



## JOGO DE CARTAS E O COMBATE À DESINFORMAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIAS<sup>1</sup>

Gabriel Henrique Divardim de Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa

Paulo Eduardo Dias de Mello – Universidade Estadual de Ponta Grossa

### RESUMO

O relato de experiências de um professor/estudante de História em um projeto de extensão do curso de Jornalismo, da Universidade Estadual de Ponta Grossa. Baseando-se na teoria de Paulo Freire (2021) e em uma bibliografia sobre o tema da desinformação, o autor e seus colegas, estão desenvolvendo um jogo de cartas, inspirado em uma experiência de Rondon do Pará/PA. (Javorski et al, 2023). O desenvolvimento e aplicação do jogo de cartas ‘‘Real ou Fake?’’ está sendo feito dialogicamente no ensino básico de escolas públicas da cidade de Ponta Grossa/PR.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo de cartas; educação; Paulo Freire; desinformação;

### 1 INTRODUÇÃO

A experiência aqui resumidamente narrada, se iniciou com a participação no projeto Combate à Desinformação nos Campos Gerais. Historiador, tive contato constante com fontes e a história da imprensa. Desenvolvi curiosidade acerca dos temas do jornalismo. A participação no projeto Combate à Desinformação nos Campos Gerais surgiu como uma oportunidade:

Depois de ao longo de um século os média tradicionais, quase sempre propriedade das elites económicas e políticas, concentrarem o monopólio da distribuição de informação a larga escala e à distância, esse poder como que caiu na rua: qualquer indivíduo pode viralizar para milhões de pessoas e de forma desregulada os conteúdos e mensagens que entender. Neste novo quadro comunicacional, os incitadores da instabilidade [...] têm mostrado levar vantagem. (FIGUEIRA, 2023, p.288)

A participação no grupo de estudos conferem uma relação interdisciplinar entre colegas graduandos e pós-graduandos do Jornalismo, Direito e da própria História, cada qual com seu recorte que contribuem efetivamente para o processo formativo. Fui introduzido ao debate sobre a desinformação e pude elaborar uma visão científica acerca deste tema que é urgente, um problema cotidiano da população mundial. Daí a importância da extensão, como possibilidade da articulação entre a produção científica e a sociedade.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GT (GT1 – COMUNICAÇÃO POPULAR, COMUNITÁRIA E CIDADÃ - CBCC) da XVIII Conferência Brasileira de Comunicação Cidadã 2024, de 11 a 13 de junho de 2024, na Universidade São Judas (Paulista), São Paulo-SP.

Entre as ações de extensão, estão em desenvolvimento as Estratégias Didáticas para Combater a Desinformação no Paraná, etapa em que estamos produzindo materiais que visam a formação de alunos e professores do ensino básico. O presente relato de experiência, se desenvolverá com foco no desenvolvimento e aplicação do jogo ‘‘Real ou Fake?’’.

## 2 METODOLOGIA

A produção do jogo teve como princípio a inspiração na experiência de pesquisadores de Rondon do Pará/PA, que a partir de uma pesquisa-ação desenvolveram a primeira versão de um jogo de cartas enquanto recurso didático, também intitulado ‘‘Real ou Fake?’’.

O jogo de cartas foi denominado Real ou Fake e tem como objetivo testar os conhecimentos dos estudantes sobre quais notícias são verdadeiras ou falsas. O termo fake news foi utilizado pela popularidade e por acrescentar a noção de notícia, de relatos jornalísticos factuais mas que inventam ou alteram fatos. No entanto, todo o projeto é fundamentado nos conceitos de desinformação, que abrange os diferentes tipos de informações falsas, incorretas ou que induzem ao erro. (JAVORSKI et al, 2023, p.8).

A nossa versão do jogo, ainda em desenvolvimento, teve desde o começo a participação do grupo todo. Nas reuniões quinzenais, entre bolsistas e orientadores, nos separamos em grupos para a confecção das cartas. O número de cartas do baralho, não se diferiu da versão dos colegas da Amazônia oriental, confeccionamos 40, divididas entre cartas-pergunta e cartas-resposta. Partimos então para a aplicação em uma escola do ensino básico, o Colégio Estadual Prof. João Ricardo von Borell du Vernay, em Ponta Grossa/PR, no dia 4 de dezembro de 2023.

A primeira versão do baralho foi impressa mas não definitiva, pois a partir da teoria de Paulo Freire, reconhecemos que: ‘‘É na realidade mediatizadora, na consciência que dela tenhamos, educadores e povo, que iremos buscar o conteúdo programático da educação.’’ (FREIRE, 2021b, p.200). Mediados pelo mundo e pelo jogo ‘‘Real ou Fake?’’, a relação dialógica entre educadores e educandos garantiu sugestões sobre possíveis formas de aplicação do jogo, mudanças, descarte e criação de novas cartas, com assuntos mais adequados à realidade dos estudantes.

## 3 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico que fundamenta nossa ação-reflexão, parte da diferenciação entre os tipos complexos que envolvem a desordem informacional. Guias como o Jornalismo, Fake News e Desinformação (IRETON; POSETI; 2019) e o Entender a Desordem Informacional (WARDLE, 2020), têm grande importância. O termo desinformação é o foco, e da sala de imprensa para a sala de aula, o referencial teórico freiriano possibilita compreender que uma vez que o tema é cotidiano, os

alunos e alunas tem muito a contribuir com o debate e produção do material. A aplicação e desenvolvimento do jogo ‘‘Real ou Fake?’’ se desenvolve ‘‘com’’ e não ‘‘aos’’ alunos e alunas e professores do ensino básico. (FREIRE, 2021a, p.39).

Para o educador-educando, dialógico, problematizador, o conteúdo programático da educação não é uma doação ou uma imposição – um conjunto de informes a ser depositado nos educandos, mas a revolução organizada, sistematizada e acrescentada ao povo, daqueles elementos que este lhe entregou de forma desestruturada. (FREIRE, 2021b, p.195).

A apreensão da realidade e a disponibilidade para o diálogo potencializam nossas Estratégias Didáticas para Combater a Desinformação no Paraná. Paulo Freire se torna um aporte fundamental dentro e fora das salas de aula.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A experiência citada acima, no Colégio Estadual ‘‘von Borell’’, se deu no formato de oficinas com turmas mescladas, entre várias séries. O contexto era de fim de ano letivo. Por isso, a experiência foi limitada no que se refere à dinâmica de grupo, estudantes que não se conheciam acabaram não engajando no jogo. Não obstante, a experiência desta primeira aplicação revelou-nos muito sobre as cartas. Os próximos passos se deram na adaptação do material com foco nos estudantes de ensino médio. Depois de reuniões de planejamento, edição e impressão de uma segunda versão das cartas, no dia 29 de abril, voltamos às escolas. A experiência se deu em turmas do ensino médio da professora Maria Antônia Marçal, no Colégio Estadual Regente Feijó, centro de Ponta Grossa/PR, entre os turnos da tarde e da noite. A professora propôs uma alteração na dinâmica do uso das cartas, desta vez colocamos o baralho na mesa, dividimos a turma em dois times e contamos com a leitura das alunas e alunos. A nova dinâmica nos garantiu bons resultados.

A experiência seguinte se deu no dia 7 de maio, desta vez no Colégio Estadual Prof. Meneleu Almeida Torres, Ponta Grossa/PR. Desta vez nas aulas de geografia, do professor João Paulo Camargo, que já havia introduzido o tema da desinformação relacionado à crise climática. Nesta ocasião, um tipo de atividade pré-jogo construída pelo professor João Paulo já havia sido aplicada, resultando em uma experiência muito potente. Não pude comparecer em outras atividades que ocorreram em duas datas, no Colégio Estadual Regente Feijó. No dia 22 de maio, aplicaremos nosso jogo de cartas no Colégio Cívico Militar General Osório, a experiência será complexa.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os próximos passos serão a criação de um material para professores, com introdução bibliográfica sobre desinformação, propostas de atividades pré e pós-jogo, sugestões de aplicação e o próprio baralho para impressão. A construção será coletiva, contando com participação dos professores e professoras do ensino básico, que nos receberam nas escolas. O passo seguinte: atividade de formação de professores, nesta etapa contaremos com o apoio do APP-Sindicato (Sindicato dos(as) professores(as) e funcionários(as) de escola do Paraná), em Ponta Grossa/PR, ‘na formação permanente dos professores, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática. (FREIRE, 2019, p.40). Licenciado, hoje aluno de História Bacharelado, encontrei no projeto de extensão uma possibilidade de exercer a docência, somando aos esforços na luta contra a desordem informacional.

## Referências

FIGUEIRA, João. **Da incerteza como princípio: jornalismo, democracia, decadência da verdade**. Portugal: LabCom. 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2021a.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2021b.

IRETON, Cherilyn; POSETTI, Julie (Eds.). **Jornalismo, fake news & desinformação: manual para educação e treinamento em jornalismo**. Paris: UNESCO, 2019

JAVORSKI, Elaine et al. Real ou Fake: desenvolvimento e aplicação de um jogo de cartas para o combate à desinformação no interior do Pará. **Revista Contracampo**. Niterói/RJ, v. 42, n. 3, set-dez, 2023.

WARDLE, Claire. **Entender a desordem informacional**. Brasil: First Draft, 2020.