

Habilidades priorizadas: Analisar e relacionar-se com a realidade e com o entorno, criatividade, flexibilidade de pensamento, consciência de si e do outro.

Objetivos de ensino: Explorar elementos da comunicação para promover novos saberes, correlacionando com os saberes historicamente construídos.

Atividade desafio Mind Lab – 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

A comunicação é fundamental!

A comunicação é essencial para todos os processos em sociedade.

No decorrer de nossa história, novas ferramentas e formas de comunicar foram desenvolvidas no intuito de expandir o acesso e otimizar a velocidade com que essas informações/mensagens são transmitidas. A história da humanidade, por exemplo, foi registrada em espaços e contextos diversos, no entanto, só foi possível levar todos os fatos adiante graças às linguagens e à comunicação. Ao estudar a história, nos deparamos com o que os homens foram e fizeram e isso nos ajuda a compreender o que podemos ser e fazer. Assim, a história é a ciência do passado e do presente, mas o estudo do passado e a compreensão do presente não acontecem de uma forma perfeita, pois não temos o poder de voltar ao passado e ele não se repete. Por isso, o passado tem que ser “recriado”, levando em consideração as mudanças ocorridas no tempo. As informações recolhidas no passado não servirão ao presente se não forem recriadas, questionadas, compreendidas e interpretadas. Ou seja, entender o passado nos faz entender quem somos hoje!

Exercícios – Reflita e responda:

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

1. Quais problemas podem ocorrer na má comunicação? E o que você sugere para diminuir esse problema?
2. No processo de comunicação, é mais importante ser o emissor ou receptor? Por quê?
3. Por que é importante conhecer nossa história e como ela nos ajuda a entender nossa realidade hoje?

2. QUE TAL CONHECER UM MÉTODO?

O espelho reflete nossa imagem exterior. O **Método do Espelho** nos ajuda a vislumbrar nossa riqueza exterior. Nos ajuda a refletir sobre os nossos pensamentos, sentimentos e ações para promover o autoconhecimento; analisar-se com a realidade e com o entorno, situando-se e posicionando-se de modo reflexivo e crítico. E para utilizar o **Método do Espelho**, precisamos seguir as seguintes etapas:

1. Reconhecimento: olhar-se e analisar a realidade honestamente.
2. Análise: processo introspectivo. Análise das emoções, pensamentos e ações com objetividade, do ponto de vista externo, para: superar barreiras emocionais, lidar com a perda de controle e frustração, colocar-se no lugar do outro.
3. Implementação: perceber que é necessário um esforço contínuo de reflexão sobre as nossas ações para gerar uma modificabilidade estrutural.

Como nos ensina o **Método do Espelho**, o primeiro passo para mudar ou melhorar em alguma coisa é reconhecer as próprias dificuldades para, em seguida, investir no seu desenvolvimento.



mlbr.com.br/espemet



3. ATIVIDADE EM FAMÍLIA

A atividade chama-se duas verdades e uma mentira. Você precisará de papel e caneta para realizá-la. Cada participante irá escrever numa tira de papel duas verdades e uma mentira sobre si próprio, sem indicar qual é qual. De modo aleatório, os participantes irão sortear o papel e tentar adivinhar qual é mentira e qual é verdade.

- VIVIANE
- EU NÃO GOSTO DE COMER DOCE
- EU ADORO FILME DE TERROR
- MINHA BRINCADEIRA PREFERIDA É ESCONDE-ESCONDE

Junto com sua família, realize as atividades da “Hora da conversa”, nas páginas 54 a 57 do Livro do Aluno.

Atividade desafio Mind Lab – 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

É sempre importante olhar para si mesmo e se conhecer, entender aptidões e inaptidões, medos e audácias. Respeitar as próprias opiniões e a dos outros e, principalmente, saber que cada ser é único e munido de características similares e distintas das suas.

Em seu caderno, crie um poema com 5 estrofes falando sobre você: suas qualidades, defeitos, gostos, comportamentos e sentimentos.

CONHECENDO A HISTÓRIA DE MINHA FAMÍLIA

Você já ouviu falar em genealogia?
E a árvore genealógica, você sabe o que é?
Alguém já fez a árvore genealógica de sua família?

A genealogia é uma ciência que estuda a origem, evolução e disseminação das várias gerações de uma família. A partir de informações buscadas em documentos e certidões de pais, tios, avós e bisavós, as pessoas conseguem descobrir seus antepassados e quando e onde elas nasceram.



**QUE TAL FAZER SUA ÁRVORE GENEALÓGICA? VAMOS LÁ!
COM O APOIO DE SEUS FAMILIARES,
MONTE A ÁRVORE GENEALÓGICA DE SUA FAMÍLIA!**

Exercícios – Reflita e responda:

1. Como foi fazer sua árvore genealógica?
2. Descobriu algum fato curioso ou engraçado enquanto conversava com seus familiares sobre a árvore genealógica?

2. É HORA DE JOGAR!

Objetivos do jogo: Ser o primeiro a declarar que seu parceiro tem um jogo na mão, falando "Kara", ou que um dos oponentes tem um jogo na mão, falando "Kara Kupe".

Regras do jogos:

1. O jogo é para quatro jogadores, em parceria (dois contra dois). Os parceiros devem sentar-se frente a frente.

2. Há dois tipos de jogos válidos:

Quadra: São quatro cartas do mesmo número ou letra, com os naipes diferentes.

Seguida: São quatro cartas em sequência (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A). Independente dos naipes.

3. Antes do início do jogo, os parceiros combinam uma linguagem secreta para usar entre si. Com essa linguagem, devem ser capazes de trocar informações sobre o momento em que um deles já está com um jogo montado em sua mão (uma "Quadra" ou uma "Seguida"), ou sobre cartas que precisam para completar um jogo.

4. Um dos jogadores deve distribuir quatro cartas para cada jogador e quatro cartas são colocadas, viradas para baixo, no centro da mesa.

5. Depois que cada jogador examinar a sua mão, as cartas do centro da mesa são viradas para que todos vejam. As cartas devem ser viradas, uma por cada jogador, simultaneamente.

6. Cada jogador pode trocar, a qualquer momento, as cartas de sua mão por cartas da mesa, mas apenas uma de cada vez. Não há limites para o número de trocas, Velocidade é primordial, já que as trocas não seguem uma ordem definida. As duplas devem usar seus sinais secretos para se comunicar com o parceiro.

7. Quando todos os jogadores esgotarem as possibilidades de trocas, as cartas centrais são removidas e quatro novas cartas são colocadas em seu lugar, viradas para baixo. Os jogadores desviam as cartas e começam as trocas novamente.

8. Caso um dos jogadores forme um jogo ("Seguida" ou "Quadra"), deve mandar o sinal previamente combinado para o seu parceiro e este deve declarar "Kara".

9. Caso um jogador consiga quebrar o código dos oponentes, percebendo que um deles possui um jogo montado, deve falar "Kara Kupe".

10. O anúncio correto ganha a rodada em um ponto. Uma declaração incorreta de "Kara" ou de "Kara Kupe" faz perder um ponto.

11. As cartas são embaralhadas e uma nova rodada começa.

VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/decoreg

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!