

6º ao 9º ano



LÍNGUA PORTUGUESA - 6º AO 9º ANO

Atividades sugeridas

- Localizar anúncios publicitários relacionados a alguns dos alimentos presentes no jogo Piquenique para perceber e analisar seus recursos estilísticos, semióticos e persuasivos.
- 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 Piquenique em sala ou na escola.
- Explorar e analisar espaços de reclamação do município e de envio de solicitações sobre a existência e manutenção de áreas para a realização de piqueniques e outras atividades de lazer, a fim de se engajar na solução de problemas que envolvam a comunidade.
- Planejar um debate sobre um dos temas abordados no jogo Piquenique, tais como alimentação saudável, educação financeira, uso racional de recursos, mobilidade urbana, entre outros.

Habilidades desenvolvidas

PRÁTICAS DE LINGUAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
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).
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.
Leitura	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 (tais como 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.
Oralidade	Estratégias de produção: planejamento e participação em debates regrados	(EF89LP12) Planejar coletivamente a realização de um debate sobre tema previamente definido, de interesse coletivo, com regras acordadas e planejar, em grupo, participação em debate a partir do levantamento de informações e argumentos que possam sustentar o posicionamento a ser defendido (o que pode envolver entrevistas com especialistas, consultas a fontes diversas, o registro das informações e dados obtidos etc.), tendo em vista as condições de produção do debate – perfil dos ouvintes e demais participantes, objetivos do debate, motivações para sua realização, argumentos e estratégias de convencimento mais eficazes etc. e participar de debates regrados, na condição de membro de uma equipe de debatedor, apresentador/mediador, espectador (com ou sem direito a perguntas), e/ou de juiz/avaliador, como forma de compreender o funcionamento do debate, e poder participar de forma convincente, ética, respeitosa e crítica e desenvolver uma atitude de respeito e diálogo para com as ideias divergentes.

MATEMÁTICA - 6º AO 9º ANO

Atividades sugeridas

- Identificar os percentuais de gastos por categorias, como saúde, transporte, alimentação, lazer da família e sugerir ações para redução de gastos, indicando os percentuais de redução, a partir de ideias trazidas pelo jogo Piquenique, como economia de água, energia, mudanças no transporte, entre outras.
- Resolver e elaborar problemas ligados a orçamento doméstico com os temas abordados no jogo Piquenique, por meio do uso de tecnologias digitais, como planilhas eletrônicas ou aplicativos de gestão financeira.
- Realizar uma pesquisa relacionada aos temas abordados no jogo Piquenique, como sustentabilidade, trânsito, consumo responsável, entre outros, para interpretar e resolver situações que envolvam os dados pesquisados apresentados pela mídia em tabelas e diferentes tipos de gráficos e redigir textos com objetivos de sintetizar conclusões.
- Aplicar o jogo Piquenique, elaborar e resolver problemas que envolvam operações, comparação e ordenação de números inteiros, associando-os a reta numérica e utilizando em situações que envolvam adição e subtração.

Habilidades desenvolvidas

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Números	Cálculo de porcentagens por meio de estratégias diversas, sem fazer uso da “regra de três”.	(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.
	Números inteiros: usos, história, ordenação, associação com pontos da reta numérica e operações	(EF07MA03) Comparar e ordenar números inteiros em diferentes contextos, incluindo o histórico, associá-los a pontos da reta numérica e utilizá-los em situações que envolvam adição e subtração. (EF07MA04) Resolver e elaborar problemas que envolvam operações com números inteiros.
	Porcentagens: problemas que envolvem cálculo de percentuais sucessivos	(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	Leitura e interpretação de tabelas e gráficos (de colunas ou barras simples ou múltiplas) referentes a variáveis categóricas e variáveis numéricas.	(EF06MA29) Identificar as variáveis, frequências e elementos constitutivos (título, eixos, legendas, fontes e datas) em diferentes tipos de gráfico. (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.

CIÊNCIAS - 6º AO 9º ANO

Atividades sugeridas

- Solicitar aos estudantes que tragam suas contas de luz para a rodada do jogo Piquenique e oferecer pontos extras para quem acertar o cálculo de quanto em reais poderia ser economizado reduzindo 5 minutos no banho ou deixando a TV desligada 1 dia por semana.
- Dialogar sobre a importância de economizar energia para o meio ambiente e para o orçamento familiar, a partir das atividades com o jogo Piquenique. Pedir para listarem

ações de economia e, no mês seguinte, comparar a conta de luz e atribuir pontos extras no campeonato a quem obtiver a maior economia.

- Propor a criação de novas cartas de ganhos para o jogo Piquenique envolvendo temas ligados à preservação ambiental, com ações de consumo consciente e sustentabilidade. Propor a escolha de uma das ações para planejar sua aplicação na própria escola.

Habilidades desenvolvidas

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Matéria e energia	Cálculo de consumo de energia elétrica	(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.
Vida e evolução	Uso consciente de energia elétrica	(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.
	Preservação da biodiversidade	(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 o tabuleiro e as experiências do jogo Piquenique para propor uma discussão em grupos sobre a interação humana com a natureza relacionada ao ambiente urbano.

- Propor uma pesquisa para investigar as mudanças na paisagem da região, como seria um piquenique há 100 anos nesta mesma área e como imaginam que será fazer um piquenique daqui a 100 anos.

Habilidades desenvolvidas

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Mundo do trabalho	Transformação das paisagens naturais e antrópicas	(EF06GE07) Explicar as mudanças na interação humana com a natureza a partir do surgimento das cidades.

LÍNGUA INGLESA - 6º AO 9º ANO

Atividades sugeridas

- Propor uma rodada do jogo em inglês, e pedir a alunos para dizerem em voz alta o que pretendem fazer em sua próxima jogada e quais as possíveis consequências de cada movimento.

Habilidades desenvolvidas

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Produção oral	Produção de textos orais com autonomia	(EF08LI04) Utilizar recursos e repertório linguísticos apropriados para informar/comunicar/falar do futuro: planos, previsões e possibilidades.

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