

PLANO DE AULA DO JOGO “CHEQUE ISSO!”: ENSINANDO A VERIFICAR OS FATOS

PLAN DE LECCIÓN DEL JUEGO “CHEQUE ISSO!”: ENSEÑANDO A COMPROBAR HECHOS Sobrenome,

Jean Carlos da Silva Monteiro¹

¹Universidade Federal do Maranhão – falecomjeanmonteiro@gmail.com

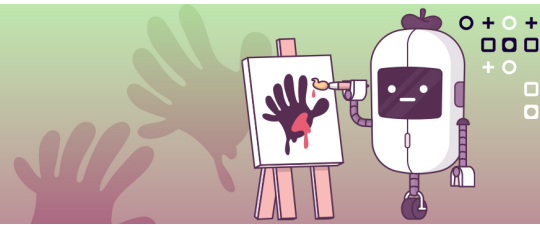
Resumo: Este estudo versa sobre a integração estratégica de jogos na educação. Questiona-se as (possíveis) contribuições dos jogos para o processo de aprendizagem. Para responder ao questionamento, a pesquisa tem como objetivo apresentar o jogo “Cheque Isso!”, seu objetivo, etapas e integração estratégica no contexto pedagógico. Pautado em uma metodologia bibliográfica, exploratória e descritiva, o artigo reúne teóricos que discutem o jogo como aprendizado e, por fim, interage com o jogo supracitado com o propósito de alcançar o objetivo traçado anteriormente. Identificou-se a importância do “Cheque Isso!” e a sua utilização como recurso didático para potencialização de uma aprendizagem que busca fomentar o desenvolvimento da habilidade e da competência de explorar ambientes virtuais de informação e analisar a qualidade e a validade das informações veiculadas.

Palavras-chave: Jogos na Educação; Plano de Aula; Cheque Isso.

Resumen: Este estudio trata sobre la integración estratégica de los juegos en la educación. Se cuestionan las (posibles) contribuciones de los juegos al proceso de aprendizaje. Para responder a la pregunta, la investigación tiene como objetivo presentar el juego “Cheque Isso!”, su objetivo, etapas e integración estratégica en el contexto pedagógico. A partir de una metodología bibliográfica, exploratoria y descriptiva, el artículo reúne a teóricos que discuten el juego como aprendizaje y, finalmente, interactúa con dicho juego para lograr el objetivo planteado anteriormente. Se identificó la importancia del “Cheque Isso!”, y su uso como recurso didático para potenciar el aprendizaje que busca fomentar el desarrollo de la habilidad y competencia para explorar entornos virtuales de información y analizar la calidad y validez de la información transmitida.

Palabras clave: Juegos en Educación; Plan de lección; Cheque Isso.





1. INTRODUÇÃO

O conceito dos jogos está relacionado a “Uma competição física ou mental, interpretada de acordo com regras específicas, com o objetivo de divertir ou recompensar os participantes” (OLIVEIRA, 2013, p.16). Eles entrelaçaram a sociedade e são considerados um dos ramos que mais ascendem na indústria do entretenimento atualmente.

Os jogos permaneceram por muito tempo na casa das pessoas e hoje conquistaram um espaço importante dentro das instituições de ensino. Isso porque a narrativa dos jogos passou a apresentar uma abordagem mais educativa, unificando o ensino e a diversão em propostas lúdicas, pautadas na sabedoria pedagógica dos jogos (SEVERGNINI, 2016).

Na área educacional, diferentes jogos abordam conteúdos noticiosos relevantes do cotidiano para “introduzir fatos importantes em narrativas que fazem do jogador um participante do fato noticioso, seja ele investigativo, histórico ou factual” (PEREIRA; ROSÁRIO; MONTEIRO, 2019, p. 281).

Pensando nessa perspectiva, este estudo investiga as (possíveis) contribuições dos jogos para o processo de aprendizagem. O objetivo do artigo é apresentar o jogo “Cheque Isso!”, seu objetivo, etapas e integração estratégica no contexto pedagógico, por meio de uma pesquisa bibliográfica, exploratória e descritiva.

2. UM MUNDO DE INFORMAÇÕES

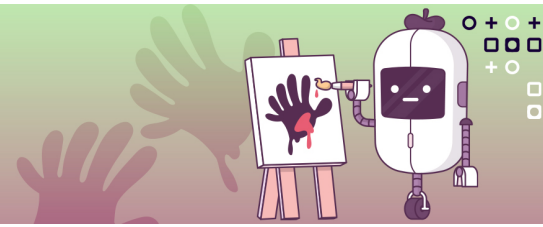
Com a Sociedade da Informação, o desenvolvimento e a democratização das tecnologias de informação e comunicação, novos dispositivos de acesso à informação foram surgindo e tomando conta da sociedade em um ritmo acelerado. Para Coscarelli (2016), a partir dos anos 2000, notebook, tablet, smartphone e apps se popularizaram e os indivíduos, para se adaptarem a esses novos canais de comunicação, passaram a utilizar tais recursos.

Por meio da internet, eles são inseridos nesse universo informacional, experimentando e compartilhando das informações em rede e em tempo real. Como consequência disso, surge o fenômeno da proliferação das notícias falsas, as chamadas fake news, seus impactos negativos e consequências em diferentes setores sociais, como na saúde, política, economias, entre outros.

De acordo com Serra (2018, p. 10), as fake news “são notícias intencionalmente e verificadamente falsas que poderiam enganar os leitores”. A maneira como essas notícias falsas são vinculadas, ainda mais agora com os recursos oferecidos pela internet, ganham maior legitimidade e alcance. Tal alcance é ocasionado muitas vezes pela falta da habilidade e competência de saber explorar ambientes virtuais de informação e analisar a qualidade e a validade das informações veiculadas.

A exploração e a utilização das tecnologias de informação e comunicação pelos alunos no ambiente de aprendizagem se torna uma estratégia para se alcançar as habilidades e competências educacionais, incluindo saber como ler, pesquisar, comparar, observar, imaginar, obter e organizar as informações, elaborar e confirmar hipóteses, classificar, interpretar, criticar, buscar presunções, construir pressupostos e aplicar em novas circunstâncias, planejar projetos e pesquisar, analisar e tomar decisões.

Frente a esse panorama, Chaves (2016) entende que é necessário oferecer aos alunos o maior número possível de recursos e estímulos, compreendidos em novas metodologias e propostas didáticas na sala de aula. Diante dessa afirmação, compreende-se que as escolas e Instituições de Ensino têm o papel



importante de desenvolver práticas pedagógicas que façam uso destes recursos de maneira criativa e eficaz nos processos de aprendizagem.

Para atender aos novos modelos de ensino e aperfeiçoar o conteúdo que é ministrado em sala de aula às novas possibilidades de aprendizagem com as tecnologias de informação e comunicação. Muitos estudos apontaram que a inserção de jogos em sala de aula são boas estratégias pedagógicas e ajudam a desenvolver a competências e habilidades nos alunos, para que eles tomem seus lugares no centro da aprendizagem.

Os alunos de hoje, que possuem acesso à internet e a ambientes jogáveis, podem chegar à escola com uma rica bagagem de conhecimento, sendo capazes de entender processos um tanto complexos, como o de saber checar a veracidade das informações veiculadas nos mais diferentes meios de comunicação da atualidade.

3. JOGAR PARA APRENDER

Jogar para aprender ou aprender jogando? Este ainda é um dilema vivido pelos pesquisadores da área da Educação, principalmente por aqueles que se debruçam em investigar as contribuições da inserção de jogos em processo formativos. Por outro lado, sabe-se que são tangíveis os benefícios que os jogos podem trazer para o ensino e a aprendizagem.

Savi e Ulbricht (2008), por exemplo, elencaram dois principais impactos da relação jogo x educação. O primeiro é o efeito motivador, em que a jogabilidade mostra a grande capacidade que tem de estimular o aprendizado e criar ambientes educacionais interativos, desafiadores, curiosos e cheios de fantasias. Esses componentes de diversão, quando atrelados ao ensino, são importantes, pois podem deixar os alunos mais relaxados e propensos a aprender. E ressalta-se que jogos bem projetados (sejam eles desenvolvidos ou não para a sala de aula) podem elevar a concentração e o envolvimento dos alunos nas atividades.

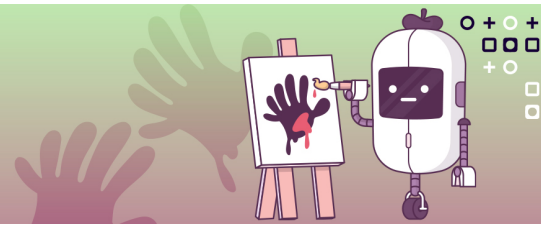
O segundo impacto da relação jogo x educação é o efeito facilitador da aprendizagem. Savi e Ulbricht (2008) afirmam que os jogos, além de facilitarem a aquisição dos conteúdos, também auxiliam no desenvolvimento de outras habilidades importantes como resolução de problemas, tomada de decisões, pensamento estratégico, trabalho em grupo, socialização, coordenação motora entre outros.

Os jogos, agregados ao processo de ensino e aprendizagem, tem como objetivo principal chamar a atenção dos alunos por meio de uma metodologia atrativa, lúdica, envolvente e desafiadora, abordando os conteúdos de diferentes formas e corroborando para o desenvolvimento de novas habilidades.

Mattar (2010) destaca em seus estudos que uma das características que justificam a possibilidade de integração dos jogos na aprendizagem é que eles têm a capacidade de se adaptarem aos perfis pessoais, habilidades e capacidades de cada jogador.

É imprescindível que o professor tenha um bom conhecimento sobre o jogo e a tecnologia utilizada, além de deixar claro o seu objetivo pedagógico, evitando o risco dos alunos se afastarem do propósito da aula.

Um dos jogos ainda pouco explorado em sala de aula é o “Cheque Isso!”. A fim de apresentá-lo e descrever o seu objetivo, etapas e integração estratégica no contexto pedagógico, analisa-se na próxima seção o referido jogo e a importância da sua utilização como recurso didático para potencialização de uma aprendizagem que busca fomentar o desenvolvimento da habilidade e da

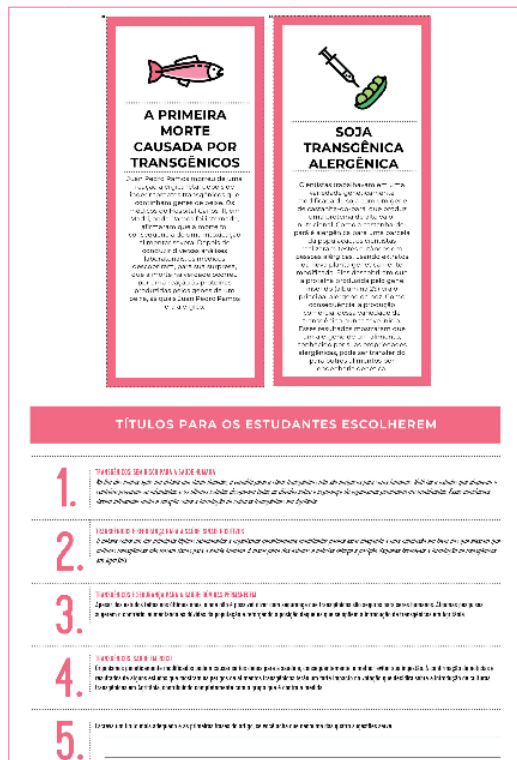


competência de explorar ambientes virtuais de informação e analisar a qualidade e a validade das informações veiculadas.

4. JOGO “CHEQUE ISSO!”

O “Cheque Isso!” (Figura 1), acessível em <https://www.factcheckingday.com/>, é um jogo de cartas italiano criado por Gianluca Liva em parceria com o site Factcheckers.it para a Rede Internacional de Verificação de Fatos. Nele, os jogadores são inseridos na tarefa de checar notícias, na qual vão poder conhecer ferramentas que especialistas usam para verificar as informações sobre um fato, comparar fontes de notícias e qualificá-las entre confiáveis ou não.

Figura 1 – Cartas do jogo “Cheque Isso!”



Fonte: Fact-check It! (2018)

Quanto à tipologia, trata-se de um Role Playing Game (RPG): jogo de interpretação de papéis (MARCATO, 2016). Mais precisamente, o “Cheque Isso!” refere-se a um jogo no qual os seus usuários assumem devidos personagens em um cenário fictício e suas ações levam a um resultado igual ou diferente do que era aguardado previamente mediante a um sistema de regras estipuladas pela narrativa.

O jogo é disponibilizado primeiramente no formato plano de aula (Figura 2) – com versões em espanhol, inglês, italiano e português - para que professores possam entender a jogabilidade e alcançar o objetivo que é “estimular o pensamento crítico, o diálogo baseado em fatos e as habilidades analíticas entre os alunos” (FACT-CHECK IT, 2018, on-line).

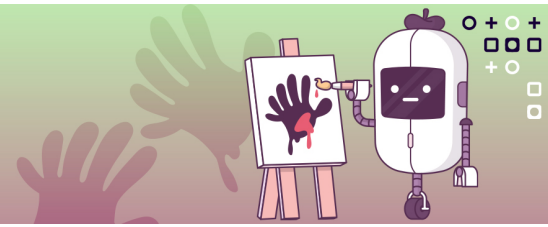


Figura 2 – Plano de Aula do jogo “Cheque Isso!”



Fonte: Fact-check It! (2018)

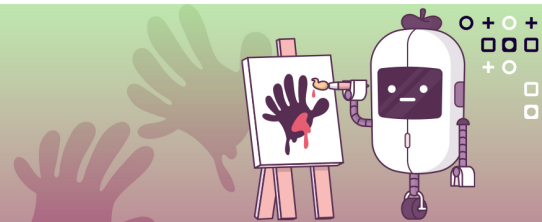
O jogo se passa em um país fictício, chamado de Agritânia, no qual um debate – realizado antes da votação para proibir os transgênicos (organismos geneticamente modificados) – é tomado por falsas notícias e argumentações controversas. Deste modo, a aplicabilidade do jogo exige que professores sondem os conhecimentos prévios dos seus alunos acerca dos temas “fake news”, “checagem de notícias” e “verificação das fontes de informação”.

Posteriormente à sondagem, torna-se importante que os professores invistam em momentos para discutir, além das temáticas supracitadas, questões específicas sobre produção, consumo e discussão de notícias e ferramentas básicas de verificação de fatos. Em seguida, deve-se ler o guia do jogo ao aluno, explicar a sua jogabilidade, objetivos e atuação dos personagens.

Os jogadores atuam nos conselhos editoriais do jornal “Agritânia Hoje” e vão ter que averiguar a veracidade dos fatos relatados em 25 notícias diferentes que serão publicadas no dia da votação. Para isso, o professor entrega uma carta e um guia para cada aluno. As cartas possuem informações que precisam ser verificadas pelo aluno jogador-investigador (FACT-CHECK IT, 2018, on-line).

O jogo dispõe ainda de um quadro com quatro possíveis títulos e um pequeno texto norteador, além de um espaço em branco destinado às anotações dos alunos, a fim de que possam escrever novos títulos e textos diferentes daqueles que foram apresentados pela jogabilidade. A verificação das informações é realizada na internet, seguida de discussão em grupo.

Ao final do jogo, os alunos são convidados a partilhar e debater as informações verificadas. Por fim, o professor convida os jogadores a baixar a primeira página do site <https://factcheckingday.com/> para comparar os resultados da verificação dos fatos com as descobertas de outros jogadores mundo afora.



5. PLANO DE AULA

O plano de aula do “Cheque Isso!”, conforme apresentado abaixo, surge como instrumento para orientar o professor quanto à funcionalidade do jogo e à sua aplicabilidade em sala de aula. O Fact-check It! (2018) recomenda que o plano de aula do jogo seja inserido em turmas de alunos com idade a partir dos 15 anos.

O plano aborda, ainda, a definição do conteúdo a ser ministrado paralelamente ao jogo, a escolha de estratégias para que o processo de ensino e de aprendizagem seja significativo, assim como os recursos para avaliação do desempenho dos alunos ao longo da jogabilidade (FACT-CHECK IT, 2018, on-line).

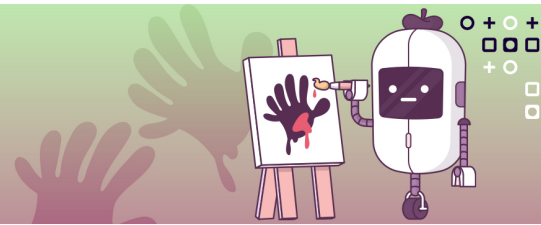
PLANO DE AULA

5.1. IDENTIFICAÇÃO

Professor:	Disciplina:	Tema: Checagem dos fatos: instrumento de combate às fake news
Ambiente: Sala multimídia, com acesso à internet, computadores ou dispositivos móveis.	Hora/Aula: 120 minutos (tempo estimado).	Habilidade da Base Nacional Comum Curricular: (EFO9LIOS) Explorar ambientes virtuais de informação e socialização, analisando a qualidade e a validade das informações veiculadas.

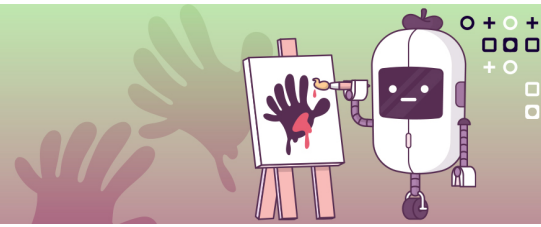
5.2. PLANO

OBJETIVOS		CONTEÚDOS	RECURSOS
GERAL	Compreender os fundamentos e as técnicas da checagem de fatos.	Entendendo as Fake news. Checagem dos fatos.	25 cartas impressas, divididas em cinco perguntas com cinco itens de notícias a serem verificadas.
ESPECÍFICOS	Conhecer ferramentas que especialistas usam para verificar as informações sobre um fato. Comparar fontes de notícias e qualificar as informações em verdadeiras ou falsas. Desenvolver o espírito crítico, a capacidade de diálogo e as habilidades analíticas.	Instrumentos de verificação da informação.	Um quadro impresso para cada conjunto de cartas, que contém quatro possíveis títulos com um parágrafo introdutório. Há também espaço para títulos alternativos e parágrafos se os grupos rejeitarem o que for oferecido. Guia de Checagem de Fatos impresso ou virtual para cada estudante. Uma conta no site para o professor fazer o upload dos resultados.



5.3. PROCEDIMENTOS

ORIENTAÇÕES GERAIS
O papel do professor
<p>O professor deve imprimir os materiais e ler o guia para se preparar para uma aula de duas horas. Dependendo dos conhecimentos sobre checagem dos alunos, o professor pode querer prepará-los com uma aula preliminar básica sobre como encontrar e avaliar fatos confiáveis. O jogo é dirigido pelos estudantes, com necessidade mínima de intervenção do professor. O resultado do jogo é menos importante que o ato de procurar e checar as notícias. O objetivo é o método.</p>
O jogo
<p>Cenário - No país de Agritânia, há um intenso debate público antes de um referendo nacional sobre a possibilidade de proibir ou não a introdução de culturas de transgênicos. A discussão foi ampliada progressivamente ao longo do tempo, com a expressão de opiniões firmes e a realização de eventos por pessoas favoráveis e contrárias à medida. Os cidadãos foram inundados com informações. Em alguns casos, esses relatos ofereciam a verdade. Em outros, eram manipulados ou completamente falsos. O resultado foi uma grande confusão em um assunto que já é extremamente complexo.</p> <p>Missão - Você faz parte do conselho editorial do Agritânia Hoje, o principal jornal do país. Amanhã, a primeira página será inteiramente dedicada ao referendo sobre transgênicos, com editoriais escritos para ajudar as pessoas a decidir como votar. Há muitos pontos a serem esclarecidos, e sua tarefa será fornecer aos leitores informações corretas. Cinco questões principais relacionadas aos transgênicos foram identificadas, sobre as quais o jornal tomará posição, em cinco editoriais distintos. Os editoriais vão sair ao mesmo tempo, mas ainda há muito trabalho a fazer para ter certeza de que estão prontos para a publicação. O prazo final está próximo.</p>
INTRODUÇÃO
Introdução e organização de grupos de trabalho (30 minutos)
<p>O professor divide a turma em cinco grupos, correspondentes às cinco equipes de pesquisa do Agritânia Hoje. Em seguida, lê o Cenário, a Missão e as cinco cartas de perguntas antes de distribuí-las, juntamente com a cinco cartas de notícias relacionadas, para cada grupo.</p>
DESENVOLVIMENTO
Pesquisa, discussão em grupo, tomada de decisão e redação (60 minutos)
<p>Dentro do grupo, cada aluno escolhe aleatoriamente uma carta, que contém uma notícia para checar. Cada carta apresenta a questão que o grupo deve responder e o trecho de uma notícia – que pode ser verdadeira, falsa ou distorcida. Os estudantes precisam navegar na internet e fazer a pesquisa necessária para checar se o que foi relatado na carta está correto; eles podem consultar o Guia de Checagem de Fatos (em anexo) para identificar ferramentas úteis e estratégias. A versão digital das imagens incluídas nas cartas (que pode ser usada no processo de verificação) pode ser encontrada em https://bit.ly/2xBBpZ0</p> <p>Depois de concluir a verificação, os membros de cada grupo comparam seus resultados e tomam uma decisão coletiva sobre a posição a ser tomada em relação à questão atribuída. O resultado final terá que ser um editorial (um artigo apresentando um ponto de vista) resumindo o que foi determinado. Para fazer o editorial, o grupo olha o quadro fornecido com a sua pergunta. Cada um deles inclui quatro títulos com um parágrafo introdutório, representando quatro opiniões diferentes, além de uma área livre em que o grupo pode redigir sua própria opinião. Depois que o grupo escolher uma das opções, os alunos poderão resumir os motivos que os levaram a fazer essa escolha (por exemplo, citando as notícias verdadeiras que apoiam a sua tese ou negando boatos que poderiam se opor a ela etc.).</p> <p>Nota para os professores: Os assuntos, fotos e gráficos das cartas de notícias foram selecionados para serem rastreáveis e verificáveis em todo o mundo (algumas etapas podem ser facilitadas pelo conhecimento do idioma inglês, mas isso não é essencial). O professor é convidado a relatar qualquer problema que tenha ocorrido no caminho da pesquisa em factchecknet@poynter.org</p>



CONCLUSÃO/AVALIAÇÃO

Fase final (30 minutos)

Usando as informações das cartas de notícias, o professor vai compartilhar e discutir as descobertas de cada grupo, dando a referência para a fonte da informação fornecida nas notas.

O professor pode fazer o upload dos resultados no site do Dia Internacional do Fact-Checking. Ao registrar o projeto da sala, o professor poderá carregar os resultados na primeira página do Agritânia Hoje, que poderá ser baixada e impressa. As primeiras páginas serão compartilhadas online com os participantes das atividades do Dia Internacional do Fact-Checking.

5.4. FERRAMENTAS

Glossário

Alérgeno - Substância geralmente inofensiva – por exemplo, poeira, pólen ou ovos (muitos alérgenos são alimentos) – que, em alguns indivíduos, desencadeia reações alérgicas mais ou menos graves, da asma à urticária, até o caso extremo do choque anafilático.

Biodiversidade - A variabilidade existente entre organismos vivos de uma única espécie (neste caso, falamos de diversidade genética), entre diferentes espécies e entre diferentes ecossistemas. No momento, há 1,75 milhão de espécies catalogadas.

Contaminação - No que diz respeito ao debate sobre transgênicos, este termo significa a disseminação acidental de pólen ou sementes transgênicas em um ambiente livre de OGMs.

Engenharia Genética - Conjunto de tecnologias de laboratório que permite a manipulação de moléculas de DNA in vitro, por exemplo, criando novas combinações de genes, introduzindo novos, clonando-os e determinando mutações específicas. O objetivo é geralmente desencadear uma mudança nas características de um organismo animal ou vegetal para torná-lo mais resistente a fatores climáticos ou a parasitas com o objetivo de aumentar sua produtividade, por exemplo.

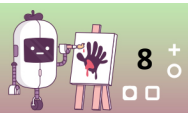
Patente - Um título emitido por uma autoridade de um país por meio do qual um inventor tem o direito exclusivo, por um certo período, de explorar a invenção para a qual ele solicitou a patente.

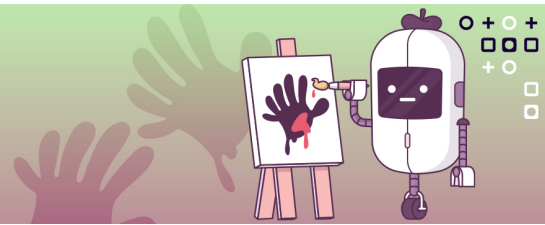
Toxina - Substância produzida por um organismo vivo (animais, plantas, micróbios) que é prejudicial ou letal para outras espécies, como as biotoxinas produzidas por bactérias ou as micotoxinas produzidas por fungos. Elas agem de maneira diferente, operando, por exemplo – no caso humano – em neurônios, no sangue ou em células.

O contexto

O que significa a sigla OGM? É o acrônimo de Organismo Geneticamente Modificado, usado para indicar organismos vivos (plantas ou animais) cuja herança genética foi modificada com técnicas de engenharia genética. Isso pode ser feito com manipulação laboratorial de DNA e com a inserção, eliminação ou modificação de alguns genes em organismos. Todos os organismos que sofreram uma mudança espontânea em sua herança genética (um processo subjacente à seleção evolutiva), ou aqueles que sofreram uma mudança que foi desencadeada por fatores humanos, mas "externos", como a influência de certas radiações ou agentes químicos, não estão entre os OGMs.

Qual é o cenário legal? A legislação internacional sobre o tema está no Protocolo de Cartagena sobre Biossegurança, “nos termos do artigo 19, parágrafo 3, da Convenção sobre Diversidade Biológica”. O objetivo do protocolo é “contribuir para assegurar um nível adequado de proteção no campo da transferência segura, do manuseio e do uso de organismos vivos modificados resultantes da biotecnologia moderna que possam ter efeitos adversos na conservação e uso sustentável da diversidade biológica, tendo também em conta os riscos para a saúde humana e, especificamente, com foco nos movimentos transfronteiriços”. Além do protocolo, as nações individuais e a Comunidade Européia têm suas próprias legislações específicas.





5.5. REFERÊNCIAS

PLANO DE AULA. Dia Internacional do Fact-Checking - Atividades de sala de aula. 2019. Disponível em: <<https://www.factcheckingday.com/lesson-plan>>. Acesso em 01 jan. 2023

Fonte: Adaptado do Plano de Aula (2019).

A pensar na integração estratégica do jogo no contexto brasileiro e com vista à elaboração de um plano de aula mais completo, realizou-se alguns acréscimos, a exemplo dos elementos “Tema”, que está relacionado diretamente com o conteúdo trabalhado; “Habilidade da Base Nacional Comum Curricular”, diretrizes que alinhadas a conhecimentos necessários para o aluno desenvolve competências educacionais; e “Conteúdos”, temas de aprendizagem que conduzem o aprendizado dos alunos de forma a atingir os objetivos da aula.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da indagação “quais as (possíveis) contribuições dos jogos para o processo de aprendizagem?”, mediante estudo descritivo, identificou-se a importância do “Cheque Isso!” e a sua utilização como recurso didático para potencialização de uma aprendizagem que busca fomentar o desenvolvimento da habilidade e da competência de explorar ambientes virtuais de informação e analisar a qualidade e a validade das informações veiculadas.

Percebeu-se, ainda, que a integração estratégica do jogo em sala de aula pode permitir que os alunos despertem, em si, o caráter curioso para que aprendam construindo, reconheçam suas habilidades e competências ao longo do processo de aprendizagem que é construído por meio do jogo.

Indicou-se, neste artigo, apenas alguns apontamentos de cunho teórico-exploratório, a fim de apresentar o jogo “Cheque Isso!”, seu objetivo, etapas e integração estratégica no contexto pedagógico. Espera-se, então, a realização de novas investigações acerca da utilização prática e estratégica do jogo supracitado no processo de aprendizagem.

7. REFERÊNCIAS

CHAVES, E. **O computador na educação e informática**. Rio de Janeiro: Educom, 2016.

COSCARELLI, C. V. **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

FACT-CHECK IT. **Site oficial do Dia Internacional da Verificação de Fatos**. 2018. Disponível em: <<https://factcheckingday.com/>>. Acesso em 01 jan. 2023.

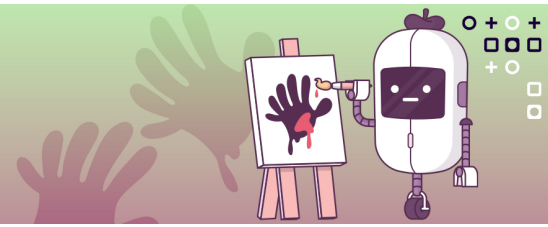
MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 181 p.

MARCATO, A. **Saindo do quadro: uma metodologia educacional lúdica e participativa baseada no Role Playing Games**. São Paulo: A. Marcato, 2016.

OLIVEIRA, C. **Serious Game como objeto de aprendizagem para Programação de Computadores**. Monografia, curso de tecnologia em Sistemas para Internet da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2013.

PEREIRA, A.; ROSÁRIO, I.; MONTEIRO, J. **Jogos jornalísticos: os newsgames no processo de aprendizagem**. Temática - Revista eletrônica de publicação mensal, v. 15, p. 280-293, 2019. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/48285>>. Acesso em 01 jan 2023.





PLANO DE AULA. **Atividades de sala de aula do Dia Internacional da Verificação de Fatos.** 2019. Disponível em: <<https://www.factcheckingday.com/lesson-plan>>. Acesso em 01 jan. 2023.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. **Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios.** RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 6, p. 1-10, 2008.

SERRA, A. **Fake News: Uma discussão sobre o fenômeno e suas consequências.** Monografia (Graduação) - Curso de Ciência da Computação, Universidade Federal do Maranhão, UFMA, 2018.

SEVERGNINI, L. **Serious game como ferramenta de ensino de lógica de programação para crianças.** Monografia, curso de Bacharelado em Tecnologias Digitais da Universidade de Caxias do Sul, 2016.