

### Habilidades priorizadas

- Coleta e análise sistemática de informações
- Gerenciamento de riscos

### Objetivos de ensino

- Apresentar o Método do Pintor como ferramenta aliada no processo de resolução de problemas
- Promover a experiência do jogo com estratégia

## Atividade do jogo Equilíbrio - 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

Nesta aula, vamos abordar o jogo "Equilíbrio", conhecendo um pouco melhor uma de suas estratégias. Antes disso, vai aqui uma dica: pra jogar bem esse jogo, precisamos ter boa organização visual das peças e suas conexões.

Existe um método de pensamento que pode ajudar muito a ter essa organização, usando também a memória a seu favor.

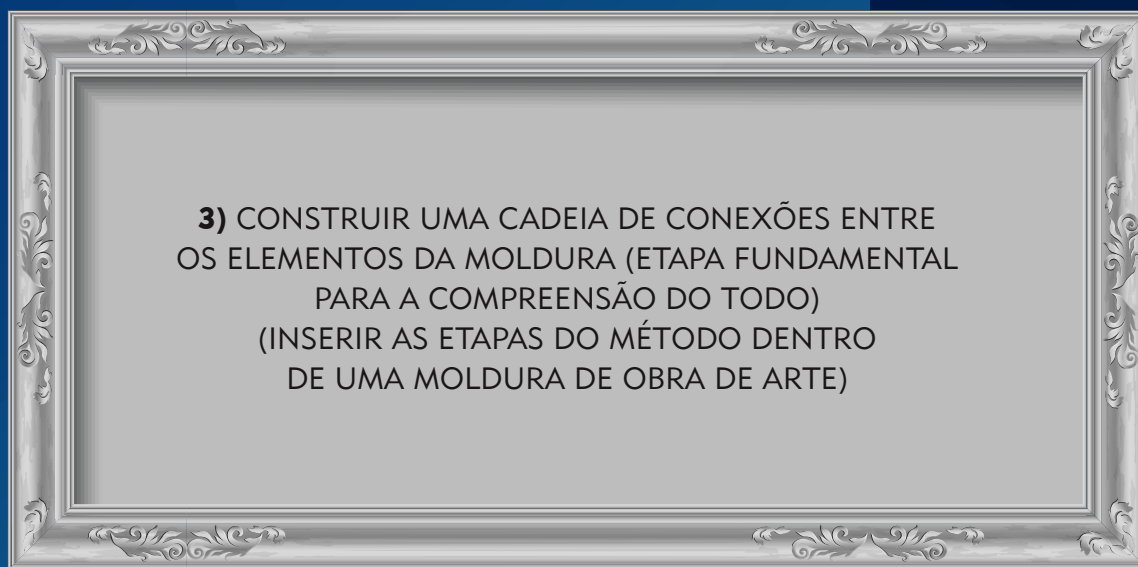
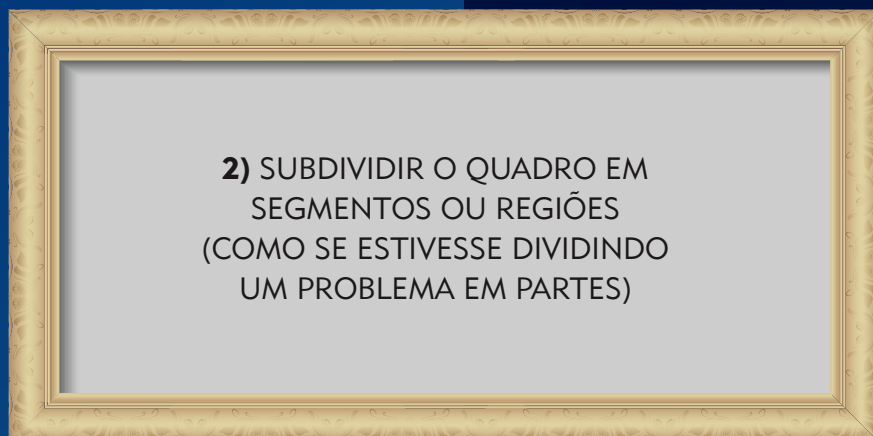
**1)** Antes de um pintor/artista plástico começar seu trabalho, o que ele precisa organizar para minimizar os riscos de sua obra não ficar boa?

**2)** Se ele for direto para a atividade de pintar, que riscos ele corre?

Bem, espera-se que um bom pintor primeiro delimite a moldura em sua obra, a região a ser pintada, criando imagens mentais. Depois ele precisa subdividir a moldura em segmentos ou regiões, com a intenção de facilitar seu trabalho. Ele também pode utilizar outras estratégias para conexão entre elementos da pintura.

Dessa mesma maneira, o Método do Pintor nos conduz a organizar o pensamento e ações de maneira a respeitar algumas etapas e conseguir saber, em uma situação-problema, o que é importante lembrar, desenvolvendo estratégias de conexão entre fatos e elementos e focar a atenção no que é essencial.

As etapas do Método do Pintor são:



As chamadas estratégias "mnemônicas" (estratégias facilitadoras da memória) fazem parte desse processo por caracterizarem elementos organizadores do pensamento para a memória e conexão entre elementos.

Por exemplo, decorar a frase:

**Minha Vó Tem Muitas Joias, Só Usa No Pescoço. Essa frase ajuda a memorizar, a partir das iniciais, os nomes dos planetas do Sistema Solar (Mercúrio, Vênus, Terra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Netuno e Plutão - este último não é mais considerado um planeta).**

Tenha em mente a organização visual proposta pelo Método do Pintor durante as partidas do jogo!



## 2. É HORA DE JOGAR!

Recorte o tabuleiro e as peças do jogo no final do seu Livro do Aluno. Caso tenha mais de dois jogadores, você deverá produzir uma quantidade de tabuleiros e conjunto de 27 peças correspondente à quantidade de jogadores. Esse jogo pode ser jogado em duplas ou grupos de até seis pessoas.



[mlbr.com.br/equireg](http://mlbr.com.br/equireg)

### Objetivo

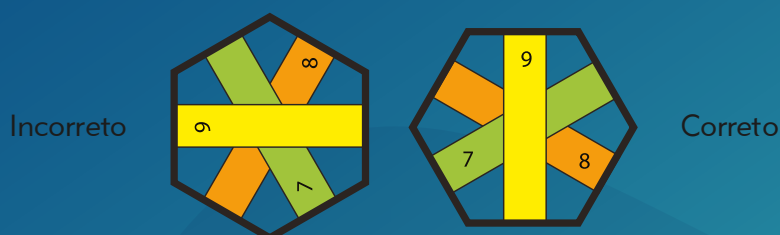
Ser o jogador com a maior soma de pontos no final da partida.

### Preparação para o jogo

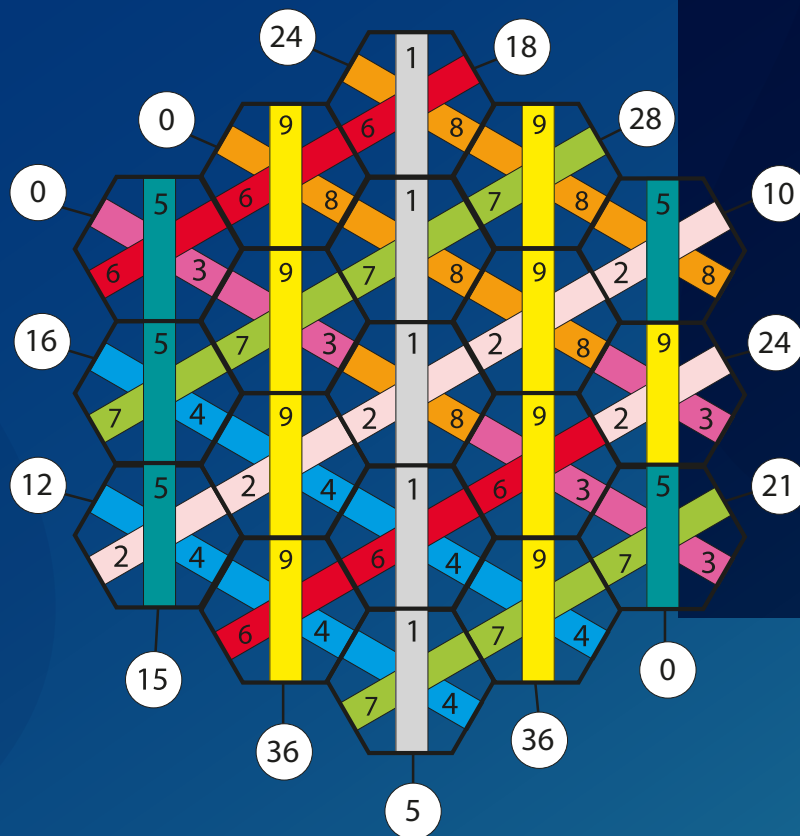
- Cada jogador pega um tabuleiro e um conjunto de peças
- Escolhe-se o jogador que irá sortear as peças durante a partida
- Este jogador ("caller") coloca todas as suas peças com a face voltada para baixo e as embaralha bem
- Os demais jogadores organizam suas peças, com a face voltada para cima, de acordo com o número do topo da peça: 1, 5 e 9. Isso facilitará a localização da peça sorteada

### Regras

1. O "caller" sorteia uma de suas peças e anuncia os três números nela impressos.
2. Os demais jogadores localizam a mesma peça no seu conjunto. Todos, incluindo o "caller", colocam a peça em qualquer casa vazia do seu tabuleiro. Uma vez colocada, a peça não poderá mudar de lugar. As peças são sempre colocadas na posição vertical, como mostra o diagrama abaixo:



3. Depois que todos os jogadores tiverem colocado suas peças no tabuleiro, sorteia-se a próxima peça.
4. O jogo continua até que a 19ª peça seja colocada nos tabuleiros, completando-os.
5. Agora é hora da contagem de pontos. Os pontos são calculados nas três direções: vertical, diagonal inclinada à esquerda e diagonal inclinada à direita.
6. Só são computados os pontos de linhas que contenham apenas uma cor (um mesmo valor) de ponta a ponta do tabuleiro. Uma linha onde há diferentes cores (valores) não vale pontuação alguma. No exemplo abaixo, na segunda linha vertical, há 4 peças com o número 9. Isso vale 36 pontos:  $4 \times 9 = 36$ . A última vertical contém dois números 5 e um número 1, valendo 0 (zero) pontos.



7. Vence o jogador que somar mais pontos.

Ao longo da partida, algumas perguntas podem te ajudar a lembrar sempre das regras e objetivo do jogo. **Utilizando o Método Detetive, que nos ajuda a elaborar boas perguntas,** que nos levam à resolução de problemas, você pode fazer, dentre outras, as seguintes reflexões para tomar suas decisões:

1. Qual é o objetivo do jogo?
2. No total, quantas peças serão colocadas no tabuleiro?
3. Você colocou a peça na direção correta?
4. Uma peça pode ser movida depois de colocá-la no tabuleiro? Pode ser colocada depois que outra peça tenha sido cantada?

## Atividade do jogo Equilíbrio - 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

#### DESAFIO!

Agora, vamos fazer um exercício em que vocês poderão organizar as peças nas casas do tabuleiro do jogo "Equilíbrio" da maneira que preferirem, sem a necessidade de uma outra pessoa sortear as peças para você posicioná-las.

Você deverá completar o tabuleiro e pode mudar a posição das peças a qualquer momento. Sua tarefa será encontrar uma forma de organizar as peças, de maneira que consiga a maior pontuação possível.

Depois de organizar todas as casas com as peças que escolheu, conte os pontos aplicando as mesmas regras de contagem das partidas convencionais.

1) Você conseguiu completar o tabuleiro perfeitamente, com o mesmo número em todas as colunas e diagonais? Será que isso é possível?

2) Em uma partida normal, o risco de não conseguir completar fileiras é maior ou menor?

3) Qual seria a maior pontuação possível no jogo? (faça o exercício de reflexão e ao final da aula contaremos a maior pontuação possível!)

Resposta da questão 3 em "Refletindo sobre o jogo": 307 pontos.)

Você aplicou algum método de pensamento durante esse desafio? Qual?



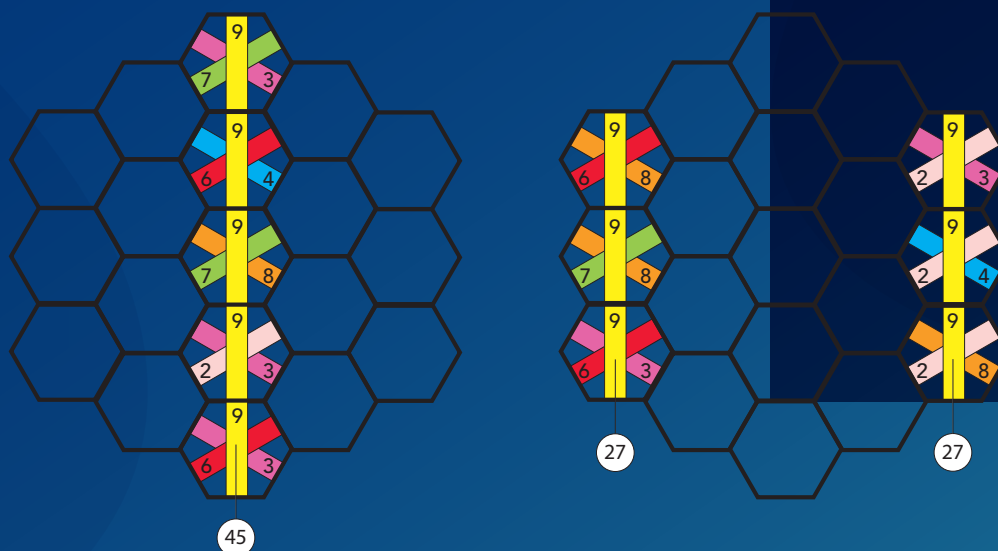


## 2. QUE TAL ESTUDAR AS ESTRATÉGIAS?

Pensando estrategicamente sobre o jogo "Equilíbrio":

Onde seria mais vantajoso colocar um 9 se essa peça fosse sorteada no início do jogo: na coluna central maior ou nas colunas menores?

Você mudaria de ideia se soubesse que só sairiam seis peças número nove ao longo do jogo?



Analise a situação de jogo apresentada na imagem anterior e reflita: **é possível colocar as seis peças com 9 nas duas colunas laterais, em dois grupos de três?**

Tenha em mente que dessa forma você pode fazer 54 pontos em vez dos 45 (que seria colocando na coluna central). Além de ter menos riscos, visto que você faz uma coluna de cada vez, garante mais pontos e, caso não consiga fazer uma delas, perde menos pontos do que perderia se não conseguisse fazer a coluna central.

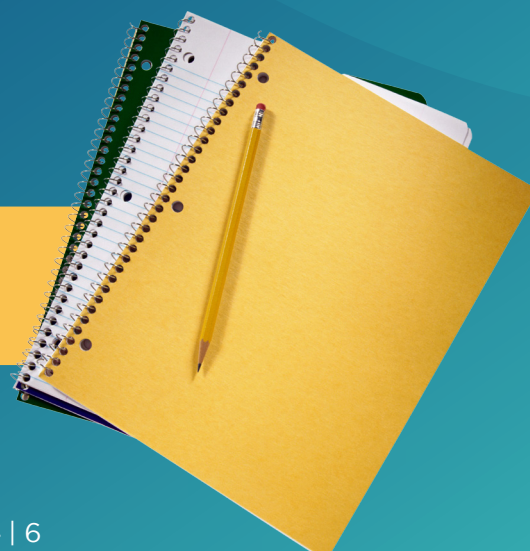
VÍDEO DA ESTRATÉGIA



[mlbr.com.br/equiestb](http://mlbr.com.br/equiestb)

A estratégia "**Maximização do Potencial**" ajuda a planejar melhor as ações, no sentido de redução de riscos, como no exemplo anterior.

Pensando nos métodos e estratégias do jogo, responda as questões do Livro do Aluno, páginas 74 e 75.



### 3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Podemos observar que a chave para melhorar no jogo, e na vida, é, em primeiro lugar, avaliar todas as opções possíveis. Somente após verificar as opções, você poderá tomar uma decisão com propriedade e escolher aquela que pode trazer mais benefícios. Nesse contexto, calcular os riscos é fundamental. Reflita com sua família sobre um exemplo de situações similares, especialmente quando um melhor conhecimento da situação nos ajuda a enfrentar dificuldades e melhorar desempenho. Essas situações podem ter acontecido na escola, em casa... em diferentes ambientes

**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!