

**Combatendo à desinformação através da extensão em Jornalismo:
uso da educação midiática com estudantes da UATI/UEPG¹**

David Candido dos SANTOS

Amanda Cristine Lima CRISSI

Karina Janz WOITOWICZ

Maria Victória KLOSIENSKI

Universidade Estadual de Ponta Grossa - UEPG

É notável o esforço acadêmico de diversos cursos de jornalismo do Brasil, no desenvolvimento de estratégias para auxiliar a população a consumir, compartilhar e produzir informação, usando a chamada “educação midiática” ou “literacia midiática”. Em meio a um cenário de desinformação, circulação de informação em massa, eventos climáticos extremos, polarização política e avanço da extrema-direita em detrimento dos Estados democráticos, essas iniciativas são de suma importância para o bem estar social.

No entanto, no Brasil esse aprendizado não começa na universidade e somente nas graduações em jornalismo, por lei, ele deve acontecer desde a escola. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) recomenda o aprofundamento das práticas de linguagem referentes ao campo jornalístico-midiático já nos anos finais do Ensino Fundamental (Alencar; Brisola, 2023). De qualquer modo, “combater a desinformação a partir da educação não se reduz a treinar crianças e jovens para serem consumidores mais assertivos de informação, mas sim dar ao educando o lugar de interlocutor com competência para compreender os diferentes aspectos da produção da informação” (Alencar; Brisola, 2023, p. 39). E mais, o uso do ensino para o combate à desinformação não se limita aos jovens, ela deve alcançar todas as idades e camadas sociais.

Com estas ideias, o presente relato de experiência visa apresentar reflexões sobre uma das abordagens adotadas para combater a desinformação, por meio de práticas educativas com pessoas acima de 60 anos, pelo projeto de extensão “Combate à Desinformação nos Campos Gerais” do Curso de Graduação e Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Estadual de Ponta Grossa.

¹ Relato de experiência apresentado no GP Atividades de Extensão, no VII Encontro Regional Sul de Ensino de Jornalismo (Erejour Sul).

A ação aqui relatada, busca conscientizar sobre o impacto da desinformação a partir do jogo "Real ou Fake?" como ferramenta lúdica para engajar os participantes na reflexão sobre a veracidade das informações.

Figura 1 – Aplicação do jogo de cartas “Real ou Fake?” para a UATI/UEPG



Fonte: os autores.

Dentre seus principais objetivos, destaca-se a intenção de estimular o pensamento crítico e promover a reflexão coletiva acerca das consequências da desinformação, especialmente entre grupos mais suscetíveis, como idosos. O projeto "Combate à Desinformação nos Campos Gerais" adota abordagem interdisciplinar, desenvolvendo atividades que combinam práticas jornalísticas e práticas pedagógicas, especialmente no sentido da educação midiática/literacia midiática.

Uma das principais estratégias extensionista educativa do projeto é a aplicação do jogo educativo “Real ou Fake?”, nascido originalmente na Universidade Federal do Maranhão, a partir de uma pesquisa-ação desenvolvida na Escola de Ensino Médio Dionísio Bentes de Carvalho, em Rondon do Pará/PA (Javorski; Gusmão; Bargas, 2023). O jogo permite explorar, de forma lúdica, o tema da desinformação e a análise crítica de notícias. O dispositivo é composto por 20 cartas-pergunta, que apresentam uma informação, verdadeira ou falsa, acerca de um tema, e 20 cartas-resposta, que confirmam ou desmentem o conteúdo da carta-pergunta.

No exercício de promover o diálogo com a comunidade, o projeto realizou a aplicação do jogo em conjunto aos integrantes da Universidade Aberta para a Terceira Idade (UATI/UEPG). A dinâmica do jogo foi adaptada visando maior aproveitamento do tempo e do espaço cedido ao projeto, proporcionando, assim, maior participação dos estudantes. A aplicação foi feita por três estudantes, dois professores, e foi supervisionado por mais duas estudantes extensionistas da UATI/UEPG. Durante a aplicação os responsáveis também foram coletando insumos para futuros relatos de pesquisa e atividades baseadas nas cartas.

A atividade consistia em solicitar a um participante que realizasse a leitura da carta pergunta em voz alta para que todos ouvissem. Em seguida, os participantes discutiam se o conteúdo da carta era “real” ou “fake”, sem a necessidade de se chegar em um consenso, com o intuito de incentivar o debate. Por fim, a equipe do projeto contabilizava os votos em “real” ou em “fake” e prosseguia para a leitura da carta-resposta. Nessa etapa iniciava-se uma discussão sobre a carta e salientava-se as estratégias de desinformação utilizadas para impactar esses campos. Com cerca de 32 participantes, a atividade proporcionou momentos de reflexão, trocas de experiência e conversas, principalmente no sentido da compreensão do contexto de desinformação no qual estamos inseridos.

A iniciativa foi muito produtiva, pois permitiu trabalhar com a terceira idade, um grupo frequentemente alvo de *fake news*, desinformação e golpes, ampliando o entendimento crítico e as estratégias de defesa contra esses problemas. Os resultados obtidos com a aplicação do jogo foram promissores, especialmente ao considerarmos que essa ação foi pioneira dentro do projeto, uma vez que o jogo havia sido utilizado exclusivamente em escolas com um público jovem, com menos de 17 anos. Ao introduzir essa atividade a um grupo de estudantes da UATI/UEPG, composta por pessoas com mais de 60 anos, conseguimos observar um novo contexto de aplicabilidade, que evidenciou tanto desafios quanto conquistas.

Uma das descobertas mais interessantes foi que, contrariamente ao que se supunha inicialmente os participantes demonstravam entendimento prévio sobre desinformação e *fake news*. Durante as discussões, eles trouxeram à tona exemplos históricos, sendo o “bug do milênio” um dos mais citados. Este fenômeno, que causou preocupações e desinformação na virada do milênio, ilustrou como a desinformação tem raízes profundas na sociedade, muito antes da popularização das redes sociais digitais.

Ademais, os estudantes mostraram um notável senso crítico. Ao contrário das sessões com jovens, onde as discussões tendiam a ser mais breves, com uma duração média de cinco minutos por carta, aqui os debates se estenderam por cerca de 15 minutos. Essa extensão nas conversas indicou um envolvimento mais profundo com os temas apresentados, refletindo uma busca ativa por compreensão, debate de ideias e análise.

Entretanto, a experiência também evidenciou um desafio relevante: a dificuldade em penetrar as "bolhas" informacionais nas quais cada participante estava inserido. Um exemplo marcante ocorreu durante uma discussão sobre a legalidade da ocupação de terras públicas abandonadas. Embora a equipe tenha apresentado a Constituição Federal de 1988, que esclarece as condições sob as quais a posse é permitida, muitos participantes mostraram resistência em aceitar essa informação como fato. Essa situação suscitou questionamentos importantes entre os integrantes da equipe sobre como, por meio do jogo, seria possível furar essas bolhas e efetivamente expandir a compreensão dos participantes sobre questões que vão de encontro às suas crenças. O aprendizado gerado pela aplicação do jogo em um público tão distinto não apenas enriqueceu a experiência dos participantes, mas também proporcionaram à equipe do projeto reflexões sobre a eficácia de suas abordagens e materiais no combate à desinformação.

A diversidade de experiências e conhecimentos dos estudantes da UATI/UEPG contribuiu para o debate sobre o desenvolvimento de estratégias mais complexas e adaptadas às necessidades específicas de diferentes faixas etárias e contextos sociais, reafirmando a importância de se adaptar as práticas educativas à realidade dos públicos atendidos.

A discussão proposta pela atividade culminou em um esclarecimento sobre a posição ocupada pela terceira idade no âmbito da desinformação. Inicialmente, é possível notar que idosos, no geral, se informam através de meios não tradicionais, como o aplicativo de mensagens WhatsApp. A sistemática da oficina permitiu explorar o uso do aplicativo pelos participantes e acolher relatos sobre a experiência vivida neste ambiente virtual, especialmente no âmbito das discussões políticas. Entre tantos riscos de se usar essa ferramenta como fonte primária de leitura informativa, destacamos a dificuldade em identificar os disseminadores de informações falsas e o perigo de se inserir em uma bolha ideológica, onde apenas ideias similares são reforçadas.

A oficina se constituiu em um exercício de troca de experiências e saberes entre gerações. Nas conversas, constatamos que os participantes se sentem inseguros ao utilizar a internet, afinal, são alvos constantes de golpes e fraudes. Nesse sentido, realizar uma atividade que dialoga e orienta sobre o consumo e compartilhamento crítico de conteúdos virtuais oferece um respaldo a essa faixa etária. Além de fortalecer a capacidade crítica, a iniciativa contribuiu na construção de um ambiente seguro e confiável de acolhimento para os idosos compartilharem dúvidas e medos com relação às *fake news* e a desinformação.

REFERÊNCIAS

JAVORSKI, E.; GUSMÃO, C.; BARGAS, J. Real ou Fake: desenvolvimento e aplicação de um jogo de cartas para o combate à desinformação no interior do Pará. **Contracampo**, v. 42, n. 3, 2023. Disponível em: <periodicos.uff.br/contracampo> Acesso em 16 mar. 2024.

ALENCAR, A. P.; BRISOLA, A. C. Abordagens pedagógicas no combate à desinformação: uma análise de planos de aulas compartilhados na internet. **Comunicação & Educação**, v. 28, n. 1, 2023. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/194588>> Acesso em 03 nov. 2024.