

Habilidades priorizadas: Utilizar cálculos para analisar uma situação e produzir conclusões lógicas; acompanhar e compreender a construção de um sistema lógico de raciocínio; pensar nas alternativas de ação e nas consequências de cada uma.

Objetivos de ensino: Promover um contexto de aprendizagem através dos erros; incentivar a produção de conclusões por meio da análise dos erros.

Atividade do Jogo do Rei - 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

“O ATO DE PERGUNTAR”

Por quê? Para quê? Como? Por que deve ser assim? O ato de fazer perguntas é simples e faz parte do nosso dia a dia, pois é importante e necessário que o ser humano queira entender como funcionam algumas coisas. Nós buscamos respostas para melhor viver ou entender o que está ao nosso redor, e por muitas vezes, é preciso perguntar para entender alguns novos temas. As perguntas são feitas por muitos, sejamos nós alunos, professores, cientistas, pois como alguns dizem, as perguntas movem o mundo. Também é fato que quem pergunta sempre quer uma resposta.

Adaptado de Jânio Elpídio de Medeiros (2011)

(TEXTO ADAPTADO DO SITE <http://janiomedeiros.blogspot.com/2011/02/o-ato-de-perguntar.html>)

Podemos destacar alguns pontos mais significativos dos conceitos que estudamos até agora sobre o fazer perguntas: coleta de informações, otimização das informações, processo de eliminação, perguntas com respostas amplas, perguntas com respostas específicas, dedução e o Método do Detetive.

Você sabia que existem alguns jogos em que as perguntas são feitas a si mesmos e em outros, como no jogo Batalha dos Submarinos, que fazemos perguntas ao oponente?



Exercícios – Reflita e responda

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

1. Quais as diferenças entre fazer perguntas para si mesmo, internamente, e fazer perguntas para o outro?
2. Em que momentos de nossa vida, na escola, em casa ou com os amigos, é importante fazer perguntas para si mesmo?
3. Qual a primeira pergunta que vocês se fazem pela manhã, ao acordar? Quando decidem que roupa usar, em que se baseiam para tomar a decisão?

2. VAMOS CRIAR O JOGO DO REI?

- Para fazer esse jogo você vai precisar:
 - 01 folha de cartolina branca (pode ser qualquer outro papel mais firme)
 - Lápis e borracha
 - Lápis de cor
 - Tesoura

- Faça 24 círculos (utilize uma tampa de garrafa ou moeda como molde) e desenhe uma coroa mais ou menos do mesmo tamanho:



- Faça um cifrão (\$) dentro dos círculos para representarem moedas:



- Agora é só colorir as moedas e a coroa. Use a imaginação!



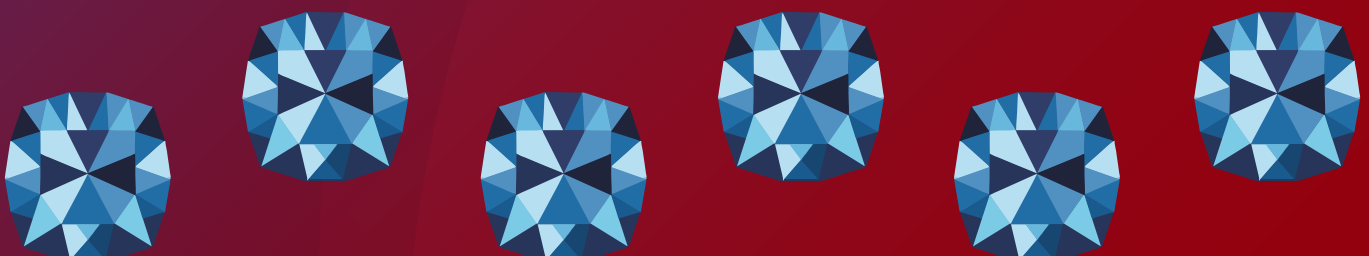
3. É HORA DE JOGAR!

O jogo chama-se “Jogo do Rei” e pode ser jogado usando diferentes desenhos. Na versão original, dois jogadores disputam para conquistar a coroa do rei. No caminho, eles podem pegar um certo número de moedas.

Objetivo do jogo: Pegar a coroa real do final da linha de moedas.

Regras do jogo:

1. O jogo é para dois jogadores.
2. No caminho para a coroa, há uma linha de moedas, sendo que a quantidade de moedas é definida por um dos jogadores. Mas, independentemente do número de moedas, sempre há a coroa no final.
3. Começando pela esquerda, cada jogador deve ir, da esquerda para a direita, “pegando” uma ou duas moedas seguidas. Não é permitido pular a vez nem pular moedas.
4. Só é permitido pegar a coroa quando restar apenas uma moeda ou nenhuma moeda.
5. Os jogadores devem decidir quem começa.
6. Vence quem conseguir “pegar” a coroa.



Veja um exemplo de jogo entre Miriam e Paulo:

Miriam decide colocar 06 moedas.



Paulo começa o jogo e decide pegar 2 moedas.



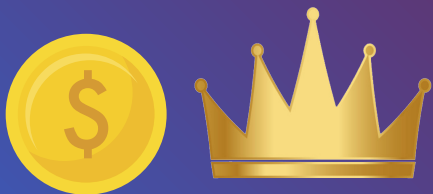
Agora, na vez de Miriam, ela pega 1 moeda.



Paulo pega 1 moeda.



Na vez de Miriam, como ela só pode pegar uma ou duas moedas, ela decide pegar 1 moeda.



Em sua vez, Paulo vence o jogo pegando 2 (a última moeda e a coroa).

Agora é a sua vez de jogar! Lembre-se que a quantidade de moedas a ser colocadas é decidida por um dos jogadores! Que tal chamar alguém para jogar com você?

4. REFLETINDO SOBRE O JOGO

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

1. O método do detetive pode nos ajudar nesse jogo? Como?
2. Quantas moedas você pegaria se você fosse começar esse jogo?



5. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

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

1. Neste jogo, o fator determinante da vitória é a sorte ou o raciocínio? Por quê?
2. Qual é a importância de errar?
3. Em que situações aprender com os erros é importante?
4. Dê exemplos de uma situação em que você aprendeu com um erro.

Atividade do Jogo do Rei - 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 - MÉTODO DA TENTATIVA E ERRO

O Método da Tentativa e Erro incentiva nossa disponibilidade de arriscar e de considerar o erro como possibilidade de aprender.

Quando vamos fazer uma atividade, mesmo que nós ainda não saibamos como fazer, podemos tentar, porque afinal, se não tentarmos, ficará muito difícil conseguir atingir nosso objetivo. Mas e se nessa tentativa errarmos? Se errarmos, podemos aprender com esse erro, sabendo que da forma que fizemos não deu certo e para isso precisaremos buscar outras maneiras de fazer.

Imagine que a professora pediu para você desenhar um cachorro e você não sabe. Você deve desistir? Não! Você deve tentar fazer. Se na primeira vez não der certo, você olha o desenho que você já fez e tenta fazer outro de maneira diferente! Esse é o método da Tentativa e Erro sendo aplicado.

O Método da Tentativa e Erro tem quatro etapas:

1. Tentamos (disponibilidade interna para arriscar-se, para tentar, para iniciar um movimento).
2. Cometemos um erro.
3. Corrigimos o erro.
4. Tentamos novamente.



Exercícios - Reflita e responda com sua família

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

1. Conte para alguém da sua família ou amigo, o que é o Método da Tentativa e Erro.
2. Em que situações podemos utilizar o Método Tentativa e Erro?
3. Em que situações não devemos utilizar a tentativa e erro porque pode ser perigoso?
4. Esse método pode ser usado no Jogo do Rei?

2. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS?

Aprendendo com os erros

- Observe o jogo a seguir. É melhor ser o primeiro jogador a jogar ou não?



Se o jogador da vez retirar 1 moeda, o outro retira uma moeda e a coroa. E se ele retirar 2 moedas, o próximo jogador pega a coroa. Observe o exemplo:



- Observe que nas duas situações, quem começar o jogo perderá.
- Agora observe o próximo jogo, é melhor ser o jogador a começar ou não?



- Nessa situação é melhor ser o jogador a começar, pois assim você poderá retirar 2 moedas. Observe: Na primeira jogada, você retira 2 moedas.



- Seu oponente retira 2 moedas. Na sua jogada, você vencerá retirando a coroa.



3. É HORA DE JOGAR!

Convide alguém da sua família para jogar com você o “Jogo do Rei”. Utilizem a estratégia para jogar melhor!

4. REFLETINDO SOBRE O JOGO

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

1. Escolha um parceiro para jogar. Cada um de vocês deve tentar pegar a coroa em cada uma das partidas a seguir. Copie a quantidade de moedas e monte os jogos.



2. O “Jogo do Rei” nos ensina que nem sempre é melhor ser o primeiro a jogar. Converse com seus colegas como vocês decidem se querem começar a jogar ou não uma partida. Reflitam sobre a situação abaixo: é melhor começar ou deixar que o oponente comece? Faça uma discussão oral.



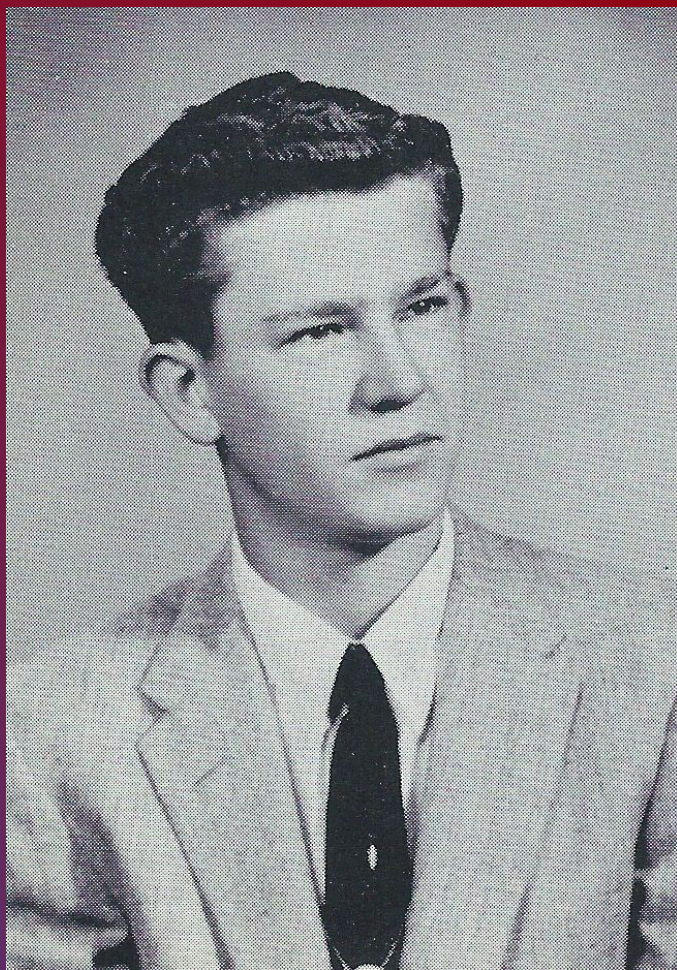
5. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

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

1. Você acha importante usar o Método da Tentativa e Erro ao fazer as lições de casa? Por quê? E em quais situações?

2. Dê exemplos de situações cotidianas em que você já usou o Método da Tentativa e Erro.

Você sabia que o picolé foi inventado através de um erro?



Isso mesmo, com apenas 11 anos, o americano Frank Epperson deixou uma mistura de suco com pó diluído em água na sua varanda, contendo ainda um palito de misturar bebidas dentro do recipiente.

O problema é que nessa noite a cidade de São Francisco atingiu temperaturas muito baixas.

Na manhã seguinte, ele acordou e percebeu que a sua “substância” tinha congelado, criando um sabor interessante.

A esta invenção ele deu o nome de “Epsicle”.

Só 18 anos depois Epperson apresentou a receita numa festa e como o suco espetado acabou fazendo sucesso, resolveu comercializar o invento.

Ele patenteou a invenção nesse mesmo ano.

Em 1925, todos os direitos foram vendidos a uma empresa de Nova Iorque.

Agora que você descobriu uma nova história, o que você acha de contá-la para alguém?

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!