

# Professor, conheça seu material digital.

Guia de orientações pedagógicas.

Ensino Fundamental - Anos Finais



**6°** ano





# Oed: Eu me vejo em você

Educação Socioemocional - 6º ano - Ensino Fundamental - Anos finais

6º ano



## Unidade 1



### Resumo do OED:

Jogo no qual o estudante precisa identificar, nas imagens, exemplos de pareidolia, fenômeno em que enxergamos rostos ou figuras humanas em objetos inanimados.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Antes da aplicação do jogo, pergunte aos alunos se eles sabem o que significa pareidolia. Explique o conceito e aplique a proposta. Ao final, peça que olhem com atenção a sala de aula e verifiquem se há no local algum objeto que se pareça com uma figura humana ou um rosto. Solicite que, em casa, pesquisem imagens com outros exemplos de pareidolia e tragam na aula seguinte, para afixar no mural da sala.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Eu me vejo em você



# Oed: Decidindo meu caminho

Educação Socioemocional - 6º ano - Ensino Fundamental - Anos finais



## Unidade 2



### Resumo do OED:

Jogo de tabuleiro do estudante contra o computador. Ganha quem completar primeiro o tabuleiro, passando pelas casas de desafio e enfrentando as situações do percurso relacionadas às emoções.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Reforce com os estudantes, após a aplicação do jogo se ele já passou por algumas das situações vistas no jogo. Acolha as respostas e reforce que uma pessoa que não sabe identificar e lidar com seus sentimentos e emoções vive de forma instável e pouco saudável, que não sabe lidar com problemas e imprevistos. Por isso, ter controle emocional é uma habilidade que requer prática, mas é imprescindível para ter controle da própria vida.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Decidindo meu caminho



# Oed: Dominando as palavras

Educação Socioemocional - 6º ano - Ensino Fundamental - Anos finais



## Unidade 3



### Resumo do OED:

O objetivo é que o estudante identifique o sinônimo e o antônimo de palavras relacionadas às nossas emoções/sentimentos.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Reforce em sala como é importante reconhecer as emoções e identificar o sentimento oposto ao apresentado. Ter essa compreensão amplia não apenas o vocabulário do estudante, mas a percepção de que, para cada sentimento/emoção, temos o seu oposto. E que os sentimentos e as emoções são passageiros, conforme o que vivemos no presente. Tudo é transitório, até a dor mais profunda ou a alegria mais contagiante. Peça que retornem à proposta para que identifiquem palavras que não faziam parte do vocabulário deles e anotem em seus cadernos, com os respectivos sinônimos e antônimos.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Dominando as palavras



# Oed: Jornal da boa notícia

Educação Socioemocional - 6º ano - Ensino Fundamental - Anos finais



## Unidade 4



### Resumo do OED:

Jogo em que o estudante precisa clicar nas manchetes de um jornal para descobrir mais sobre cada história que mostram o poder das emoções, resiliência e gratidão. Mas, para acessar o texto completo, é preciso resolver um caça-palavras.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Converse com os estudantes, após a realização da proposta, o que difere as manchetes do “Jornal da Boa Notícia” das manchetes vistas em portais de informação e jornais impressos. Questione se eles percebem que as notícias com viés negativo dominam os jornais o porquê desse fenômeno. Peça que ampliem a proposta, escrevendo uma redação sobre esse assunto.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Jornal da boa notícia

COLEÇÃO  
**DESPERTAR**  
SOCIOEMOCIONAL

**7º** ano





# OED: Tijolos amarelos

Educação Socioemocional - 7º ano - Ensino Fundamental - Anos finais

7º ano



## Unidade 1



### Resumo do OED:

Jogo de arraste no qual o estudante precisa manter o controle do estresse da personagem, desviando de itens que provocam o estresse e a sobrecarga emocional.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação da proposta, pergunte se os estudantes se sentem estressados. Em caso de muitas afirmativas, faça os seguintes questionamentos no quadro negro: 1. O que está me estressando? 2. Como esse estresse está me afetando? 3. Preciso de ajuda? Com quem posso falar sobre isso? 4. Qual conselho eu daria a um amigo com esse problema? 5. O que posso controlar e o que não posso controlar? 6. Qual pequeno passo que posso dar para me sentir melhor? Peça que anotem as perguntas e as respondam como tarefa para casa.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Tijolos amarelos



# OED: Roda das emoções

Educação Socioemocional - 7º ano - Ensino Fundamental - Anos finais



## Unidade 2



### Resumo do OED:

Jogo em que o estudante clica na Roda das Emoções para alinhar no centro as emoções que se assemelham às emoções primárias.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação da proposta, explique que a roda das emoções pode nos ajudar a identificar e nomear o que estamos sentindo, além de nos fazer entender como esses sentimentos estão relacionados uns com os outros. Volte a esse jogo de tempos em tempos, para que os estudantes identifiquem diferentes sentimentos.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Roda das emoções



# OED: Recompensa inteligente

Educação Socioemocional - 7º ano - Ensino Fundamental - Anos finais



## Unidade 3



### Resumo do OED:

No jogo, o objetivo do estudante é percorrer um trajeto de excelência, desviando dos obstáculos que nos distraem e fazem perder o foco, como a televisão, o celular e o videogame.



## Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O jogo aborda a importância de termos foco e disciplina com as coisas que nos propomos a fazer. É preciso constância nos estudos e na prática, para avançarmos. E para que isso aconteça, é preciso evitar os distratores da vida moderna. Reforce com os estudantes que os distratores sempre farão parte de nossa vida, mas que podemos nos propor a alcançar nossas metas, apesar deles. Ou seja, não deixar que desviem do foco de nossos objetivos e metas.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Recompensa inteligente



# OED: Subidas e descidas

Educação Socioemocional - 7º ano - Ensino Fundamental - Anos finais



## Unidade 4



### Resumo do OED:

Jogo de tabuleiro estilo cobras e escadas, com casas interativas. Quando o estudante cai em uma casa com uma escada, é preciso fazer uma escolha. Não há respostas certas.



Destaque, após a aplicação da proposta, que não consideramos erros e acertos nesse jogo, e sim que os caminhos e experiências de cada um são diferentes. Destaque a importância de se fazer escolhas inteligentes, basedas na reflexão e ponderação.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Subidas e descidas

**8<sup>o</sup>** ano





# O&E D: Nas entrelinhas

Educação Socioemocional - 8º ano - Ensino Fundamental - Anos finais

8º ano



## Unidade 1



### Resumo do O&E D:

Quiz com imagens, nas quais o estudante precisa responder, entre 4 opções de leitura de imagens, qual ele acredita ser a correta.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Antes da aplicação da proposta, reforce o conceito de linguagem não verbal. Destaque que ela pode ser caracterizada como um conjunto de gestos, expressões faciais, posturas, olhares e outros movimentos, conscientes ou não que transmitem informações em um diálogo sem palavras. Peça para que prestem atenção ao que as imagens do quiz mostram, para fazer a melhor leitura possível.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



O&E D:  
Nas entrelinhas



# O&E D: Rabiscos da mente

Educação Socioemocional - 8º ano - Ensino Fundamental - Anos finais



## Unidade 2



### Resumo do O&E D:

Ferramenta de criação de desenho, cujo objetivo é desenhar algo que deixe o estudante feliz. Baseado em aplicativos de *mindfulness* para crianças.



## Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Antes de aplicar a proposta, peça que os estudantes se concentrem no que pede os enunciados e solicite que tenham essa perspectiva em mente ao produzir o desenho usando a ferramenta. Essa ferramenta pode e deve ser utilizada mais de uma vez, como um exercício de *mindfulness* para os estudantes.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Rabiscos da mente



# OED: Dança da comunicação

Educação Socioemocional - 8º ano - Ensino Fundamental - Anos finais



## Unidade 3



### Resumo do OED:

Jogo ao estilo *Guitar Hero* sobre habilidades sociais. O estudante precisa fazer o personagem X dançar, de acordo com o ritmo e as combinações de ações comunicativas. O objetivo é melhorar a convivência em sociedade e a comunicação empática.



## Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação da atividade, pergunte se conseguiram fazer a relação entre a comunicação e a dança. Destaque que, viver em sociedade é como dançar, com equilíbrio, cuidado, respeito ao(s) parceiro(s) e empatia. A ausência de alguns desses itens pode prejudicar o ritmo das relações sociais.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Dança da comunicação



# OED: Aventura espacial

Educação Socioemocional - 8º ano - Ensino Fundamental - Anos finais



## Unidade 4



### Resumo do OED:

Jogo de RPG com desafios e duas opções de ação. Após a escolha, um dado de 20 lados é jogado. O resultado do dado determinará se a consequência da ação é positiva ou negativa.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Reforce, antes da aplicação do jogo, que cada escolha feita implicará no andamento da história e no destino da tripulação da “nave”. Reforce que, assim como no jogo, é importante fazer boas escolhas, baseado em reflexão e ponderação. Pergunte a eles se já precisaram tomar alguma decisão que resultou em mudanças de vida.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Aventura espacial

COLEÇÃO  
**DESPERTAR**  
SOCIOEMOCIONAL

**9º** ano





# OED: Cruzadinha das emoções

Educação Socioemocional - 9º ano - Ensino Fundamental - Anos finais

9º ano



## Unidade 1



### Resumo do OED:

Cruzadinha que precisa ser preenchida de acordo com as definições fornecidas sobre emoções.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a conclusão da cruzadinha, pergunte se os estudantes conhecem a Roda das Emoções. Explique que se trata de um gráfico circular dividido em seções e subseções que servem para ajudar o indivíduo a identificar e compreender sua experiência emocional. Solicitem que pesquisem na internet os modelos da Roda das Emoções disponíveis e imprimam, para se familiarizarem com a ferramenta.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:  
Cruzadinha das emoções



# OED: Filosofando

Educação Socioemocional - 9º ano - Ensino Fundamental - Anos finais



## Unidade 2



### Resumo do OED:

Jogo no qual o estudante precisa desvendar os anagramas sobre as correntes filosóficas que estudaram o papel das emoções para a humanidade.



## Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Pergunte para os estudantes, após a aplicação da proposta, se eles conheciam as correntes filosóficas citadas no jogo: Racionalismo, Existencialismo, Materialismo e Pós-Modernidade. Solicite que se dividam em 4 grupos e, cada grupo fará uma rápida pesquisa sobre a corrente filosófica escolhida, que será apresentada oralmente para os demais colegas, ao fim da pesquisa.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Filosofando



# OED: Amigo confidente

Educação Socioemocional - 9º ano - Ensino Fundamental - Anos finais



## Unidade 3



### Resumo do OED:

Jogo no qual os personagens enfrentam situações com dilemas emocionais e habilidades socioemocionais. São 4 fases e o objetivo é manejar a pontuação do relacionamento com cada personagem, aprendendo como lidar com as emoções e as situações apresentadas.



## Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a conclusão da atividade, pergunte: Você já passou por alguma das situações apresentadas no jogo? Promova o debate entre os estudantes, fazendo a mediação entre as experiências trocadas, sempre destacando a importância das habilidades socioemocionais.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Amigo confidente



# OED: Hábitos de sucesso

Educação Socioemocional - 9º ano - Ensino Fundamental - Anos finais



## Unidade 4



### Resumo do OED:

Jogo estilo *Guitar Hero*, no qual o estudante precisa desviar ou interagir com ícones que representam hábitos bons e ruins para manter um estilo de vida saudável.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação do jogo, pergunte: Quais dos bons hábitos você mantém em uma rotina diária? E quais hábitos considerados ruins estão incorporados em sua rotina? Peça que anotem esses hábitos, separando-os em duas colunas. Peça que avaliem se os hábitos ruins estão sobressaindo-se aos bons hábitos e peça que insiram na lista hábitos positivos que ainda não foram incorporados em suas rotinas.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Hábitos de sucesso