

Habilidades priorizadas: Comparação, identificação de semelhanças e diferenças; flexibilidade de pensamento e de ações; reconhecimento e análise dos recursos internos disponíveis para a resolução de problemas; tomada de decisões sobre a utilização de diferentes estratégias levando em consideração características do contexto e o estilo pessoal.

Objetivos de ensino: Promover a revisitação dos jogos; estimular a comparação entre diferentes realidades; fortalecer a utilização dos métodos e estratégias nos jogos.

Atividade do circuito - 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

Nesta atividade teremos uma proposta diferente! Vamos jogar *Ilha do Tesouro*, *Hora do Rush* e *Missão Lunar*. Para isso, iremos relembrar as regras (lembrando que todas elas estão no seu Livro do Aluno).

ILHA DO TESOURO (P. 14)

Objetivo do jogo: Levar o pirata até a arca do tesouro utilizando o número exato de passos indicado no desafio.

Regras do jogo:

1. Selecionar uma carta-desafio (de acordo com o nível de dificuldade).
2. Separar os recursos que estão indicados na parte inferior da carta-desafio.
3. Colocar o pirata no início do caminho e a arca do tesouro no final.
4. As barreiras devem ser colocadas de forma a levar o pirata pelo caminho mais curto possível, utilizando o número exato de passos. Sem a barreira, o pirata não pode desviar e tomar um caminho mais longo.

Arbustos: Bloqueiam a passagem entre duas casas.

Parede de Tijolos: Bloqueiam totalmente a casa.

Chaves: Devem ser recolhidas ao longo do caminho, antes de chegar à arca.



mlbr.com.br/ilhareg

HORA DO RUSH (P. 33)

Objetivo do jogo: Tirar o carro vermelho do congestionamento.

Regras do jogo: Escolha uma carta-desafio do jogo e organize os veículos do tabuleiro de acordo com o diagrama contido na carta.

Cada veículo só pode mover-se para frente e para trás na posição em que se encontra (horizontal ou vertical).



mlbr.com.br/horareg

MISSÃO LUNAR (P. 65)

Objetivo do jogo: Mover o astronauta vermelho até o centro do tabuleiro.

Regras do jogo:

1. Posicione as peças de acordo com a carta-desafio.
2. Todas as peças podem se mover para frente, para trás e para os lados. Não é permitido na diagonal.
3. Uma peça só pode se mover quando outra peça estiver posicionada mais à frente, na direção do movimento, para servir de apoio.
4. O movimento termina quando a peça que se move é bloqueada por outra.
5. Note que a casa vermelha no centro do tabuleiro não obstrui o movimento das peças.

2. VAMOS RELEMBRAR OS MÉTODOS DE PENSAMENTO?



Método do Semáforo:

- Pare e preste atenção... Observe o jogo, as peças e os desafios;
- Reflita e analise quais são as melhores opções de jogada;
- Hora de jogar! Coloque seus pensamentos em ação.

Método da Tentativa e Erro:

É importante não se deixar levar pelo medo de errar e aprender com os erros cometidos. Com esse método, você pode testar hipóteses, tanto com perguntas quanto com o posicionamento das peças.

- Tentar;
- Errar;
- Corrigir o erro;
- Tentar novamente.



Método do Detetive:

Elaborar boas perguntas para resolver um problema. Levantar hipóteses e investigar as melhores possibilidades de jogada.



Método da Filmadora:

Ter uma visão clara do ponto onde queremos chegar, para que assim possamos traçar um plano até lá.



3. É HORA DE JOGAR!

Pegue os jogos que você confeccionou ou os tabuleiros que estão no final do seu Livro do Aluno e vamos realizar um circuito de jogos. Tente reunir alguns integrantes da sua família para jogarem juntos. Lembre de se cumprimentarem antes de jogar em sinal de respeito e agradecimento.

Controle a duração em cada jogo para que dê tempo de jogar todos os jogos.

Lembrando que você pode acessar o site desafios.mindlab.com.br e escolher alguns desafios para tentar resolver em família.

4. REFLITA E RESPONDA

Todos os jogos que usamos trabalham um grande tema: **Resolução de Problemas.**

Procure na internet o significado de PROBLEMA e escreva em seu Livro do Aluno ou no caderno. Qual é a importância de trabalharmos a habilidade de resolver problemas?

Faça uma rápida pesquisa com seus familiares sobre o que eles acham desta pergunta e veja todas as respostas.

A resolução de problemas está presente em todas as áreas, seja em casa, na escola, problemas de matemática, problemas de relacionamento com os colegas, problemas no trânsito, entre muitos outros.

Com seus familiares, faça uma lista de problemas que vocês encontram na sua casa e escreva ao lado as possíveis resoluções. Depois, faça a mesma coisa pensando nos problemas da sua cidade.



Atividade do circuito - 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. CONTEXTUALIZAÇÃO – A FILA DO BRINQUEDO

Assim que o parque de diversões abriu, as crianças correram para seus brinquedos favoritos. E na montanha-russa se formou uma enorme fila.

Porém, surgiu um problema com as 5 primeiras crianças da fila: elas estavam brigando pelos lugares. Quem havia chegado primeiro? O monitor do brinquedo resolveu lançar um desafio para as crianças.

Eles deveriam organizar a fila de acordo com as dicas dadas.

- A 1ª criança da fila está de camiseta estampada;
- A 2ª está com o cabelo preso;
- A 3ª está de camiseta sem mangas;
- A 4ª tem cabelo loiro;
- A 5ª está de vestido;
- Todas as crianças mudarão de posição.

Organize a fila da montanha-russa e registre como você pensou!



Exercícios – Reflita e responda

1. Como você fez para resolver o problema? Fale como você pensou.
2. Como você registrou a resolução do problema?
3. As pistas ajudaram a resolver o problema?
4. Qual pista você achou mais fácil? Por quê? E a mais difícil?
5. Você utilizou algum método de pensamento para resolver esse problema? Qual?

2. É HORA DE JOGAR!

Vamos fazer novamente um circuito de jogos com Ilha do Tesouro, Hora do Rush e Missão Lunar. Procure resolver desafios diferentes, sendo sempre do mais simples para o mais complexo.

3. REFLITA E RESPONDA

Monte em uma folha uma tabela como essa. Você vai preencher cada linha com a característica solicitada de cada jogo.

	Tesouro do Dragão	Batalha dos Submarinos	Os Animais de Lucas	Mini Sudoku
Como é o tabuleiro				
Como são as peças				
Quantidade de participantes				
Nome de uma estratégia				

Marque com um X quando o método aparece no jogo

Método do Semáforo				
Método da Tentativa e Erro				
Método do Detetive				
Método da Filmadora				
Método da Árvore do Pensamento				

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!