

6° ao 9° ano



LÍNGUA PORTUGUESA - 6° AO 9° ANO

Atividades sugeridas

- Pesquisar anúncios publicitários relacionados a categorias de produtos existentes no jogo Bons Negócios para perceber, relacionar e analisar os recursos linguísticos e semióticos utilizados nesses anúncios como estratégia de persuasão e apelo ao consumo.
- Produzir, em grupos, notícias, podcasts, entrevistas, artigos, vlogs, entre outros, vivenciando diversos papéis ligados ao meio de produção cultural sobre as atividades realizadas com o jogo Bons Negócios em sala ou na escola.
- Planejar campanhas publicitárias sobre temas das cartas-desafio do jogo Bons Negócios, tais como: a importância da educação financeira para a prosperidade da família e dos negócios, os impactos dos produtos piratas na economia e na sociedade, os impactos do desperdício de água e energia, o valor da inclusão social, entre outros.
- Elaborar regulamento com regras estabelecidas para pontuação, classificação, eliminação e convivência entre os participantes de campeonatos do jogo Bons Negócios na escola.
- Planejar e participar de debates, seminários, entrevistas e apresentações orais sobre temas envolvendo a prática empreendedora, despertados pelas cartas-desafio do jogo Bons Negócios, tais como leis ambientais, fiscais, trabalhistas, entre outras.
- Articular o verbal com esquemas, infográficos, imagens variadas, entre outros recursos, para ilustrar e facilitar a compreensão de informações relacionadas aos temas pesquisados relacionados às cartas-desafio do jogo Bons Negócios.
- Analisar efeitos de sentido de elementos típicos da linguagem falada, como a pausa, a entonação, o ritmo, a gestualidade e expressão facial, as hesitações, durante a prática do jogo Bons Negócios.

Habilidades desenvolvidas

PRÁTICAS DE LINGUAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Leitura	Efeitos de sentido	(EF69LP04) Identificar e analisar os efeitos de sentido que fortalecem a persuasão nos textos publicitários, relacionando as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados, como imagens, tempo verbal, jogos de palavras, figuras de linguagem etc., com vistas a fomentar práticas de consumo conscientes.
	Contexto de produção, circulação e recepção de textos e práticas relacionadas à defesa de direitos e à participação social	(EF67LP16) Explorar e analisar espaços de reclamação de direitos e de envio de solicitações (ouvidorias, SAC, canais ligados a órgãos públicos, plataformas do consumidor, plataformas de reclamação), bem como de textos pertencentes a gêneros que circulam nesses espaços, reclamação ou carta de reclamação, solicitação ou carta de solicitação, como forma de ampliar as possibilidades de produção desses textos em casos que remetam a reivindicações que envolvam a escola, a comunidade ou algum de seus membros como forma de se engajar na busca de solução de problemas pessoais, dos outros e coletivos.
	Estratégias e procedimentos de leitura	(EF69LP33) Articular o verbal com os esquemas, infográficos, imagens variadas etc. na (re)construção dos sentidos dos textos de divulgação científica e retextualizar do discursivo para o esquemático – infográfico, esquema, tabela, gráfico, ilustração etc. – e, ao contrário, transformar o conteúdo das tabelas, esquemas, infográficos, ilustrações etc. em texto discursivo, como forma de ampliar as possibilidades de compreensão desses textos e analisar as características das multissêmioses e dos gêneros em questão.
Produção de textos	Relação do texto com o contexto de produção e experimentação de papéis sociais	(EF69LP06) Produzir e publicar notícias, foto denúncias, fotorreportagens, reportagens, reportagens multimidiáticas, infográficos, podcasts noticiosos, entrevistas, cartas de leitor, comentários, artigos de opinião de interesse local ou global, textos de apresentação e apreciação de produção cultural – resenhas e outros próprios das formas de expressão das culturas juvenis, tais como vlogs e podcasts culturais, gameplay, detonado etc.– e cartazes, anúncios, propagandas, spots, jingles de campanhas sociais, dentre outros em várias mídias, vivenciando de forma significativa o papel de repórter, de comentarista, de analista, de crítico, de editor ou articulista, de booktuber, de vlogger (vlogueiro) etc., como forma de compreender as condições de produção que envolvem a circulação desses textos e poder participar e vislumbrar possibilidades de participação nas práticas de linguagem do campo jornalístico e do campo midiático de forma ética e responsável, levando-se em consideração o contexto da Web 2.0, que amplia a possibilidade de circulação desses textos e “funde” os papéis de leitor e autor, de consumidor e produtor.
	Planejamento de textos de peças publicitárias de campanhas sociais	(EF69LP09) Planejar uma campanha publicitária sobre questões/problemas, temas, causas significativas para a escola e/ou comunidade, a partir de um levantamento de material sobre o tema ou evento, da definição do público-alvo, do texto ou peça a ser produzido – cartaz, banner, folheto, panfleto, anúncio impresso e para internet, spot, propaganda de rádio, TV etc. –, da ferramenta de edição de texto, áudio ou vídeo que será utilizada, do recorte e enfoque a ser dado, das estratégias de persuasão que serão utilizadas etc.
	Textualização, revisão e edição	(EF69LP23) Contribuir com a escrita de textos normativos, quando houver esse tipo de demanda na escola – regimentos e estatutos de organizações da sociedade civil do âmbito da atuação das crianças e jovens (grêmios livres, clubes de leitura, associações culturais etc.) – e de regras e regulamentos nos vários âmbitos da escola – campeonatos, festivais, regras de convivência etc., levando em conta o contexto de produção e as características dos gêneros em questão.

Análise linguística/ semiótica	Estilo	(EF69LP17) Perceber e analisar os recursos estilísticos e semióticos dos gêneros jornalísticos e publicitários, os aspectos relativos ao tratamento da informação em notícias, como a ordenação dos eventos, as escolhas lexicais, o efeito de imparcialidade do relato, a morfologia do verbo, em textos noticiosos e argumentativos, reconhecendo marcas de pessoa, número, tempo, modo, a distribuição dos verbos nos gêneros textuais (por exemplo, as formas de pretérito em relatos; as formas de presente e futuro em gêneros argumentativos; as formas de imperativo em gêneros publicitários), o uso de recursos persuasivos em textos argumentativos diversos (como a elaboração do título, escolhas lexicais, construções metafóricas, a explicitação ou a ocultação de fontes de informação) e as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados (tempo verbal, jogos de palavras, metáforas, imagens). (EF69LP19) Analisar, em gêneros orais que envolvam argumentação, os efeitos de sentido de elementos típicos da modalidade falada, como a pausa, a entonação, o ritmo, a gestualidade e expressão facial, as hesitações etc.
Oralidade	Discussão oral	(EF69LP24) Discutir casos, reais ou simulações, submetidos a juízo, que envolvam (supostos) desrespeitos a artigos, do ECA, do Código de Defesa do Consumidor, do Código Nacional de Trânsito, de regulamentações do mercado publicitário etc., como forma de criar familiaridade com textos legais – seu vocabulário, formas de organização, marcas de estilo etc. -, de maneira a facilitar a compreensão de leis, fortalecer a defesa de direitos, fomentar a escrita de textos normativos (se e quando isso for necessário) e possibilitar a compreensão do caráter interpretativo das leis e as várias perspectivas que podem estar em jogo.
	Estratégias de produção: planejamento e produção de apresentações orais	(EF69LP38) Organizar os dados e informações pesquisados em painéis ou slides de apresentação, levando em conta o contexto de produção, o tempo disponível, as características do gênero apresentação oral, a multissemiose, as mídias e tecnologias que serão utilizadas, ensaiar a apresentação, considerando também elementos paralinguísticos e cinésicos e proceder à exposição oral de resultados de estudos e pesquisas, no tempo determinado, a partir do planejamento e da definição de diferentes formas de uso da fala – memorizada, com apoio da leitura ou fala espontânea.
	Estratégias de produção	(EF69LP39) Definir o recorte temático da entrevista e o entrevistado, levantar informações sobre o entrevistado e sobre o tema da entrevista, elaborar roteiro de perguntas, realizar entrevista, a partir do roteiro, abrindo possibilidades para fazer perguntas a partir da resposta, se o contexto permitir, tomar nota, gravar ou salvar a entrevista e usar adequadamente as informações obtidas, de acordo com os objetivos estabelecidos.

LÍNGUA INGLESA - 6º AO 9º ANO

Atividades sugeridas

- Pesquisar, no dicionário bilíngue, como se escreve, em inglês, algumas das palavras, frases, números e valores financeiros utilizados no jogo Bons Negócios.
- Produzir textos escritos (histórias em quadrinhos, cartazes, chats, blogues, agendas, fotolegendas, entre outros), em língua inglesa, sobre as experiências vividas durante as rodadas do jogo Bons Negócios.
- Utilizar a experiência com o jogo Bons Negócios para refletir e comunicar oralmente ou por escrito, na língua inglesa, seus sonhos ou projetos empreendedores para o futuro, assim como previsões, probabilidades e possibilidades despertadas a partir da experiência com o jogo Bons Negócios.
- Entrevistar os colegas sobre sua experiência e relação com dinheiro, empreendedorismo, comércio, no contexto do Jogo Bons Negócios.

Habilidades desenvolvidas

PRÁTICAS DE LINGUAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Práticas de leitura e construção de repertório lexical	Construção de repertório lexical e autonomia leitora	6º ano (EF06LI10) Conhecer a organização de um dicionário bilíngue (impresso e/ou on-line) para construir repertório lexical.
Estudo do léxico	Construção de repertório lexical	6º ano (EF06LI17) Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros).
Práticas de escrita	Produção de textos escritos, em formatos diversos, com a mediação do professor	6º ano (EF06LI15) Produzir textos escritos em língua inglesa (histórias em quadrinhos, cartazes, chats, blogues, agendas, fotolegendas, entre outros), sobre si mesmo, sua família, seus amigos, gostos, preferências e rotinas, sua comunidade e seu contexto escolar.
	Produção de textos escritos com mediação do professor/colegas	8º ano (EF08LI11) Produzir textos (comentários em fóruns, relatos pessoais, mensagens instantâneas, tweets, reportagens, histórias de ficção, blogues, entre outros), com o uso de estratégias de escrita (planejamento, produção de rascunho, revisão e edição final), apontando sonhos e projetos para o futuro (pessoal, da família, da comunidade ou do planeta).
Compreensão oral	Práticas investigativas	7º ano (EF07LI02) Entrevistar os colegas para conhecer suas histórias de vida.
Produção oral	Produção de textos orais com autonomia	8º ano (EF08LI04) Utilizar recursos e repertório linguísticos apropriados para informar/comunicar/falar do futuro: planos, previsões, possibilidades e probabilidades.

MATEMÁTICA - 6º AO 9º ANO

Atividades sugeridas

- Resolver os cálculos solicitados na tabela de anotações do jogo Bons Negócios, para identificar diferenças entre preço de compra e preço de venda, lucro ou prejuízo alcançado, avaliar as decisões tomadas e determinar o vencedor de cada partida.
- Identificar e comparar os percentuais de lucratividade obtida na relação entre o valor de compra e o valor de venda de cada produto do jogo Bons Negócios, por meio da fórmula (“Vendi por” / “Comprei por”) * 100 = x%”, de forma a determinar maiores e menores lucros obtidos pelos jogadores a cada partida.
- Realizar cálculos hipotéticos de porcentagens de lucro ou prejuízo possíveis a partir do acréscimo ou decréscimo de valores aos resultados obtidos pelos jogadores de cada partida do jogo, utilizando, por exemplo, as cartas-desafio. Ex. Se acrescentarmos/ retirarmos A\$ 50 ou 10% ao seu resultado final, qual seria o percentual de aumento/redução nos seus lucros?
- Determinar a probabilidade que um jogador tem de ser contemplado, por exemplo, com uma carta-cheque no valor acima de A\$ 100 no momento da distribuição aleatória dessas cartas.

- Mapear a frequência de ocorrência de determinada carta para um certo jogador durante as rodadas do jogo Bons Negócios e calcular ou estimar a probabilidade desta ocorrência se repetir.

- Obter as medidas de tendência central (média, moda, mediana) das pontuações obtidas pelos vencedores das partidas de um campeonato do jogo.

- Escolher e construir gráficos para representar os percentuais de lucratividade, média de preços de compra e venda dos produtos, frequência de vitórias de jogadores de cada turma, entre outros dados obtidos a partir das rodadas com o jogo.

- Resolver e elaborar problemas ligados a situações de compra e venda, calcular preço de custos, margem de lucro e outros conceitos abordados no jogo Bons Negócios, por meio do uso de tecnologias digitais, como planilhas eletrônicas ou aplicativos de gestão financeira empresarial.

- Interpretar e resolver situações apresentadas nas cartas-desafio do jogo Bons Negócios, que envolvam dados de pesquisas disponíveis ou coletados pelos próprios alunos sobre contextos de práticas empresariais envolvendo temas ambientais, legais, trabalhistas, sociais, entre outros, apresentados em tabelas, gráficos e textos.

Habilidades desenvolvidas

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Números	Operações (adição, subtração, multiplicação, divisão e potenciação) com números naturais. Divisão euclidiana	6º ano – (EF06MA03) Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculos (mentais ou escritos, exatos ou aproximados) com números naturais, por meio de estratégias variadas, com compreensão dos processos neles envolvidos com e sem uso de calculadora.
	Cálculo de porcentagens por meio de estratégias diversas, sem fazer uso da “regra de três”	6º ano – (EF06MA13) Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, com base na ideia de proporcionalidade, sem fazer uso da “regra de três”, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, em contextos de educação financeira, entre outros.
	Cálculo de porcentagens e de acréscimos e decréscimos simples	7º ano – (EF07MA02) Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, como os que lidam com acréscimos e decréscimos simples, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, no contexto de educação financeira, entre outros.
	Porcentagens: problemas que envolvem cálculo de percentuais sucessivos	9º ano – (EF09MA05) Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, com a ideia de aplicação de percentuais sucessivos e a determinação das taxas percentuais, preferencialmente com o uso de tecnologias digitais, no contexto da educação financeira.
Probabilidade e estatística	Cálculo de probabilidade como a razão entre o número de resultados favoráveis e o total de resultados possíveis em um espaço amostral equiprovável	6º ano – (EF06MA30) Calcular a probabilidade de um evento aleatório, expressando-a por número racional (forma fracionária, decimal e percentual) e comparar esse número com a probabilidade obtida por meio de experimentos sucessivos.
	Leitura e interpretação de tabelas e gráficos (de colunas ou barras simples ou múltiplas) referentes a variáveis categóricas e variáveis numéricas	6º ano – (EF06MA32) Interpretar e resolver situações que envolvam dados de pesquisas sobre contextos ambientais, sustentabilidade, trânsito, consumo responsável, entre outros, apresentadas pela mídia em tabelas e em diferentes tipos de gráficos e redigir textos escritos com o objetivo de sintetizar conclusões.

Probabilidade e estatística	Coleta de dados, organização e registro	6º ano – (EF06MA33) Planejar e coletar dados de pesquisa referente a práticas sociais escolhidas pelos alunos e fazer uso de planilhas eletrônicas para registro, representação e interpretação das informações, em tabelas, vários tipos de gráficos e texto.
	Construção de diferentes tipos de gráficos para apresentá-los e interpretação das informações	
	Experimentos aleatórios: espaço amostral e estimativa de probabilidade por meio de frequência de ocorrências	7º ano – (EF07MA34) Planejar e realizar experimentos aleatórios ou simulações que envolvem cálculo de probabilidades ou estimativas por meio de frequência de ocorrências.
	Medidas de tendência central e de dispersão	8º ano – (EF08MA25) Obter os valores de medidas de tendência central de uma pesquisa estatística (média, moda e mediana) com a compreensão de seus significados e relacioná-los com a dispersão de dados, indicada pela amplitude.
	Leitura, interpretação e representação de dados de pesquisa expressos em tabelas de dupla entrada, gráficos de colunas simples e agrupadas, gráficos de barras e de setores e gráficos pictóricos	9º ano – (EF09MA22) Escolher e construir o gráfico mais adequado (colunas, setores, linhas), com ou sem uso de planilhas eletrônicas, para apresentar um determinado conjunto de dados, destacando aspectos como as medidas de tendência central.

CIÊNCIAS - 6º AO 9º ANO

Atividades sugeridas

- Propor aos estudantes que façam o exercício de pesquisar em quais épocas surgiram os produtos utilizados no jogo Bons Negócios e quais foram as tecnologias (como automação e informatização) que viabilizaram a invenção e comercialização desses produtos no mercado.
- Identificar os possíveis impactos para o meio ambiente dos produtos utilizados no jogo Bons Negócios, com destaque para o agravamento das mudanças climáticas geradas pelo efeito estufa nas etapas de produção e transporte de produtos industrializados.
- Pesquisar o consumo de energia elétrica de comércios localizados na vizinhança da escola, calcular quanto a conta de luz impacta percentualmente no lucro dos

comerciantes, a partir dos conceitos aprendidos nas rodadas do jogo.

- Dialogar sobre a importância de economizar energia para o meio ambiente e para o orçamento das empresas, a partir das situações trabalhadas nas cartas-desafio do jogo Bons Negócios. Pedir para pesquisarem ações de economia e, recomendarem aos comerciantes locais. No mês seguinte, comparar a conta de luz e atribuir pontos extras no campeonato a quem apresentar a maior economia.
- Propor a aplicação de medidas de economia de energia, redução de desperdício de água, alimentos e outros recursos na escola e em comércios locais, a partir das situações trabalhadas nas cartas-desafio do jogo.

Habilidades desenvolvidas

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Matéria e energia	História dos combustíveis e das máquinas térmicas	7º ano – (EF07CI06) Discutir e avaliar mudanças econômicas, culturais e sociais, tanto na vida cotidiana quanto no mundo do trabalho, decorrentes do desenvolvimento de novos materiais e tecnologias (como automação e informatização).
	Cálculo de consumo de energia elétrica	8º ano - (EF08CI04) Calcular o consumo de eletrodomésticos a partir dos dados de potência (descritos no próprio equipamento) e tempo médio de uso para avaliar o impacto de cada equipamento no consumo doméstico mensal.
	Uso consciente de energia elétrica	8º ano - (EF08CI05) Propor ações coletivas para otimizar o uso de energia elétrica em sua escola e/ou comunidade, com base na seleção de equipamentos segundo critérios de sustentabilidade (consumo de energia e eficiência energética) e hábitos de consumo responsável.
Terra e Universo	Efeito estufa	7º ano - (EF07CI13) Descrever o mecanismo natural do efeito estufa, seu papel fundamental para o desenvolvimento da vida na Terra, discutir as ações humanas responsáveis pelo seu aumento artificial (queima dos combustíveis fósseis, desmatamento, queimadas etc.) e selecionar e implementar propostas para a reversão ou controle desse quadro.
Vida e evolução	Preservação da biodiversidade	9º ano - (EF09CI13) Propor iniciativas individuais e coletivas para a solução de problemas ambientais da cidade ou da comunidade, com base na análise de ações de consumo consciente e de sustentabilidade bem-sucedidas.

GEOGRAFIA - 6º AO 9º ANO

Atividades sugeridas

- Utilizar os produtos e situações das cartas-desafio do jogo Bons Negócios para propor uma discussão em grupos sobre a interação humana com a natureza relacionada ao ambiente urbano, com destaque para os impactos gerados pela produção, circulação e consumo de mercadorias ao meio ambiente.
- Propor uma pesquisa para investigar as mudanças na paisagem da região, a partir de fenômenos como o crescimento da industrialização, do comércio e das cidades, utilizando os produtos e situações apresentados no jogo.
- Investigar como ocorre o consumo e destinação de recursos hídricos para o comércio e as indústrias da região e como este consumo impacta a bacia hidrográfica mais

próxima, discutindo propostas para redução do desperdício de água na fabricação, comercialização e transporte de produtos locais, no contexto do jogo.

- Pesquisar as relações entre o crescimento do empreendedorismo e a taxa de desemprego como possíveis transformações socioeconômicas geradas por industrialização e inovação tecnológica, no contexto do jogo.
- Pesquisar marcas e locais de origem de produtos similares aos utilizados no jogo Bons Negócios, analisando aspectos da influência das organizações mundiais nos processos de integração cultural e econômica no Brasil, bem como padrões econômicos mundiais de produção, distribuição e intercâmbio desses produtos.

Habilidades desenvolvidas

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Mundo do trabalho	Transformação das paisagens naturais e antrópicas	6º ano - (EF06GE06) Identificar as características das paisagens transformadas pelo trabalho humano a partir do desenvolvimento da agropecuária e do processo de industrialização. 6º ano - (EF06GE07) Explicar as mudanças na interação humana com a natureza a partir do surgimento das cidades.
	Produção, circulação e consumo de mercadorias	7º ano - (EF07GE06) Discutir em que medida a produção, a circulação e o consumo de mercadorias provocam impactos ambientais, assim como influem na distribuição de riquezas, em diferentes lugares.
	Desigualdade social e o trabalho	7º ano - (EF07GE08) Estabelecer relações entre os processos de industrialização e inovação tecnológica com as transformações socioeconômicas do território brasileiro.
	Transformações do espaço na sociedade urbano-industrial	9º ano - (EF09GE11) Relacionar as mudanças técnicas e científicas decorrentes do processo de industrialização com as transformações no trabalho em diferentes regiões do mundo e suas consequências no Brasil.
Natureza, ambientes e qualidade de vida	Biodiversidade e ciclo hidrológico	6º ano - (EF06GE12) Identificar o consumo dos recursos hídricos e o uso das principais bacias hidrográficas no Brasil e no mundo, enfatizando as transformações nos ambientes urbanos.
Conexões e escalas	Corporações e organismos internacionais e do Brasil na ordem econômica mundial	8º ano - (EF08GE06) Analisar a atuação das organizações mundiais nos processos de integração cultural e econômica nos contextos americano e africano, reconhecendo, em seus lugares de vivência, marcas desses processos. 8º ano - (EF08GE09) Analisar os padrões econômicos mundiais de produção, distribuição e intercâmbio dos produtos agrícolas e industrializados, tendo como referência os Estados Unidos da América e os países denominados de Brics (Brasil, Rússia, Índia, China e África do Sul).
O sujeito e seu lugar no mundo	Corporações e organismos internacionais	9º ano - (EF09GE02) Analisar a atuação das corporações internacionais e das organizações econômicas mundiais na vida da população em relação ao consumo, à cultura e à mobilidade.

Vamos Jogar e Aprender!



EXPEDIENTE

Direção editorial: Luis Eduardo Salvatore e Danielle Haydée

Elaboração: Andy de Santis e Zenaide Campos

Projeto gráfico e edição: Diogo Salles Amaral

VEJA MAIS

www.vamosjogareaprender.com.br

blog.vamosjogareaprender.com.br

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO

www.brasilsolidario.org.br

facebook.com/institutobrasilsolidario

twitter.com/brasilsolidario

youtube.com/user/BrasilSolidario

instagram.com/brasilsolidario