

Habilidades priorizadas: Captação sistemática e organizada de informações; organização do passo a passo de ações a partir da análise sistemática de opções; criação de imagens mentais.

Objetivos de ensino: Promover a identificação da raiz de um problema por meio de perguntas elaboradas; explorar o método do detetive para identificação da "raiz do problema"; estudar a estratégia "Do fim ao princípio" e o método da filmadora.

Atividade do jogo Hora do Rush - 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

APENAS A PONTA DO ICEBERG

Vocês sabem o que é um Iceberg? A origem do nome é uma mistura de inglês e alemão. "Ice" do inglês significa gelo e "Berg" do alemão significa montanha. O iceberg é uma montanha de gelo que se desprende de calotas polares e vagueia pelo oceano. Às vezes, os icebergs podem ser muito perigosos para navios grandes que tem muitas dificuldades de mobilidade, como foi o famoso caso do navio Titanic.

Em 1912 ele saiu da Inglaterra com destino aos Estados Unidos. Naquela época, a única maneira de ir para outro país distante era atravessando o oceano.

O Titanic era considerado um navio de última geração, muitas pessoas falavam que ele era "inafundável", mas não consideraram um grande problema no meio do caminho. O Titanic foi se deparar bem na sua frente com um iceberg!!! Tentaram desviar, mas o Titanic era grande demais e não conseguiu se mover a tempo.

O iceberg tem um fato curioso, a maior parte dele se encontra submersa. O casco do Titanic se chocou com essa parte submersa do iceberg. A água invadiu todo o convés do poderoso Titanic e ele acabou afundando. Foi uma tragédia!!! Milhares de pessoas morreram afogadas e congeladas.



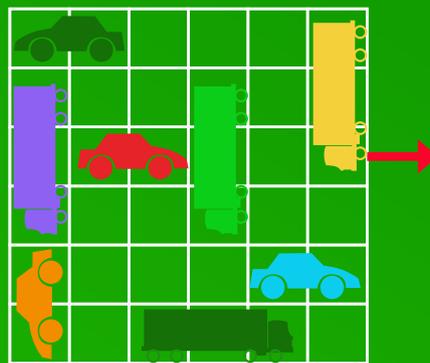
Exercícios – Reflita e responda

Junto com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Você acha que o capitão do navio Titanic poderia pensar que teria um Iceberg bem na sua frente?
2. Qual Método do pensamento já estudado o capitão poderia ter usado para evitar que esse problema acontecesse?
3. Quantos dias o Titanic levaria para sair da Inglaterra e chegar nos Estados Unidos? (Pesquise)
4. Nos dias atuais, quanto tempo levaríamos para ir da Inglaterra até os Estados Unidos do jeito mais acessível? (Pesquise)

2. VAMOS ESTUDAR ESTRATÉGIAS E MÉTODOS DE PENSAMENTO

Monte o desafio número 1:



Usando o Método do Detetive, podemos elaborar boas perguntas e descobrir quem bloqueia quem e descobriremos o desafio juntos!

1. Quem atrapalha o movimento do carro vermelho?
2. Eles devem subir, descer ou tanto faz? Por quê?
3. Quem está bloqueando esses dois caminhões?
4. Quem está bloqueando o carro azul?
5. Quem está atrapalhando o ônibus verde?
6. Quem atrapalha o carro laranja?
7. Quem bloqueia o ônibus roxo?
8. Quem impede o carro verde de se mover?

Você percebeu que como podemos resolver o desafio pelo caminho inverso? Podemos encontrar o carro que está atrapalhando a movimentação de todos os outros! Que é o carro verde! Ele é a raiz do problema desse desafio!

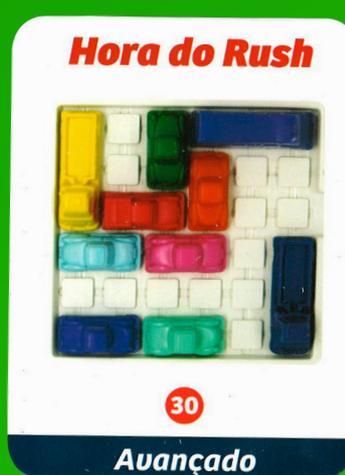
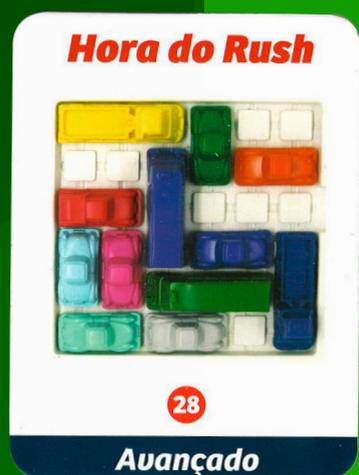
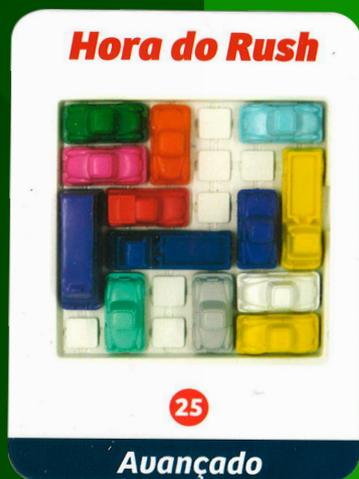
Usamos uma estratégia muito importante, que ajuda a solucionar vários desafios desse jogo e da vida.



Estratégia – Do fim ao princípio: Às vezes, podemos partir do final e ir voltando para trás até descobrir a raiz do problema!

3. É HORA DE JOGAR!

Tente aplicar essa estratégia e o Método do Detetive nos desafios do jogo Hora do Rush.



4. REFLETINDO UM POUCO

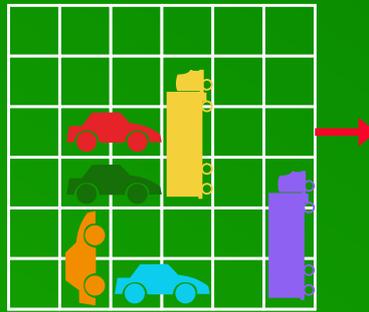
Junto com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Se você estiver com o seu livro do Aluno resolva a Atividade 2 na página 37 seguindo a estratégia do Fim ao Princípio.
2. Você acha que se o capitão do Titanic usasse o método da filmadora e a estratégia “do fim ao princípio”, ele poderia ter evitado o desastre? Por quê?
3. No caso da história o capitão sabia o destino final, chegar nos Estados unidos, ele usou o Método da Filmadora. Mas para chegar lá ele precisava pensar que rota ia fazer, desancorar o navio, ligar os motores, controlar a velocidade, porém mesmo se planejando o imprevisto aconteceu, ou seja, bateu no iceberg. Como ele poderia ter resolvido esse problema?
4. Como a estratégia Do fim ao Princípio pode ser útil em nossas vidas?
5. Às vezes um problema em nossas vidas é maior do que aparenta ser assim como o iceberg? Que problemas são esses?

Atividade do jogo Hora do Rush - 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 ESTRATÉGIAS E MÉTODOS DE PENSAMENTO



Vamos tentar resolver este desafio utilizando a estratégia do fim ao princípio?

1. Quem atrapalha o carro vermelho?
2. Ele deve subir, descer ou tanto faz?
3. Quem atrapalha o caminhão amarelo?
4. Ele deve ir para a esquerda, para direita ou tanto faz?
5. Quem atrapalha o carro azul?
6. Quem atrapalha o carro laranja?
7. Quem impede o movimento desses carros?

VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/filmmetc

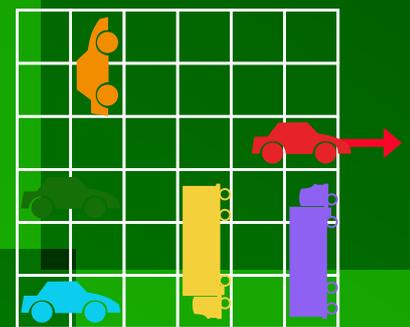


Outra vez a mesma situação certo? Para resolver esse tipo de situação podemos utilizar o **Método da Filmadora**. O que a filmadora faz? Filma, grava imagens em uma ordem com começo, meio e fim. Antes de começar a produzir um filme, o diretor tem uma ideia muito clara de como o filme ficará quando estiver pronto. O Método da Filmadora nos ensina que há muitas situações em que uma visão clara do ponto onde queremos chegar pode ajudar a traçar um plano para “chegar lá”.

Imagine agora as posições dos veículos no final do desafio. Onde estará o carro vermelho? E o caminhão amarelo? E o ônibus azul? E os carros azul, laranja e verde?

O carro vermelho estará saindo, o caminhão amarelo e o ônibus azul estarão para baixo, os carros azul e verde à esquerda e o carro laranja para cima.

Não importa quantos movimentos você precise realizar, essa será a configuração final do desafio! E essa é a imagem mental final que criaremos para utilizar o Método da Filmadora e solucionar os desafios!



2. É HORA DE JOGAR!

Tente aplicar o Método da Filmadora nos desafios do jogo Hora do Rush.

3. REFLETINDO UM POUCO

1. Quais podem ser as dificuldades de locomover o carro vermelho no jogo?
2. Quando temos dificuldade de nos locomover em nossas vidas?