

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
FAKE NEWS

**SEXTO
MOMENTO**



COMO A MATEMÁTICA PODE ME AJUDAR A IDENTIFICAR UMA NOTÍCIA FALSA?

Dados, gráficos, tabelas e suas relações com *fake news*.

O principal objetivo desta atividade é analisar e interpretar diferentes tipos de textos, em diferentes meios de comunicação, que contenham informações apresentadas em linguagem matemática.

Além disso, reconhecer as relações entre a Matemática e outras áreas do conhecimento, percebendo sua presença nos mais variados campos de estudo e da vida humana.

Por fim, entender que por meio do uso de ferramentas matemáticas é possível promover situações que contribuam para a melhoria da vida da sociedade e que auxiliem na solução de problemas reais.

Possibilidades Interdisciplinares

- Biologia
- Geografia
- Língua Portuguesa
- Matemática

Competências e habilidades do ENEM abarcadas nesta atividade:

Matemática e suas tecnologias

Competência de área 6 - interpretar informações de natureza científica e social obtidas da leitura de gráficos e tabelas, realizando previsão de tendência, extrapolação, interpolação e interpretação.

H24 – Utilizar informações expressas em gráficos ou tabelas para fazer inferências.

H25 – Resolver problema com dados apresentados em tabelas ou gráficos.

H26 – Analisar informações expressas em gráficos ou tabelas como recurso para construção de argumentos.

Competências e habilidades do ENEM abarcadas nesta atividade:

Matemática e suas tecnologias

Competência de área 7 - compreender o caráter aleatório e não determinístico dos fenômenos naturais e sociais e utilizar instrumentos adequados para medidas, determinação de amostras e cálculos de probabilidade para interpretar informações de variáveis apresentadas em uma distribuição estatística.

H28 – Resolver situação-problema que envolva conhecimentos de estatística e probabilidade.

H29 – Utilizar conhecimentos de estatística e probabilidade como recurso para a construção de argumentação.

H30 – Avaliar propostas de intervenção na realidade utilizando conhecimentos de estatística e probabilidade.

A METODOLOGIA CIDADE EM JOGO
INCLUI ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS E
CONTEÚDOS TRANSMÍDIA COM
OS SEGUINTE OBJETIVOS:

Contribuir para que educadores incorporem estratégias de ensino inovadoras às suas práticas pedagógicas, com orientações e ferramentas intuitivas.

Potencializar a experiência de professores de diferentes áreas do conhecimento na abordagem de assuntos que envolvam o desenvolvimento de educação cívica e liderança jovem em sala de aula, com a utilização do *game* “Cidade em Jogo”, como fio condutor.

Estimular a utilização de estratégias de Aprendizagem Baseada em Projetos e Gamificação, despertando um maior interesse dos alunos nas atividades de sala de aula, aumentando sua participação, desenvolvendo a criatividade e a autonomia, promovendo o diálogo e a resolução de situações-problema desafiadoras.

Através da Metodologia Cidade em Jogo foi desenvolvido um amplo conteúdo pedagógico com atividades para professores nas diferentes áreas do conhecimento, com o intuito de criar aulas e projetos mais atrativos para os alunos.

As sequências didáticas são formadas por oito momentos e possuem um encadeamento lógico para que o professor possa desenvolver o máximo possível as competências e habilidades abordadas em cada uma das atividades.

Compreendendo e respeitando a autonomia dos professores, as sequências didáticas podem ser adaptadas de acordo com a realidade e as especificidades da sua sala de aula, com a utilização de momentos isolados ou até mesmo como um ponto de partida e inspiração para o desenvolvimento das suas próprias atividades.

1º Momento: Apresentação do tema macro, justificativa de sua importância e pergunta desafio.

2º Momento: Construção de conhecimento superficial utilizando somente a memória operacional.

3º Momento: Aprofundamento do conhecimento, com interdisciplinaridade.

4º Momento: Atividade desafiadora, com transferência para aplicação real do conhecimento.

5º Momento: Quiz.

6º Momento: Projeto coletivo.

7º Momento: Sistematização do conhecimento.

8º Momento: Para saber mais.



SEXTO
MOMENTO

PROJETO
COLETIVO

Neste grupo de atividades, queremos:

- Propor a execução de um projeto em grupo, interdisciplinar, de aplicação do conhecimento construído até aqui, que pode durar algumas semanas e que trate de problemas reais.
- Os alunos deverão utilizar seu conhecimento, raciocínio crítico, criatividade e habilidades comunicativas para realizar um projeto autêntico e relevante, com uma apresentação final para um público real (outros alunos, familiares, membros da comunidade escolar).

- Os projetos devem, necessariamente, estar ligados às habilidades e competências desenvolvidas e incluir:
 - a. Aplicação prática do conhecimento e de competências adquiridas.
 - b. Um problema real como gatilho.
 - c. Um processo estruturado de pesquisa.
 - d. Escolhas dos próprios alunos (protagonismo).
 - e. Pensar sobre o pensar e aprender a aprender (metacognição).
 - f. Crítica e revisão entre grupos.
 - g. Apresentação pública.
- Para um trabalho com estratégias de gamificação, tente incluir sugestões de simulações de situações, encenações e/ou outras atividades artísticas com *storytelling*.

Projeto coletivo

Objetos de conhecimento: leitura, interpretação e representação de dados de pesquisa expressos em tabelas de dupla entrada, gráficos de colunas simples e agrupadas, gráficos de barras e de setores, e gráficos pictóricos.

Disciplina parceira: Língua Portuguesa

Habilidades: Utilizar informações expressas em gráficos ou tabelas para fazer inferências; Analisar informações expressas em gráficos ou tabelas como recurso para construção de argumentos.

Objetivos:

- verificar se os alunos aprenderam a identificar notícias falsas;
- refletir sobre a manipulação de informações em dados estatísticos para influenciar opiniões;
- ler e comparar informações de tabelas e de gráficos de colunas;
- produzir textos a partir da interpretação de tabelas e gráficos;
- desenvolver a capacidade de revisar textos;
- desenvolver a linguagem oral;
- desenvolver atitudes de interação, de colaboração e de troca de experiências em grupos.

Projeto coletivo

Cada grupo, de no máximo quatro alunos, deverá criar uma matéria/reportagem de jornal (escrita ou vídeo) utilizando gráficos construídos a partir da pesquisa sobre os problemas da cidade, desenvolvida no Quarto Momento, após as rodadas com o *game Cidade em Jogo*. A matéria/reportagem deverá ser feita em duas versões:

1. a primeira versão deve apresentar o gráfico com algum tipo de adulteração para que possa assim caracterizar uma notícia falsa (*fake news*).
2. a segunda versão deve apresentar o gráfico de forma correta.

Os grupos apresentarão primeiramente a versão *fake news* da matéria/reportagem para toda a turma e os colegas devem apontar as informações que tornam a matéria/reportagem falsa. Ao final desse momento, devem ser apresentadas as matérias/reportagens corretas.

É importante retomar o debate sobre a manipulação de informações e de dados estatísticos para influenciar opiniões assim como destacar a relevância em saber ler e comparar informações de tabelas e de gráficos para identificar *fake news*.

Professor, como foi sua experiência?

Você pode enviar um e-mail para o endereço contato@cidadeemjogo.org.br ou, se preferir, preencha o formulário disponível em nosso portal.



WWW.CIDADEEMJOGO.ORG.BR