

SEGURANÇA DA INTERNET

Atividade interativa

(Identificando notícias verdadeiras e falsas)

Série de e-books da Oficina de Informática

Desenvolvido por: José Carlos S. de Oliveira, Flávio da Conceição Santos, João Pedro P. da Silva, José Sérgio Pereira de Sá, Manoel R. da Silva.



TRANSFORMANDO
VIDAS



OFICINA DE
INFORMÁTICA

LEMA DOS AMIGOS DO BEM

Que ninguém se escuse de fazer o bem
Sob o pretexto de que é pequenino,
Pois cada qual algum recurso tem,
Para valorizar o seu destino!

A fraternidade é como um hino
Que juntos cantamos, quando alguém,
De nós recebe o bálsamo divino
Que um gesto amigo e fraternal contém!

Em face do progresso social,
Trabalhar sempre para o bem geral
É sagrado dever nosso!

O meu lema de vida assim descrevo:
Se não posso fazer tudo o que devo,
Devo, ao menos, fazer tudo o que posso!

Amigos do Bem

Proposta de atividade interativa:

“Identificando notícias verdadeiras e falsas”

OBJETIVO GERAL

O objetivo principal desta atividade é capacitar os(as) participantes a reconhecer e diferenciar notícias verdadeiras de notícias falsas, promovendo um contato com as informações de maneira mais crítica e responsável. Através de técnicas de verificação de fatos e análise crítica, os(as) participantes desenvolverão habilidades essenciais para navegar de forma segura e informada no ambiente digital.

ETAPAS

1. Organização Inicial

Cada aluno(a) receberá uma plaquinha com duas faces: de um lado, uma figura verde representando "verdadeiro", e do outro, uma figura vermelha indicando "falso". O(a) professor(a) poderá selecionar notícias na seção "Fato ou Fake", do portal de notícias G1, na seção (<https://g1.globo.com/fato-ou-fake/>), que podem ser tanto verdadeiras quanto falsas, incluindo acontecimentos do cotidiano ou mitos populares. Os(as) alunos(as) julgarão a veracidade dessas notícias utilizando as plaquinhas, promovendo uma competição saudável entre eles(as).

INSTRUÇÕES

- 1-) Serão confeccionadas plaquinhas aos(as) alunos(as). Cada placa possuirá de um lado figura verde e do outro lado uma figura vermelha, significando respectivamente verdadeiro ou falso.
- 2-) Após isso o(a) professor(a) deverá buscar tanto notícias falsas quanto verdadeiras (Até mesmo notícias do cotidiano ou mitos) onde os(as) alunos(as) irão julgar a veracidade da notícia.
- 3-) Fazendo assim uma competição saudável entre os(as) alunos(as).
- 4-) Segue abaixo um exemplo de figuras.



OS DESAFIOS INTERATIVOS SÃO:

Material: Folhas impressas com exemplos de manchetes (verdadeiras e falsas) e plaquinhas com dois lados, indicando verdadeiro e falso.

Desafio: Identificar quais são Fake News e justificar as escolhas.

Explicação: Alunos(as) serão levados para fora da sala e irão formar um círculo, o(a) professor(a) terá em mãos as manchetes verdadeiras e falsas e os(as) alunos(as) irão julgar as manchetes levantando a plaquinha.

A QUEM SE DESTINA A ATIVIDADE?

A atividade proposta está mais alinhada com **alunos(as) do Ensino Fundamental II (do 6º ao 9º ano)** e **Ensino Médio**, considerando as habilidades e competências necessárias para realizá-la. Abaixo estão as faixas etárias e características principais desse público:

Faixa Etária

- **Ensino Fundamental II:** Alunos(as) entre **11 e 14 anos**.
- **Ensino Médio:** Alunos(as) entre **15 e 18 anos**.
- Adultos de qualquer idade poderão participar também

Habilidades que a atividade objetiva desenvolver:

Ensino Fundamental II (11 a 14 anos)

- **Desenvolvimento cognitivo:** Capacidade crescente de pensamento crítico, análise e reflexão sobre conteúdos abstratos, como ética digital, segurança na internet e os impactos sociais das Fake News.
- **Aprendizado social:** O trabalho em grupo e as atividades interativas buscam favorecer o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, respeito e colaboração.
- **Visão crítica:** Ainda estão em uma fase de formação de opinião e podem ser vulneráveis a influências externas, como Fake News e manipulação em ambientes digitais.

Ensino Médio (15 a 18 anos)

- **Desenvolvimento cognitivo:** Habilidades mais consolidadas de análise crítica, argumentação e tomada de decisão, permitindo maior profundidade nas discussões sobre ética digital e cidadania.
- **Engajamento em questões sociais:** Instigar o interesse por temas relacionados à cidadania e impacto social, sendo capazes de propor soluções práticas para os problemas discutidos.
- **Autonomia crescente:** Munir os(as) adolescentes com ferramentas para lidar de maneira crítica com as Fake News.
- **Preparação para o futuro:** As habilidades desenvolvidas na atividade (pensamento crítico, trabalho em equipe e comunicação) são importantes para a vida acadêmica e profissional.

REFERÊNCIAS BNCC

Eixo: Cultura Digital

Conceito: Letramento digital / Cidadania Digital / Tecnologia e Sociedade
Habilidades específicas BNCC

CD08LD01 - Compartilhar informações por meio de redes sociais.

CD06CD01 - Analisar as tomadas de decisão sobre usos da tecnologia e suas relações com a sustentabilidade.

CD08CD01 - Compreender e analisar a vivência em redes sociais, em especial sobre as responsabilidades e os perigos dos ambientes virtuais.

Competências do Eixo

CDEM02 - Analisar a relação tecnologia e sociedade, avaliando suas potencialidades e riscos, considerando a ética, a sustentabilidade e o empreendedorismo, a fim de atuar no mundo de forma responsável.

TDEM02 - Utilizar de forma segura, propositiva e intencional as ferramentas tecnológicas digitais para se expressar em ambientes físicos ou digitais.

Competências Gerais BNCC

[CG 05] - Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

[CG 01] - Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

[CG 10] - Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

Esta proposta de curso abrange os seguintes (ODS) da ONU:



ODS 4 - Educação de Qualidade

- **Meta 4.7:** Até 2030, garantir que todos os(as) alunos(as) adquiram conhecimentos e habilidades necessárias para promover o

desenvolvimento sustentável, inclusive, entre outros, por meio da educação para o desenvolvimento sustentável e estilos de vida sustentáveis, direitos humanos, igualdade de gênero, promoção de uma cultura de paz e não violência, cidadania global e valorização da diversidade cultural e da contribuição da cultura para o desenvolvimento sustentável.

- **Relação:** A atividade promove educação crítica sobre o uso responsável da internet, o combate ao cyberbullying e a pesquisa embasada, contribuindo para habilidades de cidadania digital.



ODS 5 - Igualdade de Gênero

- **Meta 5.b:** Aumentar o uso de tecnologias de base, em particular as tecnologias de informação e comunicação, para promover o empoderamento das mulheres.
- **Relação:** Ao abordar questões de segurança e comportamento online, a atividade contribui para a proteção de grupos vulneráveis, muitas vezes desproporcionalmente afetados por práticas nocivas, como o cyberbullying.



ODS 10 - Redução das Desigualdades

- **Meta 10.2:** Até 2030, empoderar e promover a inclusão social, econômica e política de todos, independentemente da idade, gênero, deficiência, raça, etnia, origem, religião, condição econômica ou outra.
- **Relação:** Sensibilizar sobre os perigos da internet ajuda a reduzir a exposição a conteúdos prejudiciais, promovendo a inclusão digital de forma segura e crítica.



ODS 16 - Paz, Justiça e Instituições Eficazes

- **Meta 16.1:** Reduzir significativamente todas as formas de violência e as taxas de mortalidade relacionada em todos os lugares.
- **Meta 16.10:** Assegurar o acesso público à informação e proteger as liberdades fundamentais, em conformidade com a legislação nacional e os acordos internacionais.
- **Relação:** A atividade aborda o combate ao Ciberbullying, a disseminação de Fake News e o uso seguro da internet, contribuindo para a promoção de ambientes digitais mais pacíficos e seguros.



ODS 17 - Parcerias e Meios de Implementação

- **Meta 17.8:** Operacionalizar plenamente o Banco de Tecnologia e o mecanismo de capacitação em ciência, tecnologia e inovação para os países menos desenvolvidos até 2017, e aumentar o uso de tecnologias de capacitação, em particular das tecnologias de informação e comunicação.
- **Relação:** O uso de ferramentas digitais como o Padlet, o próprio site do Portal Educacional da Oficina de Informática (oiadb.org) e demais recursos online incentiva o aprendizado ativo e inclusivo sobre tecnologia, fortalecendo o uso responsável da internet.

Fonte: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>