

## **Edição 14/2011 - Simulador**

### **Informativos**

Enviado por: Visitante

Postado em:03/10/2011

A dica é: Simulador Marcas e Logos

[www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/mydownloads\\_08/singlefile.php?cid=15&lid=968](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/mydownloads_08/singlefile.php?cid=15&lid=968) Este jogo tem como finalidade avaliar seu conhecimento sobre as marcas. As cartas do jogo podem não representar exatamente a marca ou o logo, ainda assim, você sabe o que é o que? Nossa sugestão é a utilização desse simulador para trabalhar o conteúdo Propaganda e Consumo a partir de algumas questões. - Algumas marcas presentes nesse simulador são de fácil identificação. Quais marcas são as mais conhecidas e por que são mais conhecidas? - Quais marcas não foi possível reconhecer? Por que não reconheceram? - Qual é a importância da marca na escolha de um produto? Você consumiria um produto de uma marca desconhecida? - Há relação entre a propaganda e a usabilidade do produto? (Para trabalhar essa questão sugerimos também a utilização do vídeo de uma propaganda). Para fundamentar o debate pode-se levar para sala de aula textos de autores clássicos e contemporâneos sobre o assunto. Pode-se também recorrer ao Livro Didático Público de Sociologia que sugere atividades sobre esse tema. O Portal Dia a Dia Educação conta, ainda, com algumas produções no modelo de Folhas e no modelo OAC. Na página disciplinar de Sociologia há uma produção que aborda de maneira interdisciplinar o tema consumismo. Lembrando! Esta é apenas uma possibilidade de conteúdo que você pode abordar por meio do recurso apresentado. Vários outros direcionamentos são possíveis e cabe a você, professor, priorizar o que melhor atende às necessidades de aprendizado de seu aluno. Use sua criatividade e bom trabalho! Caso queira receber o informativo no seu e-mail, inscreva-se.