



O USO DE UM GAME CONTRA FAKE NEWS: UMA PESQUISA-AÇÃO NO ENSINO MÉDIO

Palavras-Chave: *fake news*, ensino médio, letramento digital, *game*

Autores:

Wagner Silva de Oliveira [IEL / UNICAMP]

Prof.^a Dr.^a Inês Signorini (orientadora) [IEL / UNICAMP]

INTRODUÇÃO

A revolução digital pela qual o mundo passa, sobretudo nas últimas décadas, trouxe mudanças profundas na forma como o ser humano acessa e compartilha informações. De consumidores passivos da mídia, passamos a produtores ativos de informações, com instrumentos que estão cada vez mais acessíveis às nossas mãos. Porém, essa realidade traz à tona a problemática da responsabilidade com que todos podem disseminar informações verdadeiras ou falsas. Daí que se discute a importância de se falar sobre as *fake news* no contexto atual.

Motivada por esse cenário, essa pesquisa de iniciação científica, inserida dentro do campo de estudos da Linguística Aplicada, propõe a utilização de um *game* para ajudar alunos do ensino médio de escola pública da cidade de Campinas-SP a entenderem o mecanismo de construção e disseminação das *fake news*, buscando descobrir se essa experiência por meio do jogo é capaz de torná-los mais críticos na hora de reconhecer uma notícia falsa. Dessa forma, a pesquisa visa responder à seguinte pergunta: um *game* criado para combater *fake news* seria uma estratégia de letramento digital pertinente com alunos do ensino médio?

Por meio dos registros obtidos nessa pesquisa-ação, então, espera-se propor possíveis intervenções na educação escolar de nível médio sobre como desenvolver a criticidade dos alunos no

reconhecimento das *fake news*, bem como contribuir com a formulação de hipóteses para pesquisas futuras dentro dessa mesma temática.

Essa pesquisa, orientada pela prof. Dra. Inês Signorini, é integrante do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) 2020 da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) e conta com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)¹.

OBJETIVOS DA PESQUISA

Essa pesquisa tem como objetivo geral avaliar o uso de um *game* criado para combater *fake news* como estratégia de letramento digital no ensino médio. Nessa esteira, seus objetivos específicos são: (i.) identificar e descrever os modos de apropriação dos alunos das estratégias propostas pelo *game Bad News*; (ii.) avaliar a capacidade dos alunos participantes da pesquisa no reconhecimento de *fake news* antes e depois de jogar o *Bad News*; (iii.) propor possíveis intervenções no ensino médio com base nos resultados da pesquisa.

METODOLOGIA

Baseando-se na introdução do *game Bad News*² a um grupo de alunos do ensino médio na condição de jogadores, o propósito dessa pesquisa se alinha ao que Robson (2002) define como emancipatório. Dessa forma, o pesquisador age sobre algo e se envolve em alguma ação enquanto é participante e observador, ou seja, o pesquisador será parte daquilo que está pesquisando. Tal dinâmica atribui caráter de perspectiva indutiva à pesquisa, pois, pelo viés fenomenológico, busca-se compreender um contexto da vida real por meio da geração e análise de dados em uma situação específica.

Essa situação de análise será criada ao se observar como os alunos farão suas escolhas ao longo do jogo, que permite aos seus jogadores optarem por quais elementos desejam usar na construção das *fake news*, como, por exemplo, fatos sensacionalistas, alarmes de catástrofes

¹ Bolsista PIBIC 2020/2021, processo CNPq nº 129989/2020-7 e CAAE nº 39402420.9.0000.8142.

² *Game Bad News*, disponível em: < <https://www.getbadnews.com/#intro>>. Acesso em: 26 ago. 2021.

iminentes, difamação de pessoas públicas, dentre outras opções que vão construindo notícias falsas. Desse modo, se o jogador é bem sucedido em suas escolhas, a notícia falsa se replica com facilidade, fazendo-o ganhar seguidores e aumentar seus pontos no jogo. Assim, à medida que ganha mais pontos, o jogador vai adquirindo insígnias, que representam os principais elementos constituintes das *fake news*. Esse é o raciocínio que o jogo leva o usuário a desenvolver.

Sendo assim, essa pesquisa é do tipo qualitativo e possui caráter participativo (COUTINHO, 2011), pois visa compreender um problema abrangente inserido em uma situação específica e contextualizada, por meio de uma abordagem emancipada e não neutra por parte do pesquisador. Para isso, levando em conta a aplicação do jogo, usou-se a metodologia de “pesquisa-ação”, cujos dados foram registrados por meio dos seguintes instrumentos: (i.) uso do diário de campo, para registrar impressões do pesquisador; (ii.) uso do Google Meet, para interação do pesquisador com os estudantes ao jogarem, bem como gravação dessa conversa; (iii.) e uso de questionários, a fim de registrar a opinião dos alunos sobre o quão capazes eles se consideram de identificar *fake news*, antes e depois de jogarem. Assim, o mesmo questionário foi aplicado duas vezes, com o intuito de averiguar se passar por essa experiência gerou mudanças expressivas na percepção e no raciocínio dos alunos.

Por fim, os registros obtidos por meio desses três instrumentos foram triangulados para análise, a fim de propor intervenções no espaço escolar que possam desenvolver nos alunos a criticidade necessária ao lidar com *fake news*, conforme os resultados obtidos.

PRINCIPAIS RESULTADOS

A aplicação da pesquisa foi realizada no período entre 05 e 28 de janeiro de 2021, com os dez estudantes de escola pública integrantes do cursinho popular TRIU. As interações realizadas individualmente com cada um dos participantes da pesquisa foram gravadas por meio do aplicativo Google Meet, bem como as impressões do pesquisador foram registradas em seu diário de campo sobre cada um dos alunos. Os questionários também foram preenchidos a cada participante, e todos esses registros da pesquisa estão disponíveis para consulta online em uma pasta do Google Drive³, sob domínio da conta Gmail do pesquisador na Unicamp, a w179287@dac.unicamp.br, sendo utilizados unicamente para fins de pesquisa científica. Esse armazenamento será mantido pelo período

³ Link de acesso à pasta do Drive com os materiais de pesquisa: https://drive.google.com/drive/folders/162WFINhOx7AYfY-NAZivYQb2SFpwd6_7?usp=sharing

de 05 anos e, posteriormente, será destruído, seguindo as normas determinadas pela aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais (CEP-CHS) da Unicamp.

Os registros obtidos apontam um resultado bastante positivo na percepção dos alunos em relação às *fake news* após passarem pela experiência do jogo *Bad News*, e isso ficou perceptível, sobretudo, por meio do questionário aplicado antes e depois do *game*. Uma das perguntas desse questionário pedia que os participantes julgassem, em uma escala de 01 a 05, quão provável que as notícias apresentadas a eles fossem falsas, sendo que quanto mais próximo de 01 estivesse esse julgamento, maior a chance de não se tratar de uma *fake news*, e quanto mais próximo de 05, mais provável de ser uma notícia falsa. Desse modo, todas as cinco notícias apresentadas aos alunos eram falsas, porém nem todas foram vistas como tal pelos alunos na primeira aplicação do questionário.

Após passarem pela experiência de jogar o *Bad News*, então, os alunos voltaram a julgar as mesmas notícias, sendo questionados se manteriam ou repensariam a escala de 01 a 05 atribuída a cada uma das notícias. Neste momento, todos os alunos que julgaram novamente as notícias, sem exceção, repensaram a escala atribuída por eles em relação a pelo menos uma das notícias julgadas, sempre se demonstrando mais sensíveis a notar que se tratava de uma *fake news*.

Além dessa importante confirmação de hipótese, chamou atenção também como os aspectos multimodais das notícias apresentadas influenciavam o julgamento dos alunos, o que ficou perceptível pelos comentários realizados por eles durante a pesquisa. Por exemplo, quando a notícia era compartilhada por uma conta de rede social cujo usuário era verificado e, por isso, tinha o selo de verificação no seu perfil, a confiança do participante de que aquela notícia era verdadeira aumentava, ainda que se tratasse de uma *fake news*. Por outro lado, quando o usuário de rede social tinha símbolos nas cores verde e amarela no seu perfil, como expressão de um nacionalismo, o participante atribuía esse símbolo a um apoio ao atual presidente da República, o que aumentava a sua desconfiança de que determinada notícia era falsa.

Desse modo, além de esperar oferecer subsídios e hipóteses para a realização de pesquisas futuras que também envolvam a aplicação de um *game* como estratégia de letramento digital para estimular a leitura crítica no reconhecimento de *fake news* com alunos do ensino médio, os resultados dessa pesquisa terão desdobramentos futuros na elaboração de uma monografia de conclusão da graduação de Letras (IEL/Unicamp) pelo autor, para aprofundamento das questões relacionadas ao letramento digital do qual a pesquisa trata; além da escrita de um artigo científico para publicação em alguma revista destinada à Linguística Aplicada. Por fim, esses desdobramentos serão compartilhados e discutidos com os integrantes do Grupo de Pesquisa CNPq *Práticas de escrita e de reflexão sobre*

a escrita em diferentes mídias⁴, liderado pela Prof. Dra. Inês Signorini, do qual o autor faz parte, para seguimento da discussão e produção científica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BUZATO, Marcelo. **Letramentos Digitais e Formação de Professores**. III Congresso Ibero-Americano EducaRede: Educação, Internet e Oportunidades. Memorial da América Latina, São Paulo, mai. 2006.

COUTINHO, Clara P. **Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas: teoria e prática**. Almedina: Coimbra, 2011.

GRACE, Lindsay; HONE, Bob. **Factitious: Large Scale Computer Game to Fight Fake News and Improve News Literacy**. In CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Extended Abstracts. Glasgow, Scotland, UK. ACM, New York, NY, USA. Maio, 2019.

K SHU, A Sliva, S Wang, J Tang, H Liu. **Fake News Detection on Social Media: A Data Mining Perspective**. ACM SIGKDD Explorations, 2017.

ROBSON, Colin. **Real World Research: A Resource for Social Scientists and Practitioner-Researchers**. 2nd ed. Blackwell Publishing: UK, 2002.

SHARMA, Karishma; Feng Qian; He Jiang; Natali Ruchansky; Ming Zhang; Yan Liu. **Combating Fake News: A Survey on Identification and Mitigation Techniques**. ACM Trans. Intell. Syst. Technol. 37, 4, Article 111. Ago, 2018.

URBAN, Alex; HEWITT, Carl; MOORE, Joi. **Fake It to Make It: Game-based Learning and Persuasive Design in a Disinformation Simulator**. Conference: Association for Educational Communications and Technology 2018. Kansas City, MO. Nov, 2018.

VALERO, Pablo Parra; OLIVEIRA, Lídia. **Fake news: una revisión sistemática de la literatura**. Observatorio (OBS*) Special Issue, 054-078, 2018.

⁴ OLIVEIRA, Wagner. O uso de um *game* contra *fake news*: uma pesquisa-ação no ensino médio. In: **Grupo de Pesquisa CNPq Práticas de escrita e de reflexão sobre a escrita em diferentes mídias**, 2020, Instituto de Estudos da Linguagem - Unicamp. Disponível em: <dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/4929809206906116>. Acesso em: 25 ago. 2021.