

EMPREENDEDORISMO
& PROJETO DE VIDA

Professor, conheça seu material digital.

Guia de orientações pedagógicas.

Ensino Fundamental - Anos Finais



COLEÇÃO
TALENTOS 

EMPREENDEDORISMO & PROJETO DE VIDA



6º *ano*

COLEÇÃO
TALENTOS 



Oed: Tipos de aprender

Empreendedorismo - 6º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 1



Resumo da OED:

Quiz com 4 questões para definir qual é o estilo de aprendizagem do estudante.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Antes da aplicação da proposta, explique aos estudantes que não existe um estilo certo de aprender. Após o jogo, pergunte aos estudantes quais foram seus resultados. Em seguida, reforce que identificar seu estilo de aprendizagem facilita na compreensão de suas habilidades, o que oportuniza o aumento de produtividade e a otimização de tarefas.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
Tipos de aprender



Oed: CooperAÇÃO

Empreendedorismo - 6º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 2



Resumo da OED:

Jogo no qual o estudante precisa exercitar a colaboração e o trabalho em equipe, fazendo com que cada personagem encontre uma das chaves para abrir o portão e completar o desafio.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação do jogo, sugira que os estudantes se organizem em duplas, para realizar mais uma atividade de cooperação: o desenho em dupla. Peça que as duplas se sentem um de costas para o outro. Uma pessoa da dupla precisa descrever um objeto da sala que ele esteja vendo, enquanto o outro desenha esse objeto, seguindo as dicas e orientações do colega. Após a finalização, peça que cada dupla explique o desenho. Os desenhos ficaram semelhantes ao objeto visto? Ficaram muito diferentes? O que faltou para que ficasse mais próximo da realidade? Em seguida, as duplas podem trocar de lugar e desenhando outro objeto. Faça as mesmas perguntas após a finalização, ressaltando a importância da cooperação.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
CooperAÇÃO



Oed: Oficina criativa

Empreendedorismo - 6º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 3



Resumo da OED:

Jogo de ferramenta de criação de logomarca para camiseta contendo uma variedade de formas básicas e letras para os jogadores escolherem e personalizarem.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Essa proposta auxilia o estudante a soltar a criatividade e a imaginação. Inclusive, pode ser aplicada em outros momentos, estabelecidos por você, professor.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
Oficina criativa



Ferramenta: Estampa criativa

Empreendedorismo - 6º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 4



Resumo da Ferramenta:

Ferramenta de criação interativa que permitirá aos estudantes criar, editar e visualizar suas próprias estampas em mockups de produtos variados.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Esta ferramenta permite que o estudante personalize a criação de estampas em produtos variados. Conta com área de desenho, banco de imagens com diferentes elementos gráficos e com a possibilidade de redimensionamento de imagens e desfazer e refazer as criações. Essa liberdade criativa permitirá que os estudantes aprendam os princípios básicos do design de produtos e se familiarizem com o processo criativo, promovendo habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
Estampa criativa

EMPREENDEDORISMO & PROJETO DE VIDA



7º *ano*

COLEÇÃO
TALENTOS 



Oed: Grandes inventores

Empreendedorismo - 7º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 1



Resumo da OED:

Quiz com perguntas sobre grandes inventos criados por pesquisadores brasileiros ou naturalizados.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Este jogo é interessante, pois proporciona ao estudante contato com inventores brasileiros e suas famosas criações, como a máquina taquigráfica, o avião, a urna eletrônica e o câmbio automático. Apresente aos estudantes uma minibiografia dessas personalidades, para contextualizar a proposta, após a aplicação.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
Grandes inventores



Oed: Empresa júnior

Empreendedorismo - 7º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 2



Resumo da OED:

Proposta na qual o estudante é o(a) diretor(a) da empresa júnior da escola. Ele precisa tomar decisões que beneficiem o máximo de pessoas, sem comprometer o capital de giro.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação do jogo, sugira que os estudantes se organizem em duplas, para realizar mais uma atividade de cooperação: o desenho em dupla. Peça que as duplas se sentem um de costas para o outro. Uma pessoa da dupla precisa descrever um objeto da sala que ele esteja vendo, enquanto o outro desenha esse objeto, seguindo as dicas e orientações do colega. Após a finalização, peça que cada dupla explique o desenho. Os desenhos ficaram semelhantes ao objeto visto? Ficaram muito diferentes? O que faltou para que ficasse mais próximo da realidade? Em seguida, as duplas podem trocar de lugar e desenhando outro objeto. Faça as mesmas perguntas após a finalização, ressaltando a importância da cooperação.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
Empresa Júnior



Oed: Comunicação das Marcas

Empreendedorismo - 7º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 3



Resumo da OED:

Jogo no qual o estudante testa suas habilidades em reconhecer marcas. Na proposta, ele verá imagens de campanhas publicitárias, sem logos ou nomes e deverá adivinhar a qual marca elas pertencem.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O jogo é uma oportunidade para o estudante testar suas habilidades em identificar marcas por meio de pistas visuais. As imagens das campanhas publicitárias aparecem sem logos ou nomes. Ao final, converse com os estudantes e pergunte qual marca foi mais lembrada e qual gerou mais dificuldades em ser reconhecida. Reforce com os estudantes sobre a força das grandes marcas, sua presença no imaginário popular a ponto de algumas serem sinônimos dos produtos que representam.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
Comunicação das marcas



Ferramenta: Estampa criativa

Empreendedorismo - 7º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 4



Resumo da Ferramenta:

Ferramenta de criação interativa que permitirá aos estudantes criar, editar e visualizar suas próprias estampas em mockups de produtos variados.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Esta ferramenta permite que o estudante personalize a criação de estampas em produtos variados. Conta com área de desenho, banco de imagens com diferentes elementos gráficos e com a possibilidade de redimensionamento de imagens e desfazer e refazer as criações. Essa liberdade criativa permitirá que os estudantes aprendam os princípios básicos do design de produtos e se familiarizem com o processo criativo, promovendo habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
Estampa criativa

EMPREENDEDORISMO & PROJETO DE VIDA



8^o *ano*

COLEÇÃO
TALENTOS 



Oed: Gerações

Empreendedorismo - 8º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 1



Resumo da OED:

Quiz com perguntas relacionadas às gerações: silenciosa, baby boomers, Geração X e Geração Y.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Comente com os estudantes sobre as muitas classificações das gerações, citando as mais recentes, como as Gerações W, Z e Alpha. Reforce que não existe uma geração específica que seja melhor do que a outra. Cada uma delas possui formas de lidar com situações diárias, comportamentos, objetivos e ideias.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
Gerações



Oed: Planejamento é a chave

Empreendedorismo - 8º ANO - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 2



Resumo da OED:

Jogo que apresenta alguns modelos de planejamento que pode ser impresso para uso.

Uma ferramenta importante para aumentar a produtividade e evitar a procrastinação é o planejamento. Podemos usar blocos de notas, agendas e alarmes para auxiliar no cumprimento de tarefas. Explore alguns modelos de planejamento nessa atividade e imprima o resultado para utilizar na sua rotina.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Professor, reforce que, para vencer as distrações do dia-a-dia e a procrastinação, as ferramentas de aumento de produtividade são extremamente úteis. Sugira aos estudantes que busquem por essas ferramentas (Kanban, entre outras) de organização.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
Planejamento é a chave



Oed: Trabalhando pelo futuro

Empreendedorismo - 8º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 3



Resumo da OED:

Jogo de clique no qual o estudante precisa prestar atenção às soluções apresentadas para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e clicar na carta correta para pontuar.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Antes da aplicação da proposta, reforce com os estudantes quais são os principais Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Depois, questione: quais ODS foram citadas no jogo? Quais ficaram de fora? Acolha as respostas e promova o debate.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
Trabalhando pelo futuro



Ferramenta: Estampa criativa

Empreendedorismo - 8º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 4



Resumo da Ferramenta:

Ferramenta de criação interativa que permitirá aos estudantes criar, editar e visualizar suas próprias estampas em mockups de produtos variados.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Esta ferramenta permite que o estudante personalize a criação de estampas em produtos variados. Conta com área de desenho, banco de imagens com diferentes elementos gráficos e com a possibilidade de redimensionamento de imagens e desfazer e refazer as criações. Essa liberdade criativa permitirá que os estudantes aprendam os princípios básicos do design de produtos e se familiarizem com o processo criativo, promovendo habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
Estampa criativa

EMPREENDEDORISMO & PROJETO DE VIDA



9º *ano*

COLEÇÃO
TALENTOS 



Oed: Descobrindo meu propósito

Empreendedorismo - 9º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 1



Resumo da OED:

Quiz no qual o estudante responde (não há respostas erradas) uma série de questões para direcionar o estudante ao seu propósito de vida.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Informe aos estudantes que o jogo serve como indicador de possibilidades sobre o propósito de vida de cada um. Peça que respondam com calma, analisando as respostas. Após a conclusão da atividade, pergunte: O resultado te surpreendeu? Sim ou não? Por quê? Acolha as respostas e promova o debate sobre o tema.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



Oed:
Descobrindo meu propósito



Oed: Conhecendo profissões

Empreendedorismo - 9º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 2



Resumo da OED:

Cruzadinha na qual o estudante preenche quais são as profissões citadas nas Dicas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a proposta, pergunte aos estudantes se as profissões apresentadas chamaram a atenção deles. Pergunte: “Já conheciam essas carreiras?”. Promova um debate sobre futuro profissional e carreiras.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
Conhecendo profissões



Oed: Seleção de talentos

Empreendedorismo - 9º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 3



Resumo da OED:

Jogo no qual o estudante faz o papel de recrutador de uma empresa. Ele precisa analisar os currículos e selecioná-los para os cargos solicitados.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Explique aos estudantes sobre a importância de um currículo bem estruturado, indicando suas habilidades, competências, formação e áreas de atuação e de interesse. O mercado de trabalho hoje realiza muitos processos seletivos usando programas de inteligência artificial e plataformas específicas, com diversas etapas. Por isso, um currículo sucinto, claro e com informações relevantes tem mais possibilidades de ser selecionado por essas ferramentas, levando os candidatos às demais etapas do processo seletivo, até a uma eventual contratação.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
Seleção de talentos



Ferramenta: Estampa criativa

Empreendedorismo - 9º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Unidade 4



Resumo da Ferramenta:

Ferramenta de criação interativa que permitirá aos estudantes criar, editar e visualizar suas próprias estampas em mockups de produtos variados.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Esta ferramenta permite que o estudante personalize a criação de estampas em produtos variados. Conta com área de desenho, banco de imagens com diferentes elementos gráficos e com a possibilidade de redimensionamento de imagens e desfazer e refazer as criações. Essa liberdade criativa permitirá que os estudantes aprendam os princípios básicos do design de produtos e se familiarizem com o processo criativo, promovendo habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



Oed:
Estampa criativa