

28 DE FEVEREIRO DE 2024



*DESAFIO 1 - OS PINÓQUIOS DAS
NOTÍCIAS (1.º CICLO)*
EB1/PE/C DE SANTANA

CÁTIA ROSÁRIO
ALUNOS DO 3.º A E 3.º B
EB1/PE/C DE SANTANA

DESAFIO 1 - OS PINÓQUIOS DAS NOTÍCIAS (1.º CICLO)

Escola: Escola Básica do 1.º Ciclo com Pré-Escolar e Creche de Santana

Professor participante: Cátia Rosário

Alunos participantes: Alunos do 3.º ano (turmas A e B)

Atividade desenvolvida: Criação de um jogo online, nas plataformas kahoot e wordwall, abordando o conteúdo das *fake news*.

Objetivo: O objetivo do jogo é trabalhar o conteúdo das *fake news* enquanto acumula pontos.

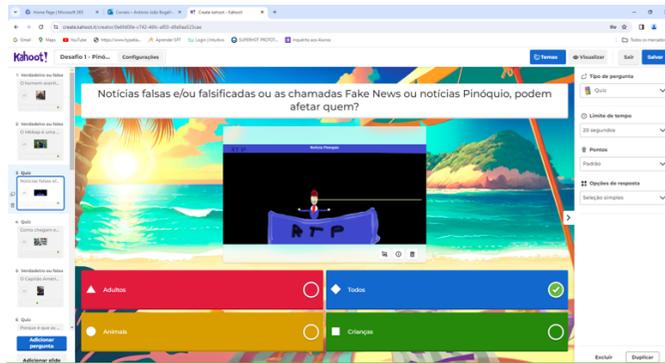
Regras definidas em grupo:

1. Número de Jogadores: O jogo é jogado por dois jogadores – um representa uma personagem real e outra uma persona fictícia;
2. Materiais: Acesso à plataforma digital Wordwall ou kahoot.
3. Procedimentos:
 - Os jogadores decidem quem começa o jogo, fazendo a tradicional “pedra, papel ou tesoura”.
 - O jogador vencedor, inicia o jogo, seleciona a primeira janela, quadrado ou imagem (de acordo com o modelo de jogo).
 - O jogador vencedor lê o desafio/questão em voz alta para o oponente.
 - O oponente deve decidir e selecionar a resposta correta.
 - Se o oponente responder corretamente, o jogador que fez a pergunta ganha pontos e a vez passa para o próximo jogador.
 - Se o oponente responder incorretamente, a próxima jogada é invalidada e a vez continua com o mesmo jogador.
 - O jogo continua alternando entre os jogadores até que todos os desafios sejam concluídos ou um jogador alcance um número predeterminado de pontos.
4. Pontuação:
 - Cada resposta correta ganha pontos para o jogador que fez a pergunta.
 - A pontuação pode ser definida previamente entre os jogadores, por exemplo, o primeiro jogador a alcançar 10 pontos vence o jogo.
5. Vitória:
 - O jogador que alcançar a pontuação alvo primeiro (ou o jogador com mais pontos) vence o jogo.
6. Notas Adicionais:
 - É importante enfatizar a importância de verificar a veracidade das informações antes de compartilhá-las.
 - Este jogo é uma oportunidade educativa para promover a literacia mediática e a capacidade de discernimento entre notícias verdadeiras e falsas.

Links de acesso aos jogos criados:

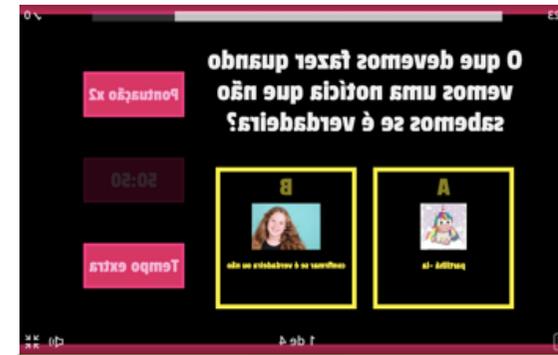
João Bogalho e Santiago Nóbrega

Kahoot (conta estudante – visibilidade privada)



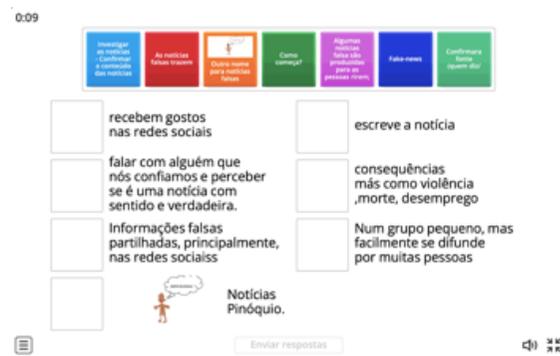
Maria Fazendeiro & Iara Rodrigues

<https://wordwall.net/pt/resource/66473747>



Pedro Melim, Tomás Luís & Diogo Ornelas

<https://wordwall.net/pt/resource/66838751>



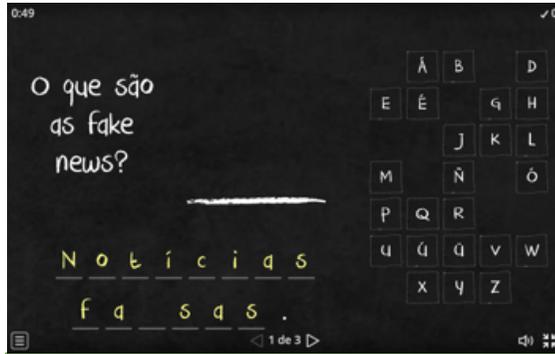
Constança Martins & Luana Nunes

<https://wordwall.net/pt/resource/66477565>



Maria Tovar

<https://wordwall.net/pt/resource/66838206>



Liliana Silva & Simão Fernandes

<https://wordwall.net/pt/resource/66838584>



Guilherme Paixão & Giovani Azevedo

<https://wordwall.net/pt/resource/67155996>

Francisco Azevedo & Santiago Fernandes

<https://wordwall.net/pt/resource/66842558>



Afonso Barroso & Salvador Caldeira

<https://wordwall.net/pt/resource/67155873>

