

Habilidades priorizadas:

- Distinguir dados relevantes dos irrelevantes.
- Controlar a impulsividade antes de agir.
- Elaborar questionamentos pertinentes para a resolução de uma situação-problema

Objetivos de ensino:

- Apresentar a resolução de problemas por meio da desconstrução e reconstrução.
- Aplicar os métodos aprendidos no jogo e na vida.

Atividade do jogo Hora do Rush - 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 - ESTACIONAMENTO MALUCO

- Joana mora com sua família em um apartamento em que as vagas da garagem não são demarcadas.
- Ela chegou da escola com seus filhos e estacionou o carro em uma vaga livre.
- Mais tarde, ela fez uma lista de compras para ir ao supermercado e quando chegou ao local em que estacionou ficou surpresa ao ver a desorganização de alguns condôminos que estacionaram seus veículos de maneira desordenada, em qualquer lugar.
- Joana não tinha como sair com seu carro do estacionamento, a não ser que os vizinhos organizassem os carros. Neste momento, Joana pede ajuda ao síndico que localiza os condôminos para organizarem seus veículos.
- Dessa forma, ela consegue sair e ir ao supermercado.

Exercícios – Reflita e responda

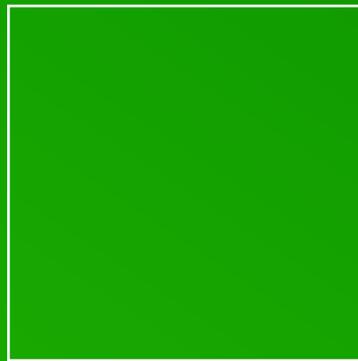
Junto com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Por que o carro de Joana ficou bloqueado?
2. Você acha que este problema que Joana passou, outra pessoa poderia passar? Por quê?
3. Será que existe uma maneira de organizar as vagas para que este problema não volte a ocorrer?

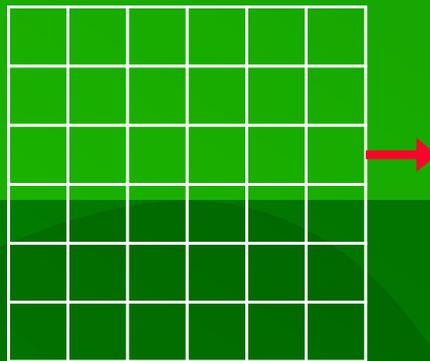
2. VAMOS CRIAR O JOGO HORA DO RUSH

Você pode seguir o passo a passo a seguir ou imprimir os desenhos no final dessa atividade.

- 1 Em uma folha sulfite desenhe um quadrado 18 cm por 18 cm:



- 2 Faça uma malha quadriculada de 3 cm e desenhe uma seta vermelha ao lado do quadrado da terceira linha na última coluna:



- 3 Desenhe em outra folha sulfite: 12 carrinhos de 6 cm por 3 cm, 2 ônibus de 9 cm por 3 cm e 2 caminhões de 9 cm por 3 cm:



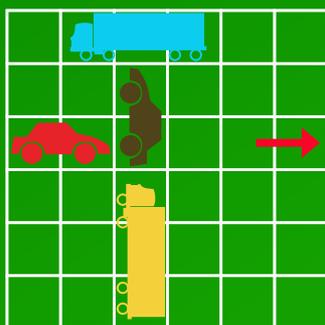
3. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Tirar o carro vermelho do estacionamento.

Regras do jogo:

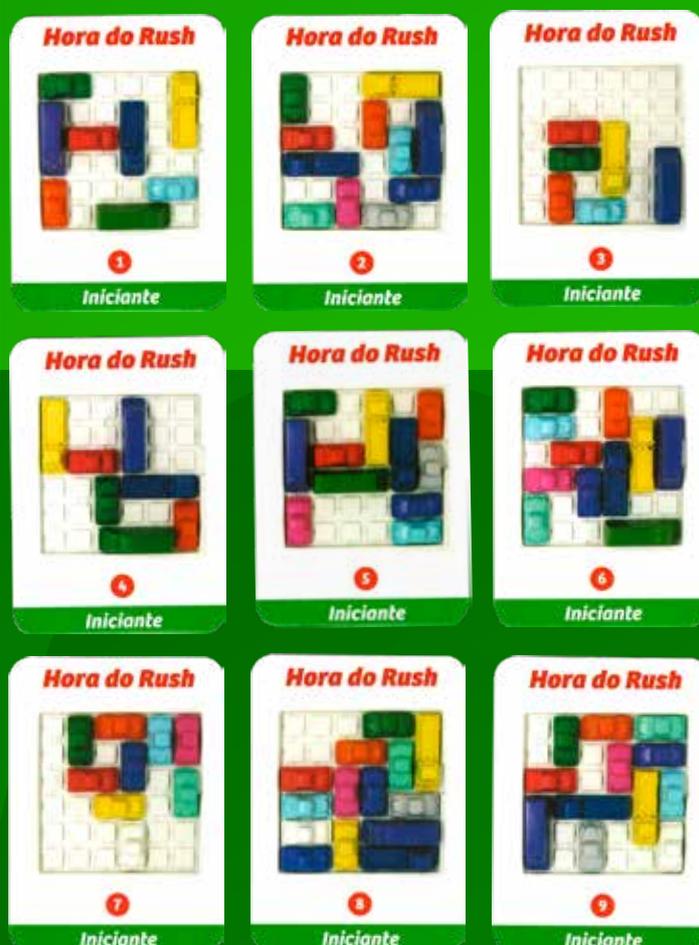
1. Começar com a carta-desafio número 1 e trabalhar progressivamente, na sequência. Ajustar os veículos no tabuleiro de acordo com o diagrama contido na carta.
2. Cada carro pode mover-se para frente e para trás, na posição em que se encontra (horizontal ou vertical).

Antes de iniciar o seu jogo, analise a seguinte situação e reflita.



Você consegue identificar a saída na imagem? E em seu tabuleiro?
Em qual linha do tabuleiro o carro vermelho (de Joana) deve estar?
Qual é o carro que está na frente do carro vermelho? Há algum movimento possível para este carro?

Agora é com você! Este é um jogo colaborativo, cada dupla deve solucionar de maneira cooperativa os desafios do jogo na sequência. Primeiro a carta 1, depois a 2 e assim por diante.



Atividade do jogo Hora do Rush - 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. QUE TAL APRENDER MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Nesta etapa, você irá aprender os Métodos do Semáforo, da Tentativa e Erro e do Detetive.

Todos nós cometemos erros. Por que será que isso acontece?

Muitas vezes é porque agimos por impulso. Nosso desejo de agir primeiro e só pensar depois é totalmente natural.

No entanto, para melhorar a nossa capacidade de tomar boas decisões, devemos aprender a adiar o desejo de agir rapidamente e aprender a organizar nossas decisões.

Método do Semáforo

Etapas:

Vermelho

Atenção voltada para o meio exterior

- Parar antes de agir – controle de impulsividade
- Prestar atenção no entorno para captar e distinguir as informações relevantes das irrelevantes

Amarelo

Atenção voltada para o interior

- Refletir, analisar e planejar a partir das informações obtidas na etapa anterior
- Decompor o problema em partes, formular questões
- Levantar alternativas de ação
- Criar imagens do resultado esperado

Verde

A atenção volta-se do interior para o exterior: mudança de foco

- Colocar em prática o plano e as alternativas traçadas no item anterior
- Levar em consideração as exigências do entorno e as limitações do tempo



Método da Tentativa e Erro

É importante reconhecer as tentativas que foram realizadas, pois sem essas iniciativas não será possível atingir o objetivo. O reconhecimento do erro como uma oportunidade de aprendizado é de grande importância.

Para implementar este método há 4 etapas:

1. Tentamos (disponibilidade interna para arriscar-se, iniciar um movimento).
2. Cometemos um erro.
3. Corrigimos o erro.
4. Tentamos novamente.

Método do Detetive

Primeiramente, é necessário entender o que é um problema ou qual problema precisa ser solucionado. A partir destes questionamentos, você irá elaborar perguntas pertinentes que te levarão às respostas desejadas.

Para implementar este método há 3 etapas:

1. Definir o objetivo principal (a situação-problema, o que se quer alcançar).
2. Identificar os obstáculos.
3. Definir os objetivos secundários (decompor o problema).

2. DECIFRE O ENIGMA

Jack foi trancado sem querer em uma sala com o chão de terra e uma janela localizada a tal altura que ele não poderia alcançar. Na sala não existe nada além de uma pá. Está fazendo muito calor, mas ele não tem nem água nem comida. Sendo assim, Jack tem apenas 2 dias para fugir, antes de começar a ficar fraco pela falta de alimento.

Como Jack poderia escapar, sendo que cavar um túnel não é uma opção, visto que isso levaria mais de 2 dias!



Foi necessário utilizar os Métodos Tentativa e Erro e Semáforo? E de que maneira podemos utilizar o Método do Detetive?

Um detetive vai em busca de pistas que o auxiliem na solução de um problema. Que tipos de problemas as crianças precisam resolver em suas vidas? E seus pais? Seus professores? O presidente de um país? Quando temos um problema em nossa vida, é importante refletir sobre ele, usar o Método do Semáforo e conversar com outras pessoas? Por quê?

3. É HORA DE JOGAR!

Vamos jogar novamente usando os três métodos estudados.

Hora do Rush



10

Iniciante

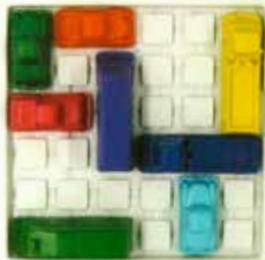
Hora do Rush



11

Intermediário

Hora do Rush



12

Intermediário

Hora do Rush



13

Intermediário

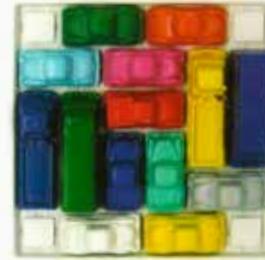
Hora do Rush



14

Intermediário

Hora do Rush



15

Intermediário

Hora do Rush



16

Intermediário

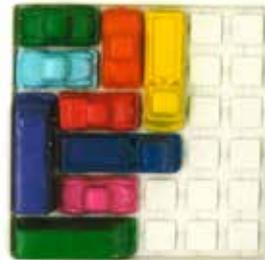
Hora do Rush



17

Intermediário

Hora do Rush



18

Intermediário

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!