

RELATO DE EXPERIÊNCIA

COMBATE À DESINFORMAÇÃO: O USO DE MATERIAL DIDÁTICO COMO ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO MIDIÁTICA

David Candido dos Santos¹; davidcandidods@gmail.com

Marcelo Engel Bronosky²; mebrono@gmail.com

Manoel Moabis Pereira dos Santos³; manoelmoabis@hotmail.com

RESUMO

O texto apresenta reflexões ainda em andamento que visam explorar estratégias didáticas de combate à desinformação entre adolescentes das escolas estaduais do interior do Paraná. As reflexões focam na aplicação de um jogo de cartas com perguntas e respostas em um colégio estadual da cidade de Ponta Grossa. A iniciativa foi coordenada pelos integrantes do Projeto de Extensão “Combate à Desinformação nos Campos Gerais” e ajudou a testar a viabilidade da proposta como material didático de combate à desinformação entre jovens com idade entre 14 e 17 anos. Neste percurso, questões como a utilização de linguagem adequada, estímulo à reflexão crítica sobre desinformação em detrimento da competição intrínseca a um jogo de cartas e a preocupação com os temas mais atrativos ao público para o qual a proposta se destina serão discutidos.

PALAVRAS-CHAVE

Combate à Desinformação nos Campos Gerais; Educação Midiática; Extensão Universitária; Jornalismo.

1. INTRODUÇÃO

As democracias globais e os direitos sociais da população, em diferentes situações políticas e regiões do mundo, têm passado por sucessivos e históricos ataques de atores e governos ligados a ideias extremistas. Isto soma-se ao cenário atual brasileiro, no qual a mentira e o falseamento ganham novas

¹ Mestrando bolsista do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG-Pr). Membro do projeto de extensão Combate à desinformação nos Campos Gerais.

² Doutor em Ciências da Comunicação (Unisinos-RS). Professor do curso e mestrado em Jornalismo da Universidade Estadual de Ponta Grossa. Membro do projeto de extensão Combate à desinformação nos Campos Gerais.

³ Doutor em Ciências da Comunicação (Unisinos – RS). Professor do curso de Jornalismo da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG-Pr). Membro do projeto de extensão Combate à desinformação nos Campos Gerais.

roupagens e suportes, que servem como estratégia de manipulação social para tais atores.

Não somente, mas principalmente nas redes sociais digitais, espaços vulneráveis e sem regulação, que distribuem com velocidade e exacerbadamente “seja propaganda, mentiras, conspirações, rumores, fraudes, conteúdo hiper partidário, falsidades ou mídia manipulada” (Wardle, 2020, p. 9). “O excesso de informações é um desafio ao nosso senso crítico. Como diferenciar fatos de opiniões? Como produzir e compartilhar mensagens com responsabilidade?” (Educamídia, 2024).

Wardle (2020) escreve que a principal consequência dessa desordem informacional tem o nome de Desinformação, conteúdo intencionalmente falso criado para causar danos, que se desdobra em duas categorias: Mesinformação, a pessoa que compartilha não percebe que é falso e Malinformação, informações compartilhadas com a intenção de dano. Com isso, a confiança das pessoas nas instituições democráticas entra em crise, incluindo o jornalismo, a ciência e as instituições de ensino, por exemplo.

Esta situação afeta toda a sociedade, que atualmente tem suas relações baseadas em processos sociotécnicos ancorados nas tecnologias digitais de comunicação e informação. “A promessa da era digital nos incentivou a acreditar que apenas mudanças positivas ocorreriam quando vivêssemos em comunidades hiperconectadas” (Wardle, 2020, p. 8).

Há uma maior preocupação com as camadas sociais mais jovens, em fase escolar. Segundo dados do TIC Domicílios de 2023, realizado pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic) a partir do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI), os jovens são os que mais acessam a internet no Brasil e quase sempre sem uma orientação de como fazer o uso; 98% dos jovens entre 16 e 24 anos acessam a internet todos ou quase todos os dias; 91% usam para acessar redes sociais e 72% para compartilhar conteúdos, enquanto somente 57% usam para fazer atividades e pesquisas escolares e 23% para baixar livros digitais (TIC Domicílios, 2023).

“Nativos da era das mídias digitais, os jovens mostram-se como um grupo vulnerável devido à alta exposição a todo tipo de materiais, incluindo os de baixa qualidade informativa” (Javorski; Gusmão; Bargas, 2023, p. 3). Materiais que competem e ganham a atenção frente a produção noticiosa profissional, a pesquisas científicas e a educação que forma cidadãos letrados, críticos e reivindicadores de direitos. Porém, os jovens não parecem estar se sentindo inseguros; apenas 8% não usam a internet para evitar conteúdos perigosos (TIC Domicílios, 2023).

Talvez, porque apesar da Desinformação tensionar várias esferas sociais, a noção do impacto negativo do fenômeno ainda é muito abstrata e a discussão não chega a todo mundo, “[...] a educação das massas se faz, assim, algo de absolutamente fundamental entre nós” (Freire, 1967, p. 36). Diversas instituições e grupos brasileiros e internacionais têm desenvolvido projetos para fomentar o debate acerca da temática, a fim de combater a desinformação.

O grupo de extensão e pesquisa Combate à Desinformação nos Campos Gerais (2021), criado em 2021 e vinculado à Agência de Jornalismo do Departamento de Jornalismo da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), integra a Rede Nacional de Combate à Desinformação (RNCD, 2021), lançada pelo Supremo Tribunal Federal (STF), também em 2021.

Objetiva refletir sobre os riscos de circulação de notícias falsas nas sociedades contemporâneas e orientar os moradores da região dos Campos Gerais no estado do Paraná sobre a importância do esclarecimento e da formação da opinião pública ao exercício da cidadania. As ações do projeto têm sido: diálogos, produções em multiplataformas, veiculadas em veículos de alcance comunitário, redes sociais e demais espaços de projeção institucional de entidades ou organizações sociais sem fins lucrativos, e o estudo e aplicação da educação midiática; “conjunto de habilidades para acessar, analisar, criar e participar de maneira crítica do ambiente informacional e midiático em todos os seus formatos - dos impressos aos digitais” (Educamídia, 2024).

A educação midiática é exercida a partir de oficinas com estudantes do Ensino Fundamental e Médio, foco deste relato. A ideia é passar aos estudantes

a noção de que o consumo de conteúdos oriundos das mídias, em particular da internet, exige atenção redobrada. Questões como a origem da informação, o formato e, principalmente, o conteúdo são aspectos que exigem cuidados na hora de validar ou não determinada notícia.

“Por ser um agente socializador fundamental para a formação de cidadãos críticos, a escola pode ser uma aliada para lidar com a Desinformação” (Javorski; Gusmão; Bargas, 2023, p. 4), ensinando os estudantes a usarem criticamente as mídias. Mesmo assim, nem sempre a estrutura das escolas brasileiras facilita esse processo. 87% dos jovens brasileiros, entre 16 e 24 anos, usam frequentemente internet em casa, mas apenas 4% usam frequentemente na escola ou instituição de ensino (TIC Domicílios, 2023). De acordo com o TIC Educação 2022 do CGI, o acesso à Internet está presente em 94% das escolas brasileiras que oferecem Ensino Fundamental e Médio, mas apenas 58% possuem computadores e conectividade à rede para uso dos alunos. “Com a desigualdade de acesso a computadores e internet, o trabalho com as mídias digitais nas escolas em algumas regiões fica comprometido” (Javorski; Gusmão; Bargas, 2023, p. 6).

Diante deste cenário, o objetivo deste texto é refletir sobre a experiência de uma das ações realizadas pelo projeto de extensão Combate à Desinformação nos Campos Gerais. Trata-se do desenvolvimento e aplicação de recurso didático de natureza lúdica baseado em um jogo de cartas chamado “Real ou Fake?”. O público alvo são estudantes do ensino básico e médio da rede pública de ensino da cidade de Ponta Grossa/PR.

Com objetivo de testar a viabilidade do uso deste recurso, foram desenvolvidas ações piloto em duas escolas da rede pública na cidade de Ponta Grossa. O relato que se segue centra-se na aplicação junto aos estudantes do ensino médio do Colégio Estadual Prof. João Ricardo Von Borell Du Vernay.

1.1 Contexto da pesquisa

A cidade de Ponta Grossa fica na região dos Campos Gerais. Possui 358.371 mil habitantes (IBGE, 2022) e 32 veículos jornalísticos que produzem notícia local, dois jornais impressos, três emissoras de televisão - duas privadas

e uma pública -, 14 emissoras de rádio e 13 portais *online*, que predominam (Atlas da Notícia, 2024).

O Colégio Estadual Prof. João Ricardo Von Borell Du Vernay “iniciou suas atividades em 1978 [...]” (Pavão, 2024). Fica localizado na Vila Marumbi em Uvaranas, maior bairro da cidade. Oferta Ensino Fundamental e Ensino Médio anual, Curso Técnico na área de Química ofertado nas modalidades Integrado e Subsequente na forma semestral, e Curso Técnico na área de Alimentos ofertado nas modalidades Integrado e Subsequente na forma semestral (Pavão, 2024). “Os alunos do Colégio são oriundos em sua maioria de núcleos habitacionais das redondezas e [...] de comunidades de baixa renda. Cerca de 70% pertencem a camadas populares” (Pavão, 2024).

O grupo Combate à Desinformação nos Campos Gerais conta com 31 integrantes, discentes, docentes e graduados de diferentes Departamentos e Programas de Pós-Graduação da UEPG, tendo caráter transdisciplinar, formando uma rede de pesquisa e extensão dentro da universidade e fora dela. É composto por quatro docentes do Departamento de Jornalismo, um docente do Departamento de Direito e um docente do Departamento de Licenciatura em História; dois bolsistas de iniciação científica e três de extensão, oriundos da Agência de Jornalismo do Departamento de Jornalismo. O projeto conta com seis bolsistas do edital da Secretaria da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior (SETI/PR) pelo programa Universidade Sem Fronteiras, sendo três graduandos do curso de Jornalismo, um graduando do curso de Bacharel em História, uma graduada do curso de Direito e uma graduada da Licenciatura em História. Também integram o projeto discentes do curso Ciência da Computação e uma pós-graduanda em Estudos da Linguagem.

2. METODOLOGIA

O jogo de cartas “Real ou Fake” foi elaborado a partir de uma iniciativa desenvolvida em Rondon do Pará/PA sob a coordenação da professora Elaine Javorski (Javorski; Gusmão; Bargas, 2023). Trata-se de um baralho com 64 cartas divididas entre perguntas (32) e respostas (32) com temas que circularam

nas redes sociais e produziram de alguma forma desordem informativa (Wardle, 2020). O processo de elaboração das questões que compõem o jogo levou em conta critérios como a utilização adequada de linguagem (considerando o perfil do público envolvido na proposta, ou seja, adolescentes com idade entre 14 e 17 anos) e também temáticas com maior potencial de interesse para o grupo.

Antes da ação piloto que foi desenvolvida no Colégio Estadual Prof. João Ricardo Von Borell Du Vernay, os integrantes do projeto Combate à Desinformação nos Campos Gerais realizam um teste dentro do próprio grupo de extensão para verificar a viabilidade do esquema planejado, além de avaliar variações possíveis do processo do jogo.

Na visita ao Colégio Borell, a equipe estava organizada em dois professores, um pós-graduando, uma graduada e dois graduandos. O grupo se dividiu em dois focos de interesses específicos: um primeiro (aplicadores) responsável pela apresentação da proposta e aplicação do jogo de cartas e segundo (observadores) destinado a coletar informações sobre o processo, comentários entre outras reações, dos usuários e aplicadores. O segundo grupo, também previamente orientado, coletou dados gerais e específicos sobre a condução do jogo, interesse e eventuais dúvidas sobre os conteúdos das cartas. O material construído por esse grupo embasa as considerações apresentadas.

3. DADOS SOBRE A APLICAÇÃO DO JOGO

A ação piloto desenvolvida no Colégio Borell foi realizada na manhã do dia quatro de dezembro de 2023. A aplicação foi dividida em duas sessões divididas por um intervalo. Cada uma das sessões consistiu em aplicar o jogo de cartas “Real ou Fake” para grupos de estudantes do ensino médio, mais especificamente nas turmas de aprofundamento.

São turmas formadas por estudantes de 16, 17, 18 e 19 anos que não precisavam estar em aulas de reforço, pois não tiveram desempenho igual ou superior à média alcançada nas disciplinas que tinham atividades no horário da aplicação do jogo. O Colégio oferece cursos técnicos, o que justifica a presença de estudantes com idades acima de 18 anos.

A primeira sessão reuniu 25 estudantes e a segunda 27, que foram divididos em cinco grupos. A formação dos grupos foi realizada de tal forma para evitar que estes fossem formados por estudantes do seu círculo de amizade direto. A aplicação do jogo durou cerca de 50 minutos. Teve início com uma explicação geral sobre o jogo em si e sobre o contexto da desinformação e seus efeitos na sociedade realizada por um dos professores presentes. Após a apresentação, as cartas (perguntas e respostas) previamente separadas foram distribuídas entre os grupos que foram divididos em mais dois subgrupos: os que perguntam e os que respondem.

Como na equipe do projeto não havia quantidade de aplicadores suficiente, os observadores acabaram por assumir a função de aplicadores, o que prejudicou a coleta dos dados. Mesmo com este problema foi possível gerar informações suficientes para orientar ações futuras. Conforme o jogo se desenvolvia, os observadores identificaram características e situações no manejo das cartas que seguem sistematizadas abaixo, divididas em êxitos e limitações.

3.1 Reflexões sobre as limitações e êxito na aplicação lúdica

Apesar do cuidado inicial do grupo de extensão em relação a utilização de linguagem adequada para idade dos estudantes nas escolas estaduais, durante a ação piloto no colégio, alguns estudantes demonstraram dificuldades em compreender alguns termos presentes nos textos do baralho, em especial siglas e nomes de instituições. Outra questão que merece destaque diz respeito a uma preocupação do grupo de extensão sobre a competitividade. Inicialmente a ideia não era estimular a competição pelo resultado, neste caso, vitória no jogo, mas sim utilizar da disputa para discutir a desinformação.

O jogo seria somente uma possibilidade de oportunizar discussão mais aprofundada sobre o tema. No geral, os observadores do projeto indicaram que os estudantes se mostraram mais interessados nos assuntos do que na ideia de vencer o jogo. Um outro problema de planejamento identificado durante a aplicação no Colégio se refere a um “desvio” no baralho, uma vez que a maior

parte das cartas (cerca de $\frac{2}{3}$) apresentava como resposta a opção “Fake”. O reconhecimento por parte dos estudantes em relação a esse problema do jogo, prejudicou a reflexão sobre o tema da pergunta, uma vez que bastava apostar na resposta “Fake” diante de qualquer dúvida sobre a questão apresentada.

Quanto aos assuntos explorados pelas cartas: Os conteúdos das cartas (perguntas) foram geradas a partir de temas que circularam nas redes sociais. Uma das preocupações neste tipo de dispositivo didático é não produzir sentido para o usuário. Pelo relato dos observadores, a maioria dos participantes demonstrou algum contato anterior com os temas trabalhados nas cartas. Falas como: “já conhecia essa *fake news*” ou “recebi no meu celular” foram recorrentes. Isso indica que os temas das perguntas do jogo de cartas faziam parte do universo cognitivo dos estudantes. “*As percepções iniciais na aplicação do jogo fluiu no começo pois os estudantes tinham boa leitura e conheciam alguns assuntos chaves das cartas, tais como, vacina, personalidades, política, ideologia de gênero e amazônia.*” (Observador 1)⁴.

Outro ponto de destaque: “*às vezes os estudantes comentavam coisas específicas que demandam dos aplicadores [...] um raciocínio rápido para manter a discussão*” (Observador 1)⁵. Entendeu-se que só ler a carta pergunta e resposta não é suficiente, toda rodada tem que estar permeada por comentários e perguntas dos aplicadores. A intenção não é finalizar as cartas, mas enfatizar o assunto e trazer um viés de conscientização para os estudantes.

Sobre a aplicação, os relatos dos observadores indicam que os aplicadores e professores conduziram bem as formatações dos grupos no espaço da sala, criando grupos heterogêneos, suscitando discussões referente às cartas jogadas durante e no final do jogo.

“Resgatando os principais temas discutidos, intercalando com perguntas diretas a cada um dos estudantes e comentários coerentes”

⁴ Informação obtida no relatório de observação realizado em 04/12/2023 junto aos alunos do Colégio Borell Estadual Prof. João Ricardo Von Borell Du Vernay – Ponta Grossa (Pr).

⁵ Informação obtida no relatório de observação realizado em 04/12/2023 junto aos alunos do Colégio Borell Estadual Prof. João Ricardo Von Borell Du Vernay – Ponta Grossa (Pr).

(Observador 1)⁶. Isso fez com que os estudantes trouxessem para as discussões exemplos do cotidiano, “os grupos de WhatsApp são os ambientes próximos deles que mais circulam fake news, especificamente de política, a partir de printscreens do Facebook que são compartilhados nos grupos” (Observador 1).⁷

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante deste relato, considera-se que o exercício teste foi importante, pois revelou inconsistências na estruturação dos conteúdos em tempo de correções. Embora as temáticas abordadas tenham sido extraídas das ofertas desinformativas que circulam nas redes sociais digitais, a forma se mostrou sofisticada e complexa, revelado pela necessidade de intervenção recorrente dos aplicadores no sentido de explicar siglas e termos específicos, o que vai exigir revisão.

Por outro lado, a intenção de evitar a disputa, natural em qualquer jogo, foi alcançada. Isto fica evidente nos relatos quando dizem que os assuntos pautaram discussões para além do interesse inicial de vencer o grupo adversário. Outra síntese diz respeito a elevada quantidade de cartas com respostas “Fake”, $\frac{2}{3}$ conforme identificado. Essa situação, embora não tenha prejudicado o andamento do exercício, conduziu os usuários ao longo do jogo a pressupor que a resposta seria “Fake”.

Vale destacar ainda, que o projeto deve continuar com as visitas nos colégios estaduais durante o primeiro semestre de 2024 para a aplicação do jogo “Real ou Fake”. Também está prevista a organização de um material didático destinado aos professores da escola pública da cidade com informações sobre a desinformação e formas de combatê-la.

⁶ Informação obtida no relatório de observação realizado em 04/12/2023 junto aos alunos do Colégio Borell Estadual Prof. João Ricardo Von Borell Du Vernay – Ponta Grossa (Pr)

⁷ Informação obtida no relatório de observação realizado em 04/12/2023 junto aos alunos do Colégio Borell Estadual Prof. João Ricardo Von Borell Du Vernay – Ponta Grossa (Pr)

REFERÊNCIAS

ATLAS DA NOTÍCIA, 2024. Disponível em: www.atlas.jor.br/. Acesso em: 16 mar. 2024.

CENTRO REGIONAL DE ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO (Cetic), 2024. Disponível em: cetic.br/pt/pesquisa/educacao/indicadores/. Acesso em 13 mar. 2024.

COMBATE A DESINFORMAÇÃO NOS CAMPOS GERAIS. Disponível em: combateadesinformacao.com.br/. Acesso em: 16 mar. 2024.

EDUCAMÍDIA. **O que é educação midiática?** São Paulo, 2024. Disponível em: educamidia.org.br/educacao-midiatica>. Acesso em: 16 mar. 2024.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

IBGE. Disponível em: www.ibge.gov.br/. Acesso em: 16 mar. 2024.

JAVORSKI, Elaine; GUSMÃO, Camila; BARGAS, Janine. Real ou Fake: desenvolvimento e aplicação de um jogo de cartas para o combate à desinformação no interior do Pará. **Contracampo**, Niterói, v. 42, n. 3., 2023. Disponível em: periodicos.uff.br/contracampo/article/view/58268> Acesso em: 16 mar. 2024.
PAVÃO, B. De Almeida. **História**. Ponta Grossa, 2024. Disponível em: www.pgojoaoduvernay.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=45. Acesso em: 16 mar. 2024.

RELATÓRIO DE OBSERVAÇÃO. Observador 1 - Projeto de Extensão Combate à desinformação dos Campos Gerais, 2023.

TIC DOMICÍLIOS, 2023. Disponível em: cetic.br/pt/pesquisa/domicilios/indicadores/. Acesso em: 16 mar. 2024.

TIC EDUCAÇÃO 2022 DO CGI. Disponível em: cetic.br/pt/pesquisa/educacao/indicadores/. Acesso em 13 mar. 2024.

WARDLE, Claire. Guia essencial da First Draft para entender a desordem informacional. 2º Edição. Londres: **First Draft**, 2020. Disponível em: firstdraftnews.org/wp-content/uploads/2020/07/Information_Disorder_Digital_AW_PTBR.pdf?x76851>. Acesso em: 16 mar 2024.

Rede Nacional de Combate à Desinformação – STF, 2021. Disponível em: <https://rncd.org/>. Acesso em 13 mar. 2024.