

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS



Material elaborado por Aléxia Roche

Atividade 1: Verdade, Mentira e Consequências

Materiais: livro, quadro, cartolinas, canetas.



Passo a passo:

1. Faça uma leitura da história.
2. Na sequência, faça uma roda da conversa para os estudantes identificarem os personagens e as ações do protagonista.
3. Liste no quadro cada mentira inventada e peça à turma que comente qual consequência cada mentira poderia causar.
4. Finalize com uma conversa sobre impactos de fake news na vida real e como identificar conteúdos enganosos.

Atividade 2: Linha do Tempo das Mentirinhas Digitais



Materiais: tiras de papel, barbante, prendedores, texto do livro impresso.

Passo a passo:

1. Selecione cenas do livro que mostrem as postagens inventadas por Pinóquio.
2. Distribua para os grupos tiras de papel com eventos os embaralhados.
3. Eles devem organizar a linha do tempo, fazendo a leitura coletiva dos textos, ordenando em sequência e pendurando os textos no barbante, sem consultar o livro.
4. Cada grupo explica sua ordenação.
5. Feche retomando os eventos na ordem correta e verificando qual grupo conseguiu acertar a ordem correta.

Atividade 3:

“E se fosse verdade?”



Materiais: exemplos fictícios de postagens (criados pelo professor), celular ou tablet (se possível), cartolina.

Passo a passo:

1. Explique como Pinóquio usou aplicativos para criar imagens falsas (o cavalo, truque do “gato goleiro”).
2. Mostre aos alunos algumas postagens fictícias semelhantes.
3. Em duplas, as crianças analisam cada postagem e respondem:
 - O que nela gera dúvida?
 - Como poderíamos conferir se é verdadeira?
4. No final, montam um cartaz chamado “Checklist de Verificação”, com regras criadas pelos estudantes, com ideias para analisar conteúdos online.
5. Compare o resultado ao aprendizado de Pinóquio no desfecho da obra.

Atividade 4: Reescrita

Passo a passo:

1. Releia a parte em que Pinóquio decide assumir a verdade e reescrever suas postagens.
2. Os alunos devem criar uma versão verdadeira e coerente do perfil do personagem, substituindo as antigas invenções.
3. Cada estudante irá apresentar a versão da verdade que criou.
4. O docente deve realizar uma roda da conversa, comentando as produções.



Atividade 5: Debate

“Ser verdadeiro vale a pena?”



Materiais: círculo de cadeiras, cartões com frases disparadoras.

Passo a passo:

1. Organize a sala em círculo.
2. Distribua cartões com afirmações inspiradas no livro (ex.: “Mentiras pequenas não causam problema”; “Postar algo incrível é mais importante do que ser verdadeiro”).
3. Cada aluno lê uma afirmação e posiciona-se: concordo / discordo / preciso pensar.
4. O grupo discute de forma regrada: fala curta, sem interrupções, justificando com situações da narrativa.
5. Conclua registrando, em conjunto, princípios para uso responsável das redes.

Atividade 6: Pinóquio ontem e hoje



Materiais: trechos selecionados da versão original de *As Aventuras de Pinóquio* (domínio público), o livro *Nas redes da mentira*, folhas, lápis, quadro.

Passo a passo:

1. Apresente brevemente aos alunos que Pinóquio é um personagem clássico. Leia pequenos trechos da obra original que mostrem:
 - o nariz crescendo quando ele mente;
 - sua relação com Gepeto;
 - situações de desobediência e consequências.
2. Releia partes do livro *Nas redes da mentira* que destacam a adaptação da narrativa para o contexto digital: postagens falsas, a “baleia das mentiras”, e o momento em que ele assume a verdade.

Atividade 6: Continuação



3. No quadro, organize duas colunas: “Pinóquio clássico” e “Pinóquio digital”.

4. Oriente os alunos a identificar:

- o que permanece igual;
- o que foi transformado;
- como o ambiente digital altera os conflitos e as soluções.

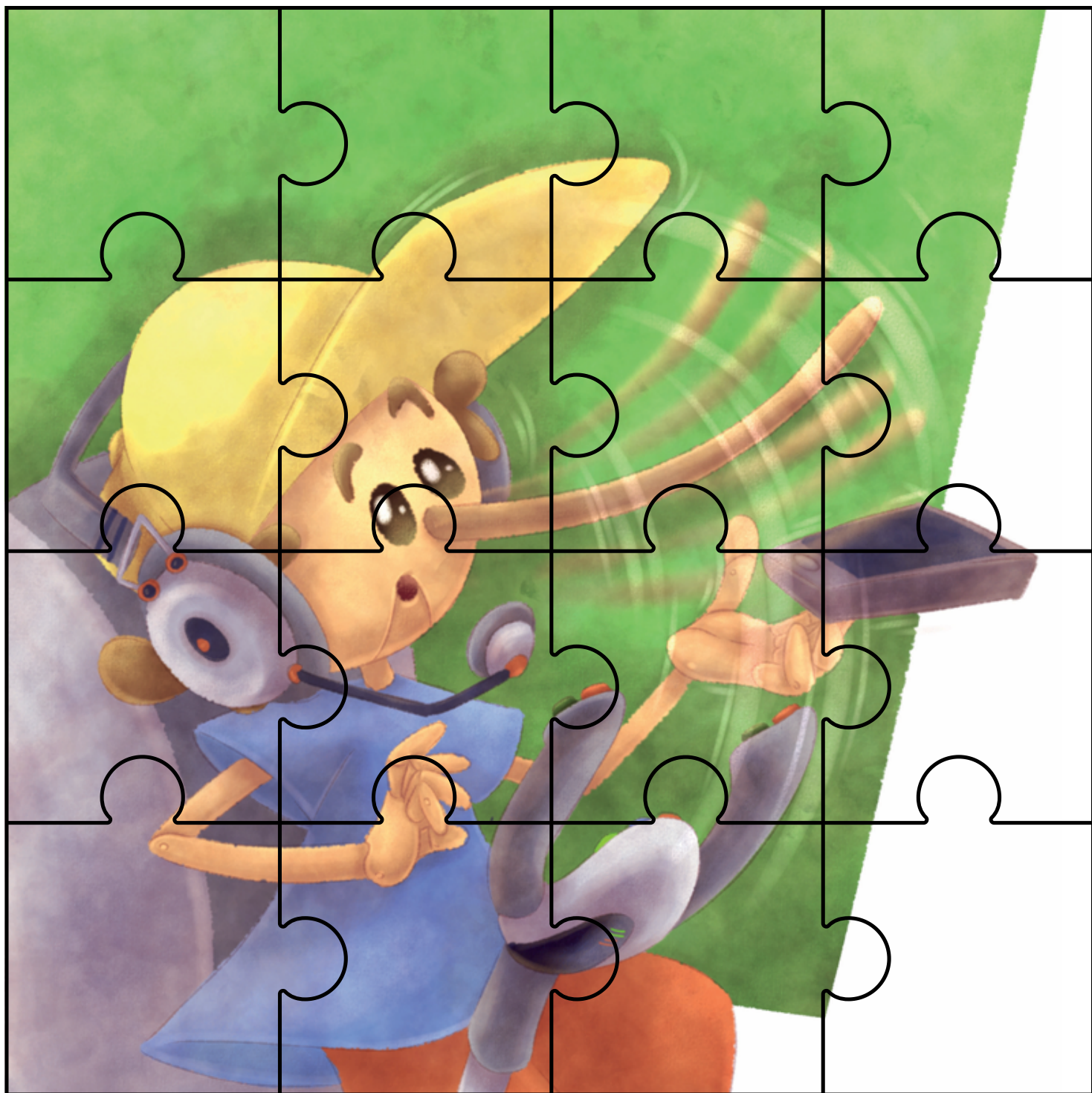
5. Em duplas, os alunos produzem um reconto curto (10–12 linhas), escolhendo uma cena tradicional e reimaginando-a no cenário digital do livro contemporâneo.

- Exemplo de proposta: “Como seria a cena da mentira sobre a escola ou da fuga do personagem se ela acontecesse nas redes sociais?”

6. Convidar algumas duplas para lerem seus recontos, incentivando a observação dos elementos narrativos: personagens, conflito, solução e moral.

7. Feche a atividade com uma reflexão coletiva sobre por que histórias clássicas ganham novas versões e como essas adaptações ajudam a discutir temas atuais, como ética digital e responsabilidade nas redes.

Quebra-cabeça 16 peças



Quebra-cabeça 35 peças

