

Habilidades priorizadas: Analisar as informações em função dos objetivos, resiliência e flexibilidade.

Objetivos de ensino: Refletir sobre as condições de incerteza, introduzir noções básicas de probabilidade.

Atividade do jogo Yams - 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 PROBABILIDADE NO DIA A DIA

A probabilidade é o ramo da matemática em que se calcula a chance de um experimento ocorrer. É por meio dela que se descobre a possibilidade de uma moeda dar cara ou coroa ou as chances do pouso na Lua. Visando a compreensão desse ramo, é necessário conhecimento de suas definições mais elementares. A probabilidade associa números às chances de determinado resultado acontecer, de modo que, quanto maior esse número, maior a chance desse resultado ocorrer. Existe um "menor número", que representa a impossibilidade do resultado, e um "maior número", que representa a certeza de determinado resultado. No lançamento de um único dado, por exemplo, é impossível ocorrer o número 7 e existe a certeza de ocorrer um número menor que 7 e maior que 0.

No cotidiano, usamos diariamente o cálculo de probabilidades de uma forma intuitiva. Ao acordarmos, olhamos o tempo, sentimos a temperatura, ouvimos e consultamos a internet sobre a previsão do tempo em determinado dia e, a partir daí, escolheremos a roupa que vamos usar, se levaremos guarda-chuva ou não. Podemos também ter uma noção de que hora precisamos sair de casa para não chegar atrasado à escola, ao trabalho, qual a probabilidade do trânsito estar congestionado... Podemos também calcular a probabilidade do nosso time ganhar um campeonato etc.

O cálculo de probabilidades nos ajuda no processo de tomar decisões em condições de incerteza.








Exercício – Reflita e responda

1. Após ter entendido o conceito de probabilidade, você consegue perceber outras situações do dia a dia em que fazemos o uso dela?
2. De que forma a probabilidade nos ajuda a tomar decisões?
3. Na sua opinião, o que precisa ser analisado antes de tomar alguma decisão?

2. É HORA DE JOGAR!!!

Recorte a ficha de pontuação e os dados anexados no final do seu livro do aluno. No livro, só tem uma ficha de pontuação disponível. Dependendo do número de jogadores, é necessário criar mais fichas. É simples, reproduza as informações da ficha em uma folha de sulfite ou caderno.



YAMS - Tabela de pontuação		Nomes			
		A	B	C	D
CATEGORIA	PONTUAÇÃO				
Grupo de 	Soma dos dados com número 1				
Grupo de 	Soma dos dados com número 2				
Grupo de 	Soma dos dados com número 3				
Grupo de 	Soma dos dados com número 4				
Grupo de 	Soma dos dados com número 5				
Grupo de 	Soma dos dados com número 6				
Dois Pares (2 números + 2 outros números)	Soma dos dois pares de dados				
Somatória dos dados	Soma de todos os dados				
Full (2 dados de um número + 3 dados de outro número)	Soma de todos os dados				
Quadra (4 dados iguais)	Soma dos quatro dados iguais				
Seguida mínima ()	30 pontos				
Seguida máxima ()	30 pontos				
Yams (5 dados com números iguais)	50 pontos				



Componentes do jogo

1 copo

5 dados

Tabelas de pontuação

Objetivo do jogo

Marcar o maior número de pontos em diversas categorias.

Regras do jogo

1. O jogo é para 2 a 6 jogadores
2. Cada jogador, na sua vez, deverá marcar um valor de pontos na "tabela de pontuação", que corresponde ao resultado obtido com os 5 dados, respeitando as características das categorias do jogo.
3. São 13 categorias, portanto serão 13 rodadas. Em cada categoria (explicitadas na tabela: "Categorias - descrição e pontuação") só é marcado um valor.
4. Em cada rodada, é permitido jogar os dados por até 3 vezes, deixando ou não um ou mais dados na mesa.
5. Não é necessário fazer os três lançamentos de dados em uma jogada. Se houver, na "tabela de pontuação", uma categoria vazia para colocar o resultado dos dados na primeira ou na segunda tentativa, pode fazê-lo e passar a vez ao jogador seguinte.
6. Quando, na "tabela de pontuação", todas as categorias em que o resultado dos dados poderia ser registrado já estiverem preenchidas, o jogador deve escolher uma das categorias para "riscar" (colocar zero), não somando ponto algum. Não se pode "pular" a vez de jogar.
7. Ao final das 13 rodadas, todas as categorias estarão preenchidas por todos os jogadores. Os jogadores somam os pontos obtidos e aquele com a maior pontuação é o vencedor.

3. QUE TAL ESTUDAR UM MÉTODO DE PENSAMENTO?

Método da Árvore do Pensamento

A Árvore do Pensamento nos ajuda a perceber as diversas possibilidades diante da complexidade dos processos da vida. A Árvore representa produção, crescimento, segurança, renovação e ramificações. Cada possibilidade implica em novas escolhas e novas ações que trazem novas possibilidades, por isso, é importante perceber a influência de algumas variáveis diante da imprevisibilidade do futuro.

VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/arvometc

Junto com sua família, realize as atividades 1 e 2, das páginas 67 e 68 do seu Livro do Aluno.

VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/yamsreg



Atividade do jogo Yams - 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

Leia atentamente a letra da música "Escolhas", de AERO 26. Composição: Psico, Rett.

Escolha todas as pessoas com quem você quer estar
Escolha todos os momentos dos quais você vai lembrar
Escolha sempre olhar pra frente, escolha sempre aprender
Escolha estar do meu lado, escolha eu e você

Escolha não fechar os olhos pra não ver passar o tempo
Escolha aprender com os erros e viver cada momento
Escolha sempre olhar pra frente, escolha sempre aprender
Escolha estar do meu lado, escolha eu e você

Escolha corrigir os erros e viva sem desanimar
Descubra quem te ama mesmo, busque sempre melhorar
Escolha aproveitar a vida e veja quem te faz feliz
Lembre das coisas esquecidas, ser quem você sempre quis

Buscar fazer o que te faz feliz
Ser quem você sempre quis
Corrigir o que está errado
Esquecer de tudo o que te causa dor
Saber mostrar o teu valor
Ter quem te ama do teu lado

Tudo o que eu queria era poder te falar
Você pra mim é mais que tudo
E pra sempre eu vou te amar

Vamos tocar as estrelas
Juntos poderemos voar
Nada importa além da gente
E com você quero ficar

Escolha corrigir os erros, se você desanimar
Descubra quem te ama mesmo, busque sempre melhorar
Escolha aproveitar a vida e veja quem te faz feliz
Lembre das coisas esquecidas, ser quem você sempre quis

Buscar fazer o que te faz feliz
Ser quem você sempre quis
Corrigir o que está errado

Esquecer de tudo o que te causa dor
Saber mostrar o teu valor
Ter quem te ama do teu lado



Exercício – Reflita e responda

1. Qual a mensagem da música?
2. Nessa música é dito “voltei para abrir portas que fechei no passado”. É possível mudar uma escolha que foi feita no passado?

3. É HORA DE JOGAR!!!

Tanto no jogo “Yams”, quanto na vida, não temos como voltar ao passado para mudar as escolhas que fizemos. Mas temos como fazer escolhas melhores no presente que vivemos. Volte a jogar com seus familiares, utilize o método da Árvore do Pensamento para analisar melhor suas possibilidades e assim poder fazer escolhas melhores.

Consulte as regras no seu Livro do Aluno (páginas 63, 64 e 65) ou na parte 1 desta atividade.

4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Observe a imagem abaixo:



1. Que tipos de escolhas você faz diariamente?
2. Quais critérios você utiliza para fazer uma escolha que julga ser correta?
3. Você acha que se não analisarmos bem as opções de escolhas, poderemos sofrer as consequências negativas delas? Por quê?

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!