

1º ao 3º ano - Ensino Médio



LÍNGUA PORTUGUESA - 1º AO 3º ANO ENSINO MÉDIO

Atividades sugeridas

- Planejar e realizar pesquisas a documentos oficiais, e entrevistar representantes de órgãos governamentais, ONGs ou empresas e organizar debates, seminários e apresentações orais sobre temas envolvendo as práticas empreendedoras, despertados pelas cartas-desafio do jogo Bons Negócios, tais como leis ambientais, fiscais, trabalhistas, inclusão social, sustentabilidade, entre outras.
- Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos e multissemióticos, posicionando-se pessoalmente ou via consenso em grupo a respeito das situações vivenciadas, aprendizados e descobertas geradas pela experiência com o jogo Bons Negócios para suas vidas pessoais e profissionais.
- Elaborar roteiros, produzir, editar e publicar vídeos variados (vlog, videoclipe, vdeominuto, documentário etc.), apresentações teatrais, narrativas multimídia e transmídia, podcasts, entre outros, a respeito das situações vivenciadas, aprendizados e descobertas geradas pela experiência com o jogo Bons Negócios na escola, família, ambiente de trabalho e comunidade.
- Utilizar o jogo Bons Negócios como atividade para despertar o debate sobre profissões e ocupações de interesse dos estudantes e propor a construção colaborativa registros dinâmicos (mapas, wiki, etc) com dados sobre áreas de atuação, dados sobre formação, fazeres, produções, depoimentos de profissionais etc, que possibilitem vislumbrar trajetórias pessoais e profissionais.
- Pesquisar, analisar e discutir fatos noticiados em mídia impressa ou eletrônica a respeito de práticas empresariais ambientais, fiscais, sociais, trabalhistas, positivas ou negativas, relacionadas às situações das cartas-desafios do jogo.
- Analisar criticamente o uso de estereótipos, a disseminação de valores, a escolha de grupos e configurações sociais em peças publicitárias veiculadas em diferentes canais, relacionadas a produtos existentes no jogo.

Habilidades desenvolvidas

PRÁTICAS DE LINGUAGEM	HABILIDADES
Leitura, escuta, produção de textos (orais, escritos, multissemióticos) e análise linguística/semiótica	(EM13LP05) Analisar, em textos argumentativos, os posicionamentos assumidos, os movimentos argumentativos (sustentação, refutação/contra-argumentação e negociação) e os argumentos utilizados para sustentá-los, para avaliar sua força e eficácia, e posicionar-se criticamente diante da questão discutida e/ou dos argumentos utilizados, recorrendo aos mecanismos linguísticos necessários.
	(EM13LP12) Selecionar informações, dados e argumentos em fontes confiáveis, impressas e digitais, e utilizá-los de forma referenciada, para que o texto a ser produzido tenha um nível de aprofundamento adequado (para além do senso comum) e contemple a sustentação das posições defendidas.
	(EM13LP15) Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos e multissemióticos, considerando sua adequação às condições de produção do texto, no que diz respeito ao lugar social a ser assumido e à imagem que se pretende passar a respeito de si mesmo, ao leitor pretendido, ao veículo e mídia em que o texto ou produção cultural vai circular, ao contexto imediato e sócio-histórico mais geral, ao gênero textual em questão e suas regularidades, à variedade linguística apropriada a esse contexto e ao uso do conhecimento dos aspectos notacionais (ortografia padrão, pontuação adequada, mecanismos de concordância nominal e verbal, regência verbal etc.), sempre que o contexto o exigir.
	(EM13LP17) Elaborar roteiros para a produção de vídeos variados (vlog, videoclipe, videominuto, documentário etc.), apresentações teatrais, narrativas multimídia e transmídia, podcasts, playlists comentadas etc., para ampliar as possibilidades de produção de sentidos e engajar-se em práticas autorais e coletivas.
	(EM13LP18) Utilizar softwares de edição de textos, fotos, vídeos e áudio, além de ferramentas e ambientes colaborativos para criar textos e produções multissemióticas com finalidades diversas, explorando os recursos e efeitos disponíveis e apropriando-se de práticas colaborativas de escrita, de construção coletiva do conhecimento e de desenvolvimento de projetos.
	(EM13LP20) Compartilhar gostos, interesses, práticas culturais, temas/problemas/questões que despertam maior interesse ou preocupação, respeitando e valorizando diferenças, como forma de identificar afinidades e interesses comuns, como também de organizar e/ou participar de grupos, clubes, oficinas e afins.
	(EM13LP22) Construir e/ou atualizar, de forma colaborativa, registros dinâmicos (mapas, wiki etc.) de profissões e ocupações de seu interesse (áreas de atuação, dados sobre formação, fazeres, produções, depoimentos de profissionais etc.) que possibilitem vislumbrar trajetórias pessoais e profissionais.
	(EM13LP35) Utilizar adequadamente ferramentas de apoio a apresentações orais, escolhendo e usando tipos e tamanhos de fontes que permitam boa visualização, topicalizando e/ou organizando o conteúdo em itens, inserindo de forma adequada imagens, gráficos, tabelas, formas e elementos gráficos, dimensionando a quantidade de texto e imagem por slide e usando, de forma harmônica, recursos (efeitos de transição, slides mestres, layouts personalizados, gravação de áudios em slides etc.).
	(EM13LP42) Acompanhar, analisar e discutir a cobertura da mídia diante de acontecimentos e questões de relevância social, local e global, comparando diferentes enfoques e perspectivas, por meio do uso de ferramentas de curadoria (como agregadores de conteúdo) e da consulta a serviços e fontes de checagem e curadoria de informação, de forma a aprofundar o entendimento sobre um determinado fato ou questão, identificar o enfoque preponderante da mídia e manter-se implicado, de forma crítica, com os fatos e as questões que afetam a coletividade.
(EM13LP44) Analisar formas contemporâneas de publicidade em contexto digital (advergame, anúncios em vídeos, social advertising, unboxing, narrativa mercadológica, entre outras), e peças de campanhas publicitárias e políticas (cartazes, folhetos, anúncios, propagandas em diferentes mídias, spots, jingles etc.), identificando valores e representações de situações, grupos e configurações sociais veiculadas, desconstruindo estereótipos, destacando estratégias de engajamento e viralização e explicando os mecanismos de persuasão utilizados e os efeitos de sentido provocados pelas escolhas feitas em termos de elementos e recursos linguístico-discursivos, imagéticos, sonoros, gestuais e espaciais, entre outros.	

MATEMÁTICA - 1º AO 3º ANO ENSINO MÉDIO

Atividades sugeridas

- Calcular os riscos probabilísticos de sortear cartas-cheque de valores mais baixos na hora de escolher dos produtos a serem vendidos no jogo Bons Negócios e transportar o cálculo de probabilidades riscos para outras escolhas da vida cotidiana, que envolvam a educação financeira.
- Propor a realização de simulações financeiras, a criação de planilhas ou o uso de aplicativos para fundamentar o planejamento, a execução e a análise das decisões tomadas pelos participantes do jogo.
- Propor situações que envolvam juros simples e juros compostos, no contexto do jogo Bons Negócios, para os estudantes realizarem interpretações e comparações, por meio de representações gráficas ou análise de planilhas, destacando o crescimento linear ou exponencial de cada caso. Ex. Compare o retorno obtido em 10 anos pelo jogador A que investir seu lucro em uma aplicação com rendimento de 6% ao ano nos juros simples, com o retorno obtido em 10 anos pelo jogador B que investir seu lucro em uma aplicação com o mesmo rendimento nos juros compostos. Qual deles terá o maior retorno? Por que? Como seria representado em gráfico, o retorno do jogador A e do jogador B?
- Interpretar criticamente situações econômicas, sociais e fatos relativos às Ciências da Natureza despertados pelas cartas-desafio do jogo Bons Negócios, analisando os gráficos das funções representadas e das taxas de variação, com ou sem apoio de tecnologias digitais. Ex.: Analisar criticamente a taxa de crescimento ou redução da coleta seletiva, reciclagem de resíduos, inclusão de pessoas com deficiência, uso de energia limpa e renovável, pelas empresas do município nos últimos dez anos.
- Criar simulações que representem o acréscimo ou decréscimo nos lucros a partir de situações relacionadas às cartas-desafio do jogo Bons Negócios, utilizando dados reais, como a tabela do Imposto de Renda de pessoas jurídicas, o valor médio gasto com água e luz pelas empresas da comunidade, entre outros.
- Interpretar taxas e índices de natureza socioeconômica (taxas de inflação, índice de desenvolvimento humano, entre outros), investigando os processos de cálculo desses números, para analisar criticamente a realidade e produzir argumentos que suportem as decisões dos empreendedores, no contexto das situações despertadas pelas cartas-desafio do jogo.

Habilidades desenvolvidas

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES
Números e Álgebra	(EM13MAT104) Interpretar taxas e índices de natureza socioeconômica (índice de desenvolvimento humano, taxas de inflação, entre outros), investigando os processos de cálculo desses números, para analisar criticamente a realidade e produzir argumentos.
	(EM13MAT203) Aplicar conceitos matemáticos no planejamento, na execução e na análise de ações envolvendo a utilização de aplicativos e a criação de planilhas (para o controle de orçamento familiar, simuladores de cálculos de juros simples e compostos, entre outros), para tomar decisões.
	(EM13MAT101) Interpretar criticamente situações econômicas, sociais e fatos relativos às Ciências da Natureza que envolvam a variação de grandezas, pela análise dos gráficos das funções representadas e das taxas de variação, com ou sem apoio de tecnologias digitais.
	(EM13MAT303) Interpretar e comparar situações que envolvam juros simples com as que envolvem juros compostos, por meio de representações gráficas ou análise de planilhas, destacando o crescimento linear ou exponencial de cada caso.
	(EM13MAT404) Analisar funções definidas por uma ou mais sentenças (tabela do Imposto de Renda, contas de luz, água, gás etc.), em suas representações algébrica e gráfica, identificando domínios de validade, imagem, crescimento e decréscimo, e convertendo essas representações de uma para outra, com ou sem apoio de tecnologias digitais.
Probabilidade e estatística	(EM13MAT316) Resolver e elaborar problemas, em diferentes contextos, que envolvem cálculo e interpretação das medidas de tendência central (média, moda, mediana) e das medidas de dispersão (amplitude, variância e desvio padrão).
	(EM13MAT106) Identificar situações da vida cotidiana nas quais seja necessário fazer escolhas levando-se em conta os riscos probabilísticos (usar este ou aquele método contraceptivo, optar por um tratamento médico em detrimento de outro etc.).

CIÊNCIAS - 1º AO 3º ANO ENSINO MÉDIO

Atividades sugeridas

- Utilizar as situações relacionadas a consumo de água e energia nas cartas-desafio do jogo Bons Negócio para analisar, representar e realizar previsões sobre seus comportamentos em processos produtivos que priorizem o desenvolvimento sustentável, o uso consciente dos recursos naturais e a preservação da vida em todas as suas formas.

- Aproveitar as rodadas do jogo Bons Negócios para identificar, analisar e discutir vulnerabilidades vinculadas às vivências e aos desafios contemporâneos relacionados às juventudes, especialmente que relacionam os anseios de consumo à necessidade de aceitação no grupo, influenciando decisões nesta fase da vida.

- Utilizar os produtos e as cartas-desafio do jogo relacionadas a destinação de resíduos e multas ambientais para avaliar os benefícios e os riscos à saúde e ao ambiente, considerando a composição, a toxicidade e a reatividade de diferentes materiais e produtos, como também o nível de exposição a eles, posicionando-se criticamente e propondo soluções individuais e/ou coletivas para seus usos e descartes responsáveis.
- Analisar propriedades dos materiais que compõem produtos do jogo Bons Negó-

cios para avaliar a adequação de seu uso em diferentes aplicações e/ou propor soluções seguras e sustentáveis considerando seu contexto local e cotidiano.

- Utilizar situações das cartas-desafio do jogo Bons Negócios para discutir possíveis soluções para as demandas que envolvem a geração, o transporte, a distribuição e o consumo de energia elétrica, considerando a disponibilidade de recursos, a eficiência energética, a relação custo/benefício, as características geográficas e ambientais, a produção de resíduos e os impactos socioambientais e culturais.

Habilidades desenvolvidas

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES
Matéria e energia	<p>(EM13CNT101) Analisar e representar, com ou sem o uso de dispositivos e de aplicativos digitais específicos, as transformações e conservações em sistemas que envolvam quantidade de matéria, de energia e de movimento para realizar previsões sobre seus comportamentos em situações cotidianas e em processos produtivos que priorizem o desenvolvimento sustentável, o uso consciente dos recursos naturais e a preservação da vida em todas as suas formas.</p> <p>(EM13CNT104) Avaliar os benefícios e os riscos à saúde e ao ambiente, considerando a composição, a toxicidade e a reatividade de diferentes materiais e produtos, como também o nível de exposição a eles, posicionando-se criticamente e propondo soluções individuais e/ou coletivas para seus usos e descartes responsáveis.</p> <p>(EM13CNT106) Avaliar, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais, tecnologias e possíveis soluções para as demandas que envolvem a geração, o transporte, a distribuição e o consumo de energia elétrica, considerando a disponibilidade de recursos, a eficiência energética, a relação custo/benefício, as características geográficas e ambientais, a produção de resíduos e os impactos socioambientais e culturais.</p> <p>(EM13CNT307) Analisar as propriedades dos materiais para avaliar a adequação de seu uso em diferentes aplicações (industriais, cotidianas, arquitetônicas ou tecnológicas) e/ou propor soluções seguras e sustentáveis considerando seu contexto local e cotidiano.</p>
Vida e evolução	<p>(EM13CNT207) Identificar, analisar e discutir vulnerabilidades vinculadas às vivências e aos desafios contemporâneos aos quais as juventudes estão expostas, considerando os aspectos físico, psicoemocional e social, a fim de desenvolver e divulgar ações de prevenção e de promoção da saúde e do bem-estar.</p>

CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS - 1º AO 3º ANO ENSINO MÉDIO

Atividades sugeridas

- Investigar a história das invenções que deram origem a alguns dos produtos do jogo Bons Negócios, para identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.
- Utilizar o jogo Bons Negócios como instrumento de diálogo, valorização da ética, da liberdade, da cooperação, da autonomia, do empreendedorismo, da convivência democrática e da solidariedade, para a construção de uma sociedade mais próspera, justa e inclusiva, que valorize o protagonismo de seus cidadãos e promova o autoconhecimento, a autoestima, a autoconfiança e a empatia.
- Utilizar as situações das cartas-desafio do jogo Bons Negócios, como recurso para problematizar hábitos e práticas individuais e coletivos de produção, reaproveitamento e descarte de resíduos em metrópoles, áreas urbanas e rurais, e comunidades com diferentes características socioeconômicas, e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental, o combate à poluição sistêmica e o consumo responsável.
- Analisar os impactos econômicos e socioambientais das cadeiras produtivas relacionadas à fabricação de produtos do jogo Bons Negócios, e identificar práticas empresariais sustentáveis com vistas a mitigá-los.

Habilidades desenvolvidas

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES
Processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais	(EM13CHS104) Analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.
Mundo do trabalho	(EM13CHS404) Identificar e discutir os múltiplos aspectos do trabalho em diferentes circunstâncias e contextos históricos e/ou geográficos e seus efeitos sobre as gerações, em especial, os jovens, levando em consideração, na atualidade, as transformações técnicas, tecnológicas e informacionais.
Princípios éticos e inclusivos	(EM13CHS501) Analisar os fundamentos da ética em diferentes culturas, tempos e espaços, identificando processos que contribuem para a formação de sujeitos éticos que valorizem a liberdade, a cooperação, a autonomia, o empreendedorismo, a convivência democrática e a solidariedade.

Produção, distribuição e consumo	(EM13CHS301) Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivos de produção, reaproveitamento e descarte de resíduos em metrópoles, áreas urbanas e rurais, e comunidades com diferentes características socioeconômicas, e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental, o combate à poluição sistêmica e o consumo responsável.
	(EM13CHS302) Analisar e avaliar criticamente os impactos econômicos e socioambientais de cadeias produtivas ligadas à exploração de recursos naturais e às atividades agropecuárias em diferentes ambientes e escalas de análise, considerando o modo de vida das populações locais – entre elas as indígenas, quilombolas e demais comunidades tradicionais –, suas práticas agroextrativistas e o compromisso com a sustentabilidade.
	(EM13CHS303) Debater e avaliar o papel da indústria cultural e das culturas de massa no estímulo ao consumismo, seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à percepção crítica das necessidades criadas pelo consumo e à adoção de hábitos sustentáveis.
	(EM13CHS304) Analisar os impactos socioambientais decorrentes de práticas de instituições governamentais, de empresas e de indivíduos, discutindo as origens dessas práticas, selecionando, incorporando e promovendo aquelas que favoreçam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável.
	(EM13CHS305) Analisar e discutir o papel e as competências legais dos organismos nacionais e internacionais de regulação, controle e fiscalização ambiental e dos acordos internacionais para a promoção e a garantia de práticas ambientais sustentáveis.
Cidadania e projeto de vida	(EM13CHS606) Analisar as características socioeconômicas da sociedade brasileira – com base na análise de documentos (dados, tabelas, mapas etc.) de diferentes fontes – e propor medidas para enfrentar os problemas identificados e construir uma sociedade mais próspera, justa e inclusiva, que valorize o protagonismo de seus cidadãos e promova o autoconhecimento, a autoestima, a autoconfiança e a empatia.

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