

Habilidades priorizadas: Usar vocabulário e conceitos apropriados, buscando utilizar o significado exato das palavras; considerar conjuntamente várias fontes de informação para a compreensão de uma situação-problema.

Objetivos de ensino: Estabelecer diferenças entre perguntas que levam a respostas precisas e perguntas com respostas múltiplas; apresentar o jogo *Os Animais de Lucas*.

Atividade do jogo *Os Animais de Lucas* - Parte 2

Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO – ENIGMA DA FILA DO CINEMA

Na fila do cinema há 5 amigos para comprar ingressos:

1. José está na frente de Maria, mas atrás de Paula.
2. Marta está atrás de Marcos, mas na frente de José.
3. Paula está na frente da fila.



- a. Qual o nome dos 5 amigos?
- b. Que boas perguntas você pode fazer para te ajudar a determinar a ordem em que os 5 amigos estavam na fila?
- c. Há alguma pergunta que tenha resposta precisa e única?

Sim, há uma resposta certa para a seguinte pergunta: Paula está na frente da fila? Sim, esta é uma informação precisa, que permite escrever o nome de Paula no primeiro espaço.

Após escrever "Paula" no primeiro espaço, faça um X na pista 3, que já foi usada, e um risco sobre o nome de Paula na listagem feita na resposta da pergunta A, pois já encontramos seu lugar na fila. \

Qual seria a próxima pergunta que ajudaria a resolver o enigma? Já encontrou a primeira pessoa da fila, será que há como localizar o último da fila? Que pergunta ajudaria nesta tarefa? Uma sugestão seria: tem alguém que "não está na frente de ninguém"? Para responder essa pergunta é interessante ler novamente as pistas.



Agora é a sua vez de continuar investigando a ordem em que os 5 amigos estão na fila. Lembre-se que um método que pode ajudar nisso é o Detetive, que nos ajuda a organizar nossos pensamentos para fazer boas perguntas e, consequentemente, descobrir boas respostas!

2. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Método da Tentativa e Erro

Esse método é bem simples. Quando estamos fazendo algo que ainda não aprendemos como fazer, podemos cometer erros, mas não devemos desistir. Devemos tentar e, se errarmos, devemos corrigir e tentar novamente. O importante é estar disponível a arriscar e aprender com o erro, pois errar também é uma forma de aprender.

Mas há situações em que "tentar" pode ser perigoso, por exemplo, tomar remédio sem saber para o que serve. Nem sempre uma tentativa é válida, pois pode implicar em consequências ruins e, às vezes, até irreversíveis.

Neste jogo, muitas vezes utilizamos este método: colocamos as peças até perceber que uma ficou sem opção. Neste caso, temos que tentar novamente, mas de um jeito diferente. Por exemplo, em alguns desafios com mais casas para preencher, não temos muita informação no começo do jogo, então temos que ir tentando, investigando as possibilidades até conseguir uma resposta certa. Vamos ver um exemplo de como colocar na prática o Método da Tentativa e Erro? Observe o desafio a seguir.

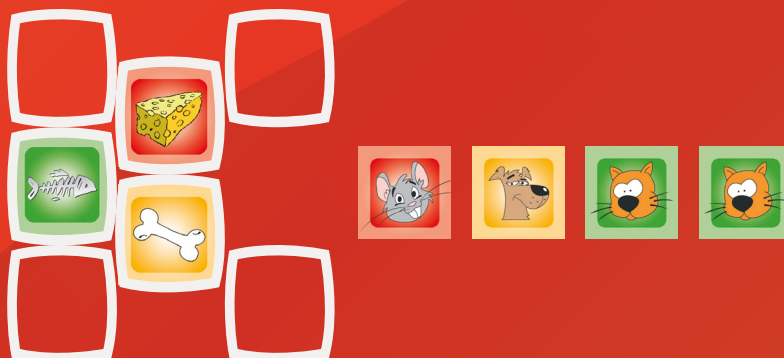


Agora vamos tentar colocar o cachorro e os gatos nessas casas:

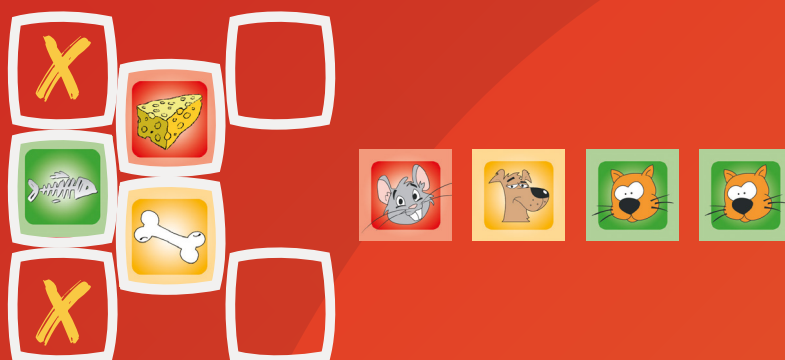


Agora, parece que temos um problema: não conseguimos colocar nem o rato e nem o peixe nas casas abaixo do gato. Chegamos a um beco sem saída. Vamos tentar novamente desde o início.

Desta vez, vamos começar pelo peixe e tentar colocá-lo aqui.



Mas onde colocar o gato? Ele não pode ficar ao lado do peixe.



Agora vamos tentar colocar o cachorro e os gatos nessas casas:



3. VAMOS JOGAR NOVAMENTE

Objetivo do jogo: Organizar os animais no tabuleiro de acordo com as regras das casas.

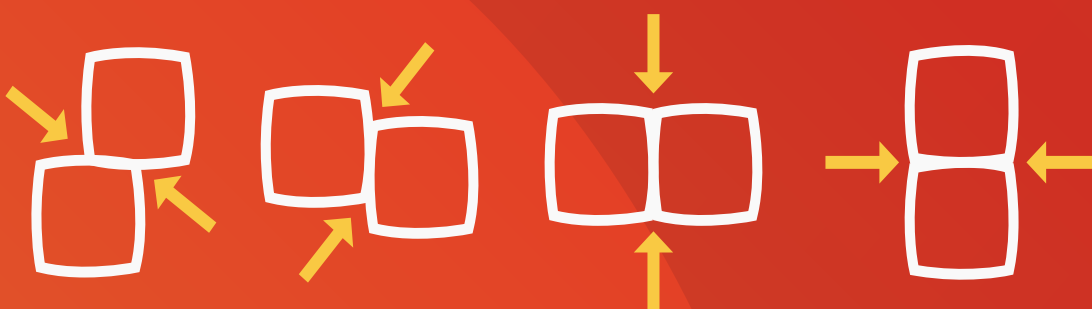
Como jogar:

1. Jogo para dois jogadores (parceria).
2. Montar o tabuleiro unindo os quadrados conforme os desafios.
3. As peças de animais e comidas que aparecem desenhadas no lado do cartão-desafio devem ser separadas para serem utilizadas no desafio.
4. As peças de animais e comidas devem ser colocadas nas casas vazias do cartão de acordo com as seguintes condições:
 - a. Um gato não pode ficar ao lado de um rato.
 - b. Um cão não pode ficar ao lado de um gato.
 - c. Um cachorro bravo não pode ficar ao lado de nenhum cão (os outros cães podem ficar lado a lado).
 - d. Um gato não pode ficar ao lado de um peixe.
 - e. Um cachorro não pode ficar ao lado de um osso.
 - f. Um rato não pode ficar ao lado de um queijo.
 - g. Nenhuma comida pode ser colocada sobre a casa com formigas.
 - h. Nenhum animal pode ser colocado sobre a casa do touro.

Observação: As peças que não podem ser posicionadas "lado a lado" devem ser colocadas em casas que não se tocam, ou que se tocam apenas pelo vértice.



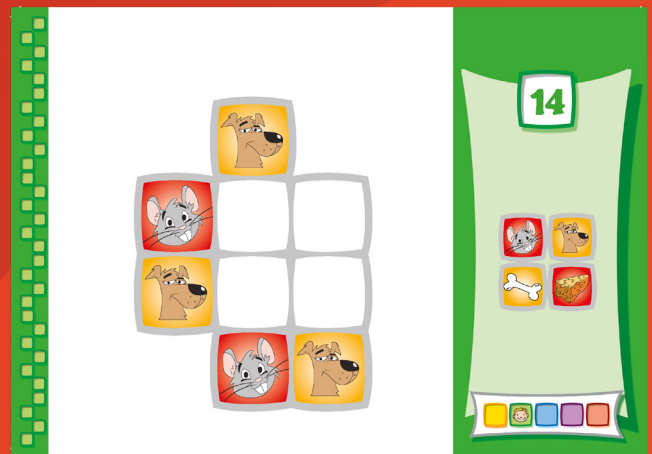
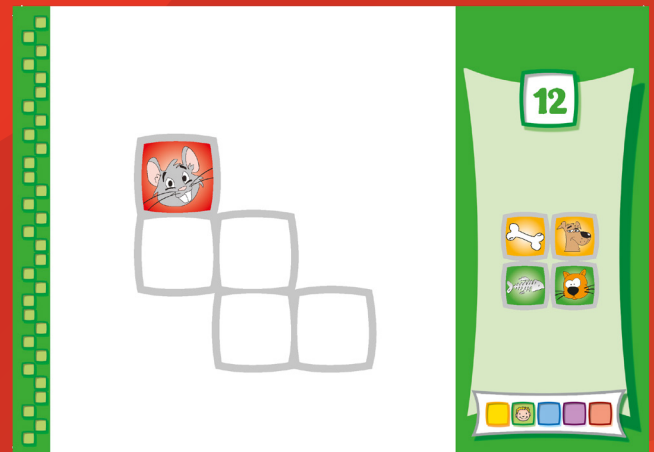
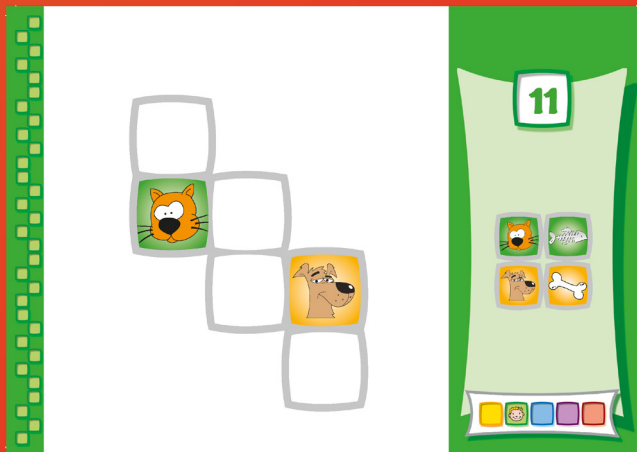
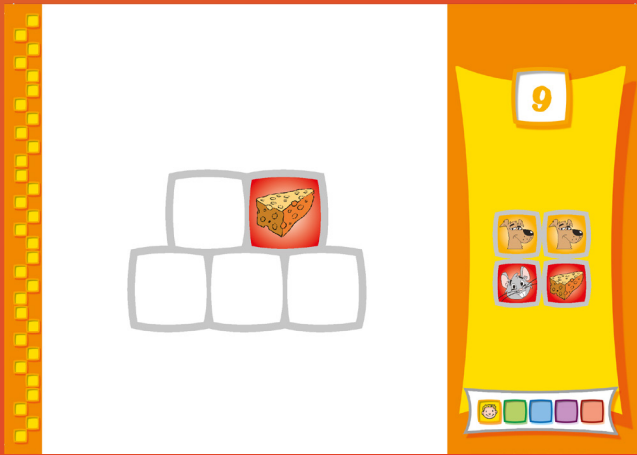
As setas apontam para a linha comum entre as casas. No exemplo, as casas são consideradas "lado a lado".



Dica: Para te ajudar a lembrar das regras do jogo, basta lembrar:

- a. Os animais não podem ficar ao lado de seus "inimigos", para não "brigarem".
- b. Os animais não podem ficar ao lado de suas comidas favoritas.
- c. Há duas condições especiais, uma relacionada à casa com formigas (proibido comidas, para que as formigas não as "ataquem") e outra relacionada à casa com o touro (proibido animais, para evitar brigas).

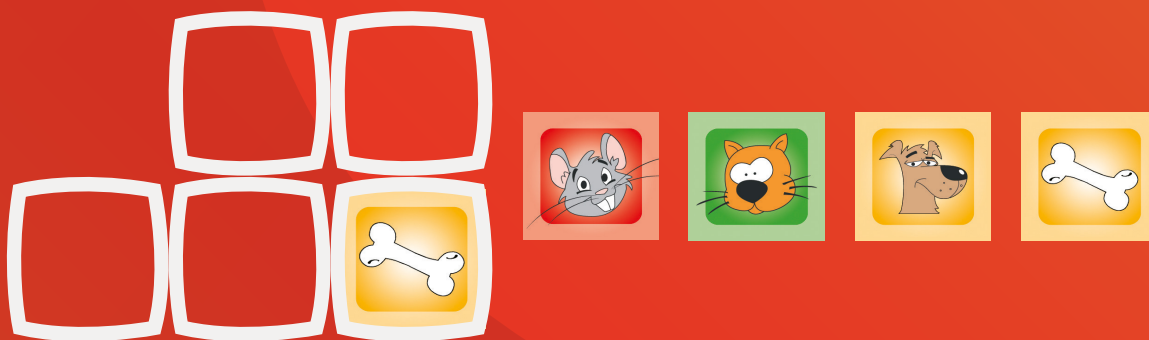
Agora que você aprendeu mais um método que pode auxiliar você a jogar melhor, é a sua vez de colocar em prática! Convide alguém para jogar com você!



4. REFLETINDO SOBRE O JOGO

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

1. Como foi a experiência do jogo? Você e seu parceiro(a) de jogo utilizaram o Método da Tentativa e Erro? Como foi?
2. Observe o jogo a seguir e responda:



- a. Qual animal, dos sugeridos para serem usados nesse desafio, não pode ficar perto do osso?
- b. Como você resolveria esse desafio?

5. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

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

1. Em que situação podemos utilizar o Método da Tentativa e Erro?
2. Em que situação não podemos utilizar o Método da Tentativa e Erro, pois seria perigoso?
3. Vocês acham importante utilizar o Método da Tentativa e Erro ao fazer as lições de casa? Por quê? Em que situações?
4. Dê exemplos de situações do cotidiano que você já usou o Método da Tentativa e Erro.

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!