#### **Habilidades priorizadas:**

- Direcionar a atenção aos aspectos mais relevantes de uma situação, tendo em vista os objetivos almejados
- Utilização intencional dos recursos disponíveis, tendo em vista os objetivos estratégicos

## **Objetivos de ensino:**

- Estimular reflexões sobre a importância da atenção e do trabalho em equipe
- Promover reflexões sobre o planejamento e a execução de ações estratégicas em prol da cultura da paz

#### Atividade desefio 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 HORA DO PLANETA

Você sabe o que aconteceu exatamente às 20h30 do dia 27 de março de 2010? Bem, naquele dia a ponte Golden Gate (em São Francisco) ficou às escuras. O Space Needle em Seattle também. Exatamente às 20h30 do dia 27 de março de 2010, todas as luzes no edifício Empire State (em Nova Iorque) se apagaram.

O que ocorreu? Havia algo errado...? De certa forma! Era a "Hora do Planeta" de 2010.

Quase um bilhão de pessoas e empresas em todo o mundo fizeram uma espécie de declaração: estava na hora de economizar energia e salvar o planeta! A "Hora do Planeta" é um investimento que vale a pena, pois estamos tão ansiosos por atingir um objetivo, que nos mostramos dispostos a investir nossos preciosos recursos nele.

A "Hora do Planeta" ajuda a sensibilizar pessoas de todo o mundo para que percebam que nosso planeta está aquecendo e que tal ameaça afeta todos os que vivem na Terra. A iniciativa foi criada em 2007 como uma forma de chamar a atenção para a crise climática global. Pessoas de todo o mundo podem participar desligando suas luzes por uma hora, no dia e horário indicados, ou participando das atividades agendadas para este dia nas cidades que participam do evento.

Sem dúvida, essa iniciativa tem um efeito muito positivo no planeta, como em 2010, que economizou uma enorme quantidade de energia, visto que o evento já tinha conquistado uma maior adesão no mundo, desde a sua criação.

Em 2020, a Hora do Planeta foi dia 28 de março, às 20h30.

Assim como na situação descrita, frequentemente, há objetivos que desejamos realizar e que merecem o investimento de nossos recursos.



## Exercícios - Reflita e responda:

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

- 1. Quais foram os recursos investidos na "Hora do Planeta"?
- 2. Quais foram os resultados desse investimento?

Bem, durante a "Hora do Planeta", foram investidos recursos como tempo, energia, publicidade, dinheiro etc., pois recurso pode ser algo físico e palpável, ou algo que não se pode pegar, mas é um recurso. Já os resultados certamente foram a economia de energia e a visibilidade para o tema e consequente sensibilização da população. Assim como investimos gerenciamos recursos no nosso dia a dia, em um tabuleiro de jogo acontece o mesmo, mas com outro tipo de recursos. Por exemplo, em um partida devemos sempre alocar bem as peças, de maneira que estejam em disposição harmônica, algumas vezes economizar peças, em outras gastar um pouco mais.... são muitas as formas de simular o gerenciamento de recursos a partir de um jogo.

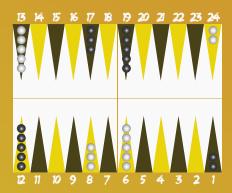
## 2. QUE TAL ESTUDAR OS MÉTODOS DE PENSAMENTO?

No jogo Gamão, que jogaremos a seguir, veremos que é importante criarmos uma base segura, de maneira que nossas peças sempre estejam em uma disposição harmônica, uma protegendo a outra. Deixar a peça sozinha em uma casa é sempre um risco nesse jogo. As peças são os recursos que nós estamos gerenciando nesse jogo. Assim como na vida, que as pessoas a nossa volta também podem nos proteger. Nesse contexto, podemos utilizar o Método das **Aves Migratórias**, pois nos ajuda a desenvolver estratégias de cooperação e harmonia.



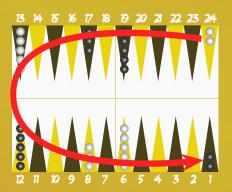
Na contextualização dessa aula vimos um ótimo exemplo de aplicação deste método, pois diversas pessoas no mundo inteiro, mesmo em lugares distantes, trabalharam em equipe para uma finalidade em comum. Esse relato define as etapas do Método: foi definido um objetivo em comum (chamar a atenção para o tema sustentabilidade), criou-se uma estrutura de grupo para favorecer esse objetivo (nesse caso, a estrutura grupal era ter representantes em cada local do mundo), ficaram atentos às necessidades de cada um (cada país adaptou a proposta às suas demandas, sem perder de vista o objetivo principal), por fim o grupo equilibrou o objetivo principal e os objetivos dos lugares em que a Hora do Planeta aconteceu.

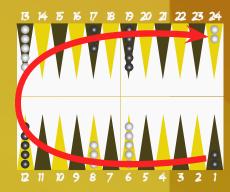
Posição inicial:



Objetivo do jago. Trazer todas as suas peças para o seu próprio quadrante interior e retirá-las do tabuleiro. O primeiro jogador a tirar todas as suas peças do tabuleiro ganha o jogo.

Marimenta des perces. O objetivo do jogador com as peças brancas é mover todas as suas peças em sentido anti-horário até o quadrante direito inferior (que está à sua direita), enquanto o jogador com as peças pretas deve tentar mover todas as suas peças em sentido horário até o quadrante direito superior (que está à sua esquerda).





- 1. O Gamão deve ser praticado por dois jogadores.
- 2. As casas estão numeradas de 1 a 24 e cada jogador possui 15 peças.
- 3. Ambos os jogadores utilizam o mesmo par de dados.
- 4. Para iniciar a partida, cada jogador lança apenas um dado. O jogador que obtiver o maior valor começa a partida e deve realizar seus movimentos usando os dois valores obtidos neste lançamento inicial. Se saírem valores iguais, os jogadores lançarão os dados novamente. Após esta primeira jogada, cada jogador lança os dois dados em turnos alternados.
- O resultado do lançamento dos dados indica o número de casas que o jogador deve mover suas peças. As regras são as seguintes:
- Uma peça pode ser movida apenas para uma casa aberta, ou seja, uma casa que tenha uma ou nenhuma peça do oponente.
- Os valores dos dois dados constituem movimentos separados. Por exemplo, se o jogador tirar 5 e 3, poderá mover uma peça por cinco espaços para uma casa aberta e uma peça por três espaços para uma casa aberta. Ele pode mover a mesma peça nos dois movimentos, mas apenas se uma das casas intermediárias (três ou cinco espaços, a partir da casa inicial) também estiver aberta.
- como jogador é obrigado a usar os dois valores do lançamento sempre que possível. Quando apenas um valor puder ser usado, o jogador deverá movimentar sua peça de acordo com ele. Se qualquer um dos valores puder ser usado, mas não ambos, o jogador deverá usar o valor mais alto. Se nenhum dos valores puder ser usado, o jogador perde a vez.
- O jogador que tirar o mesmo valor nos dois dados (duplo) deve mover esta quantidade de casas duas vezes. Um lançamento de 6 e 6 indica que o jogador deve mover quatro vezes seis casas, podendo usar qualquer combinação de peças que julgar adequada para completar este resultado.

#### Ataque e reentrada das peças:

- 1. Uma casa ocupada por apenas uma peça de qualquer cor é chamada "blot" (patrulheiro solitário). Se o movimento de uma peça terminar em uma casa ocupada por uma peça do oponente ("blot"), a peça do oponente é colocada do lado de fora do tabuleiro ao lado do quadrante interior do seu oponente.
- 2. Toda vez que um jogador tiver uma ou mais peças para fora, seu primeiro dever é reinserir esta(s) peça(s) no tabuleiro, no quadrante interior do seu oponente. A peça deve ser inserida em uma casa aberta, correspondente a um dos valores tirados no lançamento dos dados.
- Se nenhuma das casas estiver aberta, o jogador perde a vez. Se o jogador não puder reinserir todas as suas peças, deve fazê-lo com o maior número possível de peças e depois passar a vez ao oponente.
- Não é permitido movimentar peças do tabuleiro se houver alguma peça do lado de fora.

## Retirada das peças do tabuleiro:

- Somente quando o jogador colocar todas as suas 15 peças em seu quadrante interior poderá começar a retirá-las do tabuleiro. Retira-se uma peça do tabuleiro ao lançar os dados e conseguir o valor correspondente ao da casa na qual a peça está. Deste modo, tirar um 6 no lançamento dos dados permitirá que o jogador retire uma peça que esteja na casa 6.
- Se não houver nenhuma peça na casa indicada pelo lançamento dos dados, o jogador deve mover uma ou mais peças de acordo com o valor obtido nos dados. Se não for possível mover peças, o jogador retira peças localizadas na casa de valor mais alto.
- O jogador não tem a obrigação de retirar peças do tabuleiro se puder fazer qualquer outro movimento.
- O jogador deve ter todas as suas peças dentro do seu quadrante interior para poder retirá-las do tabuleiro. Se alguma de suas peças for para fora do tabuleiro durante o processo de retirada, o jogador deve reinseri-la e trazê-la para o seu quadrante interior antes de dar continuidade à retirada.

Fin do josos. O primeiro jogador a retirar todas as suas peças do tabuleiro ganha o jogo.

#### Atividade desefio 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. REFLETINDO SOBRE O JOGO

O jogo Gamão requer bastante planejamento, pois as jogadas precisam levar em conta as ações de uma maneira mais ordenada. Converse com sua família e responda:

- Quais são as relações que podemos estabelecer entre planejamento e gerenciamento de recursos?
- 2. Como vocês administram o recurso "tempo"? Como planejam no seu dia a dia?

Que estratégias utilizam?

3. Vocês têm o hábito de planejar juntos de maneira organizada?

Ou o planejamento ocorre conforme a necessidade mais urgente no cotidiano?



# 2. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

No Livro da Família, leia e faça as Atividades propostas nas páginas 23, 24 e 25. A proposta do Desafio Mind Lab tem como objetivo aproximar a família para refletir sobre questões da vida. O tema do Desafio do oitavo ano é Investimento de Recursos. Assim como na atividade de contextualização desta aula, temos uma série de questões a considerar quando o assunto é recurso e sustentabilidade.

Podemos também articular esse tema com nossos próprios recursos internos, nossas habilidades e fraquezas.

Utilizando o **Método do Espelho**, que nos ajuda a fazer uma autoavaliação, reúna sua família para que cada um pense sobre as questões a seguir (registre a resposta de cada um no caderno):

- Quais são seus principais recursos internos (suas características mais fortes).
- Quais são os recursos internos que eu preciso e quero desenvolver mais?



mlbr.com.br/espemet

Agora precisaremos do Livro do Aluno. Leiam juntos a página 44 desse livro e reflitam:

- 1. Quais são os recursos que nós, humanos, temos que os robôs não podem ainda nos oferecer?
- 2. Quais são os recursos que nós temos e os robôs já podem oferecer?
- Existem recursos que os robôs oferecem e nós não? Quais são?

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!