

LISTA DE POSSÍVEIS INDÍCIOS DE FAKE NEWS:

Manchete alarmista ou sensacionalista

Uso de termos vagos (“especialistas dizem”, “estudos comprovam”, “todos sabem”)

Fonte do estudo ou informação inexistente, pouco confiável ou com credibilidade desconhecida

Generalista, sem considerar contextos diversos

Erros científicos, estatísticos ou lógicos

LISTA DE POSSÍVEIS INDÍCIOS DE FATOS:

Cita fonte do estudo, de instituição confiável

Dados verificáveis

Linguagem informativa, sem apelo emocional

Coerência com evidências científicas

REGRAS IMPORTANTES:

- Não é permitido utilizar celular ou realizar pesquisas durante a rodada;



- O facilitador não pode dar pistas ou antecipar o gabarito antes da discussão.

O jogo “Caça a Fake News” foi pensado pelo grupo **GT-5**, do programa PET-Saúde Digital: “Saúde Digital para Gestantes e Puérperas: Monitoramento e Qualificação da Atenção à Saúde a partir de Tecnologias”. O nosso grupo é responsável por desenvolver ações e estratégias para o combate à desinformação.

A ideia de criar um jogo surgiu a partir das vivências na rede pública de saúde, das pesquisas realizadas pelo grupo e das conversas com usuários da rede de saúde. Ao longo dessas experiências, tornou-se evidente o impacto que a desinformação tem no cuidado em saúde, especialmente quando envolve gestantes e puérperas, que muitas vezes recebem informações conflitantes nas redes sociais e em aplicativos de mensagens.

Assim, o “Caça a Fake News” foi pensado como uma estratégia educativa, lúdica e acessível, com o objetivo de estimular o pensamento crítico e a identificação de informações confiáveis. Além disso, reforça a importância da educação permanente na saúde, contribuindo para a qualificação das práticas e do cuidado.

A construção deste jogo contou com a participação de todos os integrantes, que participaram do processo: Ângela Maria Pereira da Silva, Agnes Tramontina, Camilly Irica Topanoti, Eduarda Marinho, Isabela Morelato da Silva, Isadora Antunes, Isadora Silva Lempek, Kendi Nishino Miyamoto, Larissa Mota da Silva, Luisa Mariele Straus, Mariana Dalla Vecchia Bassani, Sylvia Costa Sousa Costa, Rafaela Brasil Oliveira, Renata Carmona, Valentina Moraes Huyer e Victor Augusto Marin.

CAÇA A FAKE NEWS



OBJETIVO

Estimular o pensamento crítico e a identificação de desinformação na área da saúde, com foco em informações relacionadas à gravidez, por meio da discussão, argumentação e a troca de conhecimentos entre os participantes

SOBRE O JOGO

O “Caça a Fake News” é composto por dois conjuntos de cartas:

1. Cartas com identificação **Notícia** no verso: contém notícias, frases ou posts com informações sobre saúde da pessoa gestante e/ou na fase de puerpério.
2. Cartas com identificação **Gabarito** no verso: contém o gabarito correspondente, com as seguintes informações:

Se a informação é fato



Explicação do porquê é fato ou fake



Ou fake (falsa)



Indícios de fake news/desinformação ou de informação verdadeira.



As cartas com a mesma numeração correspondem entre si, formando um par (notícia e gabarito).

MODELOS DAS CARTAS:



COMO VENCER?

VENCE O JOGO QUEM SOMAR MAIS PONTOS AO FINAL DE UMA RODADA

A pontuação é obtida da seguinte forma:

1. Ponto por acertar se a informação é fato ou fake (falsa);
1. Ponto por explicar corretamente por que a informação é fato ou fake (falsa);
1. Ponto por identificar indícios de fake news e desinformação ou quando a notícia for verdadeira.



ATENÇÃO:

Considera-se resposta correta aquela em que o participante identifica corretamente se a informação é fato ou fake e apresenta ao menos uma justificativa coerente com o gabarito, baseada em evidências, fontes confiáveis ou indícios de desinformação.



CASO O PARTICIPANTE NÃO ACERTE, SUA PONTUAÇÃO PERMANECE INALTERADA.

Em caso de **empate**: Vitória compartilhada, ou Rodada bônus.

PARTICIPANTES:

- 1 facilitador por rodada, com papel rotativo;
- 3 ou mais jogadores. Os jogadores podem decidir se o jogo será individual ou em grupos.

O QUE É O FACILITADOR?

- O facilitador não pontua na rodada em que está facilitando.

Ele é responsável por:

- Ler e apresentar as cartas de notícias/posts;
- Conduzir a discussão de forma respeitosa;
- Ler o gabarito;
- Atribuir e registrar a pontuação com base nos critérios descritos.

ORGANIZAÇÃO DO JOGO

1. Os participantes formam um círculo;
2. As cartas ficam separadas em **dois montes**:
 - 1º Monte de notícias e posts (identificada com Notícia no verso);
 - 2º Monte de gabaritos (identificada com Gabarito no verso);
 - * A sequência (numeração) em que as cartas estão nos montes deve ser idêntica.
3. Define-se previamente a ordem dos facilitadores (por exemplo, no sentido horário);
4. O jogo pode seguir até que:
 - Todos os participantes tenham atuado como facilitadores o mesmo número de vezes, ou
 - O número de rodadas estipulado pelos jogadores seja atingido
5. **Ao final, vence quem tiver a maior pontuação!**

COMO FUNCIONA A RODADA:

1. O facilitador da rodada retira uma carta do monte de notícias/posts e a carta gabarito correspondente;
2. O facilitador lê em voz alta a informação da carta de notícia/post e a apresenta a carta ao grupo;
3. Cada jogador diz se considera a informação verdadeira ou falsa;
4. Após o palpite, cada jogador deve justificar sua resposta;
5. Em seguida, o facilitador lê o gabarito, apresentando:
 - A resposta correta;
 - A explicação;
 - Os indícios de fake news ou notícia verdadeira;
6. O facilitador atribui e registra a pontuação dos participantes.
7. Ao final da jogada, o papel de facilitador passa para o próximo participante.