

Habilidades priorizadas: Imaginação e criatividade; flexibilidade de pensamento.

Objetivos de ensino: Construir a estratégia “pensamento criativo”; aplicabilidade das ferramentas de problemas no cotidiano.

Atividade do jogo **Missão Lunar - 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 PEQUENO PROBLEMA

Talvez você já tenha visto essa imagem ou escutado essa história. É o início da história do Pequeno Príncipe, um dos livros mais famosos do mundo. Quando você olha esse desenho, o que vê?



A maioria das pessoas, principalmente os adultos, olham essa imagem e falam que é um chapéu. Mas é muito importante pensarmos além daquilo que simplesmente estamos vendo, assim como acontece com o iceberg. Às vezes, no jogo, paramos em um desafio e não conseguimos resolver, por isso é necessário usarmos nossa imaginação e criatividade para pensar além e quebrar paradigmas, padrões a serem seguidos.

Muitas vezes ficamos “presos” em alguns problemas no jogo e na vida e não pensamos em uma solução, mas se fizermos um esforço e olharmos além do que vemos num primeiro momento, podemos chegar em uma conclusão bela e importante.

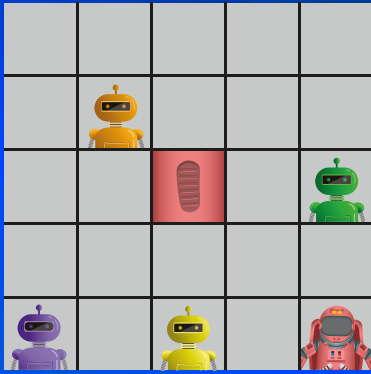
Como no caso da história do Pequeno Príncipe. O desenho não era simplesmente um chapéu, mas uma cobra que engoliu um elefante. Essa situação é um exemplo de pensamento criativo. Com a nossa criatividade e imaginação podemos enxergar além.



2. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS?

Vamos conhecer a estratégia **Pensamento Criativo**.

Muitas vezes, nos deparamos com um problema que parece não ter solução, mas, de repente encontramos uma resposta. Por isso, é importante ir além. Vamos ver o desafio 10 na páginas seguinte:



Nesse desafio é comum tentarmos várias vezes sem conseguir resolver, ficando numa espécie de círculo vicioso de pensamento. Veja algumas hipóteses e volte ao início algumas vezes.

Para sair desse círculo é preciso inovar, ir além, ver o elefante dentro da cobra, como na história do Pequeno Príncipe.

Qual robô é possível colocar em uma posição de apoio para que Tom entre na nave?

VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/filmmetc

Se você usar o Método da Filmadora pode ver em quais robôs Tom pode se apoiar para chegar ao objetivo.



3. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Mover o astronauta vermelho até o centro do tabuleiro.

Regras do jogo:

1. Para iniciar o jogo, coloque as peças nas posições indicadas pela carta-desafio (resolver os desafios em ordem crescente).
2. Todas as peças (os robôs e o astronauta) podem se mover para frente, para trás e para os lados. Não é permitido que se movam diagonalmente.
3. Uma peça só pode se mover quando outra peça está posicionada mais à frente, na direção do movimento, para agir como um apoio (bloquear seu movimento), pois sem isso a peça que se move se perderia no espaço.
4. O movimento termina quando a peça que se move é bloqueada por outra (na casa imediatamente anterior à casa ocupada pela peça que bloqueia).
5. Note que a casa vermelha no centro do tabuleiro não obstrui o movimento das peças.

Jogue junto com sua família! Lembre-se que este é um jogo de parceria que não tem um vencedor ou perdedor. Juntos, vocês precisam resolver esta situação-problema. Bom jogo!



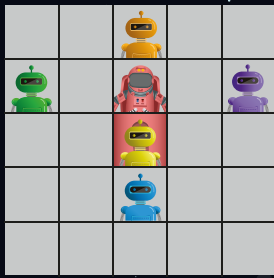
DESAFIOS NO SITE



mlbr.com.br/missdes

11

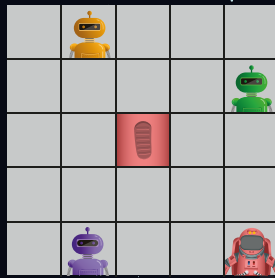
MISSÃO LUNAR



INTERMEDIÁRIO

12

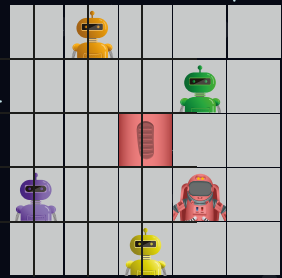
MISSÃO LUNAR



INTERMEDIÁRIO

13

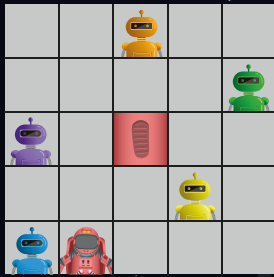
MISSÃO LUNAR



INTERMEDIÁRIO

14

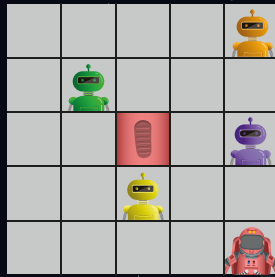
MISSÃO LUNAR



INTERMEDIÁRIO

15

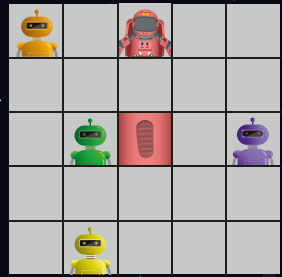
MISSÃO LUNAR



INTERMEDIÁRIO

16

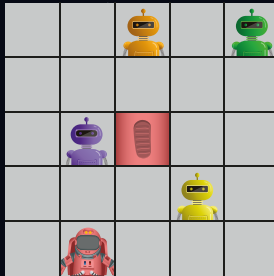
MISSÃO LUNAR



INTERMEDIÁRIO

17

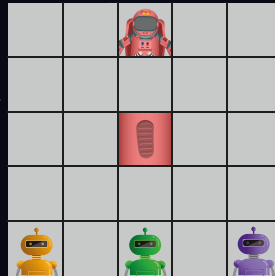
MISSÃO LUNAR



INTERMEDIÁRIO

18

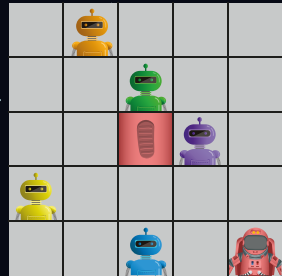
MISSÃO LUNAR



INTERMEDIÁRIO

19

MISSÃO LUNAR



INTERMEDIÁRIO

4. REFLETINDO UM POUCO

1. Assim como no Pequeno Príncipe existem planetas com suas próprias características e regras. Junto com sua família, desenhe um planeta e o que você levaria para esse planeta, quem levaria, objetos que gosta, e coisas que acha importante se tivesse isolado, longe de tudo.
2. Se não conhece a história do Pequeno Príncipe pode ler o livro, ou pode assistir O Pequeno Príncipe (2015).
3. Aproveite para realizar a Atividade 4 do Livro do Aluno na página 70.

Atividade do jogo Missão Lunar - 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. VAMOS JOGAR NOVAMENTE

Continue colocando suas habilidades em prática e resolva mais alguns desafios do jogo *Missão Lunar*.

20

MISSÃO LUNAR

	👤			
				👤
👤		🚀		
				👤
👤				

Mind Lab®

INTERMEDIÁRIO

21

MISSÃO LUNAR

			👤	
		👤		
		👤		👤
		👤		
👤				👤

Mind Lab®

AVANÇADO

22

MISSÃO LUNAR

👤			👤	
		🚀		
			👤	
👤				👤

Mind Lab®

AVANÇADO

23

MISSÃO LUNAR

	👤			
👤			👤	
		🚀		
				👤
👤				

Mind Lab®

AVANÇADO

24

MISSÃO LUNAR

			👤	
	👤	🚀		
👤			👤	👤

Mind Lab®

AVANÇADO

25

MISSÃO LUNAR

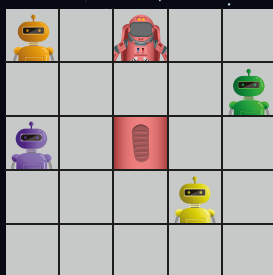
👤	👤	👤		
		🚀		
👤				👤

Mind Lab®

AVANÇADO

26

MISSÃO LUNAR



Mind Lab®

AVANÇADO

27

MISSÃO LUNAR

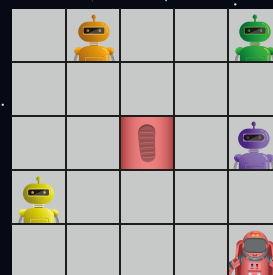


Mind Lab®

AVANÇADO

28

MISSÃO LUNAR



Mind Lab®

AVANÇADO

2. REFLEXÃO EM FAMÍLIA

Convide seus familiares para refletirem juntos sobre as seguintes questões:

1. Nesse jogo, há regras muito precisas que regulam a movimentação das peças. No dia a dia, quais são as regras que precisamos seguir quando nos movimentamos?
2. As regras são importantes? Por quê? O que aconteceria se todo mundo fizesse o que bem entendesse?
3. No jogo, há um problema que não pode ser resolvido por uma única pessoa, é preciso que o grupo trabalhe junto. Vamos pensar em exemplos de situações do dia a dia em que isso também acontece?
4. O que vocês preferem fazer sozinhos? O que preferem fazer em grupo?



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!