

4º ano – Orientações para realização das atividades do Livro do Aluno

Jogo: Ilha do Tesouro

Habilidades priorizadas:

- Planejar as ações com vista a um objetivo
- Estimular a criatividade e imaginação

Métodos priorizados: Semáforo, Tentativa e erro, Detetive e Árvore do Pensamento.

Regras do jogo: mlbr.com.br/ilhareg

1. **Contextualização:** Leia o texto da página 11 do livro do Aluno, “Eureka”. Este texto traz uma história sobre Arquimedes, um matemático que usou a lógica para descobrir algo que o deixava com dúvidas. Acompanhe o texto para descobrir você também a estratégia usada por Arquimedes!

2. **Vivência:** Busque em seu “Livro da Família” o jogo “Ilha do Tesouro”. Siga as instruções das páginas 13, 14 e 15 para montar o tabuleiro e jogar. Convide alguém para jogar com você.

3. **Atividades:** Faça os exercícios das páginas 17, 18, 19, 20 e 21. Essas atividades lhe ajudarão a consolidar as aprendizagens sobre regras, estratégias do jogo e entendimento dos Métodos Semáforo, Tentativa e Erro, Detetive e Árvore do Pensamento, além de permitir que essas aprendizagens sejam aplicadas em outros contextos como o uso adequando dos recursos disponíveis.

4. **Reflexões em família:** Convide seus familiares para a “Hora da conversa”. Páginas 22, 23 e 24 do livro do aluno. Juntos vocês poderão refletir um pouco mais sobre como as habilidades praticadas no jogo podem contribuir para suas ações no dia a dia, por exemplo, como usar a tecnologia de maneira correta. Vocês podem usar as páginas 25 e 26 para anotações. Faça uso do glossário, página 27 para lhe ajudar com as reflexões.