



REFLETINDO EDUCAÇÃO CIDADÃ, O COMBATE A FAKE NEWS E GÊNERO EM SALA DE AULA, ATRAVÉS DA GAMEFICAÇÃO

MARIA SILVIA FERREIRA ALVES DE OLIVEIRA

INTRODUÇÃO: Em uma sala de aula na educação não formal, para um grupo de adolescentes de 14 a 17 anos de baixa renda da cidade de Campinas-SP, durante as oficinas de Direitos Humanos, os educandos foram convidados a refletir sobre como as *fake news* impactam suas vidas e como eles se sentem em relação a isso, através do jogo “Pontos de Vista”. **OBJETIVO:** No jogo “Pontos de Vista” os educandos são convidados a opinar e argumentar sobre assuntos do cotidiano. Questões de gênero, padrões de beleza, Fake News, bullying e o papel da política na comunidade são alguns dos temas trabalhados no jogo. O jogo possui conteúdo que suscita argumentações e tomadas de decisão e de opinião por parte dos jogadores. **METODOLOGIA:** Durante a aplicação do jogo em grupos, todos os educandos tiveram tempos de passar por todas as fases dos jogos: 1) Fato ou Boato, 2) Meu Corpo, meus Padrões e 3) Participação Política. Eles tiveram a oportunidade de fazerem escolhas, trabalharam em equipe, dialogaram, discutiram, escreveram e falaram sobre seus sentimentos com a vivência da gameficação. Logo após a finalização do jogo, a educadora convida a todos para uma “roda de prosa” onde puderam compartilhar de ideias, sentimentos e desafios através da experiência do jogo “Pontos de Vista”. **RESULTADOS:** A maioria dos adolescentes disseram ter gostado muito do jogo e que nunca haviam discutido sobre como as fake news e a mídia tem influência tão grande em suas vidas, seus pensamentos e escolhas. A questão do gênero feminino foi citada, muitas vezes entre os educandos, como a maior vítima dessas questões. Ressaltaram que todos os dias, meninas e jovens mulheres que navegam na internet são bombardeadas com mentiras e estereótipos sobre seus corpos, sua identidade e como devem se comportar. **CONCLUSÕES:** A gameficação traz motivação ao grupo, proporcionando mais diálogo, empatia, trabalho em equipe e protagonismo juvenil. A grande maioria dos educandos através do jogo passou a refletir como eles mesmos, já compartilharam notícias falsas em suas redes sociais, uma vez que não sabiam como identificar se as notícias eram falsas ou não.

Palavras-chave: Educação cidadã, Combate a fake news, Gênero, Gameficação, Jogos em sala de aula.