

Habilidades priorizadas: Análise sistemática de informações aplicada ao Método do Detetive; verificação de hipóteses.

Objetivos de ensino: Elaborar hipóteses a partir da análise de informações; explorar o Método do Detetive como aliado na resolução de problemas.

Atividade do jogo Octógono Fantástico – Parte 1

Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Hoje a aula vai começar com um enigma. Pense como um detetive, elabore perguntas que sejam pertinentes e resolva o desafio proposto.

Lembre-se que as perguntas surgem da análise cuidadosa da imagem, do enunciado e de todas as implicações possíveis considerando seus elementos. Na resolução do problema, é fundamental que seja considerada uma conclusão lógica, sem espaço para dúvida, uma resolução possível, de fato, não apenas hipoteticamente. Ou seja, o enunciado e a imagem contêm os elementos para a resolução.

Desafio: Jack foi detido em uma prisão com o chão de terra e uma janela localizada a tal altura que ele não poderia alcançar. Na cela não existe nada além de uma pá. Está fazendo muito calor, mas ele não tem nem água nem comida. Sendo assim, Jack tem apenas 2 dias para fugir, senão morrerá.

Como Jack poderia escapar da prisão, sendo que cavar um túnel não é uma opção, visto que isso levaria mais de 2 dias?



Resposta: Jack pode usar a pá para fazer um monte de terra logo abaixo da janela, depois subir nesse "morrinho" que dará acesso à saída, que é a janela.

Para ajudar durante a sua reflexão, vamos pensar em algumas perguntas norteadoras:

1. Quais são os recursos que Jack tem?
2. Esses recursos podem se transformar em ajuda?
3. Identifique todas as formas possíveis de saída, depois pense no tempo necessário a cada uma delas.
4. Qual é a forma visível de saída na imagem?
5. Como chegar até ela com os recursos que você identificou anteriormente?
6. Quais são as características da cela (paredes, chão, teto)?

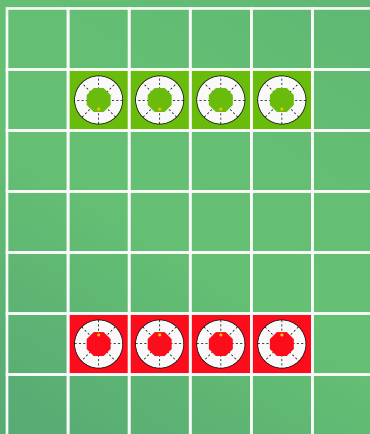
2. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a colocar uma de suas peças na base de seu oponente. A base do oponente é composta pelas quatro casas centrais da segunda fileira de cada jogador, destacadas no tabuleiro.

Componentes do jogo: 1 tabuleiro 6x7, 4 peças verdes, 4 peças vermelhas, 2 lápis e 1 borracha.

Posição inicial:

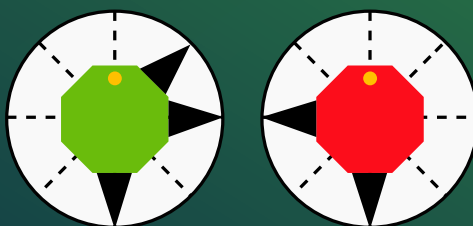
As peças iniciam o jogo ocupando as casas-base (casas coloridas do tabuleiro). Os pontos indicativos das peças devem estar posicionados em direção ao centro do tabuleiro, como na imagem.



mlbr.com.br/octoreg

Regras do jogo:

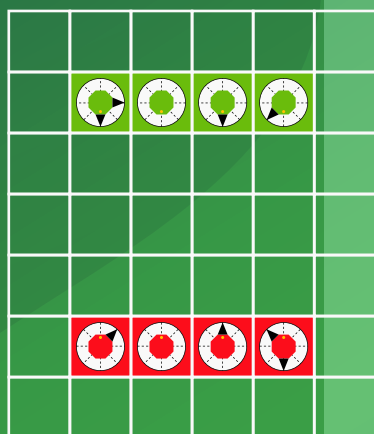
1. Cada jogador tem 4 peças e pode desenhar no máximo 12 pinos de direção.
2. Durante todo o jogo, não pode haver rotação de peças. Os jogadores devem garantir que o ponto indicativo da peça esteja sempre corretamente posicionado (em direção ao centro do tabuleiro)
3. A cada jogada, o jogador pode escolher entre duas opções:
 - a. Desenhar um único pino de direção em uma única de suas peças. Para isso, ele vai desenhar uma seta na direção escolhida (são oito opções de direção). Veja alguns exemplos de peças com pinos de direção direcionais desenhados:



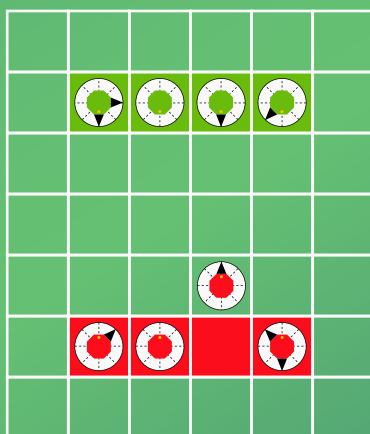
- b. Mover uma de suas peças nas direções indicadas pelos pinos
- 4. Não é permitido desenhar um pino e mover uma peça na mesma jogada.
- 5. Uma peça não pode mover-se sem o pino direcional correspondente.
- 6. O jogador só pode mover sua peça nas direções indicadas pelo desenho de um pino.
- 7. Uma peça pode saltar outras peças, do mesmo jogador ou do oponente, parando na casa livre imediatamente posterior, com a condição de que um pino esteja desenhado na direção do movimento.
- 8. Uma peça pode fazer saltos múltiplos, com a condição de que existam pinos desenhados na direção de cada movimento.
- 9. É proibido saltar sobre a mesma casa duas vezes na mesma jogada.
- 10. As peças saltadas podem ser retiradas ou não pelo jogador que fez o movimento no final da sua jogada. Ele pode escolher quais peças tirar e quais deixar no tabuleiro.
- 11. Os pinos não podem ser removidos e não é permitido mudar os pinos de lugar durante a partida.

Veja uma sequência de jogadas que vai ajudar na compreensão dos movimentos das peças. Note que nas primeiras quatro rodadas desta partida, os jogadores decidiram desenhar pinos de direção em suas peças:

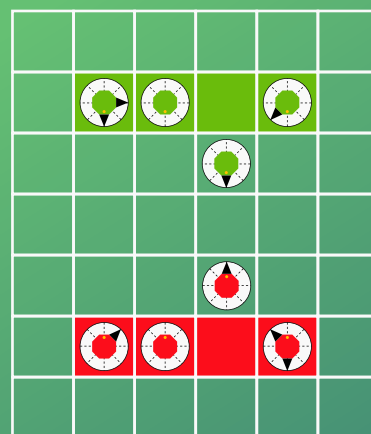
5ª RODADA: POSIÇÃO DAS PEÇAS



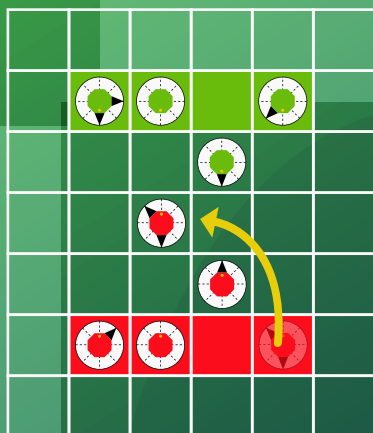
5ª RODADA: MOVIMENTO VERMELHO



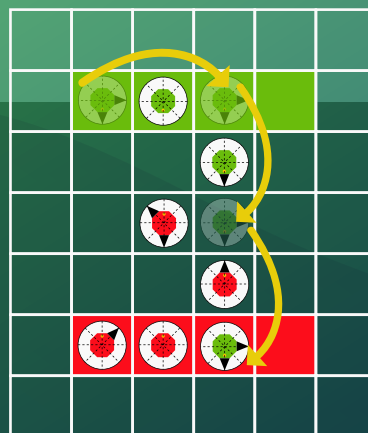
5ª RODADA: MOVIMENTO VERDE



6ª RODADA: MOVIMENTO VERMELHO



6ª RODADA: MOVIMENTO VERDE



Na 6ª rodada, o jogador com as peças verdes faz um salto múltiplo e vence o jogo.

3. VAMOS ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

No Jogo *Octógono Fantástico*, as estratégias ocupam espaço privilegiado, tornando-se evidentes na medida em que observamos algumas características no tabuleiro e peças. Usando o Método do Detetive, pense em algumas perguntas que podem te ajudar a se organizar melhor. Lembrando que a principal ferramenta do detetive é a elaboração de perguntas pertinentes, que ajudem a resolver um problema. Nesse contexto, vamos usar o método para elaborar perguntas aplicadas ao jogo:



VÍDEO DO MÉTODO

mlbr.com.br/detemetc



1. Qual é a forma mais eficaz para economizar pinos?
2. Em que momento é mais vantajoso andar com uma peça ou inserir pinos de direção? Por quê?
3. Qual é a região do tabuleiro mais protegida? Onde o risco é maior?
4. É interessante sair com várias peças da base? Por quê?
5. Quando está sob alguma ameaça, há como se defender?
6. É possível perceber quais serão as intenções do oponente com determinada jogada e antecipar sua defesa?

Atividade do jogo *Octógono Fantástico* – Parte 2

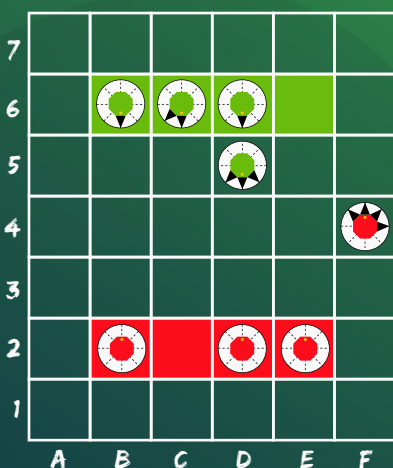
Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. VAMOS ESTUDAR AS ESTRATÉGIAS?

Você observou se há alguma região do tabuleiro que seja mais segura para você posicionar suas peças? Para desenvolver essa percepção, você precisa observar a probabilidade de ser capturado, considerando todas as direções possíveis. Por exemplo, uma peça no meio do tabuleiro pode ser capturada em quantas direções? E se a peça estiver na borda do tabuleiro?

Bem... se você refletiu sobre essas perguntas, certamente já sabe qual é a região mais segura do tabuleiro. Essa mesma região te permite um ataque mais eficaz ao adversário. Por esse motivo, ocupar as bordas exerce duas funções estratégicas: a de proteção e a de ataque.

Observe a situação de jogo a seguir.



No exemplo anterior, o jogador com as peças vermelhas moveu a peça da direita para a frente, em F4. O jogador com as peças verdes não está posicionado para se defender contra este avanço, tendo se preocupado em fortalecer suas peças do outro lado do tabuleiro. Nesta situação, o verde não tem nenhuma chance de bloquear o avanço do vermelho. Um exemplo da estratégia de "Ataque pela Lateral", muito eficaz no jogo Octi.

2. VAMOS JOGAR NOVAMENTE

Agora que você estudou um pouco as estratégias e os métodos, volte a jogar colocando em prática o que você aprendeu para jogar melhor.

3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Agora que você viu novas formas de jogar "Octógono Fantástico", especialmente usando o Método do Detetive como aliado na resolução de problemas, pense com sua família em situações semelhantes que viveram, em que a elaboração de perguntas e resolução de problemas foi a chave para superar.

1. O Método do Detetive pode te ajudar em situações do dia a dia?
2. Qual é a importância de saber elaborar boas perguntas na vida?



COMPARTILHE CONOSCO SUAS ATIVIDADES EM FAMÍLIA!

POSTE EM SUAS REDES SOCIAIS COM #MLEMFAMÍLIA OU NOS MANDE WHATSAPP.
MLBR.COM.BR / WHATS (11 96447-0332) E NÓS REPOSTAREMOS NOS CANAIS OFICIAIS DA MIND LAB!