

1. CONTEXTUALIZAÇÃO



Fonte: <http://dilemasdaivana.com.br/>

Exercícios – Reflita e responda

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

1. Você tem medo de errar? Em que momentos você sente isso?
2. É importante não se deixar levar pelo medo de errar. Pense em situações que podemos cometer erros, e outras em que um erro poderia trazer sérias consequências. Monte uma lista com essas informações.
3. De que maneira o erro nos ajuda? Como aprendemos com ele?

2. VAMOS APRENDER UM MÉTODO DO PENSAMENTO?

Método da Tentativa e Erro

Esse método nos ajuda a reconhecer a tentativa, considerar o erro como oportunidade de aprendizagem e tentar novamente. Existem 4 etapas para deixar o entendimento mais fácil:

1. Tentamos.
2. Cometemos um erro.
3. Corrigimos o erro.
4. Tentamos novamente.

No jogo Batalha dos Submarinos, os erros podem nos direcionar para os acertos. Por exemplo: se só falta uma embarcação de 3 casas para um jogador vencer o jogo e ele encontra parte dessa embarcação na casa C3, ele pode supor que a próxima parte deve estar em C2 ou C4. Ao dizer C4 e obter como resposta água, o jogador passa a ter certeza de onde está a embarcação de 3 casas (C1, C2 e C3).



3. É HORA DE JOGAR!

Objetivo: Ser o primeiro jogador a afundar toda a frota do oponente.

Posição inicial:

1. Cada jogador possui 2 mapas (um Mapa dos Alvos e um Mapa da Frota)
2. No início do jogo, cada jogador deve desenhar seus submarinos no Mapa da Frota:



Um submarino ocupando 1 casa



Um submarino ocupando 2 casas



Um submarino ocupando 3 casas



Um submarino ocupando 3 casas

3. Os submarinos podem ser desenhados na horizontal ou vertical, mas não na diagonal.
4. Ao desenhar a frota, nenhum submarino poderá ocupar uma casa adjacente (nenhuma casa em volta) a outro submarino.

6						
5						
4	X	X	X	X	X	X
3	X					X
2	X	X	X	X	X	X
1						
	A	B	C	D	E	F

VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/batareg

5. Submarinos podem ser colocados nas bordas e cantos do tabuleiro.
6. Após desenhar sua frota no Mapa da Frota, cada jogador deve ter seu Mapa dos Alvos vazio, onde todas as respostas do oponente serão marcadas.

Regras:

1. Cada jogador, na sua vez, diz as coordenadas de uma casa onde imagina que haja um submarino posicionado (primeiro uma letra e depois um número, exemplo "B5")
2. O oponente deve responder da seguinte forma:
 - ACERTOU: quando parte do submarino da sua frota for atingida.
 - AFUNDOU: quando todas as partes de um submarino forem atingidas.
 - ÁGUA: se nenhuma parte de submarino for atingida.
3. O jogador que perguntou deve anotar as respostas em seu Mapa dos Alvos, seguindo a seguinte orientação:
 - "O" para cada acerto.
 - "X" para cada água.
4. O jogo termina quando um dos jogadores afundar toda a frota do oponente.

Sugestões para conversarem enquanto jogam:

1. Vamos usar o Método do Semáforo e parar um pouco antes de fazer alguma pergunta?
2. Sempre analise bem o mapa do alvo antes de fazer uma pergunta. Sobre qual casa você quer perguntar? Como perguntamos uma coordenada?
3. Use o Método da Tentativa e erro nesse momento, não há uma pergunta melhor que a outra, todas têm a mesma validade.

Atividade do jogo Batalha dos Submarinos - Parte 2

1. VAMOS APRENDER ESTRATÉGIAS DE PENSAMENTO?



No jogo Batalha do Submarinos fazemos perguntas ao acaso e dependendo da sorte, porém em alguns momentos podemos elaborar boas perguntas, baseadas na análise das informações que já temos no Mapa do Alvo.

Em que outros momentos no seu cotidiano a análise de informações é muito importante? Que tipo de pergunta precisamos fazer para poder localizar algum objeto perdido? A única maneira de descobrirmos a localização dos submarinos nesse jogo é por meio de perguntas. Para te ajudar ainda mais, vamos conhecer mais um método: o Método do Detetive.

VÍDEO DO MÉTODO



O Método do Detetive é um método que contribui na investigação de uma situação-problema, por meio de perguntas, para produzir e descobrir pistas, dados e informações que possibilite, criar soluções.

mlbr.com.br/detemetc

Além disso, as regras do jogo nos auxiliam a elaborar uma estratégia para o jogo, chamada **otimizar a coleta de informações**.

É isso mesmo, a regra nos diz que “ao desenhar a frota, nenhum submarino poderá ocupar uma casa adjacente (nenhuma casa em volta) a outro submarino”. Isso significa que ao encontrar uma embarcação de seu oponente, você pode considerar como água as casas a sua volta.

Exemplo: se você achou uma embarcação nas casas D1, E1 e F1, pode automaticamente colocar um “X” nas casas em volta: C1, C2, D2, E2 e F2:

6						
5						
4						
3						
2			X	X	X	X
1			X			
	A	B	C	D	E	F

2. É HORA DE JOGAR!

Retome as regras do jogo e joguem mais algumas partidas, colocando em prática as estratégias e métodos que aprenderam juntos.

3. REFLETINDO UM POUCO

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

1. O Método do Detetive nos orienta a fazer uma investigação por meio de boas perguntas. Vamos pensar em algumas situações em que poderíamos usar esse método para resolver algum problema?
2. O Método do Semáforo nos ajuda tanto a perguntar como responder. O que aconteceria se um jogador desse a resposta errada ao oponente?
3. Que informações vocês podem usar para escolher uma boa pergunta?
4. Faça a Atividade 3 do Livro do Aluno na página 39.

4. PROPOSTA

Vamos tentar fazer um tabuleiro do jogo Batalha do Submarinos maior, para acrescentarmos mais submarinos? Siga as orientações de construção do tabuleiro da atividade 1, utilizando as medidas abaixo:

1. Tabuleiro 10 cm por 10 cm.
2. Submarinos: um submarino ocupando 5 casas.
3. Um submarino ocupando 4 casas.
4. Um submarino ocupando 3 casas.
5. Dois submarinos ocupando 2 casas.
6. Um submarino ocupando 1 casa.