o potencial dos jogos teatrais no combate à desinformação. Como afirma Huizinga (2000), o jogo faz parte da cultura. Apesar de ser um intervalo em nosso cotidiano, é parte integrante da vida. Segundo Spolin (2014, p.20), "por meio do jogo e de soluções de problemas, técnicas teatrais, disciplinas e convenções são absorvidas organicamente, naturalmente e sem esforço pelos alunos".

¹ Pesquisadora do Núcleo de Estudos da Divulgação Científica do Museu da Vida Fiocruz. E-mail: carla.almeida@fiocruz.br.

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Unirio. E-mail: kailani.contato@gmail.com.

³ Discente do Curso de Especialização em Divulgação e Popularização da Ciência da Casa de Oswaldo Cruz (COC/Fiocruz). E-mail: tatianasantoro22@gmail.com.



Já Boal (2019), com a criação do Teatro do Oprimido, defende a apropriação pública das técnicas teatrais como forma de combate e de transformação social.

Desconhecemos iniciativas que tenham lançado mão dos jogos teatrais para combater a desinformação; nesse sentido, destacamos a originalidade deste trabalho. Nossa hipótese é de que, por meio deles, é possível engajar jovens no debate sobre o tema de forma prazerosa e orgânica, ao mesmo tempo em que podem se tornar um meio eficaz para se pensar, testar e aprimorar ações voltadas a enfrentar o fenômeno.

Ao longo de quatro meses em 2025, conduzimos oficinas com jovens de comunidades vulnerabilizadas próximas ao Museu da Vida Fiocruz (MVF), nas quais desenvolvemos e praticamos jogos teatrais relacionados ao fenômeno descrito. Nosso objetivo foi analisar se e como, a partir dessa experiência, os jovens se engajam no tema e se sentem mais bem preparados para enfrentar a desinformação em ciências em seus contextos.

Convidamos para participar da pesquisa 25 bolsistas do Programa de Iniciação à Produção Cultural (Pró-Cultural) do MVF, com os quais realizamos quatro oficinas de três horas ao longo dos meses de julho e agosto de 2025. Para coletar dados, usamos questionários, diários de campo e rodas de conversa. Estes foram analisados quanti e qualitativamente com base em diferentes técnicas, à luz dos referenciais teóricos mobilizados.

Dos 25 jovens participantes da pesquisa, 11 se identificaram como mulheres cis, 8 como homens cis, 1 como gênero fluido; 5 não responderam. Quanto à raça, 8 se declararam pretos, 6 pardos, 5 brancos e 1 indígena; 5 não responderam. Todos tinham entre 16 e 21 anos e cursavam o segundo ou o terceiro ano do ensino médio.

Os dados indicam que os jovens participantes não tinham interesse prévio pelo tema da desinformação; eles decidiram participar das oficinas por curiosidade. Observamos que, para eles, as “fake news” tinham muitos sentidos e, em geral, eram percebidas como algo intencional. Como já esperado, as redes sociais se configuravam como a principal fonte de informações desses jovens, mesmo que declarassem não confiar nelas. Por outro lado, a checagem de informações era algo que acontecia de forma eventual e intuitiva no seu cotidiano.

Os resultados sugerem que os jogos teatrais constituíram uma estratégia eficaz para engajar jovens no debate sobre desinformação. A partir de atividades elaboradas de acordo com o perfil e a realidade dos participantes, bem como da discussão e encenação de notícias escolhidas e inventadas pelos próprios jovens, foi possível promover debates orgânicos, contextualizados e engajados sobre desinformação.

Cabe destacar que a escuta atenta das “oficineiras” foi fundamental para adaptar as atividades e incorporar sugestões do grupo, favorecendo a construção de vínculos afetivos e a adesão ao projeto.

Em síntese, os resultados indicam que estratégias baseadas em brincadeiras orientadas, envolvendo respiração, atenção, escuta, coletividade, criatividade e afeto, podem ser tão ou mais efetivas para transformar jovens em protagonistas no enfrentamento da desinformação em ciências.

Palavras-chave: Divulgação científica; Ciência-teatro; Jogos teatrais; Jovens; Inclusão.

REFERÊNCIAS



COMO SERÁ O
AMANHÃ?

13º ENCONTRO DE DIVULGAÇÃO DE CIÊNCIA E CULTURAL



ALMEIDA, C.; LOPES, T. Ciência em cena: teatro no Museu da Vida. Rio de Janeiro: Museu da Vida/COC/Fiocruz, 2019.

ALMEIDA, C.; MACEDO-ROUET, M.; DE CARVALHO, V. B.; CASTILHOS, W.; RAMALHO, M.; AMORIM, L.; MASSARANI, L.. When does credibility matter? The assessment of information sources in teenagers navigation regimes. *Journal of Librarianship and Information Science*, v.55, n.1, p.218-231, 2023.

BOAL, Augusto. Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas. São Paulo: Editora 34, 2019.

COIRO J, COSCARELLI C, MAYKEL C, et al. Investigating criteria that seventh graders use to evaluate the quality of online information. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, v.59, n.3, p.287–297, 2015.

D'ANCONA, M. Post Truth: the new war on truth and how to fight back. Londres: Ebury Press, 2017.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JULIEN, H; BARKER, S. How high-school students find and evaluate scientific information: A basis for information literacy skills development. *Library & Information Science Research*, v.31, n.1, p.12-17, 2009.

MACEDO-ROUET, M. et al. Are frequent users of social network sites good information evaluators? An investigation of adolescents' sourcing abilities (¿son los usuarios frecuentes de las redes sociales evaluadores competentes? Un estudio de las habilidades de los adolescentes para identificar, evaluar y hacer uso de las fuentes). *Journal for the Study of Education and Development*, v.43, n.1, p.101-138, 2020.

NEUMANN, C. Teaching digital natives: Promoting information literacy and addressing instructional challenges. *Reading Improvement*, v.53, n.3, p.101-106, 2016.

OLIVEIRA, T. Desinformação científica em tempos de crise epistêmica: circulação de teorias da conspiração nas plataformas de mídias sociais. *Fronteiras - estudos midiáticos*. v. 22, n. 1, p.21-35, 2020.

SPOLIN, V. Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin. São Paulo. Perspectiva, 2014.

SWART, J. Tactics of news literacy: How young people access, evaluate, and engage with news on social media. *New Media & Society*, v.25, n.3, p.505-521, 2021.

WEITKAMP, E.; ALMEIDA, C. Science & theatre: communicating science and technology with performing arts. Londres: Emerald Publishing, 2022.