Promoção das competências dos adolescentes na verificação de factos

V Congresso Literacia, Media e Cidadania

3 de maio 2019

Clara Rodrigues – Future Balloons

O projeto

- O projeto "Promoção das competências dos adolescentes na verificação de factos" (FAKE OFF) visa dar resposta aos desafios de utilização e produção dos media, através de um pacote de aprendizagem composto por uma aplicação móvel, um website de recursos de formação e um kit especialmente desenvolvido para animadores e professores, a ser usado em contexto de educação não formal.
- www.fake-off.eu

Desafio de base

A produção e disseminação de notícias e factos "falsos" tornam-se ameaças reais aos valores democráticos, por isso precisamos (em especial os jovens):

- ter consciência do problema
- ter acesso a ferramentas para lidar com diferentes tipos de informação digital
- desenvolver estratégias para identificar e evitar a desinformação intencional

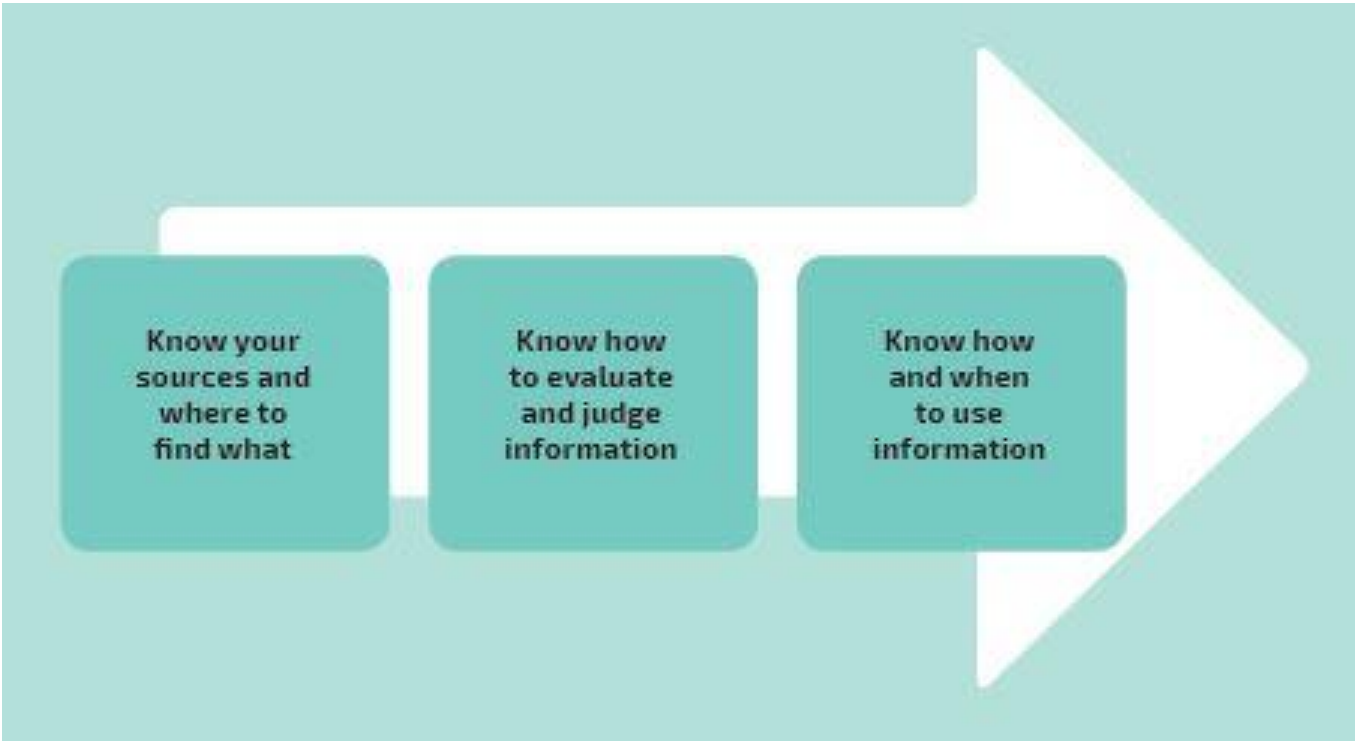
Conceito Didático

Como apoiar os jovens a lidar com notícias falsas?

- Guia para trabalhar o tema das notícias falsas no âmbito da educação não formal.
- Fornece respostas e exemplos práticos em três etapas
  - Formação em literacia digital
  - Criar novos hábitos
  - Aplicar novas competências no dia-a-dia

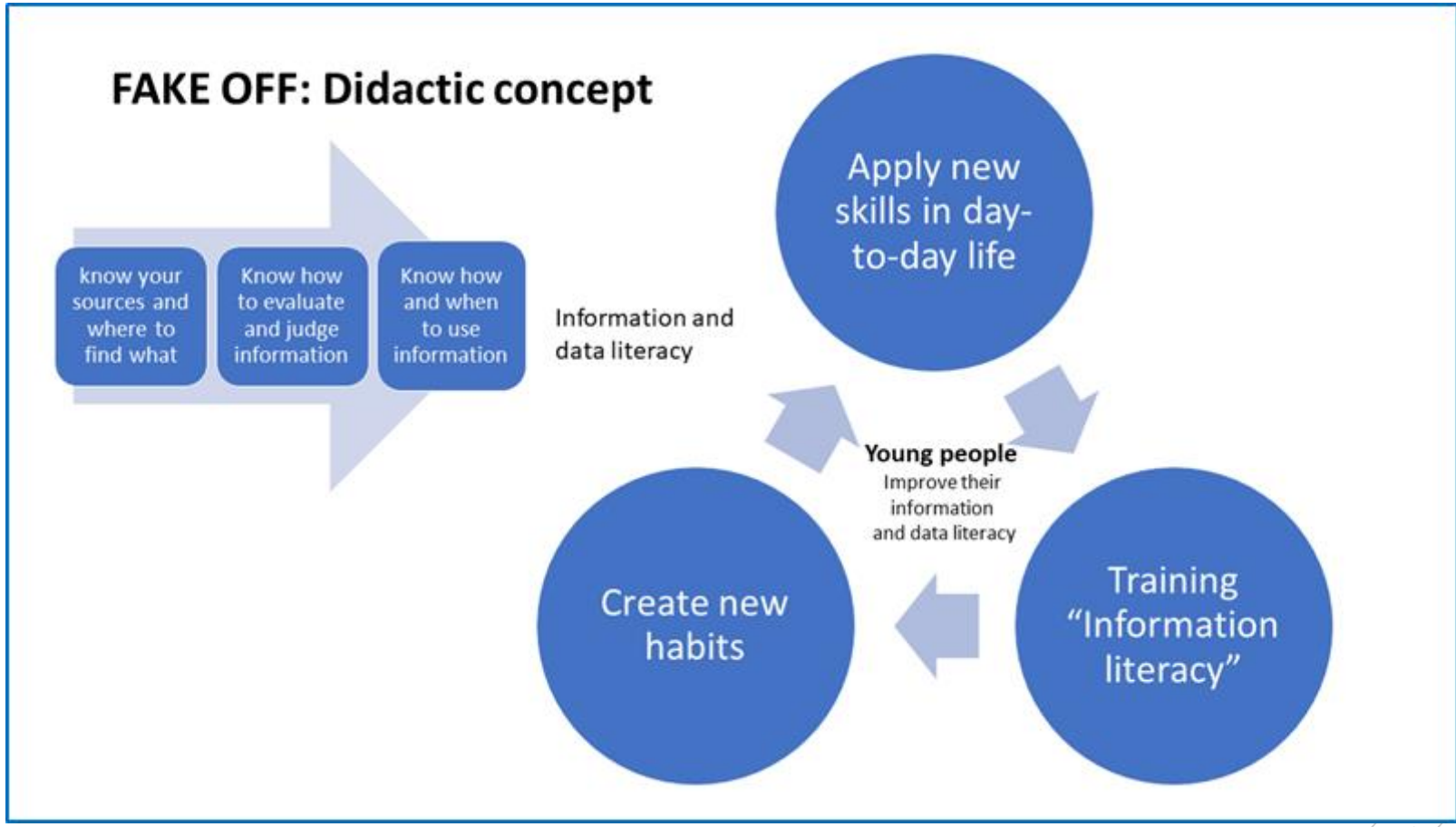
Conceito Didático

3 ETAPAS



- 1. Aprender a detetar notícias falsas
- 2. Obter competências sobre como criar novos hábitos
- 3. Aplicar esses novos hábitos na vida diária e ficar mais protegido contra notícias falsas

Conceito Didático



Estratégia Pedagógica

- GAMIFICAÇÃO: aprendizagem baseada em jogos

Gamificação é um conjunto de atividades e processos para resolver problemas pelo uso ou aplicação de características dos elementos de jogo (Gamification in Learning and Education: KIM, SONG, LOCKEE, BURTON; Springer 2018 p27-28)

No caso do projeto Fake Off, é aplicado o conceito de gamificação através de jogos numa aplicação móvel.

1

Fake Off APP

- Aplicação móvel dedicada a adolescentes (13-19) para Android e iOS
- Uso individual ou em contexto de educação não formal, por animadores ou monitores
- Baseado nas ideias e experiências de um grupo de participantes

2

Fake Off APP

- Inclui atividades gamificadas de aprendizagem:

  - **Fake News Quiz**

    Conteúdo formativo acerca do que são notícias falsas: fontes, motivações, formas de apresentação, público-alvo e objetivos, elementos presentes, literacia digital

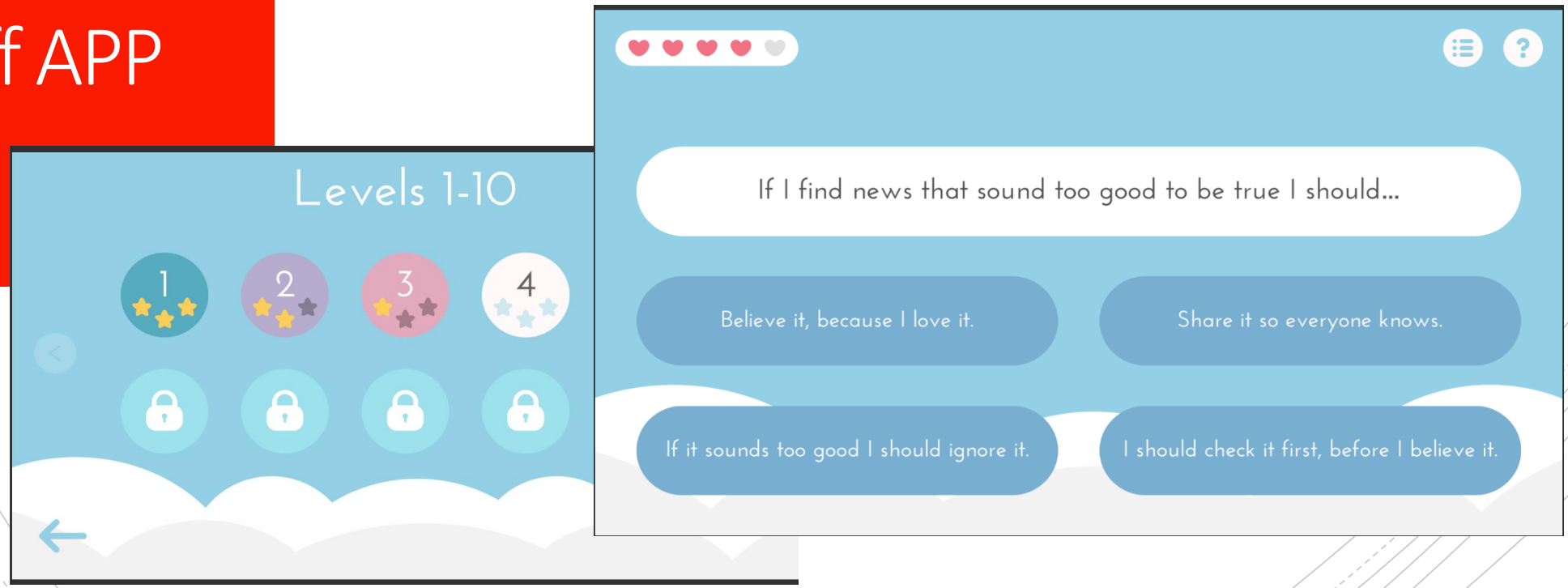
  - **Fake News Detective**

3

Fake Off APP

Fake News Quiz

Questões hierarquizadas por níveis de aprofundamento do tema, desde a distinção de conceitos até ao entendimento das questões subjacentes e fatores históricos.



4

Fake Off APP

- **Fake News Detective**

Cenários de informação nos quais os utilizadores precisam desvendar e adequar comportamentos digitais:

- fomentar a sua inteligência emocional
- pesquisa e avaliação das diferentes fontes
- refletir sobre a informação, tornar-se resistente à manipulação e propaganda

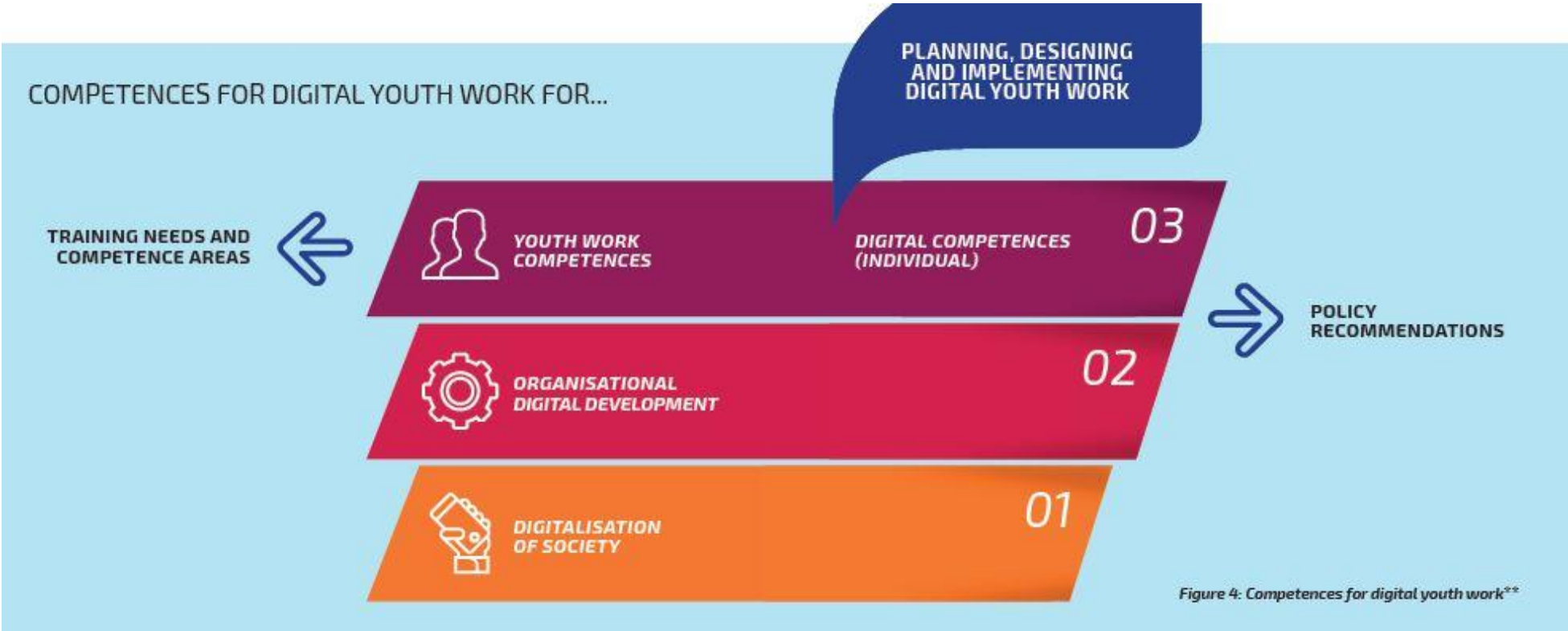


Figure 4: Competences for digital youth work**

Contexto de Aplicação

- Educação não formal
- Espaço privilegiado para a aquisição de competências, fora do currículo e na relação entre pares

Contactos

PROJETO FAKE OFF

- www.fake-off.eu
- https://www.facebook.com/FAKE-OFF-421377148289668/

FUTURE BALLOONS

- www.future-balloons.eu
- futureballoons@gmail.com
- www.Facebook.com/FutureBalloons
- Clara Rodrigues: crodrigues@future-balloons.eu /963639040