Habilidades priorizadas: Usar vocabulário e conceitos apropriados, buscando utilizar o significado correto das palavras; considerar mais de uma fonte de informação simultaneamente, que devem ser consideradas conjuntamente para a compreensão e elaboração de uma situação-problema; criar e selecionar perguntas mais adequadas à elaboração e comprovação de hipóteses.

Objetivos de ensino: Destacar a importância de obter e transmitir informações; apresentar e explorar o jogo *Os Animais de Lucas*; apresentar e explorar a estratégia de "Âncora".

Atividade do jogo Os Animais de Lucas - 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

Cinco amigas foram passear na pracinha com seus cachorrinhos. Leia as dicas abaixo para descobrir o nome de cada menina e quais são os cachorrinhos delas.

1. Patrícia tem o cabelo preto, está perto da Juliana e seu cachorro Rex tem a cauda cortada.
2. Paula tem o cabelo curto e seu cachorro Bob tem as orelhas em pé.
3. Beatriz está de maria-chiquinha e sua cadela Sula tem o pêlo comprido.
4. Juliana está de rabo-de-cavalo e sua cadela Laila tem as orelhas caídas.
5. Clara usa boné e sua cadela Nina está com o pêlo tosado

Fonte: *1.bp.blogspot.com/-ph-06H9qS7c/Te5MFhAXXII/AAAAAAAAF2A/efYChjsolkE/s1600/12.jpg*

Resposta: Patrícia - Rex; Juliana - Laila; Beatriz - Sula; Paula - Bob; Clara - Nina

Exercícios – Reflita e responda

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

1. Resolva o desafio acima em seu caderno.
2. Qual das pistas forneceu mais informações para resolver o desafio? Por quê?
3. Qual a importância de saber coletar informações?

2. VAMOS CRIAR O JOGO OS ANIMAIS DE LUCAS

Para as peças você vai precisar de uma folha sulfite onde você vai desenhar 17 quadrados (5 cm x 5 cm) e, dentro de cada um, desenhar:

Se preferir você pode imprimir as peças no final dessa atividade.

- 2 peças com o desenho do GATO
- 3 peças com o desenho do RATO
- 3 peças com o desenho do CACHORRO MANSO
- 3 peças com desenho do CACHORRO BRAVO
- 2 peças com o desenho do OSSO
- 2 peças com o desenho do QUEIJO
- 2 peças com o desenho do PEIXE

3. É HORA DE JOGAR!!!

Objetivo do jogo: Organizar os animais e alimentos de acordo com as regras de posicionamento.

Regras do jogo:

1. Uma carta-desafio é escolhida de acordo com o seu nível de dificuldade. Começaremos pela carta número 1.

2. As peças de animais e comidas que aparecem desenhadas na lateral da carta-desafio devem ser separadas

3. As peças de animais e comidas devem ser colocadas nas casas vazias de acordo com as seguintes condições:

a. Um gato não pode ficar ao lado de um rato.

b. Um cachorro não pode ficar ao lado de um gato.

c. Um cachorro bravo não pode ficar ao lado de qualquer outro cachorro (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.

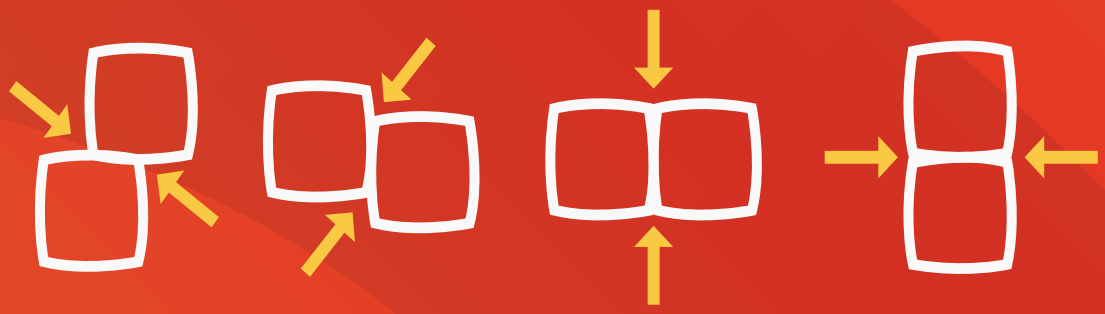
g. Nenhuma comida pode ser colocada sobre a casa com formigas.

h. Nenhum animal pode ser colocado sobre a casa do touro.

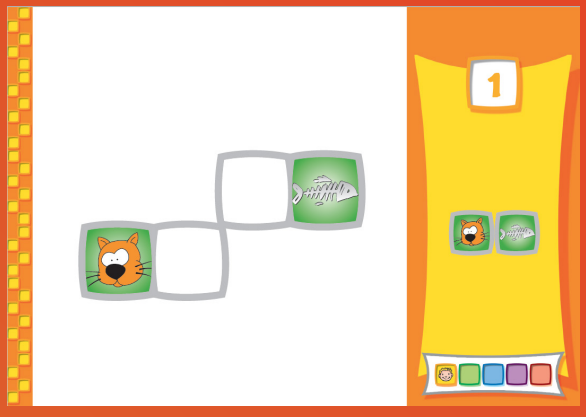
VÍDEO DA REGRA

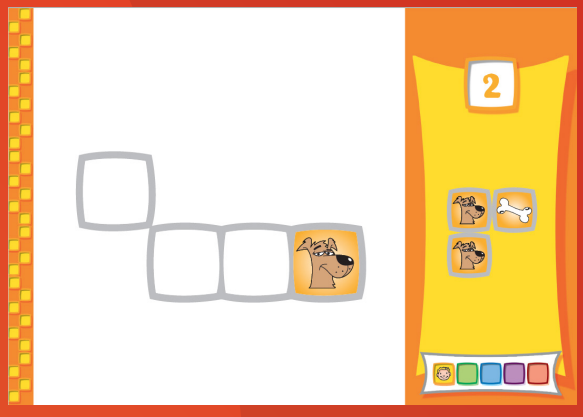
mlbr.com.br/osanreg

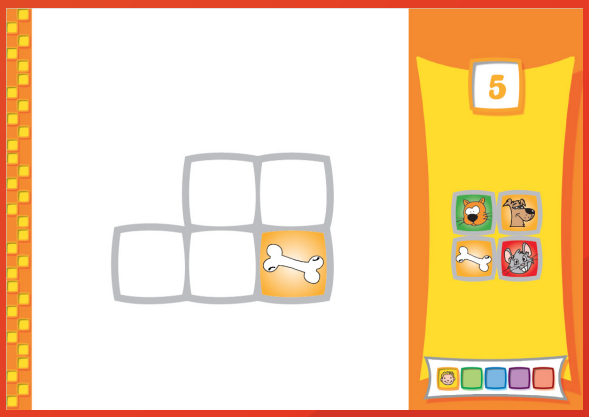
Casas consideradas "ao lado" compartilham uma linha ou parte dela.

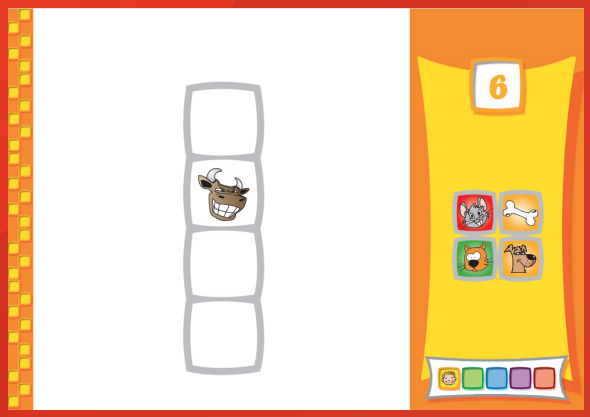


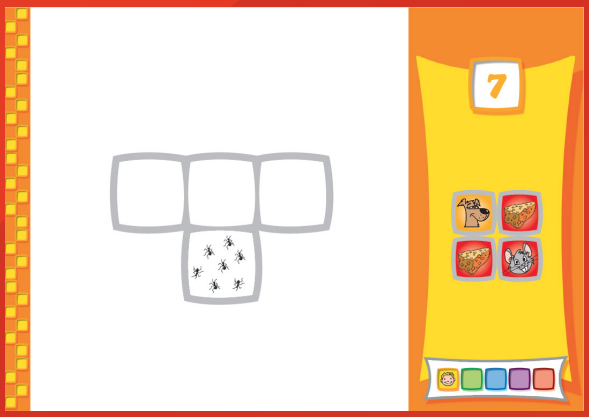
Casas não consideradas "ao lado": compartilham apenas o vértice.









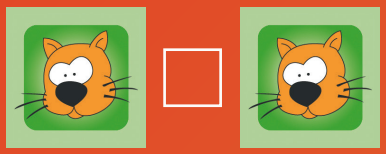


4. REFLETINDO SOBRE O JOGO

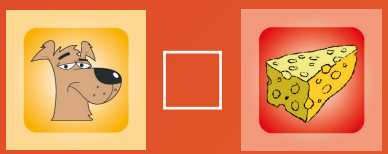
Junto com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Quais peças podem ser colocadas lado a lado? Escreva "sim" para os posicionamentos corretos, e "não" para os posicionamentos que não são permitidos.

A)

B) 

C)

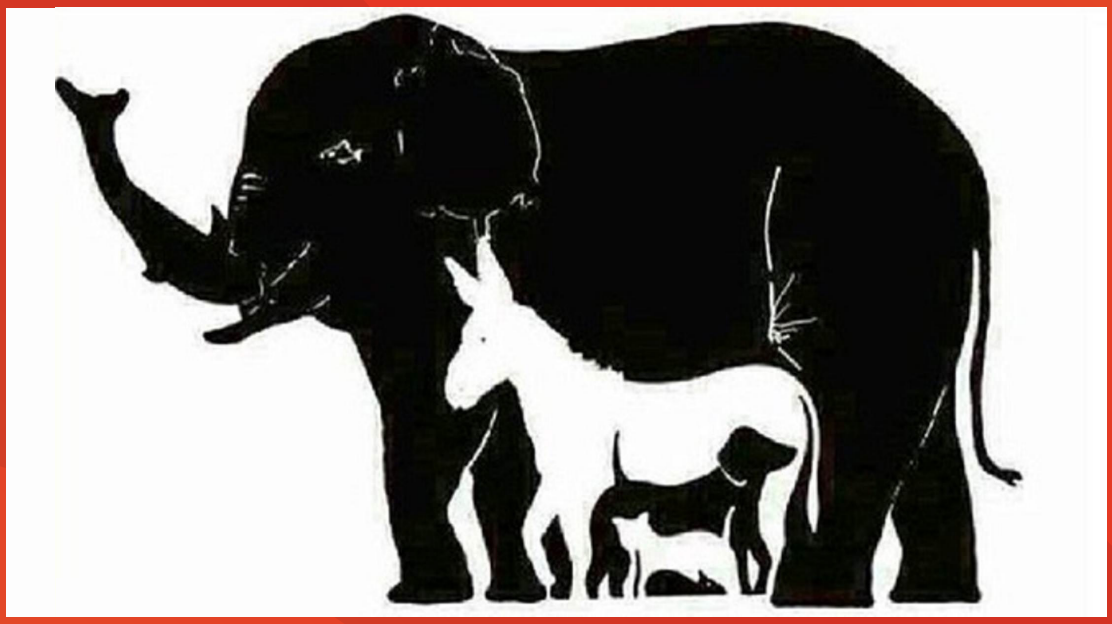
D) 

2. O que foi possível aprender com este jogo?
3. Saber elaborar perguntas é importante? Por quê?
4. Em que as perguntas podem nos auxiliar na escola? E em outros lugares?
5. Qualquer tipo de pergunta nos ajuda a obter informações? Por quê?

Atividade do jogo Os Animais de Lucas - 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

Olhe bem para a imagem e diga quantos animais você consegue ver?



Fonte: https://curiosamente.diariodepernambuco.com.br/project/desafio-enlouquece-web-quantos-bichos-voce-ve/

A resposta oficial do desafio é que são 16 animais! No final da atividade, você confere os locais indicados para esses animais.

Exercícios – Reflita e responda

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

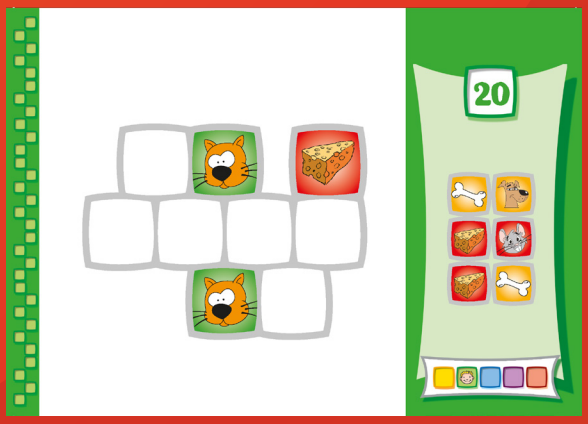
1. Quantos animais você conseguiu encontrar na imagem acima? Liste em seu caderno.
2. A maior parte das pessoas reconhece apenas meia dúzia deles, mas os verdadeiros observadores encontram quase o dobro disso. Quem da sua família conseguiu encontrar mais?
3. Essa imagem é considerada uma ilusão de ótica. Faça uma breve pesquisa sobre esse tema e procure outras imagens.

2. ESTUDANDO ESTRATÉGIAS

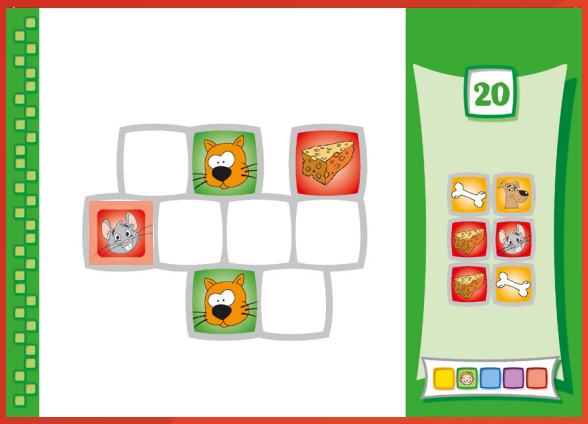
Vamos conhecer uma estratégia muito interessante para obter e utilizar informações da melhor maneira possível.

Estratégia – "Levantar Âncora!": Você sabe como resolvemos um problema quando, ao fazermos perguntas, não conseguimos respostas claras e precisas?

No jogo, quando tentamos resolver um desafio, muitas vezes obtemos respostas ineficientes ou até mesmo equivocadas. Há algumas respostas (portanto algumas perguntas) que não nos ajudam a concluir onde uma peça deve ser colocada. Observe a situação abaixo:



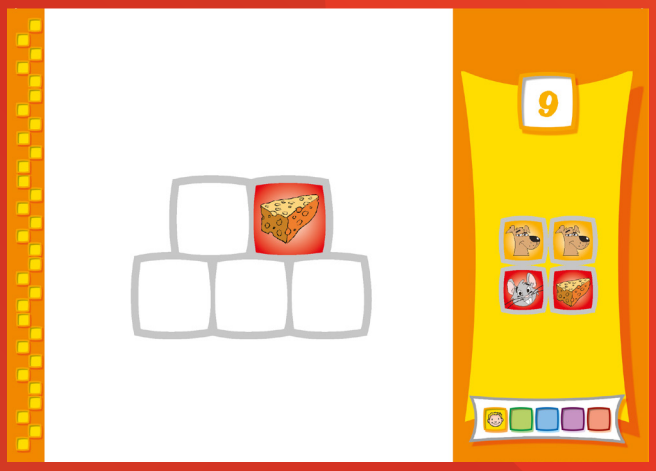
• Existe alguma peça que pode ser colocada APENAS em uma única casa do tabuleiro?
• Neste exemplo, a única pergunta que nos dá uma resposta clara e precisa é "onde devemos colocar o rato?" Por quê? Porque o rato não pode ser colocado próximo aos gatos, muito menos perto do queijo, portanto existe apenas uma casa onde o rato pode ficar: a casa do canto esquerdo.

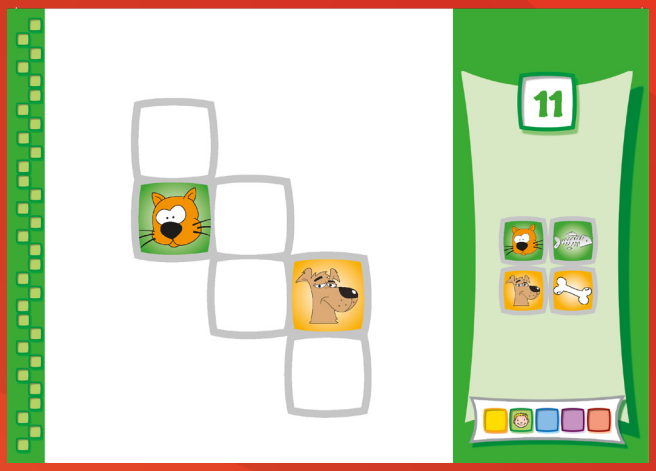


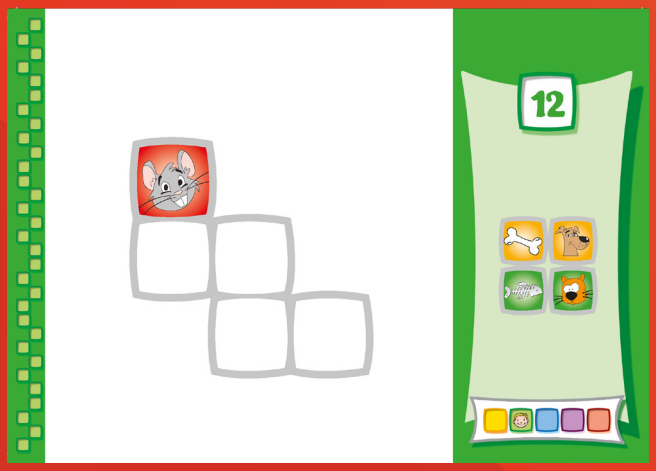
Esse tipo preciso de resposta é chamado de "Âncora".

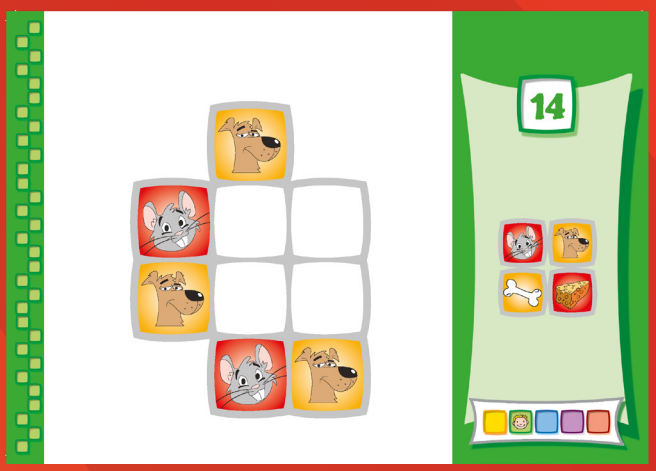
• A função de uma âncora é segurar um navio em um determinado ponto para que ele não seja levado embora. As respostas precisas que estamos procurando servem como "âncoras metafóricas" que nos impedem de cair em soluções incertas ou até erradas.
• Qual a vantagem de localizarmos a "âncora" no jogo? Ao obtermos informações úteis e confiáveis podemos ter certeza do primeiro passo da resolução do desafio e assim encontramos outras "âncoras" para resolver o desafio por completo.

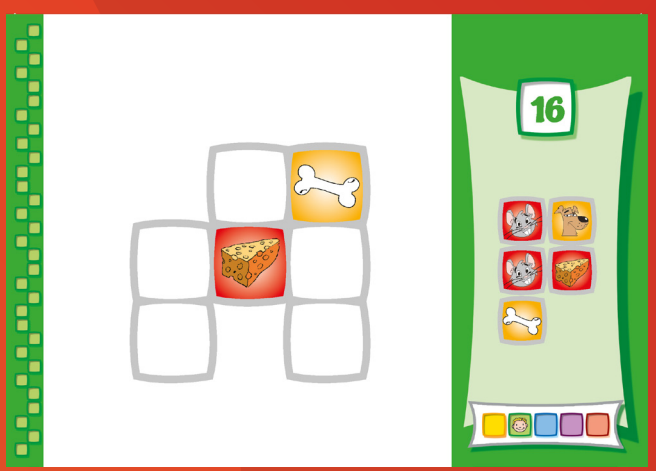
3. VAMOS JOGAR NOVAMENTE!









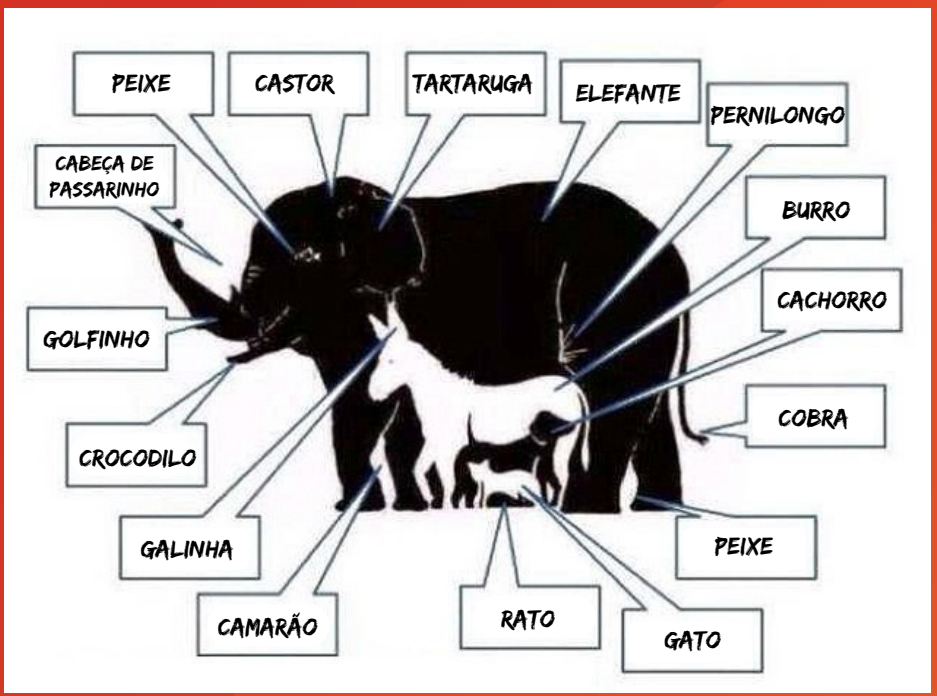


4. ESTUDANDO ESTRATÉGIAS

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

1. Qual a importância de elaborar perguntas que levem a informações precisas?
2. É importante analisar as informações que recebemos? Como? Por quê?
3. O que pode acontecer se uma informação não for analisada?
4. Informações são transmitidas somente verbalmente ou existem outras formas? Quais? Usamos que tipos de fontes de informação neste jogo?
5. Neste jogo, há necessidade de organização das informações. Em que outras situações também há esta necessidade?

5. RESPOSTA DO DESAFIO DA CONTEXTUALIZAÇÃO



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!

JOGO - OS ANIIMAIS DE LUCAS

Recorte nas linhas tracejadas.