

GAMEFICAÇÃO E AS FAKENEWS: UMA ANÁLISE DO JOGO CHEQUE ISSO!

Poliana Marta Ribeiro de Abreu
Perla Maria Berwanger
Ramon Bezerra Costa

Resumo

O presente estudo tem como objetivo analisar de que maneira o game “Cheque Isso!” pode auxiliar no combate à disseminação de *fakenews*, transformando estudantes em checadores. Criado pela organização italiana *Factcheckers.it* para o Internacional *FactChecking Networking* (IFCN), especialmente para o Dia Internacional do *Fact-Checking*, comemorado no dia 2 de abril, o jogo foi desenvolvido com a intenção de incentivar, entre os jovens, o hábito de checar informações. Antes, no entanto, da análise do jogo, será realizada uma discussão a respeito da disseminação de notícias falsas, da importância do processo de checagem e da gamificação.

Palavras-chave: *FakeNews*; Checagem; Gamificação; Educação; Tecnologia.

Abstract

This study aims to analyze how game Cheque can help fight the spread of fake news, transforming students into checkers. Created by the Italian organization Factcheckers.it for the International FactChecking Networking (IFCN), especially for International Fact-Checking Day on April 2nd, celebrating the game that was developed with the intention of encouraging the habit of checking information. Beforehand, in the meanwhile, game analysis, will be a discussion held about dissemination of false news, the importance of the checking process and gamification.

Keywords: *FakeNews*; Checking; Gamification; Education; Technologic.

1. INTRODUÇÃO

É comum encontrar, nos dias de hoje, pessoas que tenham recebido – ou mesmo distribuído – informações falsas, distorcidas ou não verificadas. A disseminação de *fakenews* (notícias falsas) é uma realidade que tem uma relação profunda com a popularização da internet, principalmente por causa das redes sociais digitais e aplicativos de mensagens, canais preferidos para a sua distribuição.

A facilidade de acesso aos meios de propagação – aplicativos de mensagens e redes sociais digitais – contribui para a multiplicação de histórias

inverídicas ou distorcidas. A vontade quase incontrolável que muitos podem sentir de repassar informações que receberam leva, muitas vezes, a situações que variam do jocoso ao verdadeiramente perigoso.

Exemplo recente ocorrido em São Luís envolveu um assalto a uma das unidades de uma grande rede de supermercados. Mesmo sem presenciar o fato, ocorrido no dia 18 de maio de 2018, muitas pessoas repassaram a informação, por meio de seus aplicativos de mensagens, de que clientes estariam sendo feitos reféns por bandidos¹. Veículos da imprensa maranhense divulgaram nota da direção do supermercado afirmando que o assalto ocorreu na parte administrativa do estabelecimento e não houve abordagem a clientes². Por que, então, pessoas que não presenciaram o fato sentiram necessidade de repassar informações desconstruídas sobre o assunto?

O questionamento está na raiz do problema da disseminação das notícias falsas, mas não deve ser o foco do seu combate, pois não há como acabar com um comportamento social já tão enraizado. O fato é que sempre existirão pessoas que criarão boatos ou distorcerão fatos e tantos outros que os repassarão adiante. A questão, portanto, é tentar, cada vez mais cedo, buscar maneiras de combater as informações falsas e diminuir os prejuízos que elas podem causar.

Uma dessas maneiras é estimular a checagem de informações antes que estas possam ser repassadas. Para isso, é importante também que esse ato de checar o que se recebe por meio de redes sociais e aplicativos de mensagens torne-se tão cotidiano quanto o ato de divulgar notícias falsas, algo que possa ser aprendido na escola, por exemplo.

Diante disso, o objetivo deste artigo é analisar uma modalidade de checagem de informações a ser aplicada no ambiente escolar. O jogo Cheque Isso foi criado pela organização italiana Factcheckers.it - criada em 2016 por Gabriela Jacomella, Fulvio Romanin e Nicola Bruno, trata da criação de formatos inovadores para a difusão da cultura de verificação de fatos e da alfabetização midiática em contextos educacionais - para o Internacional FactChecking Networking (IFCN), especialmente para o Dia Internacional do Fact-Checking, comemorado no dia 2 de abril. Por meio do jogo, os alunos tornam-se checadores, utilizando a internet para buscar fontes confiáveis de informação acerca de um assunto proposto na atividade.

Assim, pretende-se, com a análise do jogo, verificar até que ponto a gamificação pode auxiliar no combate às *fakenews*. Antes, no entanto, de proceder à análise do game, é importante discutir a disseminação das notícias falsas e a gamificação como recurso pedagógico.

2. Notícias falsas e a era da pós-verdade: Uma discussão necessária

As *fakenews* podem ser entendidas como informações confirmadamente falsas produzidas com o objetivo de enganar os leitores (ALLCOTT; GENTZKOW, 2017, p. 213). O debate sobre a disseminação de *fakenews* tem se intensificado nos últimos anos, embora pareça não ter atingido, verdadeiramente, quem mais propaga esse tipo de informação. Isso porque a divulgação das notícias falsas tem uma relação profunda com um comportamento social já bastante enraizado.

¹ Uma das autoras deste artigo recebeu a mensagem no seu aparelho celular

² A reportagem sobre o assalto pode ser acessada no link <http://imirante.com/brasil/noticias/2018/05/18/tesouraria-de-supermercado-e-assaltada-por-criminosos-em-sao-luis.shtml>. Acesso em: 23 maio 2018

Boatos, fofocas e variantes constituem os meios de comunicação de massa mais antigos da humanidade. Mesmo antes da invenção da escrita, os homens transmitiam e recebiam informações na base do ouvir-dizer. O boca-a-boca era a melhor maneira de reforçar comandos dentro do grupo, repreender comportamentos e anunciar decisões. O aparecimento da imprensa e, posteriormente, do rádio e da televisão não estancou a troca informal de notícias entre as pessoas. Ao contrário: a mídia impressa e eletrônica, especialmente a internet, passou a fornecer matéria-prima para o diz-que-diz, além de facilitar a propagação de todo tipo de notícias fantasiosas – como no caso da história das seringas contaminadas (VOMERO, 2016).

Esse comportamento, semelhante ao da brincadeira infantil do telefone sem fio – quando uma pessoa repassa secretamente a outra uma frase que ouviu até o momento em que o último da fila reproduz o que entendeu, quase sempre bem diferente da frase original, remete à retórica, na qual, segundo Aristóteles (2011, p. 39), “todos procuram discutir e sustentar teses, realizar a própria defesa e a acusação dos outros. Pessoas comuns o fazem ou sem método, ou por força da prática”. De forma simplificada, pode-se dizer que o importante é contar algo, mesmo que a mensagem não seja de todo verdadeira.

O ato de contar algo ganhou uma dimensão mais complexa com o surgimento dos meios de comunicação, que criaram procedimentos para que as informações fossem apuradas e estruturadas no que se convencionou chamar de notícia – definida por Marcondes Filho (2009, p.360) como um fato pessoal ou social transformado em algo de interesse genérico -, para que, só então, os fatos sociais fossem divulgados. De acordo com Charaudeau (2012, p. 15):

Informação e comunicação são noções que remetem a fenômenos sociais; as mídias são um suporte organizacional que se apossa dessas noções para integrá-las em suas diversas lógicas – econômica (fazer viver uma empresa), tecnológica (estender a qualidade e a quantidade de sua difusão) e simbólica (servir à democracia cidadã). É justamente nesse ponto que se tornam objeto de todas as atenções.

Por mais que essa seleção do que deveria merecer atenção tenha se tornado incumbência de profissionais com formação específica, as pessoas comuns não deixaram de ter vontade de compartilhar as informações que mais despertam seu interesse. Isso ganhou maior dimensão com o surgimento da internet e a popularização das chamadas redes sociais, que contribuíram para o que Lemos (2009) chamou de “liberação do pólo da emissão”, isto é, qualquer pessoa pode ser um potencial produtor de conteúdo a ser circulado em plataformas e aplicativos como *Facebook*, *Twitter* e *WhatsApp*.

Aliado a esse cenário de facilitação dos processos de produção e circulação de conteúdo, existem outros fatores que podem ter contribuído com a proliferação de informações falsas: o tempo e a atenção destinados às redes sociais e a fontes de produção de conteúdos possivelmente menos confiáveis; os algoritmos de algumas dessas plataformas que direcionam e selecionam os conteúdos que aparecerão para cada usuário; a leitura apenas dos títulos de matérias jornalísticas, que ainda assim não raro são compartilhadas, entre outros fatores característicos dos modos de vida contemporâneos, que podem ser caracterizados, dentre outras formas, por certa flexibilidade, instabilidade, rapidez e fragmentação, conforme é possível depreender dos estudos de Sennett (2012).

Esse ambiente favoreceu a emergência do que se convencionou chamar de “pós-verdade”, que pode ser entendida como uma tendência a partir da qual fatos objetivos teriam menos influência em moldar a opinião do que apelos a crenças pessoais (ENGLISH OXFORD LIVING DICTIONARIES, 2018). A verdade deve ser pensada, na esteira do pensamento de Foucault (1996), como o que resulta de um processo de construção e não como algo essencialista. Nesse sentido, a partir das questões apontadas no parágrafo anterior, parece que estamos diante de situações particulares de elaboração da verdade a partir das quais temos a tendência e as condições para acreditar no que preferimos. Álex Grijelmo (2017) sugere que chegamos a um paradoxo no qual ao mesmo tempo em que não acreditamos em nada temos a capacidade de acreditarmos em qualquer coisa. Parece um cenário correlato ao de incerteza, insegurança e fluidez do qual fala Bauman (2007).

De acordo com o *Digital News Report* 2017, 60% dos brasileiros confiam nas notícias na maior parte do tempo. Ainda segundo a pesquisa, 57% utilizam redes sociais como o Facebook para ter acesso a informações, enquanto 46% utilizam o aplicativo de mensagem Whatsapp para a mesma finalidade. Isso demonstra que, no Brasil, há um cenário propício para a disseminação de notícias falsas, pois a maior parte da população confia nas informações a que tem acesso, em geral por redes sociais e aplicativos de mensagens.

3. A checagem dos fatos: Um retorno à técnica jornalística

Qualquer pessoa, mesmo não sendo jornalista, pode criar uma página na internet e começar a produzir e disseminar conteúdos, sem que haja um crivo no que deve ser publicado ou não. É nessa facilidade que está o perigo: nada impede uma pessoa de criar notícias falsas e utilizar as redes sociais para compartilhá-las.

Mesmo que a mídia tradicional atenda, muitas vezes, a interesses político-ideológicos-mercado-lógicos, o conteúdo produzido por esses veículos segue determinados critérios, o que os força a não inventar notícias, embora, em muitos casos, publiquem informações distorcidas.

O desdobramento das clássicas perguntas a que a notícia pretende responder (quem, o quê, como, quando, onde, por quê) constituirá de pleno direito uma narrativa, não mais regida pelo imaginário, como na literatura de ficção, mas pela realidade factual do dia a dia, pelos pontos rítmicos o cotidiano, que, discursivamente trabalhados, tornam-se reportagem (SODRÉ; FERRARI, 1986, p.11)

De acordo com Marcondes Filho (2009, p. 362), “os modos de selecionar fontes, de ouvi-las e de checar a informação fazem parte das técnicas de produção da notícia”. Essa rotina de apuração está na essência do trabalho jornalístico, já que a informação veiculada nos meios de comunicação precisa ser crível. No entanto, diante de uma realidade marcada pela profusão de notícias falsas, é necessário retornar a um dos processos iniciais da produção de notícias – a apuração – para conferir o que é verídico ou não naquele conteúdo.

Segundo Spinelli e Santos (2018, p.12), checar fatos e dados não é novidade no jornalismo, mas “a partir dos anos 2000, começou a despontar uma checagem após a publicação voltada para as declarações feitas por figuras públicas – o *fact-checking*”. Os autores destacam o trabalho das agências de checagem de notícias, que tem se popularizado em todo o mundo. No Brasil, existem três agências que são certificadas pela Internacional *Fact-checking Network* (IFCN): Lupa, Truco e Aos Fatos (SPINELLI; SANTOS, 2018, p.14).

No entanto, a checagem de informações pode e deve ser assimilada pelo público em geral, se possível desde o ambiente escolar. E um recurso que pode auxiliar nesse processo de aprendizado do *fact-checking* é a gamificação.

4. Gamificação como recurso pedagógico

Mas por que a gamificação? Os jogos são construções humanas que aglutinam fatores sócio-econômico-culturais. De acordo com Elkonin (1998), os jogos, de forma geral, aparecem nas sociedades como forma de iniciar o trabalho em grupo e de explicar o manejo de ferramentas e artefatos para as crianças e jovens. Os jogos também foram usados como um meio de introduzir os jovens em sua própria cultura e meio social.

Quem nunca ganhou da professora uma estrelinha dourada quando acertava a resposta de uma atividade na sala de aula? O termo gamificação surgiu pela primeira vez em 2010, embora o uso de jogos em sala de aula, como o de ganhar estrelinha, por exemplo, tenha sido aplicado há mais tempo em sala de aula com alunos e professores. O que mudou foi a compreensão do processo, sua relevância e principalmente a responsabilidade em sua aplicação (FEDEL, ULBRICHT, 2014).

De acordo com Gee (2005), os jogos apresentam características que poderiam ajudar no desenvolvimento de algumas habilidades daqueles que se propõem a jogar “em um nível mais profundo, porém o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos” (Gee, 2004). O autor, apresenta seis princípios de aprendizagem que os jogos possibilitam desenvolver no jogador:

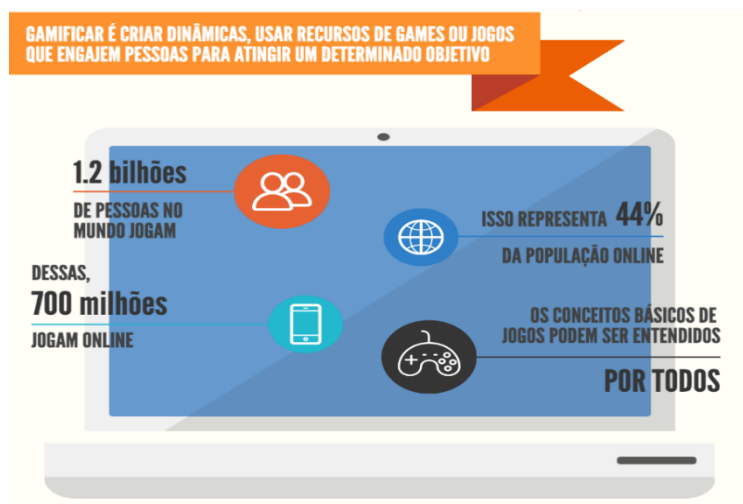
- a) Identidade: Aprender alguma coisa em qualquer campo requer que o indivíduo assuma uma identidade, que assumam um compromisso de ver e valorizar o trabalho de tal campo. “Os jogadores se comprometem com o novo mundo virtual no qual vivem, aprendem e agem através de seu compromisso com sua nova identidade” (GEE, 2004);
- b) Interação: Nos jogos nada acontece sem que o jogador tome decisões e possa agir. E durante o jogo, conforme as atitudes do jogador, oferece *feedbacks* (resposta esperada sobre a performance/ação do jogador durante a realização/execução do jogo) e novos problemas. Em jogos

- online, os jogadores interagem entre si, planejando ações e estratégias, entre outras habilidades;
- c) Produção: Nos jogos, os jogadores produzem ações e recriam/redesenham as histórias, individualmente ou em grupo;
 - d) Riscos: Os jogadores são recebidos com motivação a correr riscos, experimentar, explorar; se erram, podem voltar no jogo e tentar novamente até acertar.
 - e) Problemas: Os jogadores estão sempre enfrentando novos problemas e precisam estar prontos para desenvolver soluções que os elevem de nível nos jogos;
 - f) Desafio e consolidação: Os jogos estimulam o desafio por meio de problematizações que “empurram” o jogador a aplicar o conhecimento atingido anteriormente.

Percebemos por meio dos princípios apresentados por Gee (2004), como os jogos têm potencial para ajudar a ampliar as habilidades dos jogadores, como os desafiam e engajam a ir além de suas capacidades por meio de planejamento, criatividade, autonomia, participação, desenvolvimento de estratégias e outras habilidades como a promoção do diálogo escrito ou falado.

A Figura 1, parte de um infográfico do site InfoGeekie, nos apresenta um panorama quantitativo mundial sobre o uso do game/jogo. Segundo o site, 1,2 milhões de pessoas no mundo jogam. Dessas, 700 milhões utilizam o jogo no formato online, esse número tem representatividade de 44% da população online.

Figura 1 - Por que usar a gamificação



Fonte: Reprodução InfoGeekie (2016)

Como apresentado na **Figura 1** acima, o jogo se torna aceitável entre aqueles que o acessam porque seus conceitos básicos podem ser entendidos por todos.

Ainda explorando o Infográfico, na **Figura 2**, baseado na InfoGeekie, é apresentada uma sequência lógica com cinco abordagens de como a gamificação pode tornar as aulas mais atraentes, contextualizadas e produtivas tanto para estudantes como para os professores: InfoGeekie (2016)

- a) Interatividade: ao contrário de receber orientações dirigidas, os alunos são necessitam tomar decisões de acordo com a interação em diferentes cenários, personagens e acontecimentos;
- b) Alcance de objetivos: todas as informações fornecidas servem para algum propósito, seja para ganhar pontos ou passar de fase;
- c) Trabalho em equipe: é necessária a combinação de recursos, isto é, não é possível trabalhar sozinho para atingir os resultados esperados;
- d) Linguagem tecnológica: a linguagem tecnológica é familiar aos alunos, eles podem combinar o uso de ferramentas como celular, tablets e computador para aprender;
- e) Resolução de problemas: os alunos devem ser criativos nas apresentações de situações-problema, lançando mão de todos os aparatos disponíveis e fornecidos durante o jogo.

Figura 2 – Cinco abordagens da gamificação em sala de aula



Fonte: Reprodução InfoGeekie (2016)

Durante uma partida, os jogadores normalmente apresentam maior persistência, ousadia, atenção aos detalhes, criatividade na solução de problemas e trabalho em equipe. Todas essas habilidades são desejadas e devem, idealmente, ser exploradas/demonstradas na sala de aula.

5. O jogo cheque isso e suas potencialidades

Criado pela organização Factcheckers.it para o Internacional FactCheckingNetworking (IFCN), o plano de aula do jogo Cheque Isso foi traduzido pelo Truco, projeto de *fact-checking* da Agência Pública, em parceria com a agência Aos Fatos, que atua na checagem de notícias. O jogo de RPG (sigla inglesa de Role-Playing Game, que em português significa "jogo de

interpretação de personagens"), que tem como público-alvo estudantes a partir de 15 anos de idade, foi criado para ajudar os alunos a entender os fundamentos da checagem de fatos.

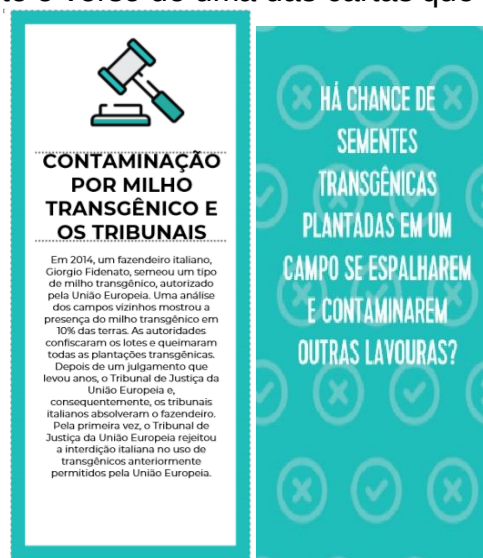
Indicado para uma turma composta por 25 alunos – que deverão ser divididos em grupos de cinco –, o kit do jogo é composto por 25 cartas e um guia de checagem de fatos, que devem ser impressos pelo professor. É importante que a aula ocorra em uma sala multimídia ou que os jogadores possam utilizar computadores, smartphones ou tablets para pesquisar as informações utilizando a internet. O tempo estimado para a aula é de duas horas.

Antes da aplicação do jogo, é importante que os alunos tenham algum conhecimento sobre disseminação de notícias falsas e checagem de informações, com a realização de uma aula preliminar sobre o assunto, por exemplo. Após essa preparação, o professor deve ler o guia do jogo para os alunos e explicar os seus objetivos. Ele deve explicar o cenário e a missão:

Os moradores do país fictício de Agritânia vivem um dilema. Em breve haverá um referendo que decidirá sobre a introdução de transgênicos no país. Uma equipe de checadores do jornal Agritânia Hoje precisa analisar fatos que circulam sobre esse polêmico assunto para embasar a produção de cinco editoriais, a serem estampados na primeira página no dia da votação. Trata-se, na verdade, do "Cheque Isso!", um plano de aula, em formato de jogo de RPG, criado com o objetivo de ensinar alunos do ensino médio a fazer fact-checking (MORAES, 2018).

Depois dessa preparação, o professor deve entregar uma carta e um guia para cada um dos alunos. Cada carta contém um item de notícia com uma pergunta para ser verificada, Figura 3. Além disso, também deve ser impresso e entregue aos alunos o quadro com quatro possíveis títulos e um parágrafo introdutório (lead), além de um espaço em branco caso os alunos queiram escrever título e lead alternativos, Figura 4.

Figura 3 – Frente e verso de uma das cartas que compõem o jogo



Fonte: Reprodução de card do jogo Cheque Isso, disponível em: <https://www.factcheckingday.com/lesson-plan>

Os alunos devem prosseguir com a atividade pesquisando na internet as informações contidas nas cartas e, posteriormente, discutindo em grupo sobre a pergunta que devem responder para elaborar um editorial sobre o assunto. Segundo o Guia do Professor (2018):

Depois de concluir a verificação, os membros de cada grupo comparam seus resultados e tomam uma decisão coletiva sobre a posição a ser tomada em relação à questão atribuída. O resultado final terá que ser um editorial (um artigo apresentando um ponto de vista) resumindo o que foi determinado. Para fazer o editorial, o grupo olha o quadro fornecido com a sua pergunta. Cada um deles inclui quatro títulos com um parágrafo introdutório, representando quatro opiniões diferentes, além de uma área livre em que o grupo pode redigir sua própria opinião. Depois que o grupo escolher uma das opções, os alunos poderão resumir os motivos

Ao final da atividade, o professor deverá compartilhar e discutir o que cada grupo descobriu, podendo fazer o upload dos resultados no site do Dia Internacional do *FactChecking*. A primeira página do jornal Agritânia Hoje poderá ser baixada e impressa, mas, segundo o Guia do Professor (2008), o mais importante da atividade não é o resultado, mas o aprendizado dos métodos de checagem. O material do jogo também inclui um Guia de Checagem, com alguns caminhos que podem ser percorridos pelos estudantes para desvendar as informações falsas. O Guia traz desde indicações de como verificar a confiabilidade de um site, a existência de um perfil de mídia social, até indicação de ferramentas que podem ser usadas em análises de vídeos.

Considerações finais

Embora tenha méritos inquestionáveis por propor o exercício da checagem de informações em um contexto de disseminação de notícias falsas, o jogo Cheque Isso tem algumas características que podem dificultar sua utilização principalmente por estudantes brasileiros. A atividade foi desenvolvida por uma instituição italiana e, portanto, foi projetada para ser aplicada naquele contexto. Isso é perceptível pela escolha do tema do jogo – a questão dos transgênicos –, que, embora seja de repercussão mundial, ainda não faz parte do cotidiano brasileiro.

Além disso, a faixa etária sugerida – a partir de 15 anos de idade – no Brasil, tem, em muitos casos, déficits de leitura e interpretação textual, o que pode dificultar a aplicação do jogo. Para minimizar esse aspecto, seria necessário realizar algumas aulas preparatórias, tanto sobre notícias falsas e checagem de informações quanto sobre transgênicos (assunto que norteia o jogo), para evitar que os alunos ficassem desestimulados a participar da atividade. Nesse sentido, é importante destacar também a necessidade de preparação do professor antes da aplicação do jogo.

Por fim, é válido ressaltar que, embora tenha características que podem tornar sua aplicação mais complexa no caso do Brasil, o jogo Cheque Isso é uma metodologia válida para levar o combate às notícias falsas para as escolas e disseminar entre os estudantes o hábito de checar informações, não consumindo ou repassando conteúdos de procedência duvidosa. Nesse sentido, o jogo pode, inclusive, servir como base para o desenvolvimento de atividades semelhantes que utilizem temas mais próximos do cotidiano dos estudantes brasileiros.

REFERÊNCIAS

- ALLCOTT, Hunt; GENTZKOW, Matthew. Social Media and Fake News in the 2016 Election. **Journal of Economic Perspectives**, 31(2), 2017, p.211-236.
- ARISTÓTELES. Livro I. In: **Retórica**. 1. ed. São Paulo: Edipro, 2011. cap. 4, p. 37-117. v. 1.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- ELKONNIN, D. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ENGLISH OXFORD LIVING DICTIONARIES. Post-Truth. **English Oxford Living Dictionaries**. Disponível em: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/post-truth>. Acesso em 26 mai. 2018.
- FADEL, L.M; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C.R; VANZIN, T. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Edições Loyola, 1996.
- GEE, J. P. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27, nº 1, p. 167-178, jan./ jun. 2009. Disponível em <http://www.perspectiva.ufsc.br>. Acesso em 22 abr. 2018.
- GRIJELMO, Álex. A arte de manipular multidões. **El País**. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2017/08/22/opinion/1503395946_889112.html. Acesso em 26 mai. 2018.
- GUIA do Professor: **Dia Internacional do Fact-Checking**. 2018. Disponível em: <https://www.factcheckingday.com/lesson-plan>. Acesso em: 09 abr. 2018. PDF

INFOGRÁFICO PARA GAMIFICAR SUAS AULAS.
<http://info.geekie.com.br/gamificacao> Acesso em 25 de maio de 2018.

LEMONS, André. **Cibercultura como território recombinate**. In: TRIVINHO, E.; CAZELOTO, E. A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: ABCiber – Itau Cultural, 2009.

MARCONDES FILHO, Ciro (Org.). Dicionário da Comunicação. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2009. 496 p.

MORAES, Maurício. **Jogo gratuito transforma alunos de ensino médio em checadores**: Plano de aula foi traduzido por Agência Pública e Aos Fatos em comemoração ao Dia Internacional do Fact-Checking. 2018. Disponível em: <<https://apublica.org/2018/04/truco-jogo-gratuito-transforma-alunos-de-ensino-medio-em-chechadores/>>. Acesso em: 09 abr. 2018.

NEWMAN, Nic; FLETCHER, Richard; KALOGEROPOULOS, Antonis; LEVY, David A. L.; NIELSEN, RasmusKleis. Digital News Report. Reuters Institute for theStudyofJournalism, 2017. Disponível em: <http://www.digitalnewsreport.org/>. Acesso em: 22 maio. 2018

PRENSKY, M. **The motivationof gameplay: the real twenty-firstcenturylearningrevolution**. OntheHorizon, v. 10, 2002.

SENNETT, Richard. **A corrosão do caráter**: consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo. Rio de Janeiro: Record, 2012.

SPINELLI, Egle Müller; SANTOS, Jéssica de Almeida. Jornalismo na era da Pós-verdade: fact-checking como ferramenta de combate às fakenews. **Revista Observatório**, [S.l.], v. 4, n. 3, p. 759-782, abr. 2018. ISSN 2447-4266. Disponível em:

<<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/4629>>.

Acesso em: 22 maio 2018. doi: <https://doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2018v4n3p759>.

SODRÉ, Muniz; FERRARI, Maria Helena. **Técnicas de Reportagem**: Notas sobre Narrativa Jornalística. 6. ed. São Paulo: Summus, 1986.

VOMERO, Maria Fernanda. **Boatos e fofocas, ouvi dizer que...**: Boatos e fofocas estão presentes em todas as sociedades do planeta. Entenda por que eles são tão irresistíveis. 2016. 2016. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/historia/boatos-e-fofocas-ouvi-dizer-que/>>. Acesso em: 21 maio 2018.