

## PROJETO: FUJA DA FAKE, FOQUE NO FATO

**Glaucio Ramos**

grag2.1@hotmail.com

Escola Municipal Cônego Costa Carvalho, Paulista/PE

O aparecimento da Covid 19 evidenciou um problema do nosso tempo: os ricos do excesso de informação. Junto a isso, vimos a descredibilização da imprensa e o negacionismo científico. Um ambiente perfeito para as fakes news sobre a vacina da Covid 19. Foi nesse contexto que, em 2021, na disciplina de Língua Portuguesa, desenvolvi o projeto que propunha aos estudantes uma oportunidade para que aprendessem algumas habilidades que lhes capacitassem para uma vivência mais curadora na Internet. Para isso, tive que primeiro compreender o que eles sabiam sobre as fakes news, e foi a partir de uma diagnose que descobri que eles pouco sabiam sobre vários aspectos do tema – o que são fakes news, seus riscos, como e por que elas surgem. Esse mesmo perfil foi visto nas famílias que também responderam o mesmo questionário, mas com um agravante, porque incluí algumas perguntas voltadas à vacina da Covid 19: você vai se vacinar? Se não, qual é a razão? Dos 87 (oitenta e sete) respondentes da pesquisa, 60% disseram que não iriam se vacinar porque não acreditavam na vacina.

O projeto se justifica por duas razões: o desconhecimento de estudantes e familiares sobre fake news e a decisão dos pais dos estudantes de não se vacinarem e de não vacinarem seus filhos. Como resultado do projeto, resolvemos fazer uma campanha educativa em vídeos e memes contra a desinformação e em favor da vacina.

O projeto fundamenta-se nos preceitos da Educação Midiática que visa desenvolver sujeitos que atuem, no ambiente virtual, de maneira crítica, ética e competente nos usos dos ferramentais digitais. Hobbs e Jensen (2009, p. 7) pontuam que

a educação midiática requer questionamento ativo e pensamento crítico a respeito das mensagens que criamos e recebemos; requer uma prática integrada, interativa; seu propósito é desenvolver participantes informados, reflexivos.

Tratando da questão da desinformação, a BNCC (BRASIL, 2019, p. 138) declara:

a questão da confiabilidade da informação, da proliferação de fake news, da manipulação de fatos e opiniões tem destaque e muitas das habilidades se relacionam com a comparação e análise de notícias em diferentes fontes e mídias, com análise

de sites e serviços checadores de notícias e com o exercício da curadoria, estando previsto o uso de ferramentas digitais de curadoria.

Segundo Sorj e Noujaim (2021, p. 74), “a característica das notícias falsas é que elas são um esforço sistemático para desinformar/intoxicar a população, procurando desvincular o cidadão dos veículos profissionais de informação”. E foi esse contexto que encontramos na nossa sala de aula. O projeto se tornou emergente e justifica a proposta da Educação Midiática que, de acordo com Bévort e Belloni (2009), busca formar cidadãos críticos, éticos e proativos no ambiente da cultura virtual. Outra linha em que, também, se fundamenta o projeto é no uso das TDICs (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação). Conforme Moran (2017), as TDICs vinham paulatinamente sendo incorporadas às práticas educacionais, o que foi acelerado pelo advento da pandemia. Munidos desse aparato teórico, executamos o projeto a partir de uma metodologia plural, tema que trataremos a seguir.

O projeto se apoiou em uma diversidade de estratégias metodológicas: problematização, sala invertida, trabalho em equipe, gamificação, debate. Foram quatro fases. Na primeira, usamos a problematização ao apresentar para os alunos a problemática das fake news que estavam atrapalhando a vacinação. A partir disso, discutimos com os alunos uma estratégia para combater o problema. O primeiro passo foi aplicar uma diagnose para sondar o conhecimento deles e das famílias sobre a questão em estudo. A segunda fase foi dedicada ao estudo das estratégias de checagem de notícia. Os alunos, usando apenas o celular, estudaram seis estratégias: checagem da mesma notícia em fontes diferentes, checagem da autoria, análise da linguagem da notícia, pesquisa reversa de imagem, checagem dos links e uso de sites de checagem. Com isso, eles aprenderam que quando a notícia é quente, ela é publicada em canais diversos; que se a notícia não tiver autoria, não deve ser compartilhada; que é importante observar a linguagem da notícia para identificar falhas ortográficas, na URL do site, linguagem apelativa; que é possível identificar fake news a partir dos sites de checagem. A terceira fase foi o estudo sobre fake news. Os estudantes leram o livro “**Caçadores de fake News**”, fizeram grupos de leitura no WhatsApp, realizaram jogos no site Worldwall. Realizaram entrevistas com uma jornalista especialista em fake news e com o autor do livro. Usando o site Pedlet, criaram um mural coletivo de pesquisa. A quarta fase foi a construção da campanha contra as fakes news e a favor da vacina a partir da produção de vídeos e memes. De maneira remota, os estudantes produziram, roteirizaram e gravaram os textos, fazendo uso competente das habilidades de oralização - ritmo de leitura, pontuação, dicção. Para a produção dos vídeos, usaram seus celulares e o aplicativo Inshot. Também usamos os QRcodes para a construção do mural audiovisual com as produções dos alunos. Esse mural foi exposto em espaço público na cidade. O projeto foi interdisciplinar porque contou com a participação das disciplinas de História, que trabalhou a guerra da vacina e o negacionismo histórico; Ciências, que explorou a validade científica da vacina; e matemática que trabalhou a leitura dos gráficos resultantes da pesquisa feita com as famílias.

O projeto impactou os estudantes e os pais. Tantos os alunos como seus pais não queriam se vacinar porque não acreditavam na vacina devido às fake news. Após o projeto, mudaram de opinião. O projeto também teve um impacto externo à escola porque teve uma repercussão nacional e internacional. O impacto nacional se deu porque o projeto foi notícia em vários canais:

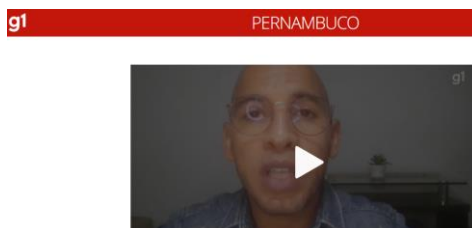


Figura 1 - G1/PE ([Professor cria projeto contra 'fake news' e incentiva vacinação contra Covid-19 em Paulista | Pernambuco | G1 \(globo.com\)](https://g1.globo.com/pernambuco/noticia/professor-cria-projeto-contrafake-news-e-incentiva-vacinacao-contracovid-19-em-paulista-pernambuco-g1.globo.com))



Projeto do professor Glaucio Ramos impactou diretamente 140 pessoas, que foram incentivadas a tomar vacina contra covid

Figura 2 – Portal Uol

[Com projeto contra fake news, professor convence pais a se vacinarem \(uol.com.br\)](https://www.uol.com.br/educacao/noticias/2020/09/23/com-projeto-contrafake-news-professor-convence-pais-a-se-vacinarem-uol.com.br),

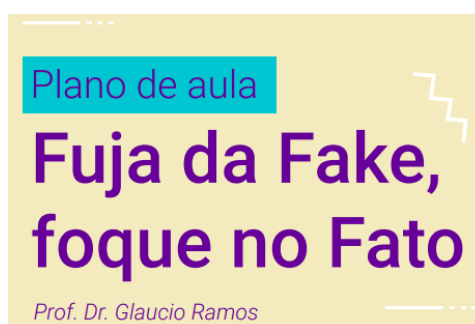


Figura 3 - Fundação telefônica ([professor-combate-fake-news-plano-de-aula.pdf](https://professor-combate-fake-news-plano-de-aula.pdf)) - [fundacaotelefonicaoivo.org.br](https://fundacaotelefonicaoivo.org.br) - .

O alcance internacional se deu porque o projeto foi selecionado para participar do The World Education Week, um evento promovido pelo instituto inglês T4 que seleciona projetos para serem compartilhados com instituições do mundo inteiro. No dia 06 de outubro, apresentamos o projeto para mais de 10 países.



Figura 4- [Duas escolas públicas de Pernambuco são selecionadas para participar da Semana Mundial da Educação | Local: Diário de Pernambuco](#)

Além disso, a secretaria de educação do município nos convidou para transformar e implantar o projeto na rede em 2022. Isso vai impactar mais de 5 mil estudantes estudarão Educação Midiática.

Pensando no aprendizado dos estudantes, é pertinente que vejamos a comparação entre as avaliações inicial e final do projeto. A comparação entre a avaliação inicial e a final, bem como as produções dos alunos mostram que eles, hoje, sabem, com clareza, o que são fake News, suas consequências, suas características, como não cair nelas e, principalmente, porque não as compartilhar. Esse aprendizado resultou no alcance do objetivo principal do projeto que era desenvolver nos alunos uma mudança de comportamento no ambiente virtual. Os estudantes passaram a ter o hábito de checar as notícias, a terem um olhar curador na recepção e compartilhamento de conteúdos. Aprenderam a produzir uma campanha educativa a partir da produção, roteirização e gravação do texto da campanha. Nesse processo, desenvolveram habilidades da leitura oral - respeito à pontuação, cadência de leitura, dicção. O projeto foi um dos vencedores do I Prêmio Ciências para a Educação - [Confira os... - Rede Nacional de Ciência para a Educação | Facebook](#). As maiores dificuldades enfrentadas foram o ensino no formato remoto, a falta ou o compartilhamento de aparelhos por parte dos estudantes, a instabilidade do sinal de Internet, a baixa frequência e/ou evasão dos estudantes.

## Referências

BÉVORT, E.; BELLONI, M. L. **Mídia-educação**: conceitos, história e perspectivas. In: Educação Social. vol. 30. n. 109. set-dez. Campinas, 2009. p. 1081-1102. Disponível em:< Disponível em:<http://www.scielo.br/pdf/es/v30n109/v30n109a08.pdf> >. Acesso em:15 nov. 2017.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Terceira versão. Ministério da Educação: Brasil, 2017

MORAN, José. **Metodologias ativas e modelos híbridos na educação**. In: YAEGASHI, Solange e outros. (orgs). Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento. CRV, p. 23-35, 2017, Curitiba. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2018/03/Metodologias\\_Ativas.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2018/03/Metodologias_Ativas.pdf). Acesso em: 22 set. 2020.

HOBBS, RENEE; JENSEN, AMY. **The Past, Present, and Future of Media Literacy Education**. Journal of Media Literacy Education, v. 1. n. 1, p. 1-11, 2009. Disponível em: . Acesso em: 23 set. 2020.

SORJ, Bernardo. NOUJAIM, Alice. **Corações e mentes**: pensando de forma autônoma fora e dentro da internet. 2021. Disponível em: [https://www.coracoementes.org.br/download/Coracoes\\_e\\_Mentes\\_completo.pdf](https://www.coracoementes.org.br/download/Coracoes_e_Mentes_completo.pdf). Acesso em: 30 mar. 2021

## ANEXOS



Figura 1 – Produções dos estudantes - <https://youtu.be/kQ5VMrV-GHY->.



Figura 2 – Painel de QRcodes com os vídeos produzidos pelos estudantes da campanha educativa contra as fakes news e a favor da vacina da Covid 19.

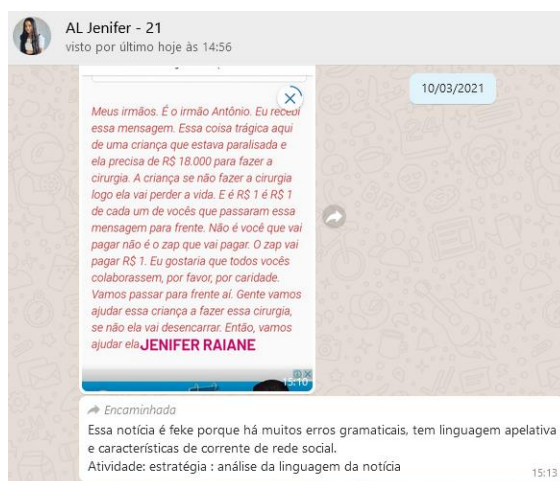


Figura 3 – Registro de atividade realizada pela estudante fazendo uso da estratégia análise da linguagem da notícia

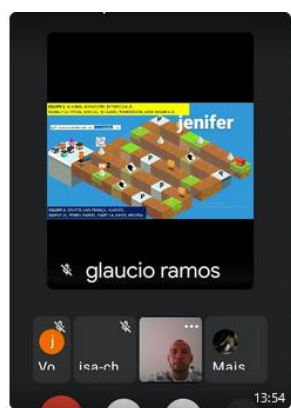


Figura 4 – Gameificação da aula – jogo sobre fake News



Figura 5 – Meme contra as fake news