



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**RELATÓRIO SOBRE A PRODUÇÃO DE PROPOSTA DE USO E APLICAÇÃO DO  
GAME “BAD NEWS” VOLTADO A EDUCADORES E ENSAIO FOTOGRÁFICO  
SOBRE INFORMAÇÃO NA SOCIEDADE**

**GABRIELA CÁSSIA DA SILVA**

**JUIZ DE FORA  
2018**

**GABRIELA CÁSSIA DA SILVA**

**RELATÓRIO SOBRE A PRODUÇÃO DE PROPOSTA DE USO E APLICAÇÃO DO  
GAME “BAD NEWS” VOLTADO A EDUCADORES E ENSAIO FOTOGRÁFICO  
SOBRE INFORMAÇÃO NA SOCIEDADE**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadores: Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Fernanda Pires Alvarenga Fernandes  
Prof.<sup>a</sup> Ms. Ana Carolina Guedes Matos

JUIZ DE FORA  
2018

**RELATÓRIO SOBRE A PRODUÇÃO DE PROPOSTA DE USO E APLICAÇÃO DO  
GAME “BAD NEWS” VOLTADO A EDUCADORES E ENSAIO FOTOGRÁFICO  
SOBRE INFORMAÇÃO NA SOCIEDADE**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Fernanda Pires Alvarenga Fernandes

---

Prof.<sup>a</sup> Ms. Ana Carolina Guedes Matos

---

## 1. Introdução

Sou licenciada em Geografia e atuo na Educação Básica Estadual desde 2014. A interdisciplinaridade presente na Ciência Geográfica sempre exigiu em minha atuação um cuidado extra com as informações midiáticas que eu incluía nas minhas aulas, o pensamento e olhar crítico configuram premissa básica dentro da Geografia.

Ao iniciar a Especialização em Mídias na Educação, também iniciei em paralelo a segunda licenciatura, em Pedagogia. Ao me inserir nas temáticas dos dois cursos, me interessei ainda mais sobre como a informação e o conhecimento podem ser tratados em diferentes meios e como a prática docente está permeada de dificuldades e possibilidades.

Como entusiasta que sou das mídias e de suas diferentes aplicações, sempre busquei inseri-las em minhas práticas. Contudo, dentro das escolas em que trabalhei, duas questões sempre estavam lado a lado: a dificuldade em inserir novas práticas utilizando as TICs e as mídias, embora a maioria esmagadora da comunidade escolar estivesse sempre utilizando o celular e a internet como fonte principal de Informação.

No cotidiano escolar, seja em sala de aula ou na sala de professores, sempre estava presente algum assunto ou notícia que era Fake News. Natural, afinal se todos utilizam a internet para suas pesquisas e como principal fonte de informação junto também iriam emergir as Fake News. Em geral, as Fake News se propagam muito mais rápido e os alunos sempre tinham algum assunto que queriam debater em sala de aula ou tirar dúvida e geralmente se originavam de Fake News ou eram a própria Fake News que eles queriam saber mais. Dentro dos outros segmentos da comunidade escolar as Fake News também rendiam muito assunto e dúvidas e a maioria sempre se sentia em dúvida se era ou não uma notícia verdadeira.

Diante desse cenário, e caminhando com a especialização, passei a me inteirar mais ainda sobre como o conhecimento e a informação são produzidos, mas também passei a me interessar sobre como o professor pode usar as TICs no seu cotidiano e também a lidar com os obstáculos próprios da internet como as Fake News, por exemplo.

Este trabalho é resultado desse estudo e a proposta de capacitação para

a prática escolar, por meio do desenvolvimento de um site com os portfólios dos trabalhos realizados ao longo da especialização, elaboração de proposta de uso do game “Bad News” e ensaio fotográfico abordando uso dos meios de informação pela sociedade.

### **1.1 A Conceitualização de Fake News**

Segundo Bittencourt, Ferreira e Rocha (2014), há séculos, desde a invenção da escrita, que armazenamos, organizamos e assimilamos informações geradoras de conhecimentos nos livros. Estes foram e são grandes auxiliares no ensino/aprendizagem e na evolução da humanidade. Porém, não são mais os únicos. Tal evolução nos levou até a era da informatização, agregando a novas fontes de conhecimentos.

A relevância e contribuição do uso das TICs e mídias sociais dentro da educação é notória. Os usos dessas tecnologias são amplos e diversos, segundo pesquisa do IBGE de 2016, divulgada em 21 de fevereiro de 2018, no site de Agência de Notícias do IBGE, o Brasil tem 116 milhões de pessoas conectadas à internet, o equivalente a 64,7% da população com idade acima de 10 anos. Os usuários de internet no Brasil, o fazem através do smartphone, o aplicativo móvel mais popular no Brasil é o WhatsApp e a categoria de aplicativos móveis que mais tem usuários é a social.

O crescimento de usuários de internet no Brasil, aliado ao fenômeno das Fakes News, não apenas no Brasil, mas no mundo inteiro, tem levado a uma série de estudos sobre o compartilhamento de notícias e informações falsas e isso vem impactando não só o cotidiano das pessoas, mas decisões estratégicas em nível mundial como a eleições políticas, por exemplo.

Diante do cenário de mudanças pelo qual passamos urge que, como profissionais da educação, estejamos atentos e prontos para orientar nossos alunos para que façam uso adequado da tecnologia e que sejam cidadãos críticos capazes de reconhecer as Fake News e compreender como a disseminação de qualquer tipo de informação errada, de fonte desconhecida pode causar transtornos à vida pessoal e profissional do cidadão.

Para abordar esta temática, propomos uma estratégia de uso do game “Bad News” a fim de auxiliar professores que desejam trabalhar as Fake News

em sala, com um público alvo de adolescentes acima de 16 anos, estudantes do Ensino Médio. A definição do público é necessária, já que o game “Bad News” trata da Inoculação da Informação e também propõe que o jogador assuma no jogo o papel de “propagador de Fake News”, portanto, exige um grau de maturidade do adolescente.

## 1.2 O Uso de Games na Educação

O Uso de Games não é novidade, mas vem ganhando cada vez mais visibilidade dentro da educação, pois além de ser uma ferramenta atraente, lúdica, faz parte do cotidiano do aluno o que pode gerar maior engajamento por parte do aluno. Os games podem ser desenvolvidos para o uso educacional ou podem ser comerciais e, devido a suas características, também podem ser implementados e usados em sala de aula. Segundo Prensky (2010):

os games além de promover momentos de satisfação aos nativos digitais, podem gerar aprendizado de maneira prazerosa, pois o mesmo se dá em um ambiente livre de pressão e cobrança que são naturais no cotidiano escolar.

Contudo, o uso de Games na Educação necessita que o Professor ou quem deseja utilizar a ferramenta se sinta seguro e capacitado para fazê-lo. Conforme nos mostra MATTAR (2010).

para que a proposta dos games aplicados ao currículo escolar seja uma realidade, faz se necessário a “realfabetização” do professor através de programas de formação pedagógica continuada que leve o professor à fluência em tecnologia da informação. Dessa forma, o educador estará apto a entender as reais necessidades do nativo digital na sala de aula.

## 2. Pré-Produção

A fase da Pré-Produção dos produtos que seriam utilizados para demonstrar como as Fake News pode ser tratada dentro do ambiente escolar consistiu em definir primeiramente quem seria o público alvo dos Produtos produzidos. Assim, o site contendo o portfólio produzido durante a especialização seria desenvolvido voltado aos Educadores bem como a proposta de uso do game “Bad News”. Contudo, o ensaio fotográfico seria voltado ao público em geral já que sua função principal seria mobilizar e chamar

a atenção para o uso que fazemos da Informação dentro da comunidade.

Dessa forma, a pesquisa se iniciou com a pesquisa para um referencial teórico sobre o tema Fake News buscando assim compreender a conceitualização e abrangência do termo e suas implicações na contemporaneidade. Diante, da diversidade de conteúdos dentre artigos, reportagens e até mesmo projetos tratando da Fake News, é nítido que existe muito sendo feito tanto no sentido de divulgar e ampliar e conscientizar a sociedade em geral sobre a Fake News mas também muitos trabalhos acadêmicos ainda estão sendo produzidos devido ao fenômeno das Fakes News está acontecendo, atualmente. Observa-se não apenas no Brasil mas no mundo um movimento crescente voltado ao combate a Fake News desde governos, Corporações como Google e Facebook, e até Instituições Independentes como as agências de checagem de Fatos, no Brasil temos atualmente as seguintes: Aos Fatos e Lupa, ambas são membros do International Fat-Checking Network (IFCN), é uma unidade do Instituto Poynter dedicada a reunir verificadores de fatos em todo o mundo.

As Fake News se beneficiam do anonimato na criação e distribuição de informações. As notícias e fatos veiculados on-line não tem uma marca institucional, mas também uma autoria. Isto encobre quem veicula essas desinformações, pois não serão responsabilizados pelos danos causados, encobre conflitos de interesse potenciais, e cria um terreno fértil à proliferação de Fake News.

Todas as esferas da sociedade estão sendo atingidas em menor ou maior grau pela disseminação das Fake News. O ambiente escolar onde lidamos diariamente com conhecimento e informação, o uso da tecnologia e internet faz parte da rotina e também sofre com a proliferação das notícias falsas, estas são acessadas tanto pelo corpo docente quanto discente e comumente são trazidas para as discussões em sala de aula. Se todas os consumidores de informações estão sujeitos a acreditar e replicar Fake News, crianças e adolescentes se tornam alvos fáceis já que estão em processo de formação e são mais suscetíveis ao apelo midiático seja ele qual for, oficial ou fake.

Embora, os nossos estudantes sejam ditos como nativos digitais e tenham grande familiaridade com o uso das ferramentas tecnológicas os mesmos também estão mais suscetíveis já que tem a levar em consideração como

informação oficial os conteúdos veiculados nas mídias sociais e na internet como um todo. Ainda, temos um índice alto de estudantes que mesmo utilizando smartphone e acessando a Internet com frequência ainda não dominam com propriedade os softwares e apps e, portanto, não conhecem seu funcionamento e arquitetura plenamente e se tornam apenas usuários funcionais e com potencial para serem enganados e compartilharem Fake News em suas redes.

Se as Fake News já fazem parte do cotidiano e se mostram cada vez mais influentes dentro da sociedade, especialistas dos mais diferentes setores defendem que a educação é o caminho e iniciativas como a criação de projetos de alfabetização midiática, uma das dimensões da educomunicação, que promovam a leitura crítica da mídia, incluindo as redes sociais. Onde seja capaz de desenvolver nas pessoas o entendimento e análise das mensagens que circulação na internet.

A educação é a arma mais eficaz no combate a fake News dentro de todos os setores da sociedade, ora então precisamos começar dentro de nossas escolas, capacitando desde a equipe administrativa aos discentes para que todos possam atuar como disseminadores do conhecimento a fim de minar as Fake News.

Diante da necessidade em tratar a maneira como a informação é recebida e tratada nos ambientes escolares em tempos de Fake News, o nosso trabalho se beneficiaria do uso de games como ferramenta de conscientização.

### **3. Produção**

#### **3.1 A Proposta do Uso do Game “Bad News”**

A produção do game “Bad News” se iniciou na Holanda, onde foi feito um estudo piloto conduzido com adolescentes em uma escola de ensino médio. O jogo mostrou que a “confiabilidade” percebida de notícias falsas era diminuída naquelas que jogavam comparadas a um grupo de controle. O projeto de pesquisa e educação, uma colaboração entre pesquisadores de Cambridge e a coletiva de mídia holandesa DROG, está lançando uma versão em inglês do jogo on-line hoje em [www.fakenewsgame.org](http://www.fakenewsgame.org).

A versão on-line do jogo foi divulgada em 20 de fevereiro de 2018, conforme o site da Universidade de Cambridge, devido ao histórico por trás do



game que partiu de um estudo usando game em papel e caneta e produziu um game on-line, gratuito e disponível para aplicação em escola aliado a chancela da Universidade de Cambridge, a atualidade e relevância da temática, o game foi escolhido para a elaboração da proposta de uso do game em ambiente escolar.

O acesso ao game é on-line, direto no site, o que pode ser feito sem problemas através do computador ou smartphone, não é disponibilizado um app em lojas de aplicativos para celular, contudo a interface do jogo é amigável, leve, simples e colorida, o jogo está em inglês e é necessário habilitar a tradução do site.

A tela inicial tem acesso direto ao game em “Jogue o Jogo” e ainda apresenta um link “sobre o jogo” com informações sobre como o jogo funciona. Outro link conduz para um arquivo no formato PDF, disponível no Google Drive, que se destina ao uso do game por educadores. Há ainda um link para doações voluntárias através do PayPal e finalmente permite que o usuário faça o login de suas contas no Facebook e Twitter para convidar seus amigos para jogar, através de uma publicação.

Durante a elaboração da Proposta do Uso de Games, foi feita a tradução do arquivo em PDF disponibilizado pelo próprio site para que os educadores se inteiram mais do game e possam utilizá-lo como ferramenta pedagógica na escola. A dificuldade inicial se dá pela própria língua, já que o arquivo PDF se encontrava em inglês, não sendo possível a tradução simultânea como acontece no jogo, ao se ativar a ferramenta tradutor do Google. Portanto, a tradução rompeu com a barreira do uso da língua que poderia ser um limitador inicial para o educador, que não tem fluência em uma segunda língua ou tempo para se dedicar a tradução.

Sendo o game uma ferramenta prática e de experimentação, foi iniciado a fase da experimentação do game utilizando os seguintes dispositivos computador com conexão via fibra optica e alta velocidade (15 mega) e somente 2 dispositivos conectados, conexão via rádio com velocidade (10 mega) e 10 dispositivos conectados simultaneamente e Smartphone com Android e Smartphone com IOS ambos também testados utilizando as duas conexões de internet além da internet 3G em plano de telefonia Pré-pago com baixa velocidade.

O objetivo foi verificar se o uso do game é viável em diferentes dispositivos e conexões, e foi constatado que a experiência do jogador é praticamente igual independente do dispositivo ou conexão, o que se relevou muito positivo já que na maioria das Escolas Públicas Brasileiras as conexões de internet não são em alta velocidade, e na falta computadores para atender a todo o quantitativo de alunos.

Dessa forma, o educador poderá propor que os alunos usassem o próprio smartphone para acessar o game ultrapassando assim as barreiras de falta de conexão de internet e dispositivos. A conexão que o game faz através do Facebook ou do Twitter limita-se a uma publicação e não à prática de instalar extensões e dados da conta, procedimento comum nos games comerciais.

A seguir, foi feito uso do game simulando as principais ações dentro do jogo e suas respostas, dentro do jogo o objetivo é que o jogador simule ser um propagador de fake news e conquiste os seis emblemas na ordem em que aparecem no jogo 1º Representação, 2º Emoção, 3º Polarização, 4º Conspiração, 5º Desacretitar, 6º Trollando. Cada Emblema se refere a uma forma de Manipulação da Fake News que o jogador poderá utilizar. Assim, ao ir simulando um jogador dentro do jogo foi disponibilizado imagens do jogo e seu passo, acompanhado de explicações e observações pertinentes ao jogo.

Dessa forma, a Proposta de uso do Game é um arquivo ilustrado com imagens do jogo feito por um jogador e todo o caminho a ser percorrido dentro do jogo e informações para que o educador ao aplicar o jogo com seus alunos poderá auxiliar e conhecer o jogo a fundo e solucionar as dúvidas do aluno.

### **3.2 Ensaio Fotográfico**

A elaboração do Ensaio Fotográfico veio agregar dentro da Temática escolhida e seu objetivo é alcançar além do público alvo do site e da proposta do uso do Game “Bad News”, que são os educadores, chegando até o público externo, ou seja, além da comunidade escolar. Através da fotografia, podemos chegar mais facilmente ao entorno da escola.

O Ensaio Fotográfico foi feito nas cidades de Barbacena e Desterro do Melo. As imagens capturadas são instantâneas e flagrantes da vida em sociedade, mostrando o dia a dia, como as pessoas se relacionam, se

comunicam, utilizam a informação e como isso vem sendo modificado a cada momento.

O Ensaio Fotográfico tem imagens capturadas usando a câmera do smartphone e as imagens foram tratadas e modificadas nos sites Canvas.com e befunky.com e o Ensaio Fotográfico está disponível para acesso no site da autora(<https://sites.google.com/view/midiasnaeducacaopos/portf%C3%B3lio/tcc-produto-1-ensaio-fotogr%C3%A1fico>).

#### **4. Resultados**

A partir deste cenário, foi elaborado a Proposta de Uso do Game “Bad News” voltada aos Educadores para que ela possa orientar a aplicação do Game “Bad News” dentro das Escolas de Educação Básica. Assim, demonstrar que o uso do game “Bad News” é viável dentro da Prática Docente.

Na sequência, também foi elaborado um Ensaio Fotográfico para demonstrar como a Informação e o Conhecimento vem sendo tratado dentro da Comunidade em Geral. Esse Ensaio é voltado a comunidade em geral não somente a Comunidade Escolar e visa ilustrar como na contemporaneidade a Comunicação e Informação se tornaram voláteis e instantâneas em todas as áreas da Sociedade.

#### **5. Pós-Produção**

Após finalizar os produtos, o arquivo contendo a Proposta de Uso do Game “Bad News” e o Ensaio Fotográfico, foram disponibilizados em caráter de teste para apreciação de um grupo de 112 Educadores no WhatsApp, sendo esse um grupo eclético contendo profissionais com diversas formações e experiências. Foi solicitado ao grupo que acessasse a Proposta de Utilização do Game e respondesse com seus questionamentos e opiniões.

No geral, o feedback foi positivo muitos disseram que já abordam o Fake News ou que futuramente pretendem tratar do assunto, mas que não utilizam games em suas práticas. Alguns informaram que pretendem fazê-lo, mas ainda não se sentiam preparados para fazê-lo.

## 6. Considerações Finais

Dentro do objetivo geral proposta quais sejam a proposição e a criação de produtos educacionais que capacitassem educadores para a utilização de um game com a temática Fake News foi atendida. A criação do ensaio fotográfico foi feita e está disponível para acesso no site (<https://sites.google.com/view/midiasnaeducacaopos/portf%C3%B3lio/tccprodut-o-1-ensaio-fotogr%C3%A1fico>) e que poderá ser divulgada posteriormente através de mídias sociais para que mais educadores conheçam e tenham acesso ao material produzido.

Devido às características dos produtos por serem voltados ao site e à Proposta de Game para Educadores a medição da aplicabilidade dos produtos demandara mais tempo, já que será necessário que educadores tenham conhecimento dessas ferramentas e façam a utilização desses para que os resultados sejam mensurados.

O contato que os educadores para os quais as ferramentas foram divulgadas foi em geral positivo, contudo ainda carece de aplicações efetivas para que possamos ter resultados precisos. A aplicação dos produtos pelos educadores foi dificultada, pois os educadores estão obrigados ao cumprimento do planejamento pedagógico que fazem de suas disciplinas e ao cumprimento da carga horária, que está conturbada devido a diversas paralisações e greves que vêm acontecendo nas escolas no primeiro semestre do corrente ano. Assim sendo, muitos educadores contatados alegaram que não havia condições de aplicar os produtos.

O uso das TICs dentro da educação é realidade e tratar de temas interdisciplinares ou mesmo do Currículo usando TICs traz novo fôlego e atualiza as práticas pedagógicas e o processo de Ensino e Aprendizagem.

## 6. Referências

BITTENCOURT, F, R Letramento Midiático: Um olhar além da sala de aula, 2014 Disponível em <<http://periodicos.unesc.net/lendu/article/download/2613/2452>> Acesso em 20 de junho de 2018

NOGUEIRA,A,G Games como Agentes Motivadores na Educação,2011 Disponível em <[http: www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod...12/trabalho.pdf](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod...12/trabalho.pdf)> Acesso em 20 de junho de 2018

FAKE NEWS VACCINE ONLINE GAME MAY INOCULATE BY SIMULATING PROPAGANDA TACTIS Disponível em: <https://www.cam.ac.uk/research/news/fake-news-vaccine-online-game-may-inoculate-by-simulating-propaganda-tactics> Acesso em 10 de maio de 2018

BAD NEWS Disponível em <<https://www.getbadnews.com/#intro> > Acesso em diversos dias

A CRISE DA CREDIBILIDADE NO BRASIL Disponível em: <https://www.manualdacidadade.com.br/projeto>> Acesso em: 10 de maio de 2018

CHECAGEM DOS FATOS Disponível em: <<http://www.politize.com.br/checagem-de-fatos/> > Acesso em: 10 de maio de 2018

CHECAGEM DOS FATOS Disponível em: <<https://aosfatos.org/> > Acesso em: 15 de maio de 2018

COMO FAZEMOS NOSSAS CHECAGENS Disponível em: <https://piaui.folha.uol.com.br/lupa/2015/10/15/como-fazemos-nossas-checagens/> > Acesso em: 20 de junho de 2018

NOVE ENTRE DEZ USUÁRIOS DE INTERNET NO PAIS UTILIZAM APLICATIVOS DE MENSAGENS Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/20077-nove-entre-dez-usuarios-de-internet-no-pais-utilizam-aplicativos-de-mensagens.html> >Acesso em: 20 de junho de 2018