

Fato Fake .me



Manual fatooufake.me

Esse jogo é fruto do trabalho de mestrado de Luana Costa Santos, no IF Baiano - Campus Catu. Foi desenvolvido sob a orientação do Prof. Dr. Fábio Carvalho Nunes e coorientação do Prof. Dr. José Rodrigues de S. Filho e com a programação de Vinícius Costa Santos

Esse é um material didático, sem fins lucrativos, todas as informações coletadas na fase serão enviadas apenas para instituições/pessoa que a desenvolveu. O fatooufake.me é uma ferramenta educativa e de pesquisa e possui fins acadêmicos

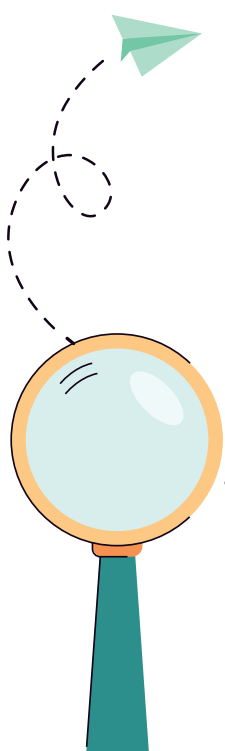
Vamos dialogar!

Críticas e sugestões:

✉ luanacostasantos@gmail.com

☎ (11) 951566265

📷 @fatooufake.me



Motivações para a criação do jogo fatooufake.me



1. Por que criamos o jogo fatooufake.me?

O fatooufake.me foi desenvolvido para promover o letramento midiático e para combater a desinformação. O combate a desinformação está diretamente relacionado com a promoção do letramento midiático, já que esse tipo de letramento visa desenvolver habilidades para que as pessoas analisem as informações de uma forma mais crítica e contextualizada.

2. Para quem esse jogo foi criado?

Para estudantes a partir do nível médio e futuramente para a sociedade em geral, afinal a internet, e as diversas mídias, fazem parte do cotidiano das pessoas e influenciam toda a sociedade, então a promoção do letramento midiático é importante para todos, para o fortalecimento da democracia e para a liberdade de expressão.

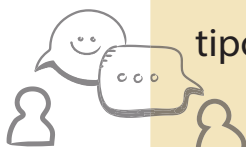
3. Quais os objetivos de aprendizagem?

Promover o desenvolvimento, no jogador, de habilidades para analisar, criar e participar de forma crítica e reflexiva do ambiente informacional e midiático.

Segundo o IBGE (BRASIL, 2019), no país, o celular é o principal meio para navegar na internet. Por essa razão e para garantir a acessibilidade, o jogo foi desenvolvido em formato de site com design responsivo, que pode ser acessado por meio de qualquer aparelho ou máquina conectado à internet. A vantagem do fatooufake.me ser um site é que ele não precisa ser instalado, o que, dependendo do modelo e da memória disponíveis no dispositivo, poderia ser um limitador de acesso.



O IBGE (BRASIL, 2019), também identificou que entre as pessoas com 10 anos ou mais de idade, o envio e recebimento de mensagens de texto, voz ou imagens por aplicativos, é a principal finalidade do uso da internet, 95,7%. Isso indica que as pessoas estão familiarizadas com aplicativos de mensagens instantâneas como WhatsApp, por exemplo. Por essa razão, o jogo possui uma linguagem visual que remete a esse tipo de aplicativo, isso pode facilitar a interação do estudante com o jogo.



Página Inicial



Na conversa inicial, um dos personagens do jogo apresenta o tema e os objetivos do “fatooufake.me” e coleta informações básicas do jogador, tais como: Nome, Idade, Ocupação e Cidade (essas informações permitem traçar um perfil dos jogadores). A conversa foi desenvolvida para ser descontraída e prender à atenção dos estudantes.

Obs.: Caso a pessoa já possua um cadastro no jogo, ela pode realizar o login no cadeado que se encontra no topo do site.

Página dados pessoais

Após a conversa inicial, o jogador será direcionado para uma página onde poderá fazer o upload de uma foto para o seu perfil de usuário no “fatooufake.me”. Nessa página, também, constam os campos (de preenchimento obrigatório) de e-mail e senha, assim como suas respectivas confirmações.

Obs.: Caso o e-mail já tenha sido cadastrado no jogo, o sistema avisará ao usuário, que poderá realizar o login ou optar por cadastrar um outro e-mail.



Formulário de Cadastro

Para facilitar ainda mais o cadastro do usuário, em breve, esse formulário será ajustado e essa página será desativada. Informações como escolaridade, idade, cidade e termo de consentimento serão realocados em outras seções do site.



Seja bem vindo ao Grupo!

Antes de começarmos, precisamos conhecer você melhor.
Por favor, preencha os dados abaixo:

Nome Completo* | lua

Nome Social | lua

Celular* | () ____-____ CEP* | ____-____

Endereço* |

Estado* | Acre Cidade* | Jundiaí

Sexo | () Masculino () Feminino () Outros

Data de Nascimento* | dd/mm/aaaa

Escolaridade* | Fundamental Incompleto Profissão |

Nível de Ensino* |

Outros requisitos

[Termo de Consentimento](#) e estou ciente da natureza desta pesquisa, de seus objetivos, métodos e autorizo a minha participação voluntária.

[>>próximo](#)

PÁGINA EM MANUTENÇÃO

Questionário socioeconômico

Essa rápida conversa se destina a entender o tipo de acesso à internet que o usuário possui (banda larga, internet móvel, etc). Essas informações são importantes pois, estudos apontam que usuários da internet que possuem pacotes de dados limitados estão mais propensas a acreditar em fake news. Essa conversa, também, ajudará a entender o conhecimento prévio do jogador sobre o tema.

Questionário com perguntas abertas e de múltipla escolha.



Guilherme (Gui) Seja bem vindo ao Grupo!

Olá, que bom ter você aqui! Meu nome é Guilherme...
Como você gostaria de ser chamado?

Digite aqui...

No Brasil, o Zero-rating está associado a planos franqueados, com baixos volumes de dados por mês e, ao fim da franquia, o provedor bloqueia o acesso à internet, mantendo-o apenas para determinados aplicativos. Segundo Lefèvre (2015) os provedores descumprem o princípio da neutralidade das redes, previsto na lei nº 12.965 (BRASIL, 2014), a partir do momento em que a franquia se esgota e eles passam a bloquear todo o resto dos conteúdos disponíveis na Internet, privilegiando apenas determinados aplicativos que possuem acesso ilimitado.



Ter clareza sobre a abordagem epistemológica de um jogo educativo, assim como a sua capacidade de adaptação, é fundamental para que ele possa ser aplicado de forma efetiva e consciente em uma atividade de ensino-aprendizagem.

**Fato
Fake
.me**

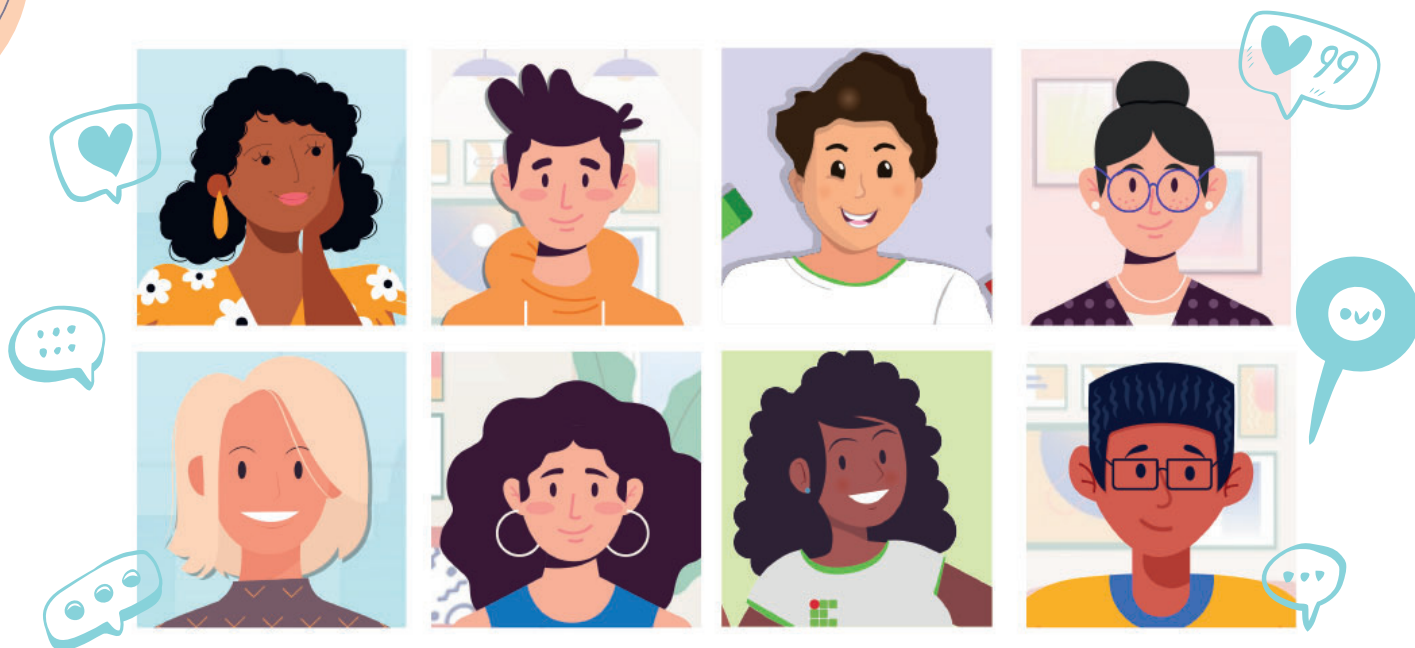
Aspectos Pedagógicos

Perspectiva Epistemológica			Sim	Não
Comportamentalista	• Apresenta informações em seções breves?	▶	Sim	Não
	• Testa o aluno após cada seção?	▶	Sim	Não
	• Fornece recompensa para respostas corretas?	▶	Sim	Não
	• Só permite seguir para outro nível se obtiver resposta esperada do aprendiz?	▶	Sim	Não
	• Propõe questões que incentivam a memorização?	▶	Sim	Não
	• Obriga ao aluno, no caso de erros, a retornar ao ponto anterior?	▶	Sim	Não
Construtivista	• Incentiva a formulação de hipóteses, a investigação e/ou comparação?	▶	Sim	Não
	• Favorece a capacidade de elaboração, a partir da ação e reflexão?	▶	Sim	Não
	• Apresenta diferentes caminhos para solucionar um determinado problema?	▶	Sim	Não
	• Possibilita o registro e a consulta às ações desenvolvidas?	▶	Sim	Não
	• Instiga a procura de outras informações em diferentes fontes de pesquisa?	▶	Sim	Não
Sóciointeracionista	• Promove debate sobre os tópicos trabalhados com outros alunos, ou com o próprio professor?	▶	Sim	Não
	• Dispõe de ferramentas de comunicação que permitam a interação entre os estudantes, fomentando a formação de grupo?	▶	Sim	Não

O grande desafio assumido para a elaboração desse jogo foi trazer característica sociointeracionista para a dinâmica das fases. Segundo Moreira (1999), a interação social, na perspectiva vygotskyana, é o veículo fundamental para a transmissão dinâmica (inter para intrapessoal) do conhecimento social.

E a interação social?

No fatooufake.me, a interação acontece entre o jogador e o roteirista das fases. Para proporcionar maior dinamismo a essa interação, o roteirista pode assumir o papel de diversos personagens, o que permite a exposição/exploração de diferentes pontos de vista e experiências. Com isso, o jogador pode assimilar as informações de forma mais reflexiva e contextualizada. Na elaboração dos personagens, levou-se em consideração a diversidade cultural, de gênero e étnica.



Os personagens foram inseridos no jogo para tornar possível a simulação de troca de experiências e significados entre eles, deixando a conversa mais rica e agregadora. Pois, a interação social implica em um intercâmbio de significados: A intenção é que o jogador assimile os significados (conceitos) transmitidos pelo roteirista (por meio dos personagens) e tenha a oportunidade de verificar se o significado que ele captou (internalizou) é socialmente aceito. Dentro do jogo, essa aceitação seria avaliada pelos acertos e erros e pelas respostas dos personagens.

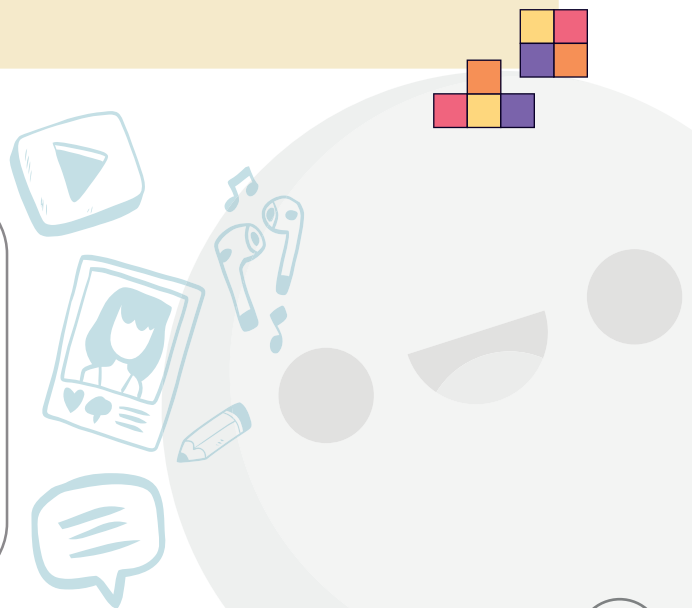


Capacidade de adaptação	Atenção aos estilos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Provê alternativas de apresentação das informações que se adaptam a alunos com diferentes estilos de aprendizagem? 	Sim	Não
	Adequação à forma de apresentação dos conteúdos	<ul style="list-style-type: none"> • Apresenta os conteúdos de maneira apropriada, podendo adequar sua utilização ao nível de conhecimento de cada aprendiz? 	Sim	Não
		<ul style="list-style-type: none"> • Propõe desafios sem gerar ansiedade? 	Sim	Não

Para deixar a interação mais dinâmica, foram inseridas várias possibilidades de resposta: O roteirista pode elaborar questões abertas ou objetivas, interações com 2 ou várias alternativas. A pontuação das respostas, também, pode variar entre; certo, errado e neutro. Cada escolha deve ser feita, de acordo com o conteúdo, tema e contexto que estão sendo trabalhados no jogo.

Os personagens e os formatos para as respostas podem ser usados como recursos para adaptar o jogo aos diferentes estilos de aprendizagem.

No jogo pode-se inserir fotos, vídeos, áudios e textos em uma mesma fase. Isso demonstra a capacidade do jogo de se adaptar aos diferentes estilos de aprendizagem dos estudantes tais como: visual/verbal, sensitivo/intuitivo, ativo/reflexivo e sequencial/global.



Fases do jogo (Vamos jogar?)



O jogo “fatooufake.me” é um ferramenta educativa, por isso, todas as suas fases foram elaboradas para promover algum tipo de conhecimento e reflexão. Atualmente, o jogo conta com 4 fases:



- VACINATEC: Busca promover uma reflexão sobre a teoria conspiratória de que a vacina contra a COVID-19 seria para inserir um chip nas pessoas, o que não é verdade, e a fase tenta, através do diálogo, refutar essa teoria. Além disso, a fase incentiva o jogador a checar as informações que recebem.



- OLHO NA REDE: Nessa fase, os personagens conversam sobre uma propaganda enganosa de um remédio que promete curar diversos problemas de visão. A ideia é introduzir os conceitos de golpe financeiro na internet e incentivar que o jogador procure informações sobre medicamento em órgãos oficiais, um dos personagens indica a ferramenta “Consulta a registro de medicamentos” disponibilizada pela Agência Nacional de Vigilância Sanitária (Anvisa).



- SOB PRESSÃO: O tema dessa fase é Inteligência emocional. Vários estudos demonstraram que as desinformações, aquelas informações enganosas publicadas de forma orquestrada e instrumentalizada, induzem as pessoas a priorizarem as emoções, os preconceitos e suas crenças pessoais no momento de interpretar as “fake news”, deixando de lado a razão e os fatos objetivos. Por essa razão, a inteligência emocional deve ser considerada no processo de educação midiática.

Fases do jogo (Vamos jogar?)



O BOM ELEITOR: A educação midiática tem íntima relação com o diálogo, a liberdade de expressão e a construção de uma sociedade ainda mais justa e democrática, por isso, nessa fase, os personagens conversam sobre a urna eletrônica e o processo eleitoral. O roteiro dessa fase foi elaborado para ressaltar que, na democracia, não existem temas que não possam ser debatidos, mas que esses debates não podem ser politizados ou por em risco a democracia de um país.

Promova a sua causa

O jogo fatooufake.me permite que professores, ou qualquer outra pessoa que possua fins educacionais, desenvolva uma fase para trabalhar com os estudantes/jogadores o conteúdo que está sendo desenvolvido na sua atividade ou campanha educativa.



As fases têm links específicos, ou seja, seu público-alvo pode acessar a sua fase sem precisar passar pelas outras páginas do site.

Conheça melhor as pessoas

Com essa ferramenta, o professor, também, poderá coletar informações para compreender qual é o conhecimento prévio dos jogadores sobre o tema proposto e quais pontos precisam ser melhor trabalhados. Por exemplo: Se muitos jogadores acreditaram que havia um chip na vacina, o educador pode se aprofundar nesse tema, usando conceitos científicos para desmistificar essa informação.

Educação midiática?



A educação midiática está entre as principais respostas para combater as “fake news”: É necessário empoderar os cidadãos e jornalistas para que eles não sejam vítimas da desinformação que, nos últimos anos, se mostrou como uma arma poderosa contra as instituições e os processos democráticos.

Medidas legislativas e tecnológicas têm sido adotadas para conter a disseminação dessas informações enganosas, mas a educação da população, nesse processo, é fundamental para evitar o excesso de normas e controles que podem, eventualmente, limitar a liberdade de expressão.

Com isso, o jogo fatooufake.me pode ser usado por diversas instituições em campanhas educativas para combater a desinformação e promover o letramento midiático. Servidores ou comissões de órgãos públicos, por exemplo, podem “roteirizar” fases sobre o seu tema de interesse e divulgá-las em seus canais de comunicação, através de um link específico e independente das outras fases existentes no jogo.

Escreva uma fase para o jogo!

Entre em contato:

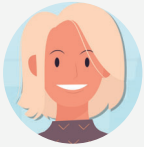
✉ luanacostasantos@gmail.com

☎ (11) 951566265

📷 [@fatooufake.me](https://www.instagram.com/fatooufake.me)

Detalhando a fase “O bom leitor” (1 / 4)

Roteiro com opções de resposta e seus conceitos



Patricia (Paty):
Pessoal, está rolando uma pesquisa sobre voto impresso! Entrem lá e votem sim!



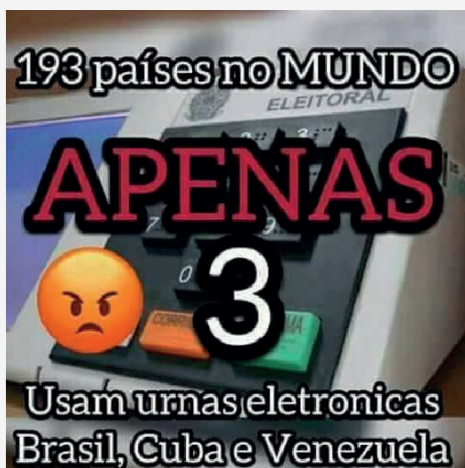
Opções de resposta para o jogador

- É isso aí! Ou voto impresso ou nada de eleições! [Errada]
- Nem pensar... Urna eletrônica, sim! Isso nem se discute! [Errada]
- Vou olhar, Paty. Esse é um tema interessante para ser debatido... [Certo]

JUSTIFICATIVA: Impor uma opinião sem permitir o debate, é uma atitude antidemocrática



Flor de Lis (Lis):
Isso aí, Patrícia! Pouquíssimos países do mundo (para ser exato, apenas Venezuela e Cuba, além do Brasil, entre 193 países) adotam um sistema eletrônico de votação!



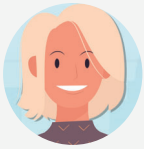
Opções de resposta para o jogador

- Sério? Então sou a favor do voto impresso, infelizmente, não podemos confiar nos políticos! [Errada]
- Hum...Essa msg tem cara de fake, não tem a fonte da informação. [Certo]
- Sinceramente, não sei opinar sobre isso... :p [Neutro]

JUSTIFICATIVA: É importante reconhecer uma notícia falsa de forma rápida. É preciso se informar, mas não ter opinião sobre tudo

continua...

Roteiro com opções de resposta e seus conceitos



Patricia (Paty):

Oi, Flor de Lis! Essa informação que você compartilhou é falsa, existem outros países que usam o voto eletrônico. Mas, sou a favor do voto impresso, pois seria mais uma forma de auditar as eleições

Opções de resposta para o jogador

- Ah, gente! Isso aí não faz sentido, a urna eletrônica é um fato, você deve estar de brincadeira... Que loucura, Patrícia! [Errada]

- O fato de outros países usarem ou não a urna não é um argumento válido. É importante entender o contexto de cada lugar. [Certo]

JUSTIFICATIVA: Simplesmente chamar o outro de louco e não apresentar argumentos baseados em fatos, não é uma resposta democrática.



Flor de Lis (Lis):

Essa urna não pode ser auditada, pode sofrer ataques de hackers, sou contra a urna eletrônica pois ela não é 100% segura.

Opções de resposta para o jogador

- Eu sei que ela não é conectada à internet e já ouvi dizer que ela pode ser auditada. De todo modo, não existem sistemas 100% seguros! [Certo]

- Entendi, é estranho mesmo. Como iremos confiar nessa urna se ela não pode ser auditada? Você tem razão! [Errada]

- Mas isso não significa que o processo eleitoral brasileiro pode ser fraudado com facilidade. O importante é achar formas de aprimorar o sistema. [Certo]

JUSTIFICATIVA: As tecnologias mudam, os sistemas podem ser melhorados, não podemos negar as possibilidades, mas esse debate deve ser feito de forma técnica e não politizada.

continua... →

Detalhando a fase “O bom leitor” (3 / 4)

Roteiro com opções de resposta e seus conceitos



Lucas (Luquinhas):
Como é a história? Querem tirar as urnas eletrônicas para voltar com as urnas de papel, é? Aí eu nem sei o que é pior. Hahahahaha

Opções de resposta para o jogador

- Acho que a ideia é manter a urna eletrônica e imprimir um comprovante de cada voto, para conferir se os votos impressos batem com os votos da urna eletrônicas. [Certo]
- É isso aí, querem tirar a urna eletrônica para voltar com as urnas de papel, eu acho melhor! [Errada]
- Poh, Lucas... vou ficar lhe devendo... não entendo nada sobre esse assunto! Hahaha [Neutro]

JUSTIFICATIVA: É importante ter uma ideia exata do que está sendo debatido. E se você não entende sobre o assunto, tudo bem, não precisa opinar.



Flor de Lis (Lis):
Esse debate é antigo, a ideia é imprimir o voto da urna eletrônica. Isso foi instituído por uma Lei de 2015, isso era começar a valer em 2018, mas o Supremo Tribunal Federal (STF) suspendeu a necessidade de imprimir os votos, em 2020, declarou inconstitucional a impressão por colocar em risco o sigilo e a liberdade do voto.

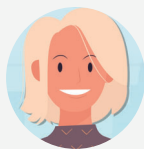
Opções de resposta para o jogador

- É difícil confiar nesses políticos e nesse STF... [Errada]
- Eu acho que temos que ter cuidado para não politizar a discussão... é um assunto complexo, que deve ser discutido de forma técnica. [Certo]
- Eu acho que questionar a segurança da urna é um ataque ao sistema eleitoral! [Errada]

JUSTIFICATIVA: O questionamento faz parte do sistema democrático, só não pode ser instrumentalizado para interesses pessoais. É importante confiar nas instituições democráticas e em casos de irregularidades, existem as vias legais para denúncia.

continua... ↗

Roteiro com opções de resposta e seus conceitos

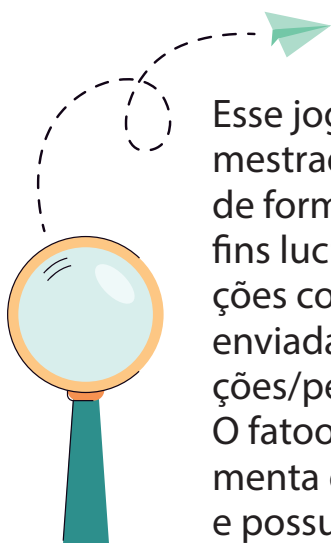


Patricia (Paty):
Sou a favor imprimir o voto, mas sei que é um assunto complexo. Debater esse tema é importante para a democracia, todos os sistemas podem ser aprimorados. O que não podemos é tomar posturas radicais, como querer cancelar as eleições e tal.

Opções de resposta para o jogador

- Pois é, não podemos nos meter nisso, não temos conhecimento sobre o tema... melhor deixar essa conversa com os especialistas... [Errada]
- Verdade, a gente tem que procurar se informar para fiscalizar melhor questões como essa, isso faz parte da democracia. [Certo]
- Pois é, e se a pessoa não concorda com o sistema eleitoral é só votar nulo ou em branco, faz parte do processo democrático... [Errada]

JUSTIFICATIVA: A democracia é uma construção coletiva e não se resume ao voto. Devemos buscar informações para atuar como cidadãos ativos e esclarecidos.



Esse jogo é fruto do trabalho de mestrado, que foi desenvolvido de forma independente e sem fins lucrativos, todas as informações coletadas na fase serão enviadas apenas para instituições/pessoa que a desenvolveu. O fatoofake.me é uma ferramenta educativa e de pesquisa e possui fins acadêmicos

Vamos dialogar!

Críticas e sugestões:

✉ luanacostasantos@gmail.com

☎ (11) 951566265

@fatoofake.me

REFERÊNCIAS

BRASIL. IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua)- Acesso à Internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2019.** Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/li-v101794_informativo.pdf. Acesso em: 11 de maio de 2021

BRASIL. PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA. CASA CIVIL. SUBCHEFIA PARA ASSUNTOS JURÍDICOS. Lei 12.965, de 23 de abril de 2014. Marco Civil da Internet. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm. Acesso em: 12 de set. 2021.

FERRARI, Ana Claudia. **Guia da Educação Midiática.** Ana Claudia Ferrari, Mariana Ochs, Daniela Machado. – 1. ed. – São Paulo : Instituto Palavra Aberta, 2020.

FREEPIK. Graphic resources for everyone: Find Free Vectors, Stock Photos and PSD. 2021. Disponível em: <https://www.freepik.com/>. Acesso em: 20 set. 2021.

LEFÈVRE, Flávia. **Zero-rating, planos de serviço limitados e o direito de acesso à Internet,** 2015. Disponível em: <https://politics.org.br/edicoes/zero-rating-planos-de-servi%C3%A7o-limitados-e-o-direito-de-acesso-%C3%A0-internet>. Acesso em 23 de ago. de 2021.

MOREIRA, Marcos Antonio. **Teoria da Aprendizagem.** São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária LTDA. 1999.

Licença de uso



fatooufake.me de Luana Costa e Vinícius Costa está licenciado com uma **Licença Creative Commons - Atribuição-Não Comercial-Compartilha Igual 4.0 Internacional.** Baseado no trabalho disponível em <https://fatooufake.me/>. Podem estar disponíveis autorizações adicionais às concedidas no âmbito desta licença em <https://sites.google.com/view/jogofatooufake/home>.