

Habilidades priorizadas: Consciência da importância das atitudes pessoais e grupais na construção da vida em sociedade; comprometimento com os fatos do dia a dia e com a construção de um mundo melhor.

Objetivos de ensino: Dar continuidade ao desafio Mind Lab; oportunizar a troca de experiências, descobertas e reflexões.

Atividade Desafio Mind Lab - 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 – INTERPRETANDO DESENHOS

Convide alguns integrantes da sua família e pegue folhas de papel e materiais de desenho (lápis, caneta colorida, tinta, pincel) para cada um dos participantes desta atividade. Na folha em branco faça um desenho livre. Ao finalizar o desenho, atrás da folha cada um deverá escrever o significado daquele desenho, o que ele representa para a pessoa que o fez. Logo após, os desenhos devem ser trocados entre os participantes da atividade de forma que um deve interpretar o desenho feito por outra pessoa, antes de ler como o trabalho foi descrito.

Exercício – Reflita e responda

1. Você acha que podemos utilizar o desenho como uma forma de comunicação?
2. O desenho que você fez conseguiu expressar exatamente o que você queria revelar aos participantes?
3. Que outras manifestações artísticas podem ser usadas para comunicar algo?
4. Faça as atividades das páginas 26 a 31 do seu Livro da Família.

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, por isso, dependendo do número de jogadores é necessário criar mais fichas. É simples, reproduza as informações da ficha em uma folha sulfite ou caderno.

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

Componentes do jogo: 1 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.



VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/yamsreg

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.

Atividade Desafio Mind Lab - 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 – ORIGEM DO TELEFONE DE LATINHA



Muitos métodos e instrumentos foram inventados buscando reduzir o tempo de transmissão das mensagens e também dar às mesmas a segurança do recebimento, sem haver quebra do sigilo. Antes da invenção do telefone eletromagnético, existiram dispositivos acústicos mecânicos para transmitir palavras faladas e músicas através de uma distância maior do que a fala normal. Os primeiros telefones mecânicos foram baseados na transmissão do som através de tubos ou outros meios físicos, e entre os primeiros experimentos estavam aqueles realizados pelo físico britânico e polímata Robert Hooke (1664-1685).

Em 1667, o físico inglês Robert Hooke sugeriu o emprego do fio esticado para transmitir o som. Muitas pessoas na sua infância brincaram de telefonar usando um fio de barbante preso a latas nas duas extremidades. Elas se conectam com uma corda ou fio esticado, que transmite som por vibrações mecânicas de um para o outro ao longo do fio (e não por uma corrente elétrica modulada). O exemplo clássico é o brinquedo das crianças conectando o fundo de dois copos de papel, latas de metal ou garrafas de plástico com corda tensa. Foi esse o princípio de transmissão sugerido por Hooke.

Para saber mais

Quando se aplica tensão ao fio e falamos para uma das latas do telefone, o som vibra pelo fio esticado até a outra lata. A pessoa do outro lado do telefone ouve a mensagem após os seus ouvidos captarem as vibrações de som e as enviarem para o cérebro para serem processadas. As vibrações são causadas por ondas sonoras que são ondas longitudinais que consistem numa série de compressões, seguidas de rarefações, e que se propagam através de meios como o ar, a água ou os sólidos. As ondas sonoras propagam-se muito melhor, e mais rapidamente, nos materiais sólidos do que no ar.

Por um curto período de tempo, telefones acústicos foram comercializados no mercado como um concorrente de nicho para o telefone elétrico, já que precederam a invenção deste último e não se inserem no âmbito da sua proteção de patente. Quando a patente do telefone de Alexander Graham Bell expirou e dezenas de novas empresas de telefonia inundou o mercado, os fabricantes de telefone acústicos não poderiam competir comercialmente e rapidamente saiu do negócio.

2. VAMOS ESTUDAR UM MÉTODO DE PENSAMENTO?

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.

VIDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/tentmetc



3. FAÇA VOCÊ MESMO

Construa seu telefone de latinhas!



1 Separe o barbante e dois copos de plástico (pode-se usar copinhos de iogurte ou embalagens parecidas).



2 Com o apoio de seus pais, utilize algum objeto pontiagudo para realizar um furo na base dos dois copos.



3 Faça dois nós na ponta do barbante para que o fio fique preso no copo.



4 Faça a mesma coisa com o outro copo. Pronto! Agora é só testar.

4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1. Qual a importância do Método da Tentativa e Erro para a evolução da humanidade?
2. Quantas tentativas você acha que o físico Robert Hooke fez até o primeiro telefone mecânico dar certo?
3. Que meio de comunicação você e sua família têm utilizado para se comunicar com seus parentes e amigos nesse momento de isolamento social por conta da pandemia do coronavírus?
4. E a comunicação entre vocês em casa, como está?
5. Faça as atividades das páginas 32 a 36 do seu Livro da Família.



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!