

RELATO DE EXPERIÊNCIA

EDUCAÇÃO MIDIÁTICA COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DE JORNALISMO: AVALIAÇÃO DO JOGO DIDÁTICO SOBRE DESINFORMAÇÃO “REAL OU FAKE?”¹

Manoel Moabis Pereira Dos Anjos; manoelmoabis@hotmail.com²

David Candido dos Santos; davidcandidods@gmail.com³

Maria Victória Klosiensi; kllosiensi@gmail.com⁴

RESUMO

O objetivo deste trabalho é analisar as adaptações feitas no jogo de cartas “Real ou Fake?” para o contexto do debate sobre desinformação e educação midiática em escolas públicas de Ponta Grossa-PR. São discutidos os critérios usados nas adaptações, abrangendo três versões do jogo (2023-2024-2025). A iniciativa realizada pelo Projeto de extensão Combate à desinformação nos Campos Gerais busca construir estratégias práticas de enfrentamento ao problema da desinformação entre adolescentes em idade escolar. Os resultados mostram que cruzar extensão e pesquisa é primordial no desenvolvimento de um dispositivo didático, no caso específico deste relato, ligado ao ensino de Jornalismo. Visto que a pesquisa oferece aportes teóricos-metodológicos para entender a desinformação e como funciona a aplicação da educação midiática e a extensão aproxima o grupo e a proposta didática da comunidade.

PALAVRAS-CHAVE

educação midiática. desinformação. estratégia didática. ensino de jornalismo.

¹ Os autores integram o projeto de extensão Combate à Desinformação nos Campos Gerais e o grupo de pesquisa (CNPq) Jornalismo, Política e Cidadania em Tempos de Desinformação, ambos situados no Departamento de Jornalismo (Dejor-UEPG) e no Programa de Pós-Graduação em Jornalismo (PPGJor-UEPG) da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG-PR).

² Doutor em Ciências da Comunicação (Unisinos-RS). Professor do Dejor-UEPG.

³ Mestrando no PPGJor-UEPG. Bolsista Capes.

⁴ Licenciada em História (UEPG-PR). Bolsista do programa Universidade Sem Fronteiras (USF) no projeto Propostas Didáticas para Combater a Desinformação em Escolas Públicas de Teixeira Soares-PR, administrado pelo projeto de extensão Combate à Desinformação nos Campos Gerais.

1. INTRODUÇÃO

O projeto de extensão Combate à Desinformação nos Campos Gerais organiza diferentes atividades de combate à desinformação. Entre as ações do projeto, destaca-se a aplicação de estratégias didáticas em escolas públicas da região, oficinas para professores da rede pública de Ensino do Paraná, produções audiovisuais com temas variados (Programa Combate à Desinformação nos Campos Gerais) ou específicas (Programa Saúde e Cidadania) além do grupo de estudos sobre a temática.

O projeto integra a Rede Nacional de Combate à Desinformação (RNCD), que faz parte do Programa Nacional de Combate à Desinformação (PNCD/STF) lançado pelo Supremo Tribunal Federal em agosto de 2021. A iniciativa foi criada em resposta ao crescente problema da circulação de informações falsas, o programa atua em conjunto com inúmeros parceiros, incluindo 37 universidades públicas do país.

Em Ponta Grossa-PR, o projeto Combate à Desinformação nos Campos Gerais está vinculado aos cursos de Jornalismo, Direito, História e Educação e recebe apoio da Secretaria da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior do Paraná (Seti-PR), por meio do programa Universidade Sem Fronteiras (USF). Com abordagem interdisciplinar, o projeto busca estabelecer diálogos com outros setores sociais para promover a qualidade e a responsabilidade da informação.

Na tentativa de aproximar a ação extensionista de um processo de formação, entre dezembro de 2023 e maio de 2024, o projeto realizou um trabalho didático e pedagógico em 4 escolas da rede pública de Ponta Grossa. As visitas consistem em um processo de formação para os professores da rede pública e aplicação de um jogo de cartas que visava a discussão do tema “Desinformação” (Wardle, 2020; Santos; Janizello, 2024) para adolescentes em idade escolar.

O jogo “Real ou Fake?” consiste em um baralho composto por um conjunto de cartas, divididas em cartas-pergunta e cartas-resposta, com informações que podem ser verdadeiras (Real) ou falsas (Fake). A iniciativa teve inspiração no trabalho da professora Elaine Javorski, da cidade de Rondon do Pará-PA, que realizou atividade similar naquela região. A iniciativa se inspira em uma metodologia de pesquisa-ação, que por meio de abordagens qualitativas, busca construir estratégias de enfrentamento prático dos problemas escolares (Javorski, Gusmão e Bargas, 2023).

A proposta da professora foi adaptada para o contexto das escolas públicas da cidade de Ponta Grossa. Nesta adaptação, a equipe do projeto de extensão realizou mudanças no conteúdo das cartas, incorporando exemplos de desinformação mais recorrentes entre os estudantes de Ponta Grossa, que serão apresentadas neste trabalho. O processo de adaptação teve um total de três versões do baralho (2023, 2024, 2025), desenvolvidas a partir das experiências nas escolas.

Dessa forma, este trabalho busca relatar, apresentar e analisar as adaptações feitas no jogo “Real ou Fake?” para o contexto das escolas públicas de Ponta Grossa. Serão discutidos os critérios utilizados na seleção e modificação das cartas. O estudo pretende contribuir para a reflexão sobre o papel das metodologias ativas no enfrentamento à desinformação, destacando a importância de estratégias lúdicas e interdisciplinares no processo educativo por meio de atividades extensionistas.

2. VERSÕES DO JOGO DE CARTAS

Nesta seção, serão comparadas as três versões do baralho “Real ou Fake?”, destacando as semelhanças e diferenças entre elas. Serão examinadas as cartas que permaneceram em todas as versões, aquelas que sofreram modificações e/ou substituição.

TABELA 1: QUANTIDADE DE CARTAS-RESPOSTA “REAL” OU “FAKE” POR ANO

Tipo da carta	Versão 2023	Versão 2024	Versão 2025
Cartas “Real”	8	19	12
Cartas “Fake”	24	20	8

Fonte: os autores

A primeira versão do baralho foi elaborada em 2023 e possuía 32 cartas-pergunta e 32 cartas-resposta, 64 no total. 24 opções de resposta foram indicadas como “fake” enquanto outras 8 opções tinham a indicação “real” (Tabela 1). As dimensões das cartas nessa primeira versão foram de 9,5 cm x 13,5 cm. As cartas contam com um espaço “Dica”, que indicam um QRcode referente a informação descrita na carta e orientações em como identificar *fake news*.

A aplicação inicial do jogo nas escolas revelou necessidade de ajustes no conteúdo, na estrutura e na abordagem pedagógica (Santos; Bronosky; Anjos, 2024, p. 9). Para tanto, uma segunda versão do baralho foi formulada, com base nas experiências e *feedbacks* obtidos com a primeira versão. Algumas cartas foram reescritas para abordar exemplos mais específicos da realidade local e de situações mais próximas ao cotidiano dos estudantes, enquanto outras foram substituídas por novas opções de perguntas que tratavam de diferentes conteúdos de desinformação.

A segunda versão do baralho, formulada e aplicada em 2024, contém 39 cartas-pergunta e 39 cartas-resposta, 78 cartas no total. As dimensões seguiram as mesmas (9,5 cm x 13,5 cm). Dentre as cartas, 21 foram mantidas da versão anterior (2023), mas com ajustes no texto, que foram reescritos com o objetivo de simplificar a leitura e otimizar as informações. A “Dica” com o QR Code seguiu no rodapé do material. Além disso, foram elaboradas 7 novas cartas, incorporando conteúdos mais atualizados, e 11 cartas foram substituídas por outras com a mesma temática.

Outra correção em relação a versão de 2023, foi que durante a aplicação no ano anterior do jogo, identificou-se uma elevada quantidade de cartas-resposta “Fake”, o que conduziu os jogadores a um “vício de resposta” ao pressupor que a resposta correta sempre seria “Fake” (Santos; Bronosky; Anjos, 2024, p. 9). Para corrigir a falha, na versão de 2024, a quantidade de cartas-resposta “Fake” foi equilibrada, com 20 cartas-resposta “Fake” e 19 “Real” (Tabela 1).

Em 2025, uma nova versão do baralho foi criada, a partir de uma seleção das cartas de 2024. O processo de escolha considerou a performance das cartas durante as atividades nas escolas, identificando quais geraram mais engajamento e reflexão entre os estudantes para serem mantidas na nova versão. A versão de 2025 do baralho didático contém 20 cartas-pergunta e 20 cartas-resposta, totalizando 40 cartas. A dimensão foi modificada e as cartas ficaram menores, 8,5 cm x 11 cm, apresentam formato arredondado e compacto. A “Dica” segue no inferior das cartas-resposta. Não há nenhuma carta com conteúdo novo, todas são adaptações ou iguais às da versão de 2024.

3. TEMÁTICA

Quanto aos temas, percebemos que as discussões sobre Legislação, Serviços Públicos, Saúde e Mudanças Climáticas são recorrentes nas três versões (Tabela 2). Já as cartas sobre Educação, Tecnologia, Gênero e Cultura foram reduzidas conforme as atualizações das versões anteriores.

TABELA 2: TEMÁTICAS DAS CARTAS DIVIDIDAS POR ANO

Tema	Versão 2023	Versão 2024	Versão 2025
Política	5	7	0
Educação	2	2	1
Serviços Públicos	4	4	3
Legislação	6	10	6
Tecnologia	3	3	2
Saúde	4	4	3
Gênero	2	2	1
Cultura	2	2	1
Mudanças Climáticas	4	5	3

Fonte: os autores

Os ajustes nas temáticas levam em consideração que: (1º) a quantidade de cartas deveria diminuir pois algumas perguntas eram muito parecidas e nem todas eram usadas durante as aplicações nas escolas (o número total de cartas passou de 78, na versão de 2024, para 40, na versão de 2025), consequentemente, alguns temas perderam cartas e (2º) a necessidade de revisar alguns conteúdos que não geraram discussão crítica entre os estudantes durante a aplicação. Política, por exemplo, foi o único tema retirado da versão de 2025, estas cartas indicavam discussões mais factuais e que demonstraram perder interesse dos estudantes à medida que o assunto se tornava “velho” .

Na versão de 2023, os principais assuntos tratados nas aplicações eram direcionados a Tecnologia, devido à crescente expansão e inserção de Inteligência Artificial (IA) em processos sociais. Ainda na primeira versão, outro tema de destaque era Saúde, pois na época os integrantes do projeto de extensão identificaram um crescimento de informações falsas relacionadas a doação de órgãos e a fila de transplantes do Sistema Único de Saúde (SUS). A desinformação sugeria que o apresentador Fausto Silva havia sido privilegiado na fila do SUS para transplante de coração. As mudanças climáticas também foram abordadas nesta versão, pois na época as queimadas do Cerrado brasileiro eram um tema recorrente.

Na versão de 2024, o tema Mudança Climática ganhou ainda mais proeminência, pois coincidiu com a época das enchentes do Rio do Grande do Sul-RS. Bem como, Política e Legislação, que foram abordadas com destaque devido ao período das eleições municipais no Brasil.

A versão atual apresenta uma seleção voltada para incentivar o debate entre estudantes na aplicação do jogo. No entanto, esse modelo ainda não foi testado, e sua aplicação está prevista para o ano corrente, quando serão avaliados os impactos dessas modificações na dinâmica do jogo e na interação dos participantes.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com as modificações realizadas ao longo das versões, o jogo “Real ou Fake?” tem se mostrado uma ferramenta didática eficaz para discussão da temática desinformação entre adolescentes em idade escolar. O jogo promove o debate e a reflexão crítica entre os estudantes, aprofundando o combate à desinformação. As adaptações feitas ao longo das versões do baralho demonstram que a atividade é um esforço contínuo, especialmente no que diz respeito ao conteúdo das cartas, uma vez que a velocidade da informação e da desinformação exigem atualizações.

Outro aspecto relevante na evolução do baralho é a ampliação de seu alcance e impacto pedagógico. A cada nova versão, a proposta do jogo tem sido ajustada para atender diferentes demandas e contextos educacionais. Além de ser aplicado em escolas, o jogo tem potencial para ser aplicado em oficinas, formações para educadores e até mesmo em eventos de educação midiática e temáticas relacionadas.



REFERÊNCIAS

COMBATE A DESINFORMAÇÃO NOS CAMPOS GERAIS. Disponível em: <combateadesinformacao.com.br/>. Acesso em: 06 mar. 2025.

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*, Niterói, v. 42, n. 3, 2023. Disponível em: <periodicos.uff.br/contracampo> Acesso em: 06 mar. 2025.

REDE NACIONAL DE COMBATE À DESINFORMAÇÃO, SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL, 2021. Disponível em: <<https://rncd.org/>>. Acesso em: 06 mar. 2025.

SANTOS, D. C.; BRONOSKY, M. E.; ANJOS, M. M. P. Combate à Desinformação: o uso de material didático como estratégia de educação midiática. In: **Encontro Nacional de Ensino de Jornalismo**, 23, 2024, Goiânia. Anais [...]. Brasília: ABEJ, 2024. ISBN: 978-65-89463-76-4. Disponível em: <proceedings.science/enejor-2024/trabalhos/combate-a-desinformacao-o-uso-de-material-didatico-como-estrategia-de-educacao-m?lang=pt-br>. Acesso em 15 mar. 2025.

SANTOS, E. W.; JANIZELLO, L. **Literacia e Jornalismo no combate à desinformação.** In: OLIVEIRA, L. A.; FERNANDES, C. M. (Org.). *Mídia, Cultura e (Des) Informação: Impactos da plataformização na vida social.* 1ª ed, Pereira Barreto/SP: A Arte da Palavra, 2024.