

Centro Universitário Processus

RELATÓRIO FINAL (2024.2)

CENTRO UNIVERSITÁRIO PROCESSUS

Atividade Extensionista: Direito Digital

CURSO: Direito (Disciplina – Direito Digital)	
TÍTULO DO PROJETO/AÇÃO: Desvendando a Verdade: Combatendo as Fake News e a Desinformação	
PERÍODO DE EXECUÇÃO: 2024.2	
Data Início: 09 de agosto de 2024	Data Término: 06 de dezembro de 2024
EQUIPE:	
Nome completo	Curso/matricula
Bruna Da Silva Mariano	Direito / 2113180000224
Isadora França De Oliveira	Serviços Jurídicos / 2317200000032
Kássia Cantanhêde Campos	Direito / 2113180000278
Lauanny Lima Ferreira	Direito / 2313180000052
Letícia Rebouças Rocha	Serviços Jurídicos / 2317200000044
Maria Luísa Silva Vasconcelos Melo	Direito / 2313180000142
Mateus De Freitas Rodrigues	Direito / 2313180000032

Centro Universitário Processus

PROFESSOR (A) ARTICULADOR (A) (orientador (a)): Alberto Carvalho Amaral

INSTITUIÇÃO PARCEIRA: CEF 26 - EQNO 5/7 área especial - Ceilândia Norte - Setor O - Brasília/DF

PÚBLICO-ALVO: estudantes do Ensino Fundamental

RESUMO:

Título do Projeto: “Desvendando a Verdade: Combatendo as Fake News e a Desinformação”

Desenvolvimento

Apresentação:

A ação de extensão social consistiu em uma palestra realizada pelo grupo, na escola (local a definir) CEF 26 - EQNO 5/7 área especial - com alunos entre 14 e 16 anos de idade, com o objetivo de conscientizar sobre as consequências degenerativas da disseminação de informações falsas.

Justificativa: a escolha do tema se deu pelo fato de esse fenômeno ter influenciado opiniões e decisões, especialmente entre os jovens, afetando as dimensões individuais, sociais, culturais e políticas da sua vida.

Objetivos gerais: como escopo genérico da intervenção, estava a conscientização dos alunos acerca das ferramentas de constatação de *Fake News*, a instrução sobre o que é o fenômeno, quais as suas tipologias, a demonstração dos efeitos negativos dessas práticas e o uso de exemplos como metodologias de intervenção, mediante respaldo jurídico e ético.

Objetivos específicos: especificamente, propõe-se ações concretas para promover a responsabilidade digital entre os usuários de redes sociais, para que não caiam em informações falsas e assim, acabam se prejudicando, também estudar as causas e motivações por trás da criação e disseminação de fake news.

A interação se dividiu em 4 etapas, possuindo cada etapa aproximadamente 10 minutos de duração, totalizando cerca de 40 minutos de palestra, sendo:

1ª Etapa: introdução da palestra: adentrar aos temas das *Fake News*

2ª Etapa: dividir os grupos e explicar o jogo.

3ª Etapa: demonstrar o impacto da desinformação na sociedade;

tratar sobre as leis e as regulamentações contra a disseminação de notícias falsas;

Centro Universitário Processus

4ª Etapa: tratar sobre a importância do pensamento crítico e da verificação de fontes para a preservação da própria democracia e da liberdade.

Gamificação

Jogo: “Caçadores da Verdade”

O objetivo do jogo era provocar os alunos a identificarem Fake News e entenderem seus impactos na sociedade.

Como foi o jogo:

1. Introdução ao Jogo:

Dividiram-se os alunos em pequenos grupos e explicou-se que eles seriam “Caçadores da Verdade”.

Cada grupo recebeu uma série de notícias (algumas verdadeiras e outras falsas) para analisar.

2. Fase 1: Identificação de Fake News:

Cada grupo usou pistas e ferramentas fornecidas (como links para verificadores de fatos, dicas sobre como identificar fontes confiáveis etc.) para determinar se cada notícia é verdadeira ou falsa. Pontos são foram concedidos por cada notícia corretamente identificada.

3. Fase 2: Impacto das Fake News:

Apresentaram-se cenários baseados nas notícias analisadas, mostrando como as *Fake News* podem afetar a sociedade (por exemplo, pânico em massa, prejuízos financeiros, danos à reputação etc.).

Os grupos discutiram e apresentaram como cada cenário seria evitado se as *Fake News* não tivessem sido disseminadas.

4. Fase 3: Redação:

Cada elemento do grupo elaborou uma pequena redação, sintetizando o seu processo de conscientização, o seu próprio papel em educar outras pessoas sobre os perigos das Fake News e como evitá-las.

Os alunos que entregaram a redação foram premiados com bombons.

5. Conclusão

6. Benefícios da Gamificação:

Engajamento: Os jogos tornam o aprendizado mais divertido e envolvente.

Colaboração: na vivência os alunos puderam trabalhar em grupos, promovendo habilidades de trabalho em equipe.

Pensamento Crítico: os alunos foram provocados a analisar as notícias e a desenvolver suas habilidades de pensamento crítico.

Conscientização: conclui-se que os discentes puderem compreender de maneira abrangente os impactos das Fake News, o que os ajuda a serem mais conscientes e responsáveis no consumo de informações.



Centro Universitário Processus

RELATÓRIO FINAL (2024.2)

Centro Universitário Processus

RESULTADOS ATINGIDOS: constatou-se que alguns objetivos foram alcançados com o projeto extensivista:

1. conscientização e combate à desinformação desde a formação básica das pessoas;
2. Engajamento político desde a infância na defesa da liberdade de pensamento e da democracia;
3. Elucidação dos meios interventivos para salvaguardar o direito à informação de qualidade dos adolescentes da rede pública.

Quantidade de beneficiários (estimativa): 16 respondentes dos questionário; aproximadamente 60 alunos no total. Além disso, considera-se ter alcançado 80 pessoas, pelas famílias e conhecidos que também são indiretamente atingidas uma vez que os alunos podem e vão passar o conhecimento crítico adiante.

ANEXOS AO RELATÓRIO:



Centro Universitário Processus



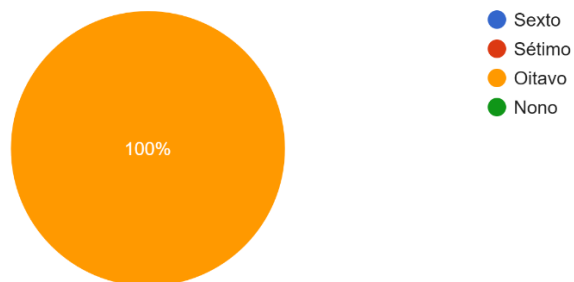
Centro Universitário Processus



Gráficos de Pesquisa:

Qual a sua série ou ano?

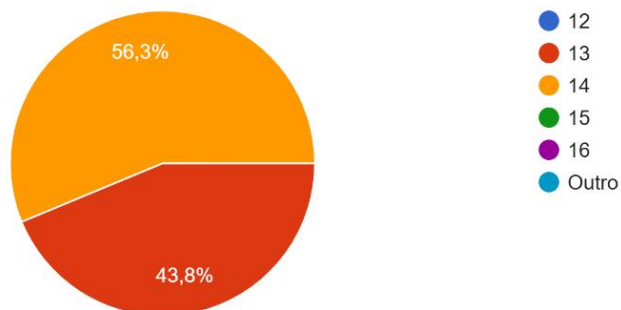
16 respostas



Centro Universitário Processus

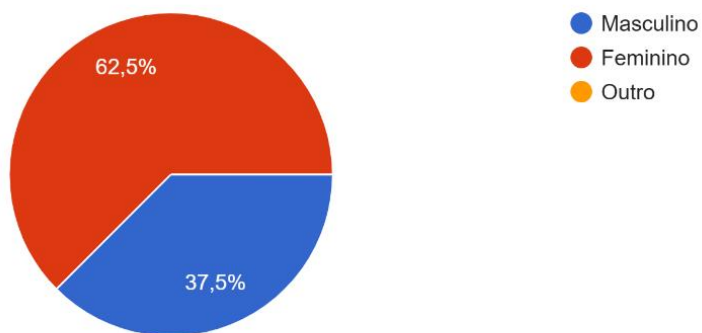
Qual a sua idade?

16 respostas



Qual o seu gênero

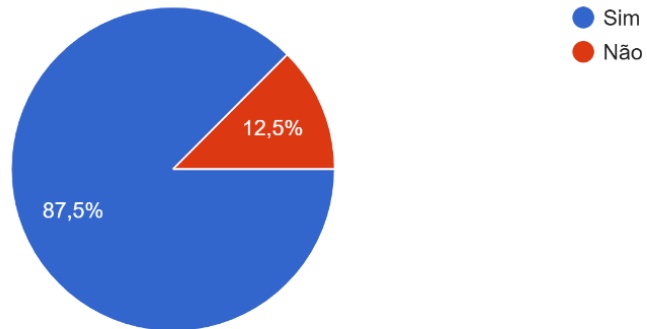
16 respostas



Centro Universitário Processus

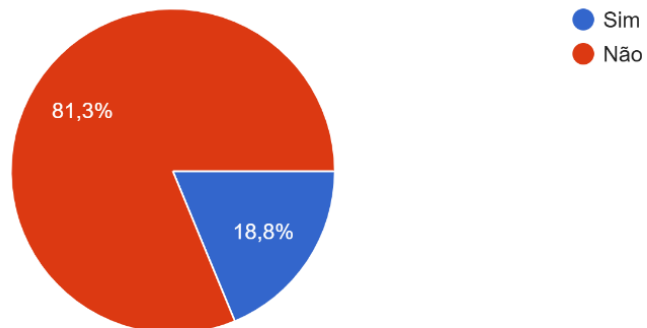
Já teve contato com Fake News?

16 respostas



Já encaminhou notícias que pareceram Fake News sem checar os fatos?

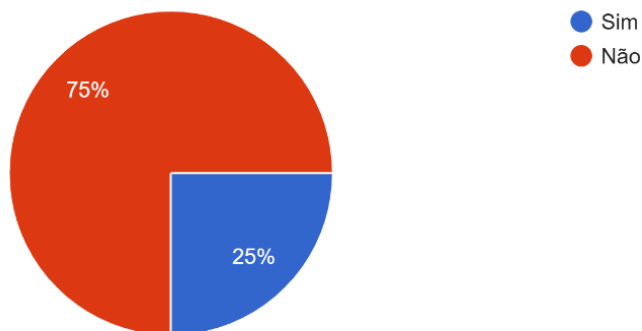
16 respostas



Centro Universitário Processus

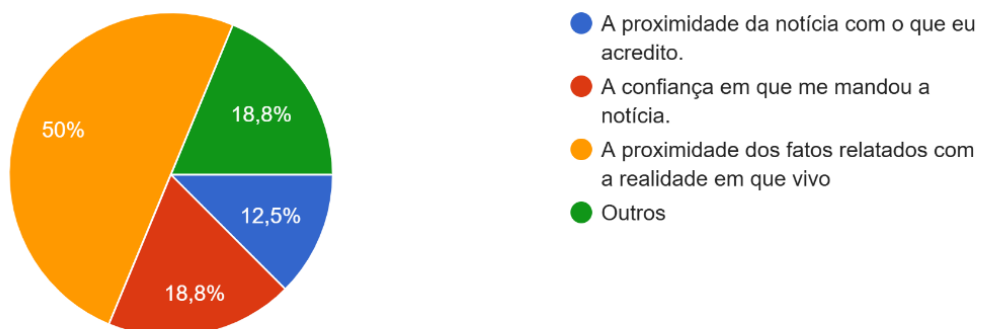
Conhece algum site ou app checador de fatos?

16 respostas



O que te faz acreditar que uma notícia é verdadeira?

16 respostas



Material educativo: os slides demonstrados em sala com as situações-problema.

Professor(a) articulador(a)

Coordenador(a) de Curso



Centro Universitário Processus

Coordenador(a) de Extensão