

O ENSINO DE CIÊNCIA E A CULTURA DIGITAL: PROPOSTA PARA O COMBATE ÀS FAKE NEWS NO NOVO ENSINO MÉDIO

SCIENCE TEACHING AND DIGITAL CULTURE: PROPOSAL TO FIGHT FAKE NEWS IN NEW HIGH SCHOOL

Mariana Pícaro Cerigatto¹
Andrea Karla Ferreira Nunes²

Resumo

A escola precisa aderir à cultura digital além do viés da instrumentalização, que é a prática do uso de tecnologias digitais e seus conteúdos para ensinar e transmitir conteúdo. Diante disso, há um longo caminho a recorrer para desenvolver a compreensão crítica da própria tecnologia em si e seus usos. O cenário de *fake news* é propício para essa discussão e também oportuniza um aprendizado ativo e crítico no ensino de ciências. Com a pandemia do Covid-19, centenas de notícias falsas passaram a circular, o que reforça o papel da escola e do desenvolvimento de habilidades ligadas ao letramento midiático e informacional que engajem alunos de forma mais crítica e reflexiva no ambiente de cibercultura. Dessa forma, a proposta didática desenvolvida aqui volta-se para atender diretrizes previstas na Base Nacional Curricular Comum, no Novo Ensino Médio e também recomendações internacionais. Com propostas pedagógicas como essa aqui explanada, pretende-se subsidiar trabalhos aplicados que envolvam notícias falsas, dentro de uma visão interdisciplinar das ciências.

Palavras-chave: fake news. cultura digital. competências digitais. letramento midiático. letramento informacional.

Abstract

The school needs to adhere to the digital culture beyond the instrumentalization bias, which is the practice of using digital technologies and their contents to teach and transmit content. Given this, there is a long way to go to develop a critical understanding of the technology itself and its uses. The fake news scenario is conducive to this discussion and also provides an active and critical learning in science education. With the Covid-19 pandemic, hundreds of false news began to circulate, which reinforces the role of the school and the development of skills linked to media and information literacy that engage students in a more critical and reflective way in the cyberculture environment. Thus, the didactic proposal developed here aims to meet the guidelines provided for in the Common National Curricular Base, in the New High School and also international recommendations. With pedagogical proposals like the one explained here, we intend to subsidize applied work that involves false news, within an interdisciplinary view of the sciences.

Key words: fake news. digital culture. digital skills. media literacy. information literacy.

¹ Mestre em televisão Digital pela Unesp, campus de Bauru-SP. Doutora em Ciência da Informação pela Unesp, campus de Marília-SP. Possui graduação em jornalismo. Atualmente é professora do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPED) da Universidade Tiradentes.

² Possui pós-doutorado em Educação pela Universidade de Salamanca - Espanha. Doutora em Educação pela Universidade Federal de Sergipe e mestre em Educação pela mesma universidade. Graduada em Pedagogia. Atualmente é professora titular do Programa de Pós-Graduação em Educação (PEED) da Universidade Tiradentes.

Introdução

A cultura digital inaugura habilidades inéditas que necessitam chegar à escola. Para a promoção da participação efetiva na cultura digital, dois campos de alfabetização – a alfabetização informacional e a midiática - têm sido alvo de organismos internacionais de referência para a educação, como a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), a União Europeia e outros, que têm se empenhado para criar recomendações de currículos e diretrizes gerais para o desenvolvimento de todos os povos frente à cultura digital.

Somam-se a isso as propostas curriculares brasileiras, que enfatizam a competência digital como base curricular. Na Base Nacional Curricular Comum (BNCC), a competência de cultura digital relaciona-se à compreensão, utilização e criação tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética, para então promover práticas comunicativas, assim como habilidades de acesso e produção de informações e conhecimentos. Pretende-se ainda, dentro desta competência, colocar os alunos para resolver problemas relacionados à cultura digital, assim como para exercer seu protagonismo e autoria (BRASIL, 2017).

Essa competência está diretamente relacionada a várias outras: a de pensamento científico, crítico e criativo, de comunicação, argumentação, empatia e cooperação, e autonomia, também previstas na BNCC. Todos estes aspectos também são trabalhados, de certa forma, no desenvolvimento da competência de cultura digital, que engloba o saber usar várias linguagens para a criação de conteúdos, para a partilha de ideias e a produção de sentidos; a habilidade de argumentação, que está ligada à construção de discursos éticos e firmados em informações credíveis; envolve a capacidade de se comunicar em rede por meio do diálogo e a cooperação, com respeito à diversidade étnica, sexual etc. A cultura digital está intrinsecamente ligada ainda à autonomia no ambiente digital, o que leva ao pensamento crítico e criativo.

Paralelamente a essa discussão, o país passa por um movimento de redefinição de diretrizes para o Ensino Médio. Com a sanção da Lei 13.415/2017³, tem-se a alteração da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (LDB). A partir disso, os estados brasileiros devem propor caminhos para cumprir as exigências da lei do Novo Ensino Médio. O Programa de Apoio ao Novo Ensino Médio, o ProNEM, estabelecido por meio da Portaria 649 de 10 de julho de 2018⁴, impõe delimitação de diretrizes e parâmetros para que os estados possam iniciar essa implementação.

³ Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/113415.htm. Acesso em: 5 jun. 2020.

⁴ Disponível em <https://abmes.org.br/legislacoes/detalhe/2540/portaria-mec-n-649#:~:text=Institui%20o%20Programa%20de%20Apoio,%C3%A9%20revogada%20por%20nenhuma%20Legisla%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 5 jun. 2020.

Uma das alterações que se sobressaem da Lei 13.415/2017 é a vinculação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) aos direitos e objetivos de aprendizagem do Ensino Médio. Assim, os currículos precisam atender às diretrizes da BNCC, e ainda se atentar ao seu contexto histórico, econômico, social, ambiental e cultural. É válido mencionar ainda que a lei assegura que os currículos do Ensino Médio devem focar a formação integral do estudante, atentando-se para a construção do seu projeto de vida e para a sua formação nos aspectos físicos, cognitivos e socioemocionais.

Neste sentido, o objetivo deste artigo é apresentar uma proposta didática, voltada para o Ensino Médio (dentro de suas novas concepções) com o desenvolvimento de habilidades do letramento midiático e informacional no combate às *fake news*. A necessidade de reforçar a competência crítica diante a cultura digital se intensificou ainda no cenário de pandemia de Covid-19, em que os conteúdos falsos se disseminaram no mundo todo, trazendo prejuízos à saúde e riscos à vida das pessoas.

Tal proposta visa às várias áreas disciplinares da ciência, podendo, a partir do exemplo desdobrado, forma-se projetos interdisciplinares no combate às *fake news* no cenário de cultura digital.

Diante da necessidade urgente de capacitar alunos e professores para o ambiente online, observam-se várias barreiras: a falta de formação docente para lidar com o cenário digital, e a carência de materiais didáticos que proponham o uso da tecnologia além de uma visão instrumental, que se limita a uma lógica transmissiva de conteúdo. Na atualidade, diversas ocasiões pedem que a própria tecnologia e seus usos sejam questionados.

Para se fazer uma proposta que não seja mais uma formação entre tantas que apenas busque apresentar a tecnologia e as mídias digitais como meros instrumentos didáticos de transmissão e ilustração de conteúdos escolares, o presente trabalho segue as recomendações internacionais para o desenvolvimento de habilidades da cultura digital, calcadas na Unesco, combinadas às diretrizes da BNCC e às diretrizes do Novo Ensino Médio.

A partir disso, a intenção é que esta proposta possa subsidiar experiências aplicadas. Defende-se que professores e alunos precisam se apropriar desse cenário de cultura digital para acompanhar os anseios de uma nova sociedade. “[...] Para uma sociedade tecnologicamente avançada [...], o objetivo é uma alfabetização ativa que permita à população utilizar a linguagem para aumentar a capacidade de pensar, criar e interrogar, de maneira que verdadeiramente participem da sociedade” (BAWDEN, 2002, p. 365).

Referencial teórico

Em um cenário dinâmico de comunicação e informação que se vivencia, há novas formas de consumir, produzir e se fazer sujeito no ambiente de cultura digital. *Fake news*, conteúdos produzidos por influenciadores digitais, novas linguagens da mídia (como os *games*), novos textos, como os *memes*, afetam o ambiente escolar, as narrativas clássicas da ciência e de construção do conhecimento, e também a formação de uma nova geração de estudantes.

Neste contexto, inauguram-se novas habilidades para participar mais categoricamente da cultura digital. Essas habilidades trazem a dinâmica da cultura participativa para a sala de aula, de acordo com os anseios e valores de crianças, adolescentes e jovens nascidos no século 21.

A cultura midiática, a dinâmica de produção e consumo de conteúdos têm atingido de forma bastante significativa a percepção dos estudantes de uma nova geração. No entanto, por mais que os jovens envolvidos nessa cultura possam demonstrar habilidades de acesso, não sabem, por vezes, como avaliar criticamente informações que recebem. Nem todos sabem se apropriar das linguagens midiáticas para criar conteúdos, e nem todos sabem como poder ampliar seu exercício à cidadania por meio das redes digitais (SIQUEIRA, 2008).

Essas questões se tornam ainda mais importantes quando se percebe que uma parcela significativa dos jovens ainda não possui conhecimentos nem habilidades suficientes para, de fato, se engajar nos processos de cultura digital, que abrem novas oportunidades de participação social, desenvolvimento pessoal, profissional etc.

A cultura participativa (JENKINS, 2009) está “formando” uma nova geração de estudantes, que valorizam a inovação em suas vidas, lidam melhor com o quesito criatividade e gostam de aprender por meio do diálogo e de forma colaborativa (TAPSCOTT, 2008). Assim, a cultura digital que os jovens interagem envolve novos hábitos, vivências, comportamentos etc. que se tornam extremamente importantes porque funcionam como

instituições de socialização, uma espécie de "escola paralela", mais interessante e atrativa que a instituição escolar, na qual crianças e adolescentes não apenas aprendem coisas novas, mas também, e talvez principalmente, desenvolvem novas habilidades cognitivas, ou seja, "novos modos de aprender", mais autônomos e colaborativos [...] (BEVORT; BELLONI, 2009, p.1.083)

Com o avanço das tecnologias digitais, abrem-se novas possibilidades para conhecer o mundo, inauguram-se novas tendências de comportamento, linguagens e tecnologias, que são inventadas e reinventadas a todo tempo, mudando a forma desses jovens interagir com o mundo e também construir conhecimento. As *fake news* são novidades nesse cenário. E, por mais que se tente propor regulamentações para a internet, visando a um uso mais ético e igualitário, essa ideia se esbarra em diversos problemas, como a dinamicidade do cenário digital, as desigualdades de conhecimento e acesso para atuar nestes ambientes online etc. O universo digital é de uma tamanha

complexidade que se tem falado na necessidade da autorregulação, ou seja, a educação das pessoas para saber lidar e se engajar frente a essa nova cultura, tirando proveito não só como consumidor, mas também cidadão. (BUCKINGHAM, 2019; SIQUEIRA, 2008).

Apesar do receptor não ser indefeso e apático diante os conteúdos que acessa, sendo a recepção um lugar na qual ocorrem a negociação e a produção de sentido, é preciso considerar que a escola ainda está muito distante de desenvolver habilidades mais críticas quanto às demandas de alfabetização digital no cenário de cibercultura. Tão importante quanto levar em conta o papel ativo do receptor é considerar que a interpretação não é um processo individual, mas sim, social. Porém, o receptor não é dono da sua consciência. A linguagem, o repertório cultural, são limites que nós sofremos e influenciam na recepção.

Assim, trabalhar com a compreensão e a avaliação crítica de conteúdos disseminados por esta nova cultura midiática requer o desenvolvimento de habilidades capazes de entender o contexto de produção em que essas informações são transmitidas. O objetivo é que sujeitos atuem na cibercultura adotando posturas ativas, sabendo identificar e compreender o papel desses novos conteúdos, como são elaborados, “captando” interesses políticos e ideológicos por trás da veiculação de memes, conteúdos de influenciadores, *fake news* etc.

A nova cultura moldada pelo uso das tecnologias e mídias esbarra-se ainda com a crença, no ambiente escolar, de que a cultura das mídias e das tecnologias é uma verdadeira degeneração e deve ser combatida. De acordo com Green e Hanon (2007) há também outra posição dentro da escola: aquela que visa apenas inserir as mídias e tecnologias em sala de aula, considerando que a presença delas já é algo revolucionário e positivo. No entanto, muitas vezes, o que vemos é o uso apenas instrumental para auxiliar o professor em sala de aula, sem a construção de novos conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades inerentes à cultura digital previstas na BNCC.

Estudiosos internacionais sobre a cultura digital e sua relação com a educação, como Jenkins et al (2006), Leaning (2013), Wilson et al (2013), Lee e So (2014), dentre outros, são unânimes em afirmar que duas áreas de alfabetização podem colaborar de forma efetiva para a inclusão mais efetiva e crítica dos indivíduos na cultura digital: o letramento informacional e a educação midiática, ou então alfabetização informacional e midiática.

Conscientizar-se que é preciso unir habilidades dos dois campos para lidar com tensões geradas no ambiente digital é o primeiro passo para dar respostas às diversas questões geradas pelo impacto da cibercultura. Assim, para Lee e So (2014), os especialistas e pesquisadores dos dois campos podem se unir para criar projetos em comum, que visem à alfabetização emergente:

No mundo de hoje, somente alfabetização informacional nem somente a alfabetização midiática são suficientes para equipar os indivíduos para lidar com o enorme volume de mensagens da mídia e da abundância de plataformas de informação. Há um apelo urgente para combinar esses dois campos para

desenvolver um conjunto comum de competências necessárias à nova era tecnológica. A integração certamente poderia facilitar a participação dos indivíduos nas sociedades emergentes do conhecimento. (LEE; SO, 2014, p. 144)

A proposta de unir as duas noções de alfabetização – a informacional e a midiática - tem sido alvo de organismos internacionais de referência para a educação, como a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), que lançou no ano de 2013 um novo movimento de alfabetização para promover habilidades em mídia e informação no cenário digital, a chamada “alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores” (WILSON et al, 2013). O documento, que tem a participação dos maiores especialistas em *media literacy* e *information literacy* (alfabetização midiática e alfabetização informacional, em português), apresenta o esboço de currículo de alfabetização midiática e informacional (AMI), unindo as competências informacional e midiática. A matriz curricular proposta pela Unesco vai além daquilo que as terminologias significam individualmente, e assim formaliza uma noção unificada que incorpora elementos das duas áreas.

Outros organismos internacionais que desenvolvem propostas didáticas para competências no mundo digital, como a Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias (IFLA), o Conselho da União Europeia, dentre vários outros órgãos; e documentos como a Declaração de Moscou e a Declaração de Havana, têm se posicionado no mundo todo a favor do desenvolvimento de habilidades que recorram a conhecimentos das duas áreas.

A IFLA, em seu documento sobre “Recomendações da IFLA sobre a Literacia Informacional e Mediática” de 2013⁵, enfatiza que a literacia informacional e midiática engloba o conhecimento, as atitudes, e o conjunto das capacidades necessárias especialmente para lidar com o contexto de desinformação.

A Declaração de Havana⁶, em seu documento “15 ações de competência em informação”, reconhece que hoje a participação efetiva no cenário digital necessita de uma formação que integre diferentes competências e letramentos necessários (múltiplas competências) para interagir adequadamente na sociedade da informação, que engloba habilidades de leitura crítica de mídia, apropriação de linguagens midiáticas, competência visual, competência ética da informação, competência de avaliação das informações etc.

⁵ Link para acesso ao documento: <http://www.ifla.org/publications/ifla-media-and-information-literacy-recommendations?og=81>. Último acesso em: 20 jul. 2020.

⁶ Link para acesso ao documento: <https://www.ifla.org/files/assets/information-literacy/publications/Declaration/Compet.Declara-de-Havana.2012.Portu-Brasil.pdf>. Último acesso em: 20 jul. 2020

O Conselho da União Europeia, nas “Conclusões do Conselho de 22 de Maio de 2008 sobre uma Abordagem Europeia da Literacia Mediática no Ambiente Digital”⁷ apresenta diversos pontos essenciais que habilidades dos dois campos se cruzam

A Unesco, de forma mais ampla, reuniu todas essas discussões, experiências práticas e estudos de variados pesquisadores da área do mundo todo e formalizou o currículo em alfabetização midiática e informacional (AMI)⁸, conforme já mencionado anteriormente. Tal currículo é voltado para a formação dos professores de diversos níveis e áreas disciplinares. A recomendação da Unesco é que pesquisadores e universidades desenvolvam projetos pilotos baseados nas atividades propostas e as sete competências básicas para acessar, avaliar, usar e produzir conteúdos usando as mídias e provedores de informação. A seguir, as competências pontuadas pela Unesco (WILSON et al,2013):

- Competência de AMI 1: a compreensão do papel das mídias e da informação na democracia;
- Competência de AMI 2: a compreensão dos conteúdos das mídias e dos seus usos;
- Competência de AMI 3: o acesso eficiente e eficaz à informação;
- Competência de AMI 4: a avaliação crítica das informações e suas fontes;
- Competência de AMI 5: a aplicação de formatos novos e tradicionais de mídias;
- Competência de AMI 6: situar o contexto sociocultural dos conteúdos midiáticos;
- Competência de AMI 7: a promoção da AMI entre os estudantes e o gerenciamento das mudanças requeridas.

O documento ainda apresenta técnicas pedagógicas que favorecem tanto o ensino e a aprendizagem de tais competências. A segunda parte do documento traz atividades e conceitos relevantes separados por módulos para orientar o estudo da AMI, tais como: liberdade de expressão, oportunidades e desafios da internet, alfabetização informacional e habilidades no uso de bibliotecas, ética e responsabilização da mídia, audiências, *fake news*, divulgação da ciência em plataformas digitais, leitura crítica da publicidade e sistemas notícias, linguagem e representação, entre outros.

Importante ressaltar que todas essas habilidades estão atreladas a necessidades de desenvolver a tolerância entre diferentes etnias e diversidade sexual, a criticidade, a liberdade de expressão, o exercício da cidadania, o ativismo digital, o pensamento reflexivo etc.

⁷ Documento eletrônico disponível em http://europa.eu/rapid/press-release_PRES-08-120_pt.htm. Último acesso em: 20 jul. 2020

⁸ Documento disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000220418>. Último acesso em: 20 jul. 2020

A preparação para a inclusão efetiva na cultura digital e participativa deve ser um dos alicerces fundamentais de políticas educacionais, com vistas a diminuir desigualdades através de práticas que busquem incluir todos de forma igualitária na cultura digital contemporânea.

Proposta pedagógica e metodologia: combatendo as fake news

O ponto de partida da referida proposta volta-se à análise bibliográfica e documental (GIL, 2008), com a reunião de referências sobre a cultura digital e participativa, assim como as habilidades informacionais e midiáticas relevantes para esse cenário. A pesquisa documental analisa pontos centrais da competência de cultura digital da BNCC.

Para as atividades propostas sobre *fake news*, enfatiza-se a competência em AMI 4, da Unesco: “a avaliação crítica das informações e suas fontes”. Recomenda-se a utilização de uma determinada metodologia ativa de ensino e aprendizagem, como a estratégia proposta por Valente (2017) do método de discussão e solução de casos (*teaching case*), que parte de casos reais, e coloca os professores diante situações-problemas a serem resolvidas ou discutidas, valorizando o protagonismo dos alunos.

A proposta didática segue a perspectiva da pesquisa de desenvolvimento, que se refere ao termo “*design-based research*”, e abrange “investigações que envolvem delineamento, desenvolvimento e avaliação de artefatos para serem utilizados na abordagem de um determinado problema, à medida que se busca compreender/explicar suas características, usos e/ou repercussões” (BARBOSA; OLIVEIRA, 2015, p.74).

Tal proposta enfatiza, também, a compreensão crítica, significativa, refletiva e ética frente às variadas práticas que envolvem as tecnologias digitais de informação e comunicação, conforme delimita a BNCC. (BRASIL, 2017). Ou seja, não basta usar a tecnologia, nem os conteúdos, mas visar à apropriação crítica diante uma postura que questionadora.

Na cultura digital, multiplicam-se as linguagens e formas de transmitir conteúdos, que carregam significados simbólicos e visão sobre o mundo, inclusive sobre a ciência. A forma como os conteúdos são transmitidos afeta a interpretação das mensagens. Na concepção da Unesco (WILSON et al, 2013) um importante passo para tornar-se alfabetizado em mídia e informação é compreender como informações, ideias e significados são comunicados por meio de diferentes linguagens e mídias.

Na cultura digital, tem se consumido cotidianamente outras formas de conteúdos e narrativas, que diferem das “velhas mídias”. Sendo assim, cada forma dessa tem sua própria linguagem ou gramática com que transmite significados de uma maneira particular.

Neste sentido, desenvolve-se a proposta focando o ensino experimental e investigativo, voltado para a solução de problemas no contexto de notícias falsas. Os conteúdos podem ser adaptados para qualquer área da ciência. A “onda tóxica de desinformação” encontrou terreno fértil em contextos como nos processos eleitorais políticos, dentre outros cenários. A disseminação de conteúdos enganosos ainda se reforça no mundo digital diante a propagação dos algoritmos e uso de perfis robotizados nas redes. (SPINELLI; SANTOS, 2020).

As chamadas “*fakes news*” abrem cenários oportunos para o trabalho crítico e investigativo de várias áreas das ciências, que podem encontra-se em propósitos comuns na avaliação de notícias falsas. As *fake news* têm uma linguagem peculiar e podem oportunizar aprendizados partindo de situações problemas que unem habilidades da *media literacy* e da *information literacy*.

Constata-se, neste contexto, que adolescentes e jovens não têm habilidades de avaliação e interpretação da informação críticas, como demonstrou a pesquisa da Universidade Stanford⁹, nos Estados Unidos, que indicou que jovens, apesar de formarem uma geração mais familiarizada com as novas tecnologias de comunicação, são, no geral, inábeis em conseguir diferenciar notícias produzidas por fontes confiáveis de verdadeiras propagações de “anúncios” e conteúdos falsos na internet, especialmente encontrados em redes sociais. A maioria não soube identificar a confiabilidade de conteúdos falsos nem mesmo apresentou habilidades para contestar informações mentirosas.

Em seguida, sugere-se o trabalho a partir de notícias ou conteúdos falsos, considerando habilidades combinadas entre *media* e *information literacy*.

⁹ O relatório da pesquisa está disponibilizado no site da universidade: <https://sheg.stanford.edu/upload/V3LessonPlans/Executive%20Summary%202011.21.16.pdf>. Último acesso: 4 dez.2019.

Figura 1 – Imagem da campanha contra fake news do Ministério da Saúde

CORONAVÍRUS

O corona-vírus, antes de atingir os pulmões, permanece na garganta por quatro dias e, nesse período, a pessoa começa a tossir e sentir dores na garganta. Se essa pessoa beber muita água e faz gargarejo com água morna, sal ou vinagre, isso eliminará o vírus. Divulgue estas informações, pois você pode salvar alguém se essa pessoa souber disso.

MINISTÉRIO DA SAÚDE ADVERTE: ISTO É FAKE NEWS! ESTA NOTÍCIA É FALSA - NÃO DIVULGUE

Por que é falso?

Até o momento, não há nenhum medicamento, substância, vitamina, alimento específico ou vacina que possa prevenir a infecção pelo coronavírus (COVID-19).

Saúde **sem** Fake News

(61) 99289-4640
www.saude.gov.br/fakenews

Ministério da Saúde

Fonte: Site oficial do Ministério da Saúde - <https://www.saude.gov.br/fakenews/46582-beber-muita-agua-e-fazer-gargarejo-com-agua-morna-sal-e-vinagre-previne-coronavirus-e-fake-news>

Na figura 1, tem-se uma imagem que foi disseminada, principalmente, pelo aplicativo de troca de mensagens WhatsApp durante pandemia do Covid-19. O texto diz o seguinte: “o corona-vírus, antes de atingir os pulmões, permanece na garganta por quatro dias, e, nesse período, a pessoa começa a tossir e sentir dores na garganta. Se essa pessoa beber muita água e faz gargarejo com água morna, sal ou vinagre, isso eliminará o vírus. Divulgue essas informações, você pode salvar alguém se essa pessoa souber disso”. Ao lado do texto, há uma imagem de uma pessoa, em que se foca a região do pescoço, e são ilustradas imagens do vírus. Tal conteúdo foi alvo da campanha do Ministério da Saúde contra as *fake news*, que até a data do exposto, não havia comprovação científica de medicamentos eficazes na cura do Covid-19, tampouco vacina.

Um roteiro que engloba habilidades críticas de *media e information literacy* pode sugerir os estudantes investigar a confiabilidade das informações, a partir do formato e linguagem que essas informações são veiculadas. Assim:

- **Como a linguagem desse conteúdo difere de um conteúdo confiável?** Examinar como são postas as informações: Geralmente, conteúdos confiáveis são bem escritos, e pode-se ver alguns erros gramaticais no texto em questão. Os conteúdos confiáveis também são assinados por jornalistas ou especialistas. A linguagem científica ou jornalística, para afirmar alguma coisa, sempre se baseia em fontes.
- **Comparar informações:** Neste item, o propósito é comparar a informação recebida com outras fontes. Esse exercício coloca os alunos em situações de busca e pesquisa pela veracidade do assunto em questão. Eles podem entrevistar especialistas na área da saúde, ler artigos e outras notícias que apresentem argumentos que mostre que tais informações não são confiáveis
- **Análise crítica de representação da informação:** Todo conteúdo criado, mesmo sem autoria, reforça crenças e interesses de determinados grupos sociais. Essas informações representam, de certa forma, um recorte da visão de um grupo de pessoas, que pode estar interessado em justamente disseminar conteúdos falsos para atender a interesses específicos. Assim, junto aos alunos, pode-se discutir a que interesses essas *fake news* atendem, que grupo elas favorecem que grupos que são desfavorecidos, e que interesses podem haver por trás disso .
- **Análise crítica da audiência que consome este conteúdo:** Análise do perfil e de público vulnerável a este tipo de informação, assim como as crenças que o público que consome essa informação e compartilha. Qual a faixa etária? Escolarização? Qual a motivação das pessoas ao acreditarem e repassarem essa informação? Por que este tipo de conteúdo conquista tão facilmente essas pessoas?
- **Criação de campanhas anti-*fake news* na cultura digital:** juntos aos alunos, pode-se aproveitar o universo de linguagens digitais à disposição para criar e compartilhar conteúdos que busquem esclarecer conteúdos falsos, a partir do trabalho realizado nas etapas de investigação anteriores.

Este roteiro proposto, de certa forma, pode ser adaptado por qualquer área disciplinar. Pode-se, ainda, propor um projeto interdisciplinar sobre *fake news*, em que professores de várias áreas vão trabalhar diversos aspectos dos conteúdos falsos: professores da área de língua portuguesa, por exemplo, podem trabalhar a forma e a linguagem, assim como aspectos textuais e de escrita; professores da área de ciências biológicas, matemática e outras podem estimular o senso investigativo, estimulando os alunos a buscar repostas no conteúdo das disciplinas para desmentir as *fake news*. Professores da área de filosofia, sociologia ou história podem realizar debates que estimulem os alunos a pensar sobre os grupos sociais que estão por trás da fabricação de conteúdos falsos como forma de controle social.

Conclusões e discussões finais

A cibercultura e suas tecnologias já fazem parte da vida de milhares de crianças, adolescentes, jovens e adultos, que diariamente postam conteúdos em suas redes sociais, baixam vídeos, compartilham mensagens etc. No entanto, pouco se reflete o uso que se faz dessas tecnologias, tampouco sabe-se dar significado às mensagens que recebemos de maneira mais crítica.

As *fake news*, que podem se referir a qualquer tipo de conteúdo falso, fazem referência a informações que são transmitidas de maneira imprecisa, sem a credibilidade de fontes confiáveis. Ou, em algumas vezes, os conteúdos são associados de forma enganosa a especialistas e instituições renomadas.

Durante a pandemia do Covid-19, fica mais claro que é urgente desenvolver habilidades da cultura digital, assim como habilidades advindas do letramento informacional e midiático. A cultura digital requer pessoas mais autônomas, que saibam ler conteúdos de maneira crítica, comparar informações, saber identificar, por meio da linguagem, a confiabilidade das informações e também compreender como as notícias falsas não são conteúdos divulgados de forma inocente: elas pertencem a grupos e pessoas que têm interesses específicos.

Assim, as *fake news* mostram-se como um cenário propício para o desenvolvimento de habilidades valorizadas pelas atuais diretrizes curriculares, pois colocam os alunos em situações-problemas diante de situações contemporâneas.

A cultura digital é uma das principais competências a ser desenvolvida na BNCC e no Novo Ensino Médio. Por isso, reforçam-se materiais didáticos e propostas didáticas apresentadas aqui, que coloquem o aluno como protagonista diante de situações inerentes à cultura digital. Assim, se tem um viés crítico sobre o uso da tecnologia e seus conteúdos: ela pode ser um instrumento para transmitir conteúdo e informações, mas, além disso, precisa ser analisada de forma ética, reflexiva.

Portanto, a proposta é que cada vez mais professores possam incentivar a apropriação de tais tecnologias e conteúdos advindos da cultura digital, mas de forma crítica. A expectativa é a de que haja uma melhor compreensão das relações de poder que desenham a cultura midiática e informacional contemporânea.

Referências

BARBOSA, Jonei Cerqueira; OLIVEIRA, Andrea Maria Pereira. Por que a pesquisa de Desenvolvimento na Educação Matemática? **Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática** da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) Vol. ,Número Temático, 2015.

BAWDEN, D. Revisión de los conceptos de alfabetización informacional y alfabetización digital. [Information and digital literacy: a review of concepts]. **Anales de Documentación**, n. 5, 2002, pp. 361-408.

BUCKINGHAM, David. **The Media Education Manifesto**. Cambridge: Polity Press, 2019.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **Educação é a Base**. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> >. Acesso em: 12 jun. 2019

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-Educação: conceitos, história e perspectivas. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 30, n. 109, set./dez. 2009.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GREEN, H.; HANNON, C. **Their space – education for a digital generation**. Londres: Demos, 2007.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, H. et al **Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education For the 21st Century**. Chicago: The MacArthur Foundation, 2006.

LEANING, M. Towards the integration of media and information literacy: a rationale for a 21st century approach. In Mihailidis, P. and De Abreu, B. ed. **Media Literacy Education in Action: Theoretical and Pedagogical Perspectives**, London: Routledge, 2013.

LEE, Alice Y.l.; SO, Clement Y.k. Media Literacy and Information Literacy: Similarities and Differences. **Comunicar: Media Education Research Journal**, v. 21, n. 42, p.137-145, 2014.

SIQUEIRA, A.B. Educação para a mídia: da inoculação à preparação. **Educação e Sociedade**. 2008, vol.29, n.105, pp. 1043-1066

SPINELLI; E.M; SANTOS, J.A. etização Midiática na era da desinformação. **ECCOM**, jan./jun. 2020, v. 11, n. 21, PP. 147-174.

TAPSCOTT, Don. **Grown up digital**. Nova Jersey: McGraw-Hill, 2008.

VALENTE, José Armando. **A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia**. In: Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Orgs - Lilian Bacich, José Moran. Porto alegre: Penso Editora, 2017.