

# EDUCAÇÃO MIDIÁTICA: O USO DA EDUCOMUNICAÇÃO NO COMBATE ÀS *FAKE NEWS*, COM O AUXÍLIO DA GAMIFICAÇÃO

## MEDIA EDUCATION: THE USE OF EDUCOMMUNICATION IN COMBATING FAKE NEWS, WITH THE AID OF GAMIFICATION

Gabriela Fernanda Silva Veloso<sup>1</sup>  
Gislaynne Nunes da Silva<sup>2</sup>  
Isabelli Lima Soares<sup>3</sup>  
Nicoly Silva Ramos<sup>4</sup>

### Resumo

Considerando que vivemos em uma sociedade hiperconectada, ou seja, que possui a necessidade de estar presente a maior parte do tempo nas redes sociais digitais, podemos perceber a facilidade no comunicar, e conseqüentemente no compartilhamento de notícias, situação benéfica e favorável para a disseminação de informação entre as pessoas, porém ocorre-se o risco da circulação de boatos, gerando a desinformação. Mediante isso, temos em mente o valor da educação e do desenvolvimento do senso crítico, como elementos que favorecem a identificação de falsas notícias, na busca para evitar possíveis prejuízos. Desse modo, é importante destacar a Educação Midiática como uma ferramenta essencial em nosso cotidiano, não só apenas para lidar com questões relacionadas às *fake news*, mas também como forma de aprendizado, ensinando principalmente crianças e jovens a desenvolverem habilidades e competências na consolidação de repertórios midiáticos. Logo, este trabalho analisa e ressalta a importância da Educação Midiática nas escolas, bem como em aplicativos e jogos, que podem contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem de maneira lúdica e divertida.

**Palavras-chave:** Educomunicação. Educação Midiática. Fake News. Gamificação.

### Abstract

Considering that we live in a hyperconnected society, that is, one that has the need to be present most of the time on digital social networks, we can perceive the ease of communication, and consequently the sharing of news, a beneficial and favorable situation for the dissemination of information among people. However, there is a risk of the circulation of rumors, generating misinformation. In view of this, we have in mind the value of education and the development of critical thinking as elements that favor the identification of fake news, in the search to avoid possible damages. Therefore, it is important to highlight Media Education as an essential tool in our daily lives, not only to deal with issues related to fake

---

<sup>1</sup> Acadêmica do curso de Ensino Médio com Habilitação Técnica em Marketing. E-mail: gabrielafernandaveloso@gmail.com

<sup>2</sup> Acadêmica do curso de Ensino Médio com Habilitação Técnica em Marketing. E-mail: nunesgislaynne@gmail.com

<sup>3</sup> Acadêmica do curso de Ensino Médio com Habilitação Técnica em Marketing. E-mail: soaresisabelli50@gmail.com

<sup>4</sup> Acadêmica do curso de Ensino Médio com Habilitação Técnica em Marketing. E-mail: nicolyramos58@gmail.com

news but also as a form of learning, teaching children and young people especially to develop skills and competences in the consolidation of media repertoires. Hence, this work analyzes and emphasizes the importance of Media Education in schools as well as in apps and games that can contribute to learning development in a playful and fun way.

**Keywords:** Educommunication, Media Education, Fake News e Gamification.

## Introdução

Atualmente, as pessoas passam a maior parte do seu dia conectadas em seus celulares, portanto diante de tamanha conexão, acabamos por normalizar o passar de olhos por diversas notícias ao longo dos dias, podendo elas serem verdadeiras ou até mesmo falsas.

Nesse cenário, o *Poynter Institute*<sup>5</sup>, realizou uma pesquisa sobre *fake news* no ano de 2022 e ficou constatado que "No Brasil, quatro em cada 10 pessoas afirmam receber notícias falsas todos os dias". (Guimarães, Pedro; Rodrigo, Cleber.CNN Brasil.2022). Logo, nos deparamos com a necessidade de se estruturar caminhos e possibilidades que contribuam no combate às notícias falsas. Nesse sentido, podemos considerar que, informações e opiniões vem se amplificando com facilidade e velocidade, bem como a maneira como interagimos nas redes sociais digitais, portanto a questão de pesquisa, para o desenvolvimento deste artigo, ficou delineada da seguinte forma: “Como a ausência da educação midiática, pode contribuir na propagação das *fakes news*?”

Com isso, objetivamos identificar como a educação midiática pode ser uma aliada no combate a *fake news*, tendo em vista que “[...] Educomunicação é um estudo sobre a relação entre Comunicação e Educação é um campo teórico-prático cujo objetivo é a criação de ecossistemas comunicativos para a construção do ensino significativo” (Soares, 2014, p.43).

Assim sendo, entendemos que a educação midiática pode exercer a função de formar pessoas capazes de lidar tanto com as tecnologias de comunicação, quanto para perceber a qualidade, o sentido e o objetivo das informações transmitidas. Em consequência, as pessoas poderiam desenvolver o pensamento crítico e estarem aptas a consumir, analisar e produzir conteúdos baseados em fatos verídicos. Além disso, acreditamos que o compartilhamento de notícias falsas, podem ser facilmente detectáveis quando as pessoas se tornam conscientes em praticar uma comunicação voltada para a cidadania e o fortalecimento da democracia.

---

<sup>5</sup> Disponível em,  
<https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/4-em-cada-10-brasileiros-afirmam-receber-fake-news-diariamente/>

## **Fake news: uma breve reflexão acerca de uma era pautada na desinformação**

A sociedade contemporânea tem como fator marcante a aceleração no processo de mudança, evolução e transformação, portanto sua influência não ocorre somente em aspectos materiais como também nos imateriais. Diante do exposto, a população vem passando por um crescimento constante na área tecnológica, o que reverbera no quesito comportamental. Sendo assim, a sociedade se encontra em uma dinâmica de liquidez, em outras palavras,

A “vida líquida” e a “modernidade líquida” estão intimamente ligadas. A “vida líquida” é uma forma de vida que tende a ser levada adiante numa sociedade líquida-moderna. “Líquido-moderna” é uma sociedade em que as condições sob as quais agem seus membros mudam num tempo mais curto do que aquele necessário para a consolidação, em hábitos e rotinas, das formas de agir. A liquidez da vida e da sociedade se alimentam e se revigoram mutuamente. A vida líquida, assim como a sociedade líquido-moderna, não pode manter a forma ou permanecer por muito tempo. (Bauman, 2009, p. 7)

Posto isto, essa fragilidade a fluidez em que o ser humano adquiriu, pode se tornar um risco, visto que em meio às escolhas e decisões no decorrer da vida são imprevistas e não se pode ter certeza de nada. Em meio a isso, a visão de Bauman já proferia que, esta nova época onde as relações sociais e econômicas são consideravelmente frágeis, ou seja “as realizações individuais não podem solidificar-se em posses permanentes porque, em um piscar de olhos, os ativos se transformam em passivos e as capacidades, em incapacidades” (Bauman, 2009, p. 7).

Nesse processo, damos início a um ponto essencial, no qual as redes sociais digitais chegam com tamanha influência na sociedade, alavancando a comunicação, e consequentemente a desinformação. Logo, “as redes sociais são muito úteis, oferecem serviços muito prazerosos, mas são uma armadilha” (Bauman, 2016, Jornal El País).

Por conseguinte, a utilidade das redes sociais digitais é visível, gerando benefícios que incluem sua diversidade de empregabilidade na comunicação, por exemplo. Além disso, sua funcionalidade pode ser aplicada mundialmente, unindo pessoas. Porém, apesar disso, um de seus desafios se encontra na maneira como as pessoas exteriorizam suas ideias e ideais, pois nem tudo que circula no ambiente virtual se baseia somente em comentários bons e favoráveis.

Nesse cenário, as críticas, os comentários maldosos e os ataques se encontram presentes não apenas na vida de artistas, influenciadores digitais, entre outros, mas também nas redes sociais digitais de pessoas comuns. Com isso, nos deparamos com as *fakes news*, ou seja, às informações falsas, produzidas e distorcidas com o intuito de enganar ou manipular a audiência, podendo ser executadas de diversas formas, além de ser propagadas facilmente.

Desse modo, a produção de *fakes news*, objetiva a disseminação de boatos e notícias falsas que podem prejudicar a organização em sociedade. Assim sendo, a falta de conhecimento e informação pode impulsionar a rápida divulgação de notícias inventadas, por isso se faz necessário ter em mente se as fontes são confiáveis, se os dados propostos correspondem a determinado fator, se a concordância verbal está correta entre outros princípios que agreguem na compreensão dos fatos.

Ademais, um dos maiores problemas na produção ou no compartilhamento de informações inverídicas são as possíveis consequências que podem gerar na vida das pessoas, podendo ocorrer uma certa distorção da realidade, sendo capaz inclusive de contaminar a capacidade da sociedade em tomar decisões.

Diante do exposto, a chegada das mídias sociais digitais e conseqüentemente, o seu uso crescente podemos perceber um maior compartilhamento das *fakes*, algo preocupante para a sociedade, pois se tornou acessível criar perfis falsos para a disseminação de argumentos danosos, no qual são capazes de alcançar crianças e jovens, que podem não possuir discernimento suficiente para distinguir o real do enganoso.

Para Oliveira, “a novidade atrai a atenção humana para atualizar nossa compreensão de mundo”(Oliveira, 2018, p.53), em outras palavras, aquilo que é inédito, polêmico tem potencial para atrair a atenção para as *fake news*, pois acompanhar as últimas informações do dia a dia, atualizam sua compreensão de mundo e podem trazer *status* social. Portanto, o empenho em checar os fatos, bem como a concepção de senso crítico podem ser deixados de lado, sempre que se acessa uma notícia nova. Assim, considerando a sociedade que vivemos, o aumento na produção e compartilhamento de notícias falsas, quais caminhos e possibilidades podemos trilhar no combate às *fake news*?

### **Educação Midiática: ações integrativas que geram conhecimento**

Em meio às condições estabelecidas a partir da modernidade líquida, nos deparamos com uma imensidão de desinformações, na qual a sociedade se torna mais fragilizada e

superficial. Com o crescente uso da internet e, conseqüentemente das mídias sociais digitais, deve ser levado em consideração, que as pessoas transcorrem boa parte de seus dias conectados. Conseqüentemente, “passam os olhos” por diversas notícias, que podem ou não ser verdadeiras. Diante disso, as pessoas passam a acreditar em tudo que é compartilhado e publicado nas mídias sociais digitais, sem analisar se aquela informação é verídica.

Com base nisso, entendemos que a Educação Midiática se torna essencial, pois estando presente nas escolas pode se tornar uma ferramenta indispensável, para guiar estudantes no combate às fake *news*, além de auxiliar na formação do conhecimento.

O termo Educação Midiática surgiu em meados dos anos 60, nos Estados Unidos, tendo por objetivo evitar possíveis manipulações nas notícias e informações, por parte da mídia, principalmente em meios de comunicação como o rádio e o cinema. Além disso, a aplicação da Educação Midiática, possibilita desenvolver habilidades, competências e aptidões para detectar as informações de forma segura, formar pessoas com pensamento crítico e capazes de consumir, analisar, produzir, pesquisar e interpretar conteúdos verídicos de forma responsável e reflexiva, para assim filtrarem o que é confiável, evitando, inclusive, de “cair” em notícias falsas.

Em consonância, com o Educamídia<sup>6</sup>, as principais habilidades da educação midiática consistem em: “[...] acessar, analisar, criar e participar de maneira crítica do ambiente informacional e midiático em todos os seus formatos, dos impressos aos digitais”.

Desse modo, as competências e habilidades da Educação Midiática procuram estimular a criticidade na sociedade, ao ponto em que ao lerem uma notícia, possam analisá-la e interpretá-la com coerência.

Segundo Ismar,

Os trabalhos em educomunicação têm hoje um papel fundamental em canalizar essas habilidades já evidentes para a produção de mídia de qualidade, marcada pela criatividade, motivação, contextualização de conteúdos, afetividade, cooperação, participação, livre expressão, interatividade e experimentação. (De Oliveira Soares, 2011, p.7)

Dessa forma, a educomunicação serve de apoio para aflorar aquilo que já está dentro das pessoas, fazendo assim com que os mesmos saibam utilizar com criticidade as mídias, bem como saibam trabalhar com as ferramentas que se apresentam a cada dia.

---

<sup>6</sup> EducaMídia é um programa criado para capacitar professores e engajar a sociedade no processo de educação midiática dos jovens. Disponível em <https://educamidia.org.br/>

Além do mais, é perceptível a falta de interesse dos jovens em relação aos estudos. De acordo com o livro “Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação: Contribuições para a reforma de Ensino Médio” o autor, cita que um dos motivos que ocasionam esse problema se encontra no fato de que jovens de 15 á 17 anos se sentem desconectados dos saberes partilhados nas escolas e acham desinteressante o currículo escolar, pois em diversos casos não abordam assuntos chamativos para eles. Em decorrência disso, os adolescentes acabam largando os estudos.

Outro fator que precisa ser analisado é a forte presença das mídias sociais digitais presentes, no qual revela-se que crianças e adolescentes preferem passar, em média, de 5 a 7 horas no celular<sup>7</sup>. Conseqüentemente, esse hábito pode gerar falta de atenção, dificuldade para se concentrar e focar em outras coisas, como por exemplo, nos estudos. Portanto,

Os desafios de uma educação que faça sentido para os jovens, que os envolva no fazer educativo, que reúna profissionais qualificados e que faça da escola parte de um sistema de aprendizado em tempo integral estão presentes na escola privada e na pública. (Oliveira,2011, p.5)

Ademais, sabemos que os desafios para as escolas são imensos, bem como o processo de ensino e aprendizagem estão cada vez mais dinâmicos por conta da tecnologia, da mesma forma que, a produção de conteúdo se tornou mais acessível e democrático, criando espaço para que pessoas mal intencionadas façam as desinformações circularem como notícias verdadeiras. Logo, “[...] a educação para as mídias é um direito básico de todos nós e nos dias de hoje é tão importante como o ar que respiramos”, (Buckingham, 2019, p. 12), como também, “se queremos preparar as crianças para este mundo, precisamos constantemente ensiná-las sobre mídia” (Buckingham, 2019, p. 12).

Sendo assim, a Educação Midiática desempenha um papel fundamental para o desenvolvimento da sociedade, pois ela acontece por meio do desenvolvimento de competências e habilidades, bem como de análise e reflexão que podem ser aplicadas em informações presentes no cotidiano. Portanto, é uma ferramenta que estimula o cidadão a ter senso crítico e o induz a aplicá-lo diariamente.

Neste cenário, a educação midiática vem se tornando essencial quando nos deparamos com as questões relacionadas ao termo *Fake News*, pois além do desenvolvimento crítico, contribui para a geração de competências e habilidades, bem como a tomada de consciência

---

<sup>7</sup> Disponível em <https://www.meioemensagem.com.br/midia/criancas-passam-57-horas-no-celular-em-media-segundo-estudo>

no momento de combater uma informação mentirosa. Para mais, a gamificação pode agregar no desenvolvimento de habilidades e competências que compõem a Educação Midiática.

### **Gamificação: uma abordagem no desenvolvimento das aprendizagens de forma lúdica**

A gamificação é uma estratégia cada vez mais utilizada no processo de ensino, trazendo benefícios significativos para o aprendizado dos estudantes, pois ao incorporar elementos de jogos, com desafios, recompensas e competição, o aprender se torna uma experiência mais interativa, estimulante, envolvente, motivadora e divertida.

Um dos principais benefícios da gamificação é o aumento na motivação dos estudantes, visto que ao transformar o aprendizado em uma atividade lúdica, os alunos se sentem mais engajados e dispostos a participar ativamente das atividades propostas. Como afirma Busarello, Fadel e Ulbricht

identificam que motivados desta maneira, os indivíduos procurarão por novidades e entretenimento, satisfazendo sua curiosidade, além de terem a oportunidade de executar novas habilidades e aprender sobre algo novo." (Busarello; Raul Inácio, Fadel, Luciane Maria; Ulbricht, Vania Ribas, organizadores. Gamificação na Educação, São Paulo, ed. Pimenta Cultural, 2014, p. 17)

Além do mais, a gamificação estimula o pensamento crítico e a resolução de problemas, pois os desafios presentes nos jogos educativos requerem que os alunos apliquem seus conhecimentos de forma prática, encontrando soluções para os obstáculos apresentados. Isso desenvolve habilidades importantes para o mundo real, como tomada de decisões, pensamento estratégico e criatividade.

O ano de 2020 foi marcado pela pandemia ocasionada pela Covid-19, por conta disso o mundo se encontrou em um completo caos, no qual foi aderido o isolamento social, na tentativa de controlar a disseminação do vírus.. Em meio a isso, as escolas foram fechadas temporariamente, o que nos levou a experienciar o ensino a distância, vivido por milhares de pessoas, especialmente crianças e jovens. Diante desse cenário, a gamificação educacional surgiu com o propósito de ensinar por meio do entretenimento.

De acordo com a pesquisa realizada pela da organização não governamental, Todos pela Educação, foi divulgado que o número de crianças analfabetas na faixa etária de 6 a 7

anos aumentou 66,3% do ano de 2019 para 2021, ou seja, cerca de 2,4 bilhões de crianças tiveram um atraso no aprendizado da leitura e escrita no Brasil.

Diante do ensino online, podemos perceber que as escolas particulares conseguiram superar os desafios mais rapidamente e passaram a lecionar remotamente, porém, as escolas públicas não tinham políticas públicas educacionais suficientes para adaptar as aulas, escancarando as desigualdades sociais. Neste cenário, a maior parte das crianças não possuíam meios de estudar sem o acompanhamento presencial de um professor e a uma possível solução consistia no acompanhamento ainda mais próximo de familiares, nesta etapa fundamental para o desenvolvimento que resulta na aprendizagem da leitura e da escrita. Porém, a realidade foi totalmente diferente, pois muitos familiares ainda continuavam trabalhando para não perderem seus empregos e trazer sustento para seus lares.

Sendo assim, os pequenos passavam a maior parte do seu tempo em telas, assistindo desenhos animados ou jogando. Na busca para diminuir esse quadro, a gamificação se torna uma ferramenta indispensável para ajudar as crianças por meio de jogos e aplicativos educacionais, visando utilizar os equipamentos tão conhecidos, celulares, computadores e tablets, para proporcionar conhecimento de uma forma lúdica e atrativa.

Em meio a isto, existem diversos exemplos de como a gamificação tem sido aplicada com sucesso na educação. Uma delas é o aplicativo *Duolingo*, uma plataforma de aprendizado de idiomas, com versão online e gratuita. Com ele, podemos navegar em diversos cursos como inglês, espanhol, francês, alemão, entre outros. As aulas são divididas em lições que abrangem vocabulário, gramática, compreensão auditiva e leitura. Além disso, utiliza uma abordagem baseada em gamificação, onde os usuários ganham pontos, desbloqueiam níveis e recebem recompensas virtuais à medida que progredem nas lições. O objetivo do *Duolingo* é tornar o processo de aprendizado de idiomas divertido, envolvente e acessível para todos.

Neste universo, o Instituto Vini Jr, mantido pelo jogador brasileiro de futebol, Vinícius Júnior, se utiliza da gamificação para potencializar a cultura digital, a autossuficiência e o esporte, uma vez que

Entendemos que as crianças e adolescentes são os principais protagonistas de uma nova Cultura Digital, mas elas precisam se apropriar das novas tecnologias da informação e comunicação de maneira consciente, responsável e crítica.(Instituto Vini Jr, 2023)

Conforme podemos perceber, o Instituto Vini Jr defende o uso da tecnologia na educação, buscando estimular os jovens a estudarem mais. Sabendo que muitas escolas não possuem estrutura para o uso de internet, bem como as famílias de renda baixa, o instituto procura contribuir para melhorar a educação no país, visando minimizar os impactos da Covid-19.

A pandemia da Covid-19 acelerou o processo digital nas escolas privadas, mas o sistema de ensino público ficou para trás, aumentando ainda mais o fosso público-privado e as diferenças sociais nos níveis da sociedade que procuramos beneficiar. (Instituto Vini Jr, 2023)

Nesse contexto, foi criado, em parcerias com educadores, o aplicativo “A Base vem Forte”, para auxiliar no estudo das crianças matriculadas em escolas públicas de regiões periféricas. Utilizado por professores no ambiente escolar, o objetivo do aplicativo é trazer o ensino de forma lúdica e divertida para as crianças, por meio de jogos divertidos e coloridos, que detêm a atenção das crianças, fazendo com que potencializem o interesse pela aprendizagem. Na figura 1, podemos observar a funcionalidade do aplicativo.

**Figura 1:** Aplicativo a base vem forte



**Fonte:** Instituto Vini.Jr, disponível em: <https://institutovinijr.org.br/home-es/>

Isto posto, podemos visualizar que a gamificação se tornou uma excelente opção para favorecer o aprendizado, bem como para fornecer benefícios como, praticidade, metodologia diferenciada e incentivo aos estudos para crianças e jovens.

Para finalizar, a gamificação na educação pode agregar no processo de aprendizagem, por meio de jogos e aplicativos, que podem ser considerados uma metodologia ativa. Um de seus benefícios, está na inclusão do uso por diversos meios tecnológicos, sendo eles: tablets, smartphones e computadores, além de possibilitar o conhecimento por intermédio de atividades interativas.

### **Considerações Finais**

Com a realização desta pesquisa, percebemos como a cada dia a sociedade mergulha mais na era digital, tendo como consequência, a maior visualização de notícias falsas. Portanto, o artigo busca explicar o que é a Educação Midiática, bem como funcionam suas ferramentas. O que nos leva a entender sua importância, visto que tem como meta desenvolver o senso crítico, podendo fazer uso também da gamificação.

Em consequência, intentamos contribuir para informar a respeito da Educação Midiática em sua relação teórica, ou seja, abordando sua relevância como ciência que corrobora no desenvolvimento de indivíduos críticos, capazes de identificar e analisar desinformações, da mesma forma que em sua relação prática, em outras palavras, a inclusão desse instrumento no currículo escolar e na área da gamificação.

Dentre as limitações e dificuldades para exercer esta pesquisa, podemos relatar as condições estruturais proporcionadas pela escola, tendo em vista que raramente havia laboratórios disponíveis para uso, e quando havia, a internet falhava. Além disso, por se tratar de um assunto mais recente, não dispomos de variedades de livros para compor as referências. Além do mais, encontramos incompatibilidade de horário entre as integrantes para realização dos encontros extraclasse, discussões sobre o tema e execuções de tarefas.

Para a continuidade de estudos nesta área pode ser desenvolvido a partir do aprofundamento em relação às consequências na qual às *fake news* pode gerar para a sociedade, diferenças entre a liberdade de expressão e a disseminação de boatos na Internet, a gamificação nas escolas como ferramenta de aprendizagem, e por fim, como a internet pode ser uma ferramenta dolorosa e severa, gerando impactos na sociedade, por conta de notícias falsas.

## Referências

Bauman, Zygmunt. **As redes sociais são uma armadilha**. El país, 2016.

Bauman, Zygmunt. **Vida líquida**. Zahar, 2009.

Buckingham, David. **Manifesto pela educação midiática**. Edições Sesc, 2022.

**Crianças passam 5,7 horas do dia no celular, segundo estudo**. Meio e Mensagem, 2019. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/midia/criancas-passam-57-horas-no-celular-em-media-s egundo-estudo>. Acesso em: 24 novembro 2023.

De Oliveira Soares, Ismar. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação: Contribuições para a reforma de Ensino Médio**. Editora Paulinas, 2012.

**Instituto Palavra Aberta**. Disponível em: <https://educamidia.org.br/>. Acesso em: 24 novembro 2023.

José Paixão, Vinicius. **Instituto Vini Jr**. Disponível em: <https://institutovinijr.org.br/>. Acesso em: 24 novembro 2023.

OLIVEIRA, Sara Mendonça Poubel. **Disseminação da informação na era das fake news**. Múltiplos Olhares em Ciência da Informação, v. 1, n. 2, 2018.

**4 em cada 10 brasileiros afirmam receber fake news diariamente**. CNN Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/4-em-cada-10-brasileiros-afirmam-receber-fake-news-diariamente/>. Acesso em: 13 novembro 2023.