

## TRABALHANDO COM DESINFORMAÇÃO, DEEP FAKES E GOLPES

NICOLLY FERNANDES PINTO<sup>1</sup>; KEMI SILVA DA COSTA MATTOZO<sup>2</sup>; SILVIA MEIRELES LEITE<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas- UFPel – nicolly.p.j.norte@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas- UFPel - kemimattozo07@gmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas- UFPel - silviameirelles@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo promover o debate e a análise de informação e desinformação que circulam nas redes sociais, a fim de investir em uma leitura crítica e reflexiva da circulação de conteúdos desinformativos e que visam golpes no ecossistema comunicativo da internet. Para tanto, foi proposto a realização de oficinas para alertar e conscientizar os alunos participantes em relação a conteúdos informativos. Também foram produzidos vídeos para as redes sociais do VeriFato, no TikTok @verifatodigital e no Instagram @Veri.Fato, com o intuito de informar os usuários das plataformas digitais.

A desinformação pode ser classificada como todo conteúdo falso disseminado por todos os lugares, mas nem toda desinformação é completamente mentirosa. Existem conteúdos desinformativos que não são totalmente falsos, como, por exemplo, as reações às vacinas. Muitas dessas informações estão fora de contexto ou são distorcidas, com o objetivo de manipular a opinião pública. Esse fenômeno é cada vez mais recorrente nas mídias sociais, especialmente com o avanço das deepfakes. Boatos, inverdades e notícias falsas existem há muito tempo, mas a proporção com que a desinformação é propagada nas redes sociais é algo alarmante, principalmente por seu impacto na formação da opinião pública (RECUERO, 2024).

A deepfakes, por sua vez, é uma tecnologia baseada em inteligência artificial (IA) que permite criar conteúdos falsos altamente realistas, como vídeos, áudios e imagens nos quais rostos, vozes ou movimentos são manipulados digitalmente para simular pessoas reais dizendo ou fazendo algo que, na verdade, nunca aconteceu. Trata-se de um tipo de mídia sintética, em que o rosto ou a voz de uma pessoa é substituído pelo de outra. Sendo assim, inicialmente essa falsificação midiática foi criada com o objetivo de entreter o público, gerando assim, uma imagem de algo inofensivo e sem risco nenhum. Consequentemente, passaram a ser criadas para persuadir e manipular a opinião pública, incitar violência e aplicar golpes no ecossistema comunicativo (SOMERS, 2020).

Para entender como as pessoas têm acesso à desinformação e às deepfakes, sendo prejudicadas por golpes, busca-se entender o ecossistema comunicativo na internet. O ecossistema comunicativo surge do conceito de ecossistema ecológico que indica que os sistemas na natureza são interdependentes e se interinfluenciam. Além disso, o conceito de ecologia cognitiva implica o estudo das dimensões técnicas e coletivas da cognição, da aprendizagem em redes coletivas. Investe-se, assim, na ideia de que na comunicação a aprendizagem acontece de forma distribuída e conectada (LÉVY, 1993; ALMEIDA, 2024).

Portanto, é notório que a conscientização e a educação midiática precisam ser inseridas nos meios acadêmicos e na educação pública e privada. Nesse sentido, o projeto busca conscientizar os participantes das oficinas, despertando o

senso crítico para que questionem conteúdo sem embasamento e, assim, incentivem a leitura e a busca por fontes confiáveis.

## 2. ATIVIDADES REALIZADAS

O trabalho integra o Projeto de Ensino “Desinformação, deep fake e golpe”. A metodologia se baseou na realização de oficinas com atividades e demonstrações sobre a aplicação de golpes online por meio de deepfakes. A proposta utilizou slides que incluíram fotos, vídeos e links de referência. Além disso, foi aplicado um quiz com questões de conhecimento sobre identificação de informações falsas, com o objetivo de avaliar as habilidades dos participantes.

Na primeira etapa, as atividades foram direcionadas a alunos da Universidade Federal de Pelotas, abrangendo estudantes de diferentes cursos e faixas etárias, principalmente aqueles imersos nas redes sociais. Os encontros presenciais foram organizados em dois dias distintos. A proposta dos encontros é apresentada no Quadro 1.

Quadro 1: proposta dos encontros sobre desinformação, deepfake e golpe

	Conteúdo	Atividades	Exemplos trabalhados
Encontro 1	Desinformação: conceitos e impactos na sociedade.	Os alunos puderam identificar manchetes como falsas ou verdadeiras e realizaram um questionário sobre fake news na plataforma Kahoot.	Vídeos desinformativos sobre grafeno no chocolate, notícias descontextualizadas sobre vacinas e saúde pública. Também foi apresentado o trabalho de checagem feito para conter a circulação das informações falsas.
Encontro 2	Deepfakes e golpes, os riscos para segurança e saúde pública e como identificar as deepfakes.	No início do encontro os estudantes participaram de uma atividade prática onde separaram imagens em: Verdadeiro, fora de contexto ou fake news. Em outra atividade os alunos puderam identificar imagens que haviam sido criadas com uso de IA.	Exemplos de vídeos de pessoas públicas (Will Smith, Neymar, Cézar Tralli) que foram alterados com uso de deepfakes. Também foram apresentados exemplos reais de golpes online como o pagamento do falso Nubank.

No primeiro dia, foi realizada uma introdução ao tema da desinformação, com ênfase em seus impactos na sociedade contemporânea e na prática jornalística. A proposta englobou os conceitos que fazem parte da temática, mostrando as consequências reais geradas pelas fake news e valorizando o trabalho de combate feito por veículos jornalísticos.

O encontro iniciou com um áudio que circulou durante às enchentes de 2024 do Rio Grande do Sul, a narrativa é de um homem que encontrou um bebê morto boiando. O áudio apresenta várias características de uma peça desinformativa: forte apelo emocional, não é possível identificar o remetente, menciona outras inverdades. O conteúdo do áudio é enganoso, como é destacado pelo UOL Confere na Figura 1. Entretanto, outras peças desinformativas foram produzidas com base nele, como é observado na imagem do D24am Brasil, também na Figura 1. Essas imagens foram apresentadas e debatidas durante a atividade.

Figura 1: Imagens sobre o áudio trabalhado na atividade



No segundo dia, foi apresentada uma coletânea de dados e experiências reais vivenciadas por vítimas de golpes e deepfakes. Além dos principais métodos utilizados pelos golpistas para enganar a população, proporcionando aos participantes uma compreensão mais aprofundada das consequências dessas práticas fraudulentas. Um dos casos trabalhados, foi o da mulher de nacionalidade francesa que acreditou estar namorando o ator Brad Pitt, as imagens do ator eram geradas por inteligência artificial, apresentado na Figura 2.

Figura 2: Notícia do G1 sobre golpe com deepfake



A divulgação das oficinas foi realizada por meio de grupos de WhatsApp de estudantes da UFPEL e por meio da Coordenação de Comunicação Social da universidade. Assim, foram divulgadas as principais informações para inscrição e funcionamento da oficina. Os encontros foram realizados no laboratório de Webjornalismo do curso de Jornalismo, localizado no Campus Anglo.

Durante as oficinas, observou-se os participantes que acreditavam ou já haviam caído em conteúdos falsos relataram que isso acontecia devido ao viés de confirmação.

Com base no material elaborado para as oficinas e no relato dos participantes, foram elaborados dois vídeos sobre desinformação para os perfis do

Verifato. O primeiro vídeo trata sobre os avanços das deepfakes e seus impactos, no segundo vídeo, relata sobre uma desinformação em relação as vacinas e como isso pode influenciar a saúde pública.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o período das oficinas, houve evasão de 40% dos participantes. Para os próximos encontros, pretende-se incluir mais atividades práticas e interativas, a fim de reduzir a evasão, além de modificar os slides para inserir os relatos dos participantes. Utilizou-se a escuta ativa com aqueles que participaram, buscando ouvir, compreender e conscientizar sobre o assunto presente no trabalho. Com os avanços cada vez mais rápidos das tecnologias e o crescimento alarmante da disseminação de desinformação, é possível pensar, para o futuro, na oferta de mais edições do curso sobre desinformação, deepfake e golpe, trabalhando com diversas áreas do conhecimento. Assim, busca-se conscientizar a comunidade da UFPEL sobre as consequências desse fenômeno, que incluem golpes financeiros, incitação à violência e fraudes políticas.

### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Lígia Beatriz Carvalho de. Projetos de intervenção em educomunicação. Campina Grande: EDUFCG, 2024. Disponível em: [https://dspace.sti.ufcg.edu.br/bitstream/riufcg/35804/1/PROJETOS%20DE%20INTERVEN%  
c3%87%c3%83O%20EM%20EDUCOMUNICA%c3%87%c3%83O%20-%20E-BOOK%20EDUFCG%202024.pdf](https://dspace.sti.ufcg.edu.br/bitstream/riufcg/35804/1/PROJETOS%20DE%20INTERVEN%c3%87%c3%83O%20EM%20EDUCOMUNICA%c3%87%c3%83O%20-%20E-BOOK%20EDUFCG%202024.pdf). Acesso em: 06/07/2025

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática. Brasil, Editora 34, 1993.

RECUERO, R. A Rede de Desinformação. Porto Alegre: Editora Meridional, 2024

SOMERS, M. **Deepfakes, explained**. MIT Management. 2020. Disponível em: <https://mitsloan.mit.edu/ideas-made-to-matter/deepfakes-explained>. Acesso em: 06/07/2025