

Habilidades priorizadas: - Analisar as informações em função dos objetivos, resiliência flexibilidade; tomar decisões com base na coleta e análise de dados e de possibilidades de ação.

Objetivos de ensino: Comparar como alguns eventos têm possibilidade de acontecer e outros são certos que irão acontecer; explorar o método da Tentativa e Erro e Detetive; promover reflexões sobre a tomada de decisões em situações de incerteza.

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 – LIDANDO COM AS INCERTEZAS

Incerteza é um termo usado com diversos significados, em muitos campos, incluindo filosofia, física, estatística, economia, finanças e psicologia. Pode referir-se a uma situação em que não se pode prever exatamente o resultado de uma ação ou o efeito de uma condição.

A incerteza é um obstáculo constante que aparece na vida, gerando medos e preocupações. Não saber o que vai acontecer significa não ter controle sobre as coisas. Nesses momentos, é preciso parar e refletir, planejar e executar o melhor plano.

A incerteza é equiparada a um estado de dúvida no qual predomina o limite da confiança ou da crença na verdade de determinado conhecimento. Observe as duas situações abaixo:

Situação 1: Daniel faz aniversário no dia 5 de março. Observe o calendário deste ano para ver o dia da semana que cairá seu aniversário.

| JANEIRO | FEVEREIRO | MARÇO | ABRIL |
|--|---|---|--|
| D S T Q Q S S | D S T Q Q S S | D S T Q Q S S | D S T Q Q S S |
| 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 |
| MAIO | JUNHO | JULHO | AGOSTO |
| D S T Q Q S S | D S T Q Q S S | D S T Q Q S S | D S T Q Q S S |
| 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 |
| SETEMBRO | OUTUBRO | NOVEMBRO | DEZEMBRO |
| D S T Q Q S S | D S T Q Q S S | D S T Q Q S S | D S T Q Q S S |
| 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 |

Situação 2: Daniel e Cauê são amigos e jogarão basquete. Ganhará o jogo quem acertar mais bolas na cesta, entretanto, para saber quem começará jogando, eles vão tirar "par ou ímpar". Quem vencer terá direito a fazer o primeiro arremesso.



No seu caderno, faça o quadro abaixo e marque um "X" mostrando se a situação é certa ou provável.

| | SITUAÇÃO 1 | SITUAÇÃO 2 |
|--|------------|------------|
| QUAL SITUAÇÃO É POSSÍVEL TER CERTEZA DE QUE VAI ACONTECER? | | |
| QUAL SITUAÇÃO É PROVÁVEL DE ACONTECER? | | |

2. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

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

1. Quais respostas você marcou e como chegou nessas respostas?
2. Como você costuma reagir às situações de incerteza?
3. Você concorda que não saber o que vai acontecer significa não ter controle sobre as coisas?

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. VAMOS ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Método do Detetive: Como um bom detetive, é indispensável perguntar, buscar pistas e organizar as informações para ter clareza da situação. Em uma situação-problema, se faz necessário elaborar questionamentos como um recurso para construir e reconstruir hipóteses, estabelecendo conexões e entrelaçamentos entre as pistas para encontrar soluções. É um método que contribui na investigação de uma situação-problema, por meio de perguntas, para produzir e descobrir pistas, dados e informações que possibilitam criar soluções.

VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/detemetc



VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/tentmetc



Método da Tentativa e Erro: As grandes descobertas da humanidade foram construídas por aqueles que tiveram iniciativa e ousadia de correr riscos. O método da Tentativa e Erro incentiva nossa disponibilidade interna de arriscar-se e de considerar o erro como possibilidade de aprendizagem, sendo essência tentar, errar, corrigir o erro, tentar novamente.

2. É HORA DE JOGAR!

Recorte a ficha de pontuação e os dados anexados no final do seu Livro do Aluno. No livro, só há 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 sulfite ou no caderno.

VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/yamsreg

Objetivo do jogo: Marcar o maior número de pontos em diversas categorias.

Componentes do jogo: Um copo, 5 dados e tabelas de pontuação.

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", correspondente 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.

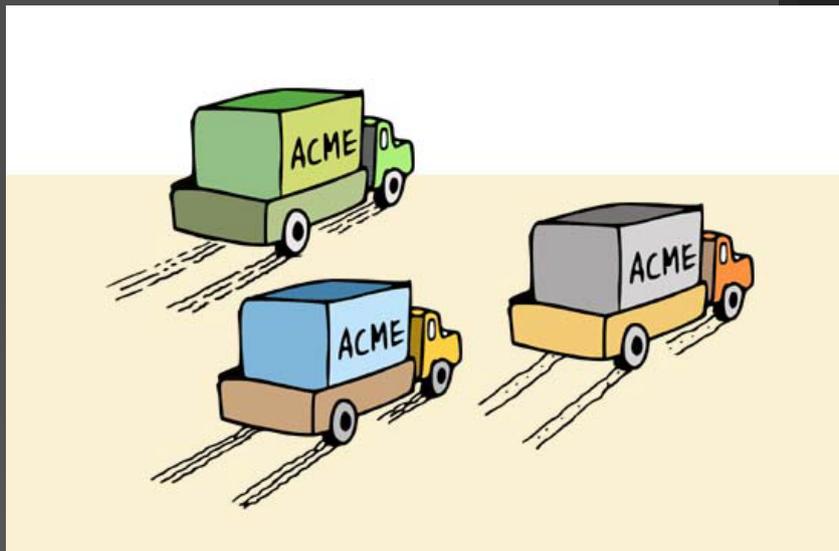
5. Não é necessário fazer os três lançamentos de dados em uma jogada. Se houver, na “tabela de pontuação”, uma categoria vazia para colocar o resultado dos dados na primeira ou na segunda tentativa, pode fazê-lo e passar a vez ao jogador seguinte.
6. Quando, na “tabela de pontuação”, todas as categorias 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. RESOLVENDO E REFLETINDO

Um problema de transporte

Estes três caminhões estão transportando uma carga exatamente igual. Eles também são iguais em tudo, mas cada um deles está fazendo um percurso diferente. Note também que a estrada é de barro, e não asfaltada. Um deles já viajou 15 dias; o outro 8 dias, e outro apenas 4 dias. Mas, o marcador de quilometragem de todos quebrou ao mesmo tempo. Como o fiscal vai saber quem andou mais até agora?

Você é capaz de dizer qual deles percorreu o maior percurso, e qual percorreu o menor?



Responda:

1. Quais critérios foram utilizados por você para resolver o desafio?
2. Como o método do detetive pôde auxiliar na resolução do problema?
3. Quando não temos as informações claras e precisas, mas precisamos tomar uma decisão e fazer escolhas, como você costuma organizar as ações mais adequadas?

Em família, realize a atividade de Hora da Conversa no Livro do Aluno, páginas 71 a 76.

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!