

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS HUMANAS,
SOCIAIS E DA NATUREZA - PPGEN
PRODUTO EDUCACIONAL

*Projeto interdisciplinar sobre o tema
"O uso exagerado do celular por crianças"
mediado por gêneros textuais e
metodologias ativas*

MICHELLI CYPRIANI DE MENDONÇA BRASILINO

MICHELLI CYPRIANI DE MENDONÇA BRASILINO

**PROJETO INTERDISCIPLINAR SOBRE O TEMA “O USO EXAGERADO DO
CELULAR POR CRIANÇAS”, MEDIADO POR GÊNEROS TEXTUAIS E
METODOLOGIAS ATIVAS**

**Interdisciplinary project on the theme "excessive use of cell phones by children", mediated
by textual genres and active methodologies."**

Produto Educacional apresentado como requisito para obtenção do grau de Mestre em Ensino do Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Multicampi Cornélio Procópio e Londrina.

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Fundamentos e Metodologias para o Ensino de Ciências Humanas.

Orientador: Prof. Dr. Givan José Ferreira dos Santos

**LONDRINA
2026**



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuem o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



**Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Londrina**



MICHELLI CYPRIANI DE MENDONCA BRASILINO

**PRÁTICA INTERDISCIPLINAR, GÊNEROS TEXTUAIS E METODOLOGIAS ATIVAS: CAMINHOS PARA
UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA**

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 25 de Abril de 2026

Dr. Givan Jose Ferreira Dos Santos, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Alessandra Dutra Silva, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Claudia De Faria Barbeta, Doutorado - Universidade Estadual de Londrina (UEL)

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 27/04/2026.

SUMÁRIO

1º ENCONTRO.....	06
LÍNGUA PORTUGUESA	06
ATIVIDADE 1	06
ATIVIDADE 2	06
JOCA NO MUNDO DOS MEMES	06
ATIVIDADE 3	08
ATIVIDADE 4	09
MATEMÁTICA.....	10
ATIVIDADE 1	10
ATIVIDADE 2	10
ATIVIDADE 3	11
ATIVIDADE 4	11
2º ENCONTRO.....	12
CIÊNCIAS.....	12
ATIVIDADE 1	12
ATIVIDADE 2	13
ARTE	14
ATIVIDADE 1	14
ATIVIDADE 2	14
3º ENCONTRO.....	15
LÍNGUA PORTUGUESA	15
ATIVIDADE 1	15
ATIVIDADE 2	15
JOCA E A AVENTURA NO REINO DOS GRÁFICOS	15
ATIVIDADE 3	17
ATIVIDADE 4	18

MATEMÁTICA.....	19
ATIVIDADE 1	19
ATIVIDADE 2	20
ATIVIDADE 3	21
4º ENCONTRO.....	22
CIÊNCIAS.....	22
ATIVIDADE 1	22
ARTE.....	23
ATIVIDADE 1	23
ATIVIDADE 2	23
5º ENCONTRO.....	24
LÍNGUA PORTUGUESA	24
ATIVIDADE 1	24
ATIVIDADE 2	24
JOCA E A AVENTURA NO REINO DAS NOTÍCIAS.....	24
ATIVIDADE 3	27
ATIVIDADE 4	27
MATEMÁTICA.....	28
ATIVIDADE 1	28
ATIVIDADE 2	28
ATIVIDADE 3	28
6º ENCONTRO.....	30
CIÊNCIAS.....	30
ATIVIDADE 1	30
ATIVIDADE 2	31
ARTE.....	32
ATIVIDADE 1	32
ATIVIDADE 2	32

ATIVIDADE 3	33
REFERÊNCIAS	34
ANEXOS.	35
ANEXO 1.....	36
ANEXO 2.....	41
ANEXO 3.....	46

1º ENCONTRO

LÍNGUA PORTUGUESA

ATIVIDADE 1

Olá, amiguinho, você já estudou, ao longo de sua jornada escolar, alguns gêneros textuais como poemas, contos, fábulas, receitas, entre outros.

Hoje, você conversará com seus colegas e professora sobre um gênero textual que faz parte do seu dia a dia, mas que talvez você nem tenha se dado conta disso: o meme.

Será que você consegue falar o que já conhece sobre esse gênero textual? Sua professora anotará no quadro tudo o que souber sobre o meme.

Preparado? Já!

ATIVIDADE 2

Agora, você conhecerá o Joca, um garoto esperto como você e que adora uma aventura.

Viage com o Joca no fabuloso mundo dos memes.

JOCA NO MUNDO DOS MEMES³

1. Mundo Comum: Joca estava ajudando seus pais na loja de informática, pois naquele dia não havia aula. Para Joca, aquilo estava um pouco entediante, pois o que o menino gostava mesmo era de viajar pelos livros de aventura. Como ali não havia nenhum livro, começou então a mexer em um dos computadores...

2. Chamado à Aventura: De repente, Joca se deparou com uma mensagem na tela do computador: "O meme supremo, capaz de mudar o humor de qualquer um, está oculto. Descubra-o e se tornará lendário". Intrigado e com o coração palpitante, Joca sentiu que esta era a aventura de que precisava.

3. Recusa do Chamado: Mas a dúvida pairou: Será que um simples meme pode mesmo ter tanto poder?" Joca não estava muito acostumado a navegar pela internet em grandes aventuras. Ele estava acostumado apenas com as viagens que fazia com seus livros.

³ Para conhecer a história Joca no Reino dos Memes, click em <https://app.bookcreator.com/books/nTJl5DK0RteziuXC4BoGA/i46QlaXBT4GIOoimnU754w>

4. Encontro com o Mentor: Joca cruzou a linha entre o medo e a curiosidade e foi navegar por essa aventura diferente de tudo que já havia conhecido. Ao iniciar a aventura, encontrou logo Memenzinho. Um sujeitinho engraçado que transformava tudo em alegria. O Memezinho dizia: “Venha Joca, eu vou guiá-lo nesta jornada *online*. Cada mundo tem algo único a oferecer e com a internet não é diferente quando se sabe usá-la. Vamos começar?”

5. Travessia do Primeiro Limiar: Apesar do medo, Joca aceitou ajuda, motivado pela curiosidade e pelo desejo secreto de viver algo extraordinário. Ele avançou pelas fronteiras do Reino, onde os memes interessantes o aguardavam para a grande aventura.

6. Provas, Aliados e Inimigos: Joca encontrou hackers tentando sabotar sua busca e amigos que zombavam de sua obsessão. Mas também ganhou aliados improváveis, como Os Mensageiros do Oculto, pois eram eles que iriam responder todas as dúvidas de Joca sobre esse novo mundo. A primeira dúvida do garoto era: O que é esse gênero? Cifrado foi logo explicando que é um gênero textual humorístico que se apresentava em forma de imagens, vídeos, frases e até GIFS espalhados pela internet e que transmitem ideias e sentimentos de forma divertida ou satírica. Mas o menino não estava contente só com essa informação e quis saber do Codificado para quem esse gênero era escrito. Codificado foi logo falando que, em geral, os memes são escritos para adolescentes e jovens, mas que dependendo do contexto em que é escrito e o objetivo, esse público pode mudar. Joca queria mais e mais. Perguntou então ao Misterioso como esses textos eram escritos. O simpático irmão lhe explicou que para esse gênero textual a linguagem é informal, coloquial e adaptada para cada tipo de público com frases curtas e bem humoradas. Mas para o menino...quanto mais perguntas, mais informações. Ele perguntou ao irmão Camuflado qual era o objetivo de se escrever esse gênero textual. “É simples!”, respondeu o Camuflado. “O objetivo é transmitir uma ideia, uma opinião ou sentimento de forma rápida, criativa e, geralmente, humorística. É fazer as pessoas se divertirem, transformando situações comuns ou culturais em algo prático e engraçado”. Finalizando a curiosidade de Joca, o garoto questionou o último irmão: Mascarado. O menino queria saber como esse gênero era usado no dia a dia. Mascarado explicou que os memes não são usados apenas para diversão, mas que são muito utilizados por grandes empresas para divulgarem suas marcas devido ao grande número de visualizações.

7. Aproximação da Caverna Secreta: Depois de toda essa pesquisa, Joca descobriu que o meme lendário era um artefato digital, um arquivo escondido na internet que só poderia ser acessado por meio de uma combinação enigmática de códigos e referências.

8. Provação Suprema: A missão culminou numa corrida contra o tempo: uma competição *online* onde ele precisaria resolver enigmas baseados em memes históricos. Diante

do último desafio, seu computador travou. Foi então que ele se lembrou do conselho de seu pai: “Às vezes, a resposta está nos pequenos detalhes que fazem rir”.

9. Recompensa: Com um toque de humor, Joca percebeu que a resposta foi uma simples combinação de caracteres de um meme: o humor. Com isso, desbloqueou o arquivo supremo. Nele, havia uma montagem perfeita de elementos visuais e piadas tão universais que fizeram até mesmo o programador mais carrancudo soltar uma gargalhada.

10. Caminho de Volta: Joca voltou tão animado dessa aventura que criou seu próprio meme. Publicou o meme em uma plataforma popular, avisou os amigos e, em questão de horas, viralizou de forma avassaladora, recebendo mensagens de pessoas conhecidas e desconhecidas comentando sobre seu meme.

11. Ressurreição: Mas a fama trouxe desafios. Os críticos alegaram que os memes eram apenas “bobagens”, e Joca teve que provar que o humor era, de fato, uma força transformadora. Lançou uma série de palestras intituladas “O Poder do Meme: A Arte de Rir”. Joca gostou tanto da brincadeira, que agora vive publicando suas palestrinhas e criando memes.

12. Retorno com o Elixir: Joca percebeu que conhecer novos gêneros textuais tem sido de grande valia, pois está cada dia mais preparado para a vida e agora vive compartilhando com seus amigos e com a internet todo seu trabalho, levando risos e fazendo amigos para todos os cantos do mundo.

Moral da história: os memes não são apenas utilizados para fazerem piadas nas redes sociais, se usados de forma inteligente, podem trazer grandes benefícios como pensamento crítico e reflexão sobre o que vem acontecendo na vida das pessoas.

ATIVIDADE 3

Agora que você já conhece melhor o gênero textual meme, que tal comparar, oralmente, as informações anotadas no início da aula pela sua professora com as informações que a história do Joca lhe trouxe? Não deixe de levar em consideração os seguintes itens:

- a) o que é esse gênero textual;
- b) quem produz esse gênero textual;
- b) para quem é produzido esse gênero textual;
- c) qual seu objetivo;
- d) como é a linguagem usada;
- e) quando o meme é usado.

ATIVIDADE 4

Que tal montar um *lapbook* sobre o meme?

Pinte, recorte, use a criatividade e montem o material que está no **anexo 1**.

Muito cuidado na hora em que for montar seu *lapbook*! Para quem não sabe, a palavra *lapbook* vem do inglês: “*lap*”, referente a “colo”, e “*book*” traduzido por “livro”: livro de colo. “É uma ferramenta interativa composta por vários outros mini *books*: “livros” menores, apresentando ilustrações, dobraduras, desenhos, imagens, gráficos e o que mais a criatividade mandar.”⁴

Lembre-se de como um meme é estruturado, coloque cada característica no local correspondente e bom trabalho!

⁴ PELISSARI, Juliana Aparecida Soldatelli. Vamos fazer um *lapbook*? Artigo acadêmico publicado originalmente em "Experiências criativas na Educação: Relatos do FIC-RS, 5a Edição do Festival de Invenção e Criatividade. Link <https://www.pimentacultural.com/livro/experiencias-criativas/> Acesso em 06 de março de 2025.

MATEMÁTICA

Resolva os desafios e depois pinte o meme que melhor se encaixa com a sua reação após a correção das suas atividades.

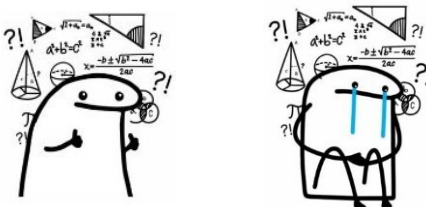
ATIVIDADE 1

Encontrei um celular na rua, e a hora que fui ver o número que estava ligando, não consegui gravar, mas lembro de algumas pistas. Siga as pistas e tente descobrir o número que estava ligando para o celular perdido.



- a) $6 \times 10000 + 4 \times 1000 + 9 \times 1000 + 8 \times 10 + 2$
- b) $6 \times 1000000 + 3 \times 10000 + 9 \times 1000 + 8 \times 1000 + 7 \times 100 + 5$
- c) $9 \times 100000 + 2 \times 10000 + 3 \times 1000 + 2 \times 100 + 5 \times 10 + 4$
- d) $8 \times 100000 + 5 \times 1000 + 6 \times 1000 + 9 \times 100 + 3 \times 100 + 59$

SUA RESPOSTA



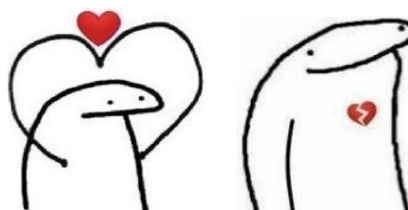
ATIVIDADE 2

Agora siga a dica e descubra a senha do celular para desbloqueá-lo e tentar encontrar alguma pista para devolvê-lo ao dono.

A senha é composta por sete centenas de milhar, nove dezenas de milhar, seis unidades de milhar, oito centenas, três dezenas e quatro unidades

- a) 76834
- b) 976834
- c) 79834
- d) 796834

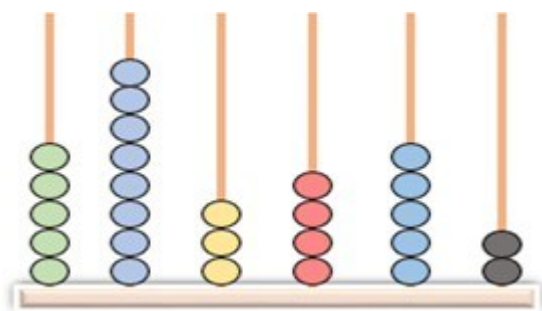
SUA RESPOSTA



ATIVIDADE 3

Com tantos números, acabei esquecendo a senha do meu celular. Preciso de ajuda.

Observe o ábaco e descubra a senha do celular



SENHA

SUA RESPOSTA ESTAVA...



ATIVIDADE 4

Pronto! Agora esqueci os 4 últimos números do meu celular e preciso deles, pois o dono do celular perdido quer me ligar para combinarmos uma recompensa. A dica é a soma de todas as alternativas

- a) $400 + 90 + 20 + 8$
- b) $8000 + 400 + 30 + 7$
- c) $50000 + 6000 + 300 + 50 + 1$
- d) $5000 + 300 + 7$
- e) Meu número é _____

SUA RESPOSTA ESTAVA...



tempo de uso?

- f) Por quanto tempo você imagina que elas usam celular no dia a dia?
- g) Será que essas crianças estão aproveitando tudo que a vida tem para oferecer?
- h) O que essas crianças estão ganhando ou perdendo com o uso do celular?
- i) Que tipo de adulto serão essas crianças?

ATIVIDADE 2

Após refletir bastante sobre o assunto, que tal montar uma lista com atividades interessantes para serem feitas sem o celular?

Junte-se com mais dois amigos, troquem ideias e façam sua lista.

Assim que a lista estiver pronta, você e sua equipe poderá expô-la nos corredores da escola para que as outras crianças tenham acesso a essas atividades bem legais.

Ah! E não precisa ficar só nisso! O mais legal é convidar os amigos da escola e da rua da sua casa para praticarem essas atividades com você.

ARTE

ATIVIDADE 1

Agora, você formará um grupo com mais dois ou três colegas de sala e criarão um meme com o seguinte tema: **Menos celular e mais atividade física.**

Mas antes de criar o meme, vocês precisam levar em consideração os itens abaixo:

1. Quem são os autores?
2. Para quem esse gênero textual será criado?
3. Onde ele será exposto?
4. Qual é a mensagem que esse gênero textual quer passar?
5. Qual a linguagem que vocês devem usar?
6. A imagem que vocês usarão em seu texto está de acordo com a mensagem que ele quer passar?

ATIVIDADE 2

Assim que o meme da sua equipe estiver pronto, que tal colocá-lo no pátio da escola para que todas as crianças tenham acesso à informação que você e sua equipe quiseram passar?

3º ENCONTRO

LÍNGUA PORTUGUESA

ATIVIDADE 1

Querido amigo, a jornada pelo conhecimento dos gêneros textuais continua.

Hoje, você conversará sobre um gênero que também faz parte do seu dia a dia chamado de Gráfico.

O que você já conhece sobre esse gênero textual? Que tal sua professora anotar no quadro todas as informações levantadas sobre esse gênero textual?

Já pode começar!

ATIVIDADE 2

Você se lembra do Joca? Hoje, a aventura será para O Reino do Gráfico. Mas essa aventura será mais legal se você viajar com nosso amigo. Que tal embarcar nessa jornada também?

JOCA E A AVENTURA NO REINO DOS GRÁFICOS⁵

1. O Mundo Comum: Joca era um menino curioso, sempre interessado em entender como as coisas funcionavam. Ele adorava números e cálculos, mas achava gráficos entediantes e confusos. Para ele, eram apenas figuras sem emoção.

2. O Chamado para a Aventura: Um dia, enquanto fazia sua lição de Matemática, Joca encontrou um mapa misterioso escondido entre as páginas de seu caderno. O mapa mostrava um caminho para o "Reino dos Gráficos", um lugar onde números e informações ganhavam vida. "Siga-me e entenda como as figuras falam", dizia uma voz vindo do mapa.

3. Recusa do Chamado: Joca hesitou. "Gráficos? Isso parece muito chato", pensou. Ele não queria passar uma tarde interpretando barras e colunas. No entanto, sua curiosidade o levou a dar uma chance àquela aventura. "Você vai gostar", dizia o mago.

4. Encontro com o Mentor: Logo no início de sua jornada, Joca encontrou um lápis falante chamado Risco. "Sou o guardião dos Gráficos, e estou aqui para guiá-lo. Eu sei

⁵ Para conhecer a história Joca no Reino dos Gráficos, click em https://app.bookcreator.com/books/cWb2rStGRTqTvdWbBgkyVQ/Wo8X5XDdROCQr_ooZP6lCg

que parece complicado, mas vou mostrar como essas figuras podem lhe ajudar a entender o mundo de forma mais clara e visual”, disse Risco.

5. Cruzando o Primeiro Limiar: Joca e Risco chegaram à entrada do Reino dos Gráficos, onde encontraram um **gráfico de barras** mostrando os resultados de uma corrida de cavalos. Risco explicou que as barras representavam a velocidade de cada cavalo. Joca começou a entender que os gráficos podiam contar histórias de uma maneira visual e simples.

6. Testes, Aliados e Inimigos: Ao longo da aventura, Joca se deparou com diferentes tipos de gráficos, como **gráficos de pizza, de linhas, de colunas, de área e de barras**. Cada gráfico apresentava um desafio: ele precisava interpretar dados, como a porcentagem de frutas vendidas em uma feira ou o número de habitantes de diferentes cidades. Enquanto Risco ajudava, o inimigo "Confusão", uma sombra que embaralhava os números, tentava confundir Joca com dados mal organizados. Foi quando Joca recorreu ao Senhor Linhas a procura de informações. Nesse momento, o garoto descobriu, com a explicação do Senhor Linhas, que gráfico é um gênero textual visual usado para organizar e apresentar informações dadas de maneira clara e concisa. Esses recursos permitem uma rápida compreensão de tendências, comparações e relações entre dados. Ou seja, gráficos exibem dados de forma visual. Porém, somente com essa informação Joca ainda se sentia inseguro para resolver o grande desafio. Foi quando conheceu a Senhora Pizza. Ela contou ao Joca que o gênero textual gráfico é utilizado por um público que busca entender dados de forma rápida e organizada. Isso inclui estudantes, profissionais de diversas áreas, pesquisadores, empresários e o público em geral que necessita de uma compreensão clara de informações numéricas ou categóricas. As coisas começavam a fazer sentido para o aventureiro. Só que o menino precisava de mais e mais. Assim, continuava sua jornada pelo Reino dos Gráficos até se deparar com o Irmão Colunas. Esse novo amigo explicou ao Joca que os gráficos tem o objetivo facilitar a interpretação de informações complexas ou volumosas de forma rápida e eficiente. Eles permitem que o leitor identifique padrões, comparações, tendências, ajudando na tomada de decisões e na análise de dados. Cada vez mais Joca estava se aproximando da resposta. Foi quando encontrou Dona Área que contou ao nosso amigo que para os gráficos serem bem compreendidos, eles precisavam utilizar uma linguagem objetiva e direta, focando a clareza. Os títulos e legendas precisam ser simples e as descrições dos dados, quando necessárias, são curtas e explicativas. No caso dos gráficos, a linguagem visual (cores, linhas, barras...) desempenham um papel fundamental na transmissão das informações. Seu Barras, que acompanhava a amiga, não pode de deixar de comentar com Joca que os gráficos são utilizados sempre que um público precisar expor uma informação ou dados de forma clara, rápida e

organizada para que as pessoas possam compreender essas informações da melhor forma possível.

7. Aproximação da Caverna Oculta: Chegando ao Vale dos Dados, Joca encontrou informações espalhadas e confusas entre números e palavras. Ele teve a ideia de organizar aqueles elementos em colunas e linhas até fazerem sentido como havia aprendido com seus novos amigos. Foi difícil, mas Joca começou a ver como os gráficos eram um jeito organizado de apresentar informações complicadas.

8. A Provação: O desafio mais difícil de Joca foi quando ele encontrou um **gráfico de dispersão** cheio de pontos e variáveis. Ele teve que descobrir como dois dados se relacionavam, observando os pontos no gráfico para entender a correlação. Com a ajuda de Risco, ele conseguiu interpretar os dados e perceber como os gráficos podiam mostrar tendências.

9. Recompensa: Após superar todos esses desafios, Joca recebeu o **Medalhão da Interpretação**, um objeto mágico que o capacitaria a ler qualquer gráfico com facilidade. Agora, ele sabia como extrair informações valiosas de qualquer tipo de gráfico.

10. O Caminho de Volta: Com o Medalhão da Interpretação em mãos, Joca seguiu o caminho de volta ao seu mundo. Ele estava empolgado para aplicar suas novas habilidades em sua lição de casa e impressionar seus professores com sua nova compreensão de gráficos.

11. Ressurreição: De volta à escola, Joca percebia os gráficos de uma forma completamente nova. O que antes parecia um monte de linhas e números, agora era claro e organizado. Ele conseguia visualizar informações complexas em apenas alguns segundos.

12. O Retorno com o Elixir: Joca começou a ajudar seus amigos na escola a entender os gráficos. Ele mostrava como os gráficos não eram complicados, mas, na verdade, uma forma divertida e visual de entender o mundo ao redor. Ele ensinou todos a ler gráficos com confiança, transformando números e dados em histórias fáceis de compreender.

Moral da História: O gênero textual gráfico essencial para a comunicação eficiente de informações em diversas áreas, tornando os dados complexos mais acessíveis e compreensíveis.

ATIVIDADE 3

Agora que você já conhece melhor o gênero textual gráfico, que tal comparar, oralmente, as informações que você e seus amigos levantaram no início da aula com as informações que a história do Joca lhe trouxe? Não deixe de levar em consideração os seguintes itens:

a) o que é esse gênero textual;

- b) quem produz esse gênero textual;
- b) para quem é produzido esse gênero textual;
- c) qual seu objetivo;
- d) como é a linguagem usada;
- e) quando o gráfico é usado.

ATIVIDADE 4

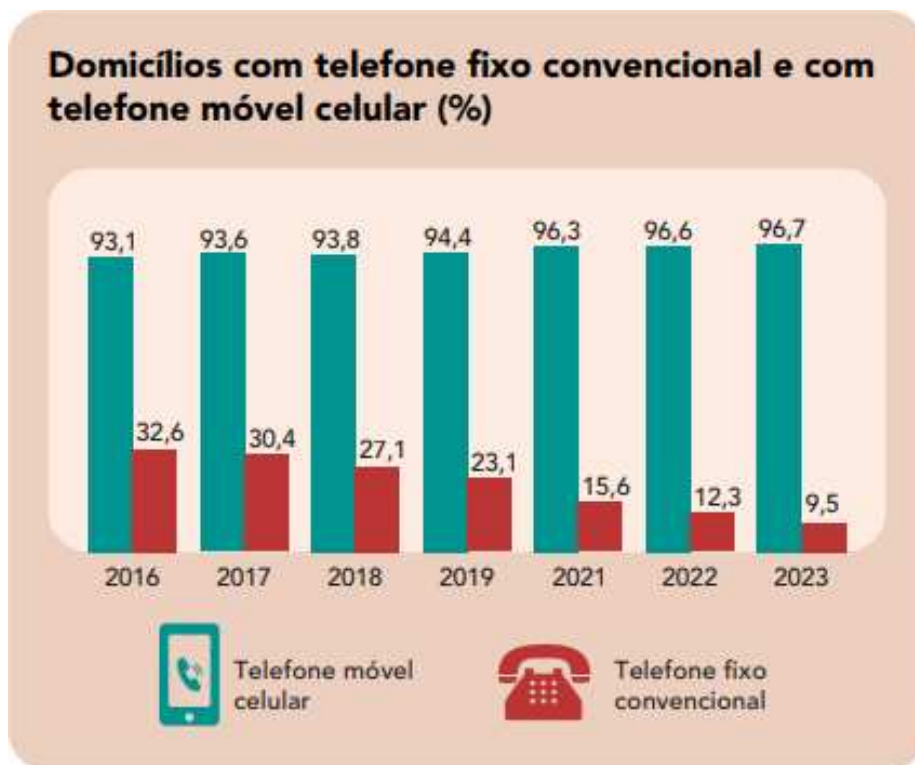
Pronto! Você montará outro *lapbook* , mas agora sobre o gráfico. Pinte e recorte o material que segue no **anexo 2**. Use sua criatividade.

Muito cuidado na hora em que for montar o *lapbook*! Lembre-se de como um gráfico é estruturado, coloque cada característica no local correspondente e bom trabalho!

MATEMÁTICA

ATIVIDADE 1

Observe os gráficos que o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) apresenta sobre o uso de celular.



Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Pesquisas por Amostra de Domicílios, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2016/2023.

- a) Segundo o gráfico, qual é a diferença entre a quantidade do telefone fixo e o celular nos domicílios em cada ano indicado abaixo?

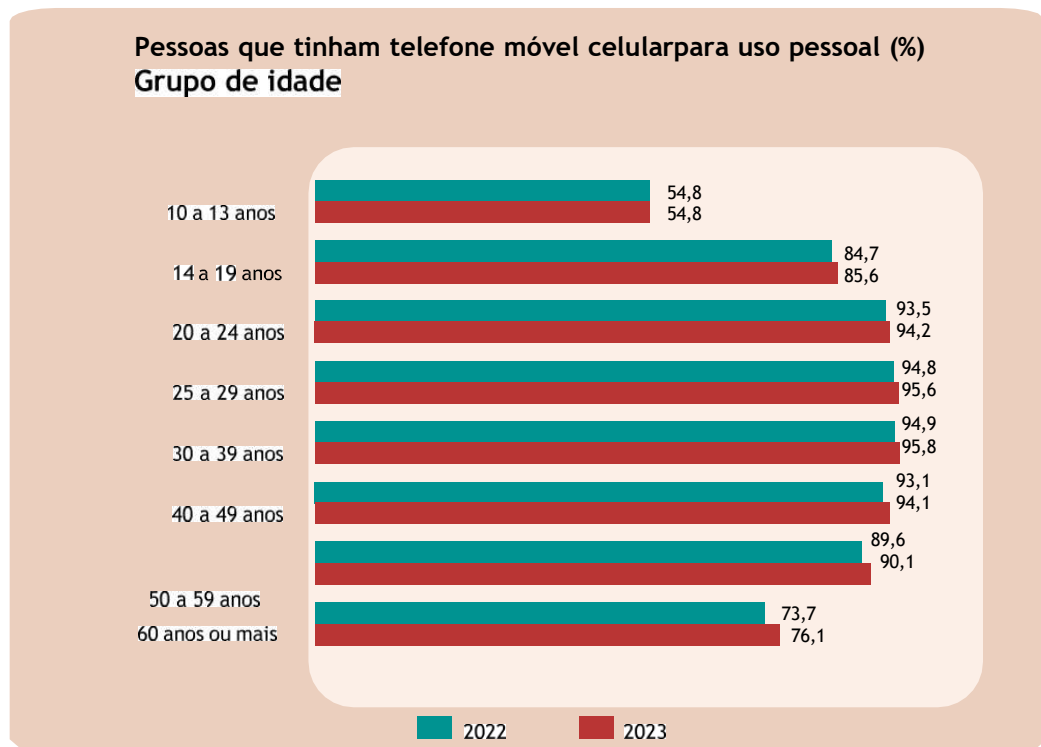
2016	2018	2021	2023

- b) Qual é a diferença de quantidade dos telefones fixos entre os anos de 2016 para 2023?

c) Qual é a diferença de quantidade dos celulares entre os anos de 2016 para 2023?

d) Comparando os dados apresentados no gráfico entre os anos de 2016 e 2023, podemos afirmar que o aparelho que mais cresceu em uso foi o _____, superando o _____ em _____%

ATIVIDADE 2



Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Pesquisas por Amostra de Domicílios, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2022-2023.

a) Ao observar o gráfico, podemos afirmar que o grupo de idade que mais usou celular em 2022 foi __ e o que menos usou foi __

b) O gráfico mostra que em 2023 o grupo que menos usou o celular foi _____ e que mais usou foi _____

c) Segundo o gráfico, qual foi a diferença de porcentagem de 2020 para 2023 em relação ao grupo que:

Menos usou o celular _____ Mais usou o celular _____

d) Segundo o gráfico, qual foi o único grupo de idade em que o uso do celular não aumentou de 2022 para 2023? _____

e) Após as análises dos gráficos, podemos concluir que o uso do celular teve aumento em todos os grupos de idade? Por quê?

f) Ao analisar os gráficos, podemos supor que nos anos que estão por vir, o uso do celular terá um aumento ou uma diminuição? Por quê?

ATIVIDADE 3

Vamos fazer uma pesquisa na escola com as turmas do 3º e 4º anos, verificando os seguintes pontos:

- 1) Quantas crianças têm seu próprio celular
- 2) Quantas crianças não têm celular
- 3) Quantas crianças usam o celular dos pais

4º ENCONTRO

CIÊNCIAS

O uso do celular é constante, mas será que vocês já se perguntaram... Para onde vai o celular que não usamos mais?

Você já pensou nisso?

O que fazer com nosso celular velho, quando ganhamos outro? O que fazer com nosso celular que estragou e não tem conserto?

Podemos descartar em qualquer lugar os celulares que não são mais usáveis?

ATIVIDADE 1

Refletindo sobre essas questões, que tal fazerem uma pesquisa, em casa, utilizando o próprio celular e a ajuda dos pais sobre as questões acima e depois construir uma proposta consciente, criando uma solução para os celulares que não são mais úteis para as pessoas?

Não se esqueçam de trazer sua pesquisa na próxima aula.

ARTE

ATIVIDADE 1

Agora que temos as pesquisas em mãos, vamos anotar e discutir as soluções trazidas por vocês. Em seguida vamos montar um gráfico em coluna, demonstrando as possíveis soluções para esse problema do descarte dos celulares.

ATIVIDADE 2

Com base na Atividade 3 da aula de Matemática, crie em um gráfico em barras, colunas ou pizza, expondo as informações que você levantou na pesquisa. Não se esqueça de usar a criatividade e construir um gráfico interessante e criativo.

5º ENCONTRO

LÍNGUA PORTUGUESA

ATIVIDADE 1

Olá, pequeno gênio, prearado para conhecer mais um gênero textual? Hoje, a conversa será sobre o gênero textual notícia.

Será que você já ouviu falar sobre esse gênero textual? Que tal anotar você falar tudo o que sabe sobre esse gênero e sua professora anotar no quadro?

Você já pode começar!

ATIVIDADE 2

Nosso amigo Joca partirá para mais uma aventura. Hoje, ele conhecerá o Reino da Notícia. Você não pode ficar fora desta! Venha com Joca se aventurar em mais um Reino.

JOCA E A AVENTURA NO REINO DAS NOTÍCIAS⁶

1. O Mundo Comum: Joca, com toda sua curiosidade, percebeu um grande movimento na rua de sua casa. Eram repórteres indo e vindo, correndo, andando, movimentando, câmeras passando, enfim, uma agitação total. O menino se assustou com aquela movimentação, pois onde morava era sempre tudo muito calmo.

2. O Chamado para a Aventura: O menino descobriu que aquela correria era por conta de um evento misterioso que aconteceria no centro do Reino da Notícia: o Grande Furo. O rumor dizia que quem conseguisse desvendar esse segredo teria uma matéria exclusiva que poderia mudar o destino de muitas pessoas. Joca decidiu que essa seria sua chance de se tornar um grande jornalista.

3. Recusa ao Chamado: No começo, Joca hesitou. Ele achava que era apenas um garoto e que ninguém iria acreditar nele. Outros repórteres mais experientes já estavam investigando o Grande Furo, e ele sentiu que poderia ser tarde demais para começar a investigar. Mas, a curiosidade e o desejo de mudar sua vida foram mais fortes.

⁶ Para conhecer a história Joca no Reino das Notícias, click em https://app.bookcreator.com/books/7p0-4MPiTd-HVa8xGq_Dzw/RAK23d7jQWkoEltz9sYMPw

4. Encontro com o Mentor: Já no início da aventura, Joca encontrou Dona Notícia, uma jornalista experiente e sábia que conhecia todos os segredos de uma boa matéria. Ela lhe ofereceu alguns conselhos valiosos e lhe deu um mapa antigo onde estavam marcados pontos importantes para sua investigação. "A chave para encontrar a verdade está em olhar além da superfície", disse dona Notícia.

5. Travessia do Primeiro Limiar: Com o mapa em mãos e a orientação de Dona Notícia, Joca começou a sua jornada. Ele foi até os locais indicados, como a Biblioteca dos Arquivos, o Mercado das Verdades e a Montanha dos Fatos. Cada lugar tinha uma pista que o aproximava do segredo do Grande Furo.

6. Testes, Aliados e Inimigos: Ao longo da jornada, Joca encontrou outros personagens que o ajudaram a compreender ainda mais o gênero notícia, levando-o até a Vila da Notícia. Chegando lá, Lorde Sábious explicou que esse gênero textual serve para abordar de forma verdadeira algum tema atual ou acontecimento real relevantes para a sociedade. Continuando sua caminhada, o garoto encontrou um duende chamado Destinaldo. Ao se deparar com essa figura interessante, Joca perguntou o que ele fazia ali. Destinaldo explicou que sua função era explicar para Joca que as notícias são destinadas a um público que busca compreender um determinado tema ou obter informações claras sobre fatos ou eventos através de respostas objetivas e dados concretos. Para Joca, isso parecia fácil, mas como escrever tudo isso de forma que o leitor entendesse exatamente o que a notícia queria trazer? Foi nesse momento que o Sir Vocábulos surgiu explicando que a linguagem deve ser predominantemente, objetiva e clara, evitando ambiguidade e buscando a precisão. Como o foco está nos fatos, requer a utilização de uma linguagem direta e de fácil compreensão. As ideias iam ficando cada vez mais claras para nosso herói. Tudo ficou mais claro ainda quando o menino encontrou Dom Objectus que disse que uma notícia tem o objetivo de manter o público atualizado e bem informado e que ela pretende explicar, relatar ou descrever fatos, orientando o leitor com base em dados reais e confiáveis. Joca ia percebendo a importância desse gênero na vida cotidiana. Foi quando se deparou com Mister Sabichão. O garoto levou um susto com aquela figura que foi logo se apresentando. Joca, para saber se o cara que havia encontrado era realmente um sabichão, perguntou a ele: "Então me responda o que passa na minha cabeça". Mister Sabichão respondeu que, na cabeça de Joca, estava a seguinte dúvida: "se o gênero textual notícia é tão importante assim, quando devemos usá-lo? Joca ficou boquiaberto, pois Mister Sabichão sabia mesmo qual era sua dúvida. E como o novo amigo de Joca sabia de tudo, sabia que o garoto queria uma resposta e soltou-a logo: "Veja bem meu amigo, as notícias são usadas sempre que queremos informar o público sobre algum assunto recente e relevante para a sociedade e ele

pode ser veiculado em jornais, revistas, rádio, redes sociais, sites, blogs etc. E agora venha comigo, vamos caminhando e conversando, pois você tem muito a aprender “anda”.

7. Aproximação da Caverna Secreta: Joca e seus amigos finalmente chegaram caverna onde o segredo estava escondido, mas eles deveriam primeiro resolver um enigma que bloqueava a entrada. Eles perceberam que a chave estava em algo que aprenderam sobre a história do Reino das Notícias, e precisavam colocar em prática tudo o que descobriram até então.

8. Provação: Dentro da caverna, Joca enfrentou um grande desafio: ele deveria escrever uma matéria perfeita e verídica, sem distorcer a verdade, mesmo quando percebesse que uma parte da história poderia ser muito mais interessante se ele contasse de outra maneira. Para isso, precisaria seguir os seguintes passos, apresentando todos os elementos contidos na lista de exigências

- **Manchete ou Título:** Deve ser objetivo e trazer uma noção do conteúdo ao leitor.
- **Subtítulo:** Deve acrescentar informações complementares ao título.
- **Lead:** deve apresentar as informações essenciais do fato: o quê, quem, quando, onde, como, por quê.
- **Corpo do texto:** Deve detalhar as informações apresentadas no *lead*.
- **Fechamento:** Deve encerrar a notícia.

É uma batalha interna sobre a ética do jornalismo, onde Joca sentirá a pressão de não ceder à tentação de uma história mais sensacionalista.

9. Recompensa: Joca finalmente compreendeu o verdadeiro significado do Grande Furo. O segredo não era uma matéria bombástica, mas uma história sobre como as notícias podem ser usadas para educar e transformar a sociedade. Ele escreveu a matéria com clareza e integridade, revelando a verdade de forma ética.

10. O Caminho de Volta: Com sua matéria pronta, Joca retornou à cidade e foi recebido como herói. Ele compartilhou sua descoberta com os outros repórteres e jornalistas, inspirando-os a buscar a verdade em vez de criar histórias sensacionalistas.

11. A Ressurreição: Joca fez tanto sucesso com sua notícia que, no grande evento da escola, foi convidado a apresentar sua matéria aos colegas. Quando ele subiu ao palco, sentiu o peso da responsabilidade e a pressão de todos os olhos em sua direção. Mas, ao falar sobre o valor da verdade e da ética no jornalismo, ele se sentiu mais confiante do que nunca.

12. Retorno com o Elixir: Joca voltou para sua casa, mas agora como um repórter maduro e respeitado. Pensando até em se tornar um jornalista de sucesso, pois aprendeu a importância de ser fiel à verdade em todas as situações.

Moral da história: O gênero textual notícia é de extrema importância para que a sociedade permaneça bem informada sobre o que acontece no mundo e ao seu redor. É um gênero em que a verdade deve ser mantida. Com ética e responsabilidade os jornalistas podem transformar as pessoas.

ATIVIDADE 3

Você viajou com Joca em mais uma aventura. Que tal agora, que você conhece melhor o gênero textual notícia, comparar, oralmente, as informações do início da aula com as informações da história que você viveu com o Joca? Não se esqueça de levar em consideração os seguintes itens:

- a) o que é esse gênero textual;
- b) quem produz esse gênero textual;
- b) para quem é produzido esse gênero textual;
- c) qual seu objetivo;
- d) como é a linguagem usada;
- e) quando a notícia é usada.

ATIVIDADE 4

Como você já está sabendo muito sobre o gênero textual notícia, agora é hora de montar um *lapbook* sobre esse gênero.

Você criará o *layout* para uma revista. Observe os modelos que sua professora trouxe e inspire-se neles.

O material para essa produção é o anexo 3. Capriche e seja muito criativo!

MATEMÁTICA

Com base nos fragmentos abaixo que foram retirados de algumas notícias, resolva o que se pede:

ATIVIDADE 1

Uma pesquisa recém-publicada pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) analisou 1 396 crianças de 7 a 14 anos e constatou que jogar games ou assistir a vídeos à noite levava essa população a consumir menos alimentos saudáveis, como frutas e verduras, e mais ultraprocessados, industrializados ricos em sal, açúcar e gordura. (Felix, 2024)

- a) Quando o texto diz “**de 7 a 14 anos**”, quais são as idades presentes entre essas duas?

- b) Dividindo o total de crianças pesquisadas com as idades que aparecem na pesquisa, qual a estimativa de crianças, por idade, que usam o celular? _____

ATIVIDADE 2

Além disso, os brasileiros passam em média 9 horas e 32 minutos por dia no aparelho, o que representa quase 60% do tempo em que estão acordados. (Uso...2023)

- a) Quantas horas sobram para que as pessoas façam as demais atividades do dia a dia?

- b) Quantos minutos por dia essas pessoas ficam na frente do celular? _____
- c) Quantas horas por semana essas pessoas ficam na frente do celular?

ATIVIDADE 3

A Sociedade Brasileira de Pediatria recomenda que crianças menores de 2 anos de idade não devem ser expostas às telas, enquanto crianças entre 2 e 5 anos devem ter o tempo de tela limitado a, no máximo, uma hora por dia. Já crianças entre 6 e 10 anos devem utilizar telas por

até 2 horas diárias, e crianças maiores e adolescentes, entre 11 e 18 anos, não o devem ultrapassar o tempo limite de três horas de tela por dia, incluindo o uso do videogames. (Pimenta, 2024)

a) Quantos minutos as crianças entre 2 e 5 anos devem ficar na frente de telas?

b) E os adolescentes podem ficar quantos minutos em frente as telas? _____

c) Baseado nas informações do texto, uma criança de 8 anos começou a usar o celular as 14h45min. Que horas ela deve parar? _____

d) Um adolescente de 15 anos, em um dia, deve dormir 8 horas, estudar 4 horas, praticar atividade física por 2 horas e usar o celular ou outras telas por 3 horas. Assim, quantas horas do dia sobram para esse adolescente fazer as tarefas de casa e demais atividades?

e) Com base nas horas diárias do uso de tela de cada grupo da pesquisa, calcule quanto tempo cada grupo passa por mês e por ano na frente do celular

GRUPO	MÊS	ANO
Menores de 2 anos		
Crianças entre 2 e 5 anos		
Crianças entre 6 e 10 anos		
Adolescentes entre 11 e 18 anos		

6º ENCONTRO

CIÊNCIAS

ATIVIDADE 1

Leia a notícia abaixo sobre o uso do celular

USO EXCESSIVO DE TELAS ALERTA PARA OBESIDADE NA INFÂNCIA E ADOLESCÊNCIA

Tecnologias de controle de acesso à internet disponíveis no mercado, ainda assim, podem ser aliadas para reduzir o tempo em frente aos aparelhos eletrônicos

A [obesidade](#) está afetando cada vez mais a população, sobretudo as [crianças](#) e adolescentes. De acordo com o Atlas Mundial da Obesidade 2024, publicado pela Federação Mundial de Obesidade, o Brasil pode ter até 50% da faixa etária entre 5 e 19 anos com obesidade ou sobrepeso em 2035. O estudo indica que, em 2022, 159 milhões de crianças e adolescentes viviam com a condição. O [sobrepeso](#) pode ter diversos fatores como causa, e o [uso excessivo de telas](#) é um deles. Segundo a pesquisa TIC Kids Online, do Comitê Gestor da Internet no Brasil, em 2022, 92% da população com idade entre nove e 17 anos era usuária de internet no país, e o celular o dispositivo mais usado por esse público.

“A tecnologia está cada vez mais presente na rotina de todas as pessoas, de diferentes idades. Na era da transformação digital, não podemos defini-la como vilã - ela pode ser uma importante aliada. Isso porque soluções tecnológicas como o CodeWall ajudam os pais a terem um acompanhamento e controle de tempo no acesso a dispositivos tecnológicos, o que contribui para um uso mais assertivo e responsável, sem impedir o acesso total. Assim, fica mais fácil desenvolver rotinas de acesso personalizadas, adaptadas às necessidades individuais de cada membro da família e a diferentes faixas etárias”, alerta o CEO da CodeBit, empresa especializada em tecnologia de desenvolvimento e infraestrutura em nuvem, que criou o CodeWall, plataforma responsável pelo aplicativo que possibilita o uso consciente da internet e auxilia na rotina familiar.” afirma Heitor Cunha.

Fonte: Gontijo 2024

ATIVIDADE 2

Refletindo sobre o que acabamos de ler, responda:

a) Segundo o texto, qual é o fator que vem fazendo aumentar a obesidade entre jovens e crianças?

b) O que pode ajudar a diminuir o tempo gasto pelas crianças e adolescentes na frente dos celulares?

c) Qual é a solução apresentada pela notícia lida para que crianças e adolescentes passem menos tempo em frente das telas? Como isso funciona?

d) O que você pensa sobre o controle de tempo para o uso dos celulares? Você é favorável ou contra? Por quê?

ARTE

ATIVIDADE 1

Observe a imagem e faça um levantamento oral de tudo aquilo que você vê e sente ao observá-la. Sua professora anotará no quadro todos os pontos destacados.



Fonte: Gortijo (2024)

ATIVIDADE 2

Imagine que sua escola tem uma revista e você precisa escrever uma notícia sobre o uso dos celulares e como isso afeta a vida das pessoas positivamente e negativamente. Com a ajuda da professora, vamos criar, coletivamente essa notícia

Não se esqueça dos elementos que compõem uma notícia, sendo eles:

- A) Manchete ou título
- B) Subtítulo
- C) *Lead*
- D) Corpo do texto
- E) Fechamento

ATIVIDADE 3

Parabéns! Sua notícia está pronta.

Agora você precisa criar um *layout* para colocar a notícia na revista. Observe os modelos de *layout* trazidos pela sua professora, inspire-se neles e bom trabalho.

Assim que tudo estiver terminado, que tal expor o trabalho no pátio da escola?

REFERÊNCIAS

FELIX, Paula. **Novos estudos revelam os graves impactos do uso de celulares por crianças.** Veja. 03 de junho de 2024. Disponível em <https://veja.abril.com.br/saude/novos-estudos-revelam-os-graves-impactos-do-uso-de-celulares-por-criancas/>

GONTIJO, Joana. **Uso excessivo de telas alerta para obesidade na infância e adolescência. Tecnologias de controle de acesso à internet disponíveis no mercado, ainda assim, podem ser aliadas para reduzir o tempo em frente aos aparelhos eletrônicos.** Estado de Minas. Tecnologia e Saúde. 28 de agosto de 2024. Disponível em <https://www.em.com.br/saude/2024/08/6928986-uso-excessivo-de-telas-alerta-para-obesidade-na-infancia-e-adolescencia.html>. Acesso em: 26 mar.2026

INSTITUTO BRASILEIRO DE PESQUISA E ESTATÍSTICA/IBGE. Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Pesquisas por Amostra de Domicílios, **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua**. Rio de Janeiro, 2022-2023.

IZAUMELOAC. **jogando em festa de criança.** Memedroid, 20 abr. 2013. Disponível em: <https://pt.memedroid.com/memes/detail/380692>. Acesso em: 26 mar. 2026.

PELISSARI, Juliana Aparecida Soldatelli. **Vamos fazer um lapbook?** Artigo acadêmico publicado originalmente em "Experiências criativas na Educação: Relatos do FIC-RS, 5a Edição do Festival de Invenção e Criatividade. Link <https://www.pimentacultural.com/livro/experiencias-criativas/> Acesso em 06 de março de 2025.

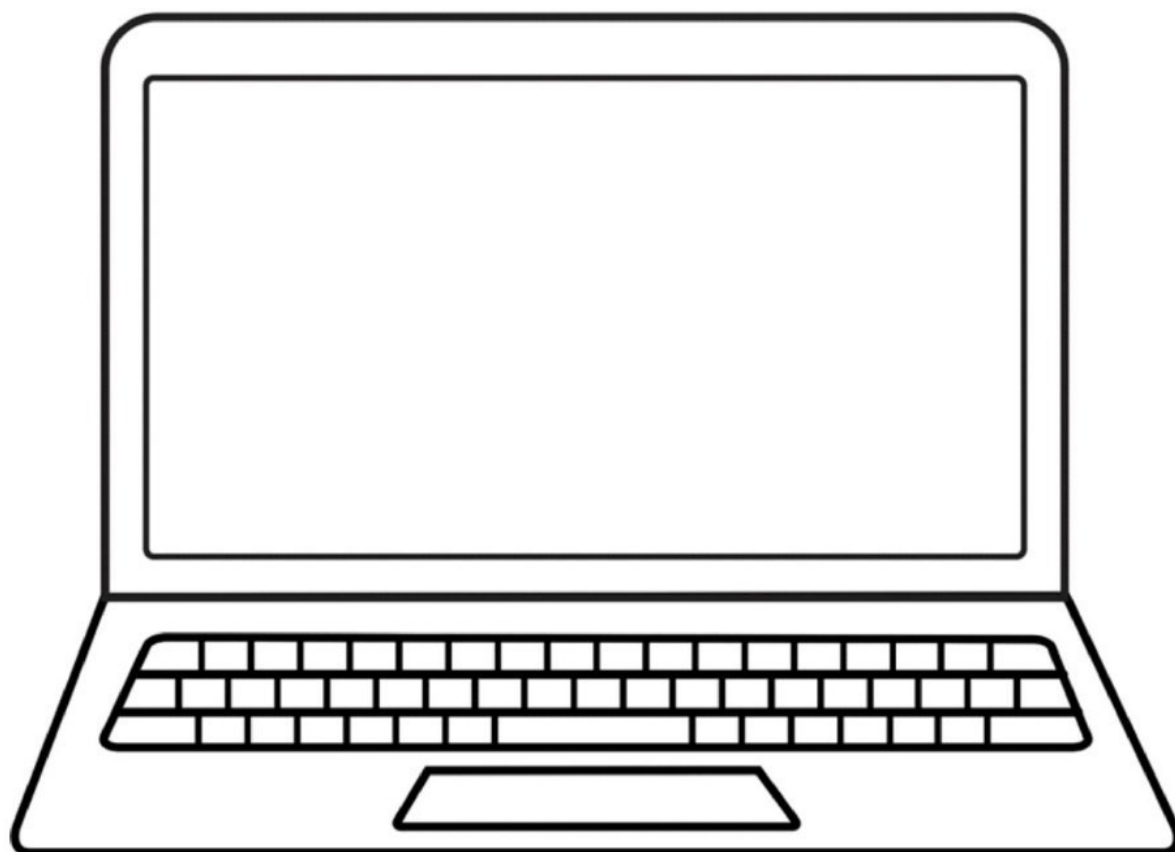
PIMENTA, Victor Martins. **Uso de telas por crianças e adolescentes.** Secretaria de Comunicação da Presidência da República. 07 jan 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/participamaisbrasil/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes#:~:text=J%C3%A1%20crian%C3%A7as%20entre%206%20e,uso%20de%20videogames%5B10%5D>.

Uso excessivo de celulares no Brasil ameaça a saúde e traz riscos. Estado de Minas. Belo Horizonte. 09/06/2023. Disponível em https://www.em.com.br/app/noticia/saude-e-bem-viver/2023/06/09/interna_bem_viver,1505167/uso-excessivo-de-celulares-no-brasil-ameaca-a-saude-e-traz-riscos.shtml

ANEXOS

ANEXO 1





O que é esse
gênero?



Para quem
é escrito?

Qual a
linguagem
usada?





Qual o
objetivo do
meme?

Quando
usar o
meme?



Os memes não são usados apenas para
diversão, mas também são muito utilizados
por grandes empresas para divulgarem
suas marcas devido ao grande número de
visualizações.

É um gênero textual humorístico que se apresentava em forma de imagens, vídeos, frases e até GIFS espalhados pela internet e que transmitem ideias e sentimentos de maneira divertida ou satírica.

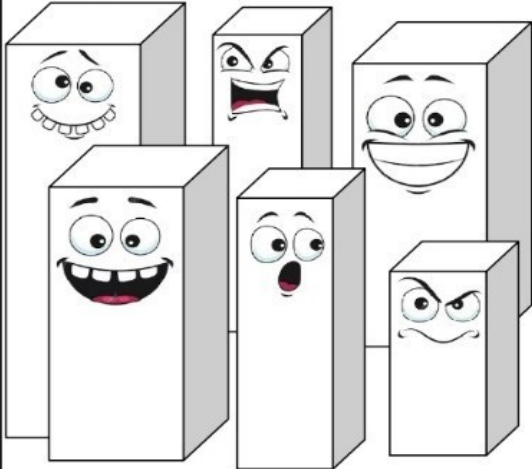
O objetivo é transmitir uma ideia, uma opinião ou sentimento de forma rápida, criativa e, geralmente, humorística. É fazer as pessoas se divertirem, transformando situações comuns ou culturais em algo prático e engraçado.

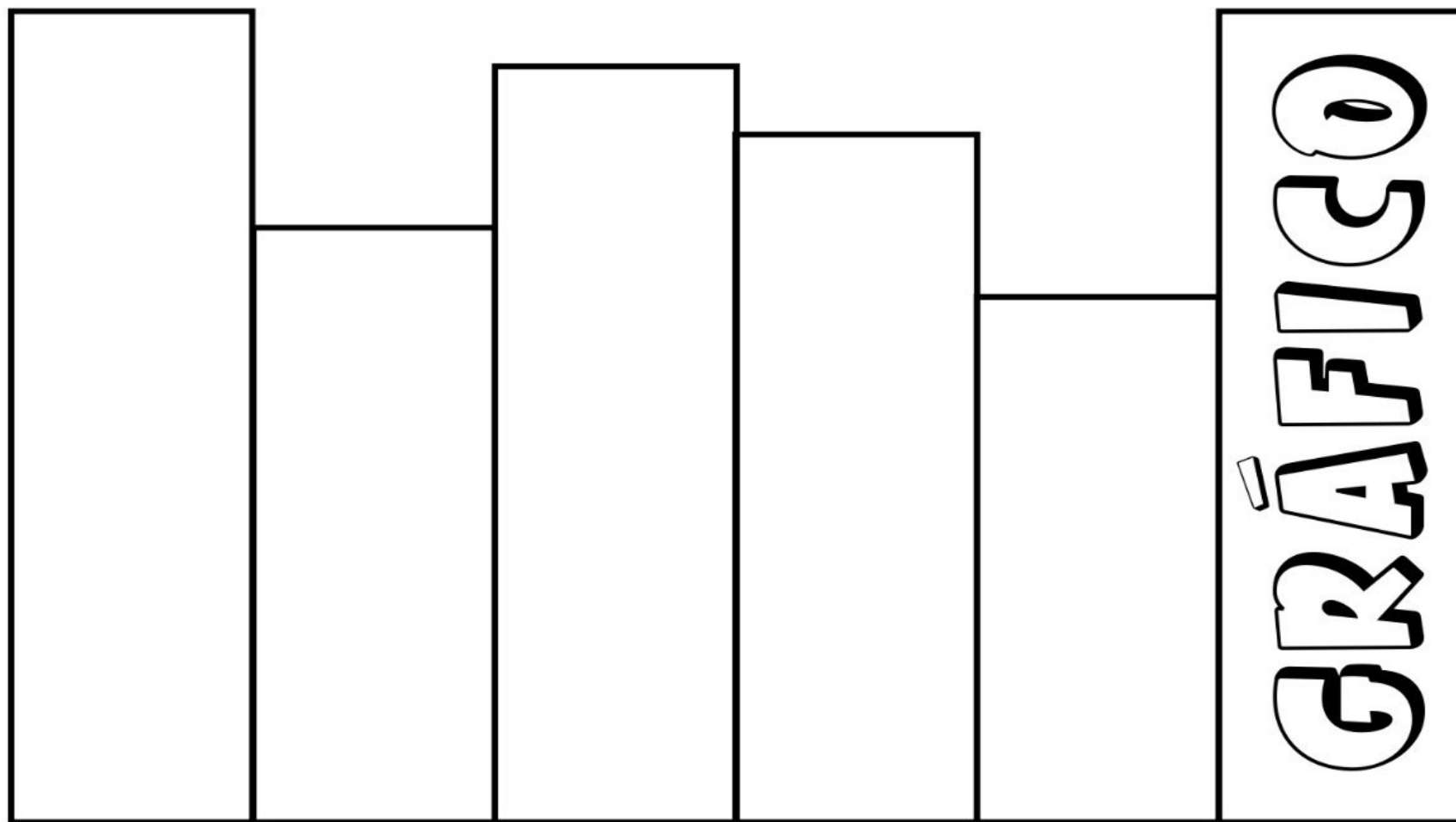
São escritos para adolescentes e jovens, mas que dependendo do contexto em que é escrito e o objetivo, esse público pode mudar.

A linguagem é informal, coloquial e adaptada para cada tipo de público com frases curtas e bem humoradas.

ANEXO 2



o GÊNERO TEXTUAL Gráfico 	Esse gênero textual apresenta-se de várias formas. Vejam algumas:	
	Barras	
	Colunas	
	Pizza	
	Linhas	
Área		



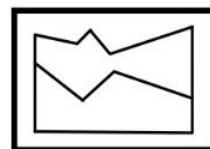
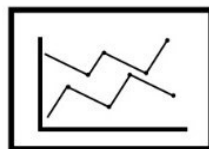
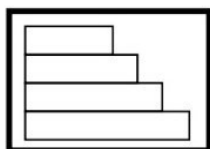
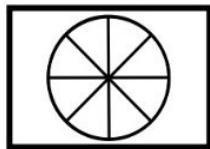
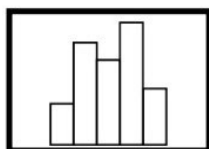
Gráficos são usados no cotidiano para organizarem informações em relatórios, trabalhos acadêmicos, apresentações, estudos de mercado e pesquisas. Também são utilizados em jornais, revistas e sites para a apresentação de dados de forma visual ao público. No ambiente profissional, são usados para reportarem resultados financeiros, dados de vendas ou indicadores de desempenho.

O principal objetivo do gráfico é facilitar a interpretação de informações complexas ou volumosas de forma rápida e eficiente. Eles permitem que o leitor identifique padrões, comparações, tendências, ajudando na tomada de decisões e na análise de dados.

A linguagem é objetiva e direta, focando a clareza. Os títulos e legendas precisam ser simples e as descrições dos dados, quando necessárias, são curtas e explicativas. No caso dos gráficos, a linguagem visual (cores, linhas, barras...) desempenham um papel fundamental na transmissão das informações.

É utilizado por um público que busca expor dados de forma clara, rápida e organizada para que as pessoas possam compreender essas informações da melhor forma possível.

É um gênero textual visual usado para organizar e apresentar informações dadas de maneira clara e concisa. Esses recursos permitem uma rápida compreensão de tendências, comparações e relações entre dados. Gráficos exibem dados de forma visual.



QUANDO
UTILIZAR ESSE
GÊNERO
TEXTUAL?

PARA QUEM
É ESCRITO
ESSE
GÊNEROS?

QUAL É A
LINGUAGEM
DESSE
GÊNERO?

QUAL É O
OBJETIVO
DESSE
GÊNERO?

O QUE É
ESSE GÊNERO
TEXTUAL?

ANEXO 3



REVISTA

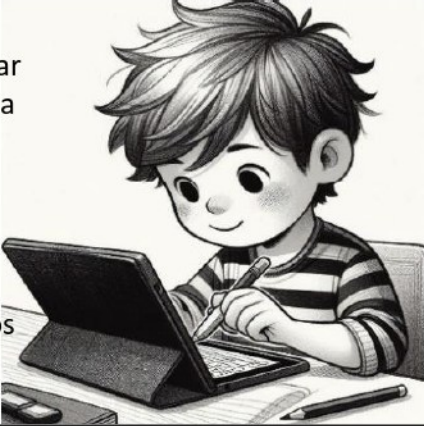
EU SEI MAIS

Edição Especial
A NOTÍCIA É COM VOCE!

Como criar uma notícia

O que é uma boa notícia

Elementos de uma notícia



Título Subtítulo Lead	QUE GÊNERO TEXTUAL É ESSE?   PÚBLICO ALVO Corpo do texto
---	---

OBJETIVO 	LINGUAGEM	QUANDO É USADO	
Corpo do texto	Corpo do texto	Corpo do texto	
		Gostou da matéria?	

COMO ESCREVER UMA BOA NOTÍCIA

Que tal escrever uma
notícia e enviar para
nós?
Adoraremos publicar
sua notícia no cantinho
EU ESCRITOR

É um gênero
textual serve
para abordar de
forma verdadeira
algum tema atual
ou
acontecimento
real relevantes
para a
sociedade.

*ESSES SÃO OS ELEMENTOS
NECESSÁRIOS PARA QUE SE
ESCREVA UMA NOTÍCIA.
LEMBRANDO QUE A VERDADE
DEVE SEMPRE PREVALECER*

Crianças aprender como escrever uma notícia levando em consideração os elementos essenciais como: o que é esse gênero textual, para quem é escrito esse gênero, a linguagem usada, o objetivo de se escrever uma notícia e como esse gênero textual influência na vida das pessoas.

São usadas sempre que queremos informar o público sobre assunto recente e relevante para a sociedade e ele pode ser veiculado em jornais, revistas, rádio, redes sociais, sites, blogs etc.

São destinadas a um público que busca compreender um determinado tema ou obter informações claras sobre fatos ou eventos através de respostas objetivas e dados concretos.

A linguagem deve ser predominante mente, objetiva e clara, evitando ambiguidade e buscando a precisão.

É manter o público atualizado e bem informado e que ela pretende explicar, relatar ou descrever fatos, orientando o leitor com base em dados reais e confiáveis.