

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
FAKE NEWS

**SÉTIMO
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.



SÉTIMO
MOMENTO

SISTEMATIZAÇÃO
DO CONHECIMENTO

Neste grupo de atividades, queremos:

- Ensinar os alunos a sistematizar o conhecimento. Por exemplo: “Agora que você aprendeu sobre ..., crie um mapa de ideias com até 10 pontos que você estudou nessa aula”).
- Estimular a sistematização através de diferentes recursos como fluxogramas, infográficos, áudios (podcasts) para serem compartilhados via WhatsApp, vídeos para serem compartilhados via Youtube, Instagram ou Facebook.
- Criar entre professores e alunos o hábito de sistematizar conhecimentos ao final de diferentes tópicos de estudos ou projetos.
- Apresentar a resposta da pergunta-desafio lançada no primeiro momento da sequência didática.

Agora que os alunos já aprenderam sobre os diversos tipos de gráficos e a identificar *fake news*, eles devem criar um mapa de ideias com até 10 pontos que foram estudados nas atividades anteriores. O professor deve pedir para que eles vejam se citaram ao menos 5 dos 10 pontos apresentados abaixo, em seus resumos.

- Os gráficos são usados na matemática como recursos para expressar ideias de forma objetiva;
- Existem três tipos importantes de gráficos, o gráfico de barras (ou colunas), o gráfico de linhas e o gráfico circular (ou de setor);
- O gráfico de colunas expressa visualmente a diferença entre os pontos de dados de uma ou mais categorias;
- O gráfico de linhas exhibe dados contínuos ao longo do tempo, e é ideal para mostrar tendências em intervalos iguais;
- O gráfico circular permite a visualização de dados como porções de um todo;
- Para representar os dados em um gráfico circular é preciso que os valores estejam em porcentagem;
- Resolver problemas envolvendo informações apresentadas em tabelas e/ou gráficos;
- Associar informações apresentadas em listas e/ou tabelas simples aos gráficos que as representam;
- Associar informações apresentadas em gráficos às tabelas que os representam;
- Os gráficos servem para mostrar de maneira clara, simples e compacta vários tipos de informação.

Sistematização do conhecimento

Em seguida, o professor iniciará uma discussão para que os alunos possam comparar e compartilhar suas impressões com os demais.

A partir dos pontos levantados e do debate sobre manipulação de informações, o professor pedirá que os alunos criem um infográfico com 5 dicas para se combater as *fake news*.

Dica:

O infográfico poderá ser produzido no site Canva, disponível neste [link](#). Caso os alunos não conheçam a ferramenta, o professor poderá indicar uma sequência de tutoriais em vídeo, que podem ser acessados ao clicar na imagem na ao lado.



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