

## 1. CONTEXTUALIZAÇÃO – O MUNDO E AS FAKE NEWS

### MIND LAB NEWS

#### Você sabe o que significa **Fake News**?

Não é de hoje que mentiras são divulgadas como verdades, mas foi com o advento das redes sociais que esse tipo de publicação popularizou-se. A imprensa internacional começou a usar com mais frequência o termo *fake news* (notícia falsa) durante a eleição de 2016 nos Estados Unidos, na qual Donald Trump tornou-se presidente. *Fake news* é um termo em inglês e é usado para referir-se a falsas informações divulgadas, principalmente, em redes sociais.



Na época em que Trump foi eleito, algumas empresas especializadas identificaram uma série de sites com conteúdo duvidoso. A maioria das notícias divulgadas por esses sites explorava conteúdos sensacionalistas, envolvendo, em alguns casos, personalidades importantes, como a adversária de Trump, Hillary Clinton.

Os motivos para que sejam criadas notícias falsas são diversos. Em alguns casos, os autores criam manchetes absurdas com o claro intuito de atrair acessos aos sites e, assim, faturar com a publicidade digital. No entanto, além da finalidade puramente comercial, as *fake news* podem ser usadas apenas para criar boatos e reforçar um pensamento, por meio de mentiras e da disseminação de ódio. Dessa maneira, prejudicam-se pessoas comuns, celebridades, políticos e empresas.

#### Exercícios – Reflita e responda:

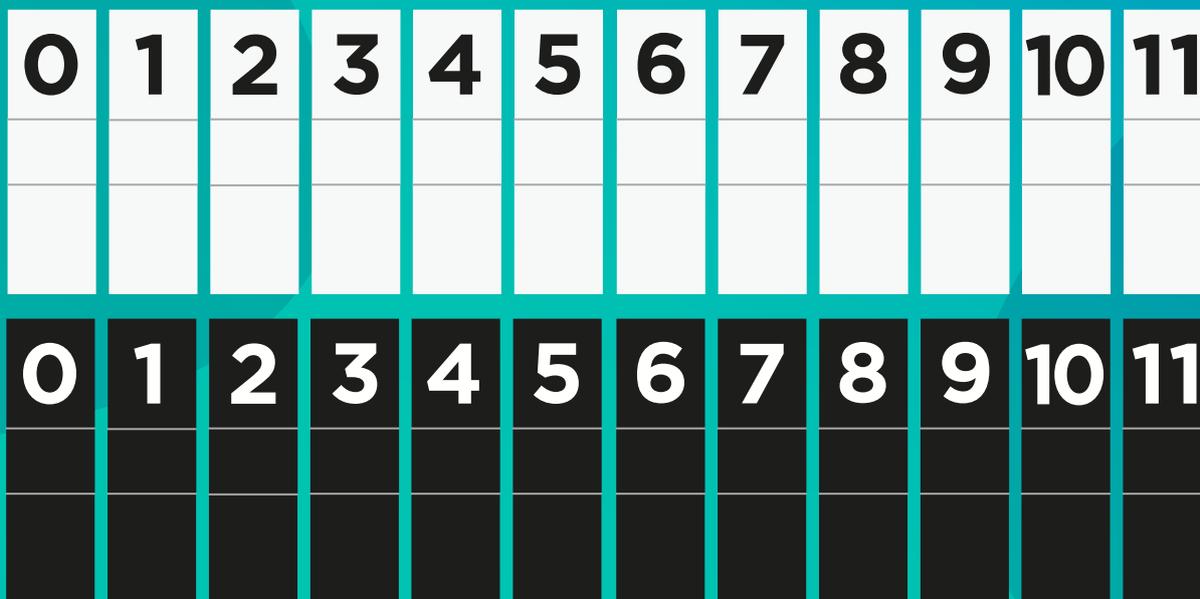
Junto com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Por que é importante analisar todas as informações antes de levá-las adiante?
2. Dê exemplos de outras situações do seu cotidiano em que sempre precisa analisar a situação para tomar uma decisão.
3. Você já recebeu ou compartilhou fake News? Como foi?
4. Com que frequência você tem ouvido falar sobre as fake News na TV, Internet, Rádio? Ou nunca ouviu?
5. Você costuma analisar as notícias que você recebe? Quando precisa realizar algum tipo de pesquisa, quais critérios você leva em consideração?

## 2. VAMOS CRIAR O JOGO DECIFRANDO CÓDIGOS

Você pode seguir o passo a passo a seguir ou imprimir os desenhos no final dessa atividade.

- 1 Você vai precisar recortar 22 peças de dimensões 6 cm por 16 cm e dobrar na metade (as dobras serão no local onde estão as linhas contínuas).



## 3. É HORA DE JOGAR!

Decifrando códigos é um jogo de análise de informações, os jogadores devem prestar atenção em todos os elementos do jogo e filtrar os dados para fazer escolhas assertivas.

**Componentes do jogo:** 24 peças, 12 brancas e 12 pretas, numeradas de 0 a 11

**Objetivo do jogo:** Ser o único jogador a manter seu código não-decifrado.

### Preparação do jogo:

1. Jogo para 2 a 4 jogadores
2. As 24 peças são embaralhadas com a face para baixo no centro da mesa.
3. Em partidas com 2 ou 3 jogadores, cada um sorteia 4 peças; com 4 jogadores, cada um sorteia 3 peças. Qualquer combinação de cores de peças é permitida.
4. Cada jogador enfileira suas peças sem revelar seu conteúdo para os outros jogadores.
5. As peças devem ser organizadas de maneira sequencial: os números mais baixos para a esquerda e os mais altos para a direita. Se houver peças de valor igual, a preta deve ficar à esquerda da branca.
6. As demais peças permanecem no centro da mesa.

### Regras do jogo:

1. Cada jogador, na sua vez, sorteia uma peça do centro da mesa e a olha. Essa peça é a “peça-pista” e deve ser colocada sobre a mesa com a face voltada para o jogador, de modo que os outros não vejam o seu número.
2. O jogador aponta para uma peça específica de qualquer jogador e declara o que julga ser o número escondido.

VÍDEO DA REGRA



[mlbr.com.br/decoreg](http://mlbr.com.br/decoreg)

- Se a declaração for correta, o oponente deve revelar a peça para os outros jogadores. Essa peça permanece exposta no seu lugar da sequência até o final do jogo. O jogador que adivinhou a peça corretamente pode dar mais palpites em relação a qualquer peça de qualquer jogador. Se preferir, pode finalizar sua jogada e acrescentar a “peça-pista” ao seu código (no lugar, com a face escondida para os outros jogadores).

- Se a declaração foi incorreta, o declarante deve revelar sua peça “peça-pista” deixando-a, com a face exposta no local apropriado entre as demais peças do seu código, e sua jogada é finalizada.

3. Quando a jogada é encerrada, o jogador à esquerda dá continuidade à partida.

4. Um jogador cujo o código tenha sido decifrado fica fora do jogo e não pode mais pegar “peças-pista” e nem fazer declarações.

### Os diagramas a seguir demonstram as regras do jogo:

#### Diagrama 1

O código disposto em ordem crescente, da esquerda para a direita.



#### Diagrama 2

Inicialmente, a peça-pista não é parte do código original.



#### Diagrama 3

Após uma declaração incorreta, o declarante deve revelar sua “peça-pista” deixando-a, com a face exposta, no local apropriado entre as demais peças.

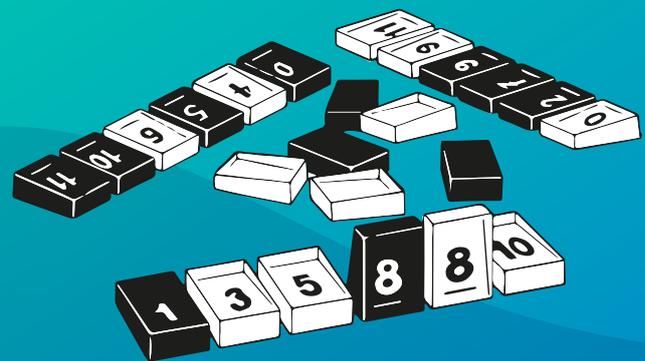


#### Diagrama 4

Após uma declaração correta, o declarante pode finalizar sua jogada e acrescentar a “peça-pista” ao seu código, com a face escondida.



**Fim do jogo:** O vencedor é o jogador que cujo o código não foi decifrado.



### 4. REFLETINDO SOBRE O JOGO

Junto com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. De acordo com as regras do jogo, quantas declarações podem ser feitas em cada rodada?
2. Quando o jogador erra a declaração (o palpite dado), ele deve colocar sua “peça-pista” no local correto do seu código? Aberta ou fechada?
3. O que acontece quando as “peças-pista” acabam?

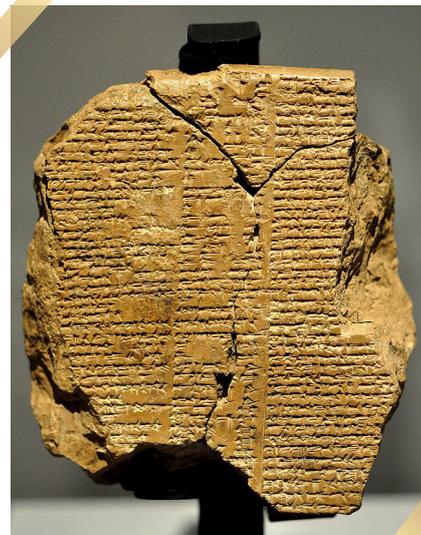
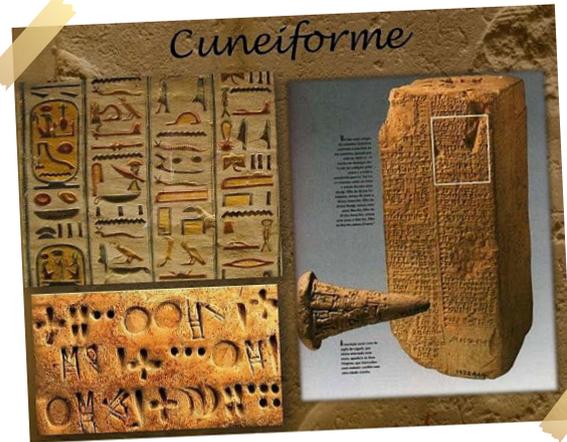
## 1. CONTEXTUALIZAÇÃO

### A ORIGEM DO DICIONÁRIO

Antes da internet se popularizar no mundo, muitas pessoas recorriam ao dicionário para descobrir o real significado das palavras! De acordo com estudos, a versão mais antiga do dicionário é um tablete em **escrita cuneiforme** (escrita que é produzida com o auxílio de objetos com formato de cunha) da civilização sumeriana, da antiga Mesopotâmia, e é datado de cerca de 2600 a.C. Eram repertórios de signos, com nomes de profissões, divindades e objetos usuais que funcionavam como dicionários unilíngues (escrito ou falado em uma só língua). Em 1502 foi publicado o primeiro volume latim-italiano organizado pelo monge Ambrogio Calepino que, passou a incluir até 11 línguas. O livro acabou ficando tão famoso que o nome do monge "Calepino" acabou virando sinônimo de dicionários, como "Aurélio para os brasileiros".

No Brasil, o primeiro dicionário só veio a surgir em 1712 e foi escrito pelo padre londrino Raphael Bluteau, firmando-se em Portugal no ano de 1668. O livro foi denominado **Vocabulário Português e Latino**. O dicionário foi composto por oito volumes publicados ao longo de dez anos.

Fonte: <https://www.tricurioso.com/2018/07/21/-quando-surgiu-o-dicionario/amp/>



## Exercícios – Reflita e responda

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Você usa frequentemente o dicionário para tirar dúvidas sobre os significados das palavras que deseja saber?
2. Atualmente, quantas palavras você acha que devem existir em um dicionário?
3. Por que é importante sabermos do significado das palavras?
4. Já houve alguma situação em que você empregou o uso de alguma palavra de forma errada? Foi engraçado? Como se sentiu?

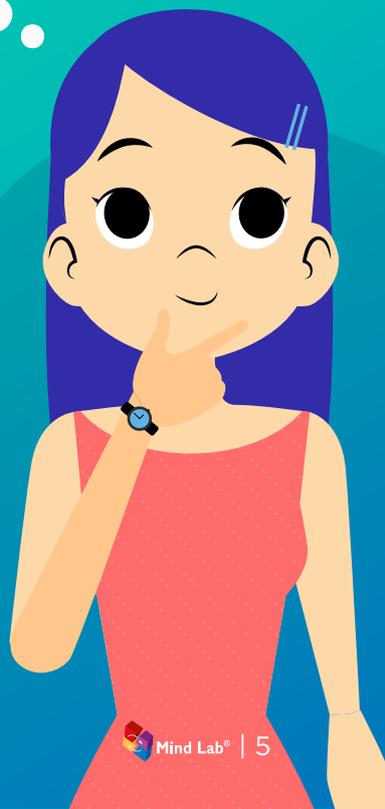
## 2. É HORA DE JOGAR!

Convide seus familiares para mais uma partida de **Decifrando os códigos**. Assim como no dicionário, os números dos códigos respeitam uma sequência! Lembre-se de analisar bem essa sequência antes de fazer um palpite!

### 3. REFLEXÃO EM FAMÍLIA

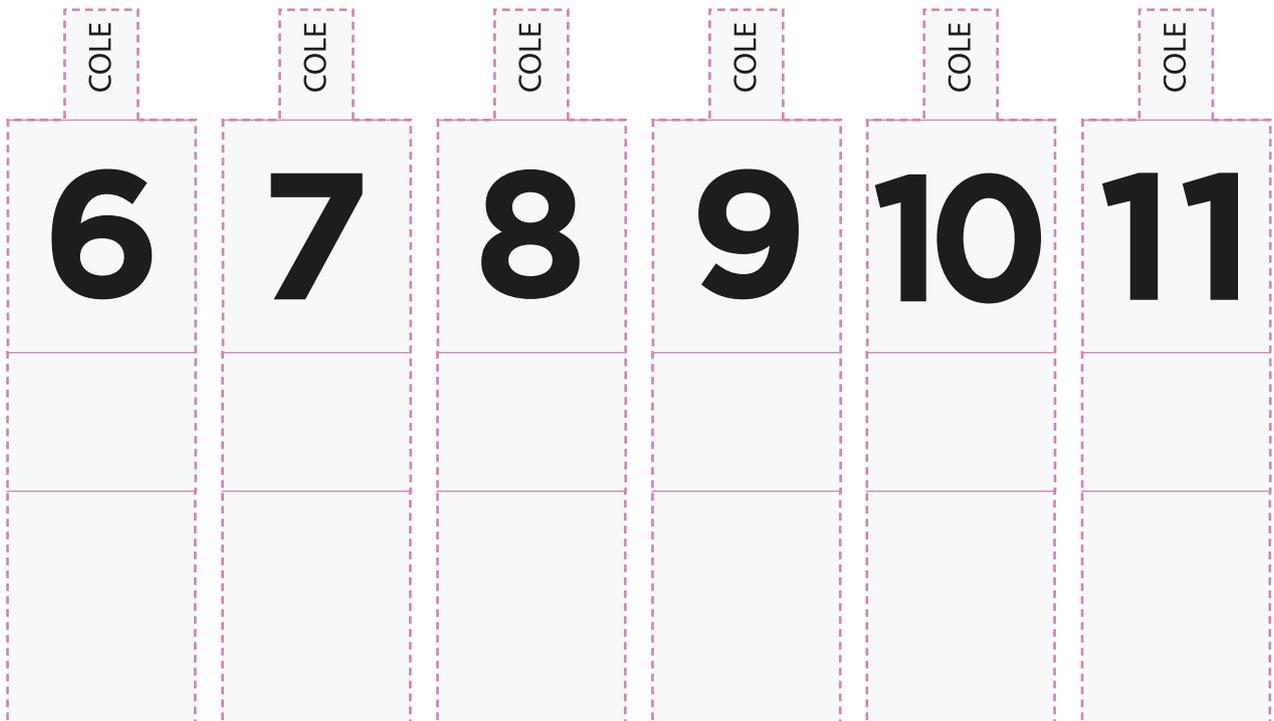
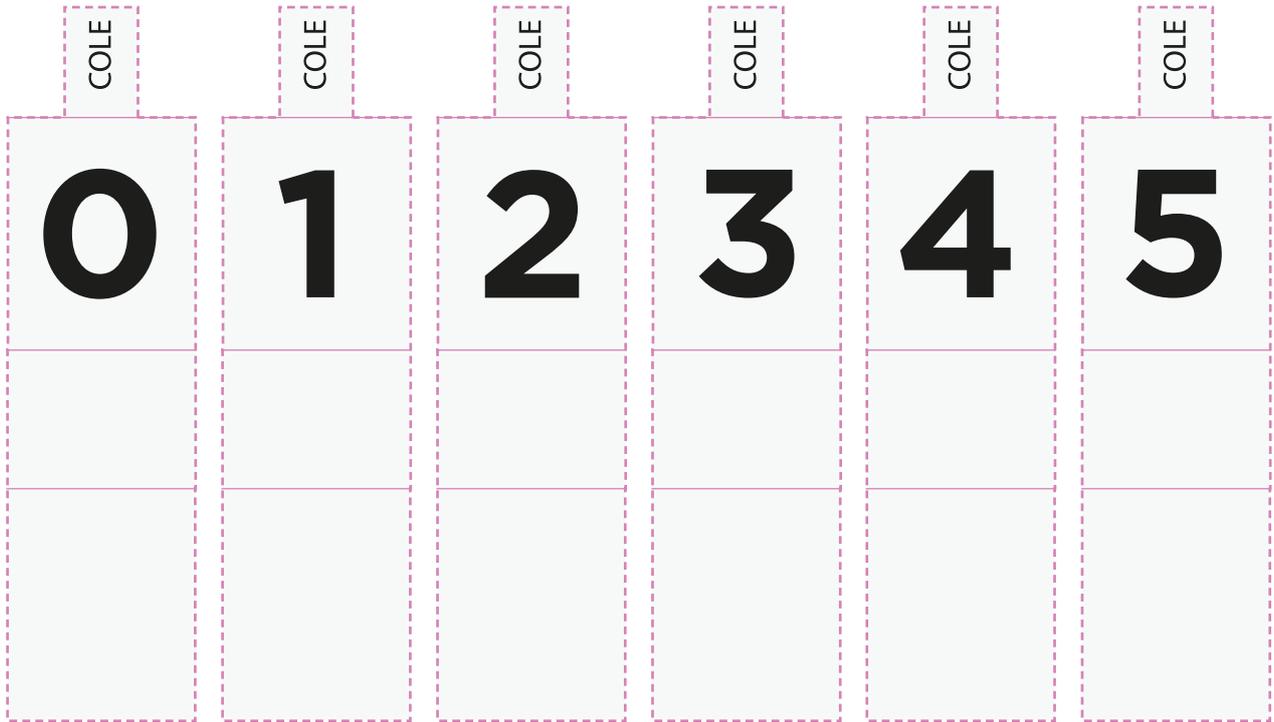
Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. O que você aprendeu com o jogo?
2. Você acha que é importante saber como formular perguntas? Por quê?
3. Que tipo de pergunta pode nos ajudar a obter informações? Por quê?
4. Você acha que há perguntas que são mais eficientes do que outras? Como podemos identificar boas perguntas?



# JOGO - DECIFRANDO CÓDIGOS

Recorte nas linhas tracejadas e dobre nas linhas contínuas.



# JOGO - DECIFRANDO CÓDIGOS

Recorte nas linhas tracejadas e dobre nas linhas contínuas.

