Habilidades priorizadas: Criar e selecionar perguntas mais adequadas para o levantamento e comprovação de hipóteses; localizar informações que permitam identificar uma "âncora" quando possível.

Objetivos de ensino: Incentivar a construção de perguntas que tenham respostas únicas; desenvolver a habilidade de tirar conclusões a partir da análise dos dados disponíveis.

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

1. CONTEXTUALIZAÇÃO – DESAFIO DO ZOOLÓGICO

Seis amigos foram passear no zoológico e cada um tem um animal preferido. Seu desafio é descobrir o nome de cada criança e o animal preferido deles. Para isso, você poderá contar com as pistas a seguir:

1. Rafael está ao lado de Cláudia. Seu animal preferido não tem tromba;
2. Cláudia está de cabelo solto. Seu animal preferido vive na água;
3. Renata está de cabelo preso. Seu animal preferido come formigas;
4. Lucas está ao lado de Rafael. Seu animal preferido é uma ave noturna;
5. Paulo está de bermuda, perto de Renata. Seu animal preferido não come peixe;
6. Priscila não está de cabelo solto. Seu animal preferido é igual ao seu bichinho de pelúcia;

Resposta: 1º Priscila (urso); 2º Cláudia (peixe); 3º Rafael (macaco); 4º Lucas (coruja); 5º Paulo (elefante); 6º Renata (tamanduá).

Exercícios – Reflita e responda

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

1. Como foi resolver o desafio do zoológico? Foi fácil ou difícil? Por quê?
2. Vimos que o Método do Detetive pode ajudar bastante em investigações e estimular a fazer perguntas. Que boas perguntas podem ser feitas para tentar resolver esse desafio?
3. Você aprendeu a estratégia da "âncora" para resolver os desafios do jogo *Os Animais de Lucas?*
4. Nas pistas que você recebeu nesse desafio há alguma que tenha uma resposta certeira? Qual?
5. Para resolver esse desafio, você utilizou o Método da Tentativa e Erro? Como?
6. Qual é seu animal preferido? Que tal fazer um lindo desenho dele?

Vamos recordar? O Método do Detetive nos ajuda a buscar pistas através de perguntas. E com essas pistas podemos perceber quais possibilidades nós temos ou por onde podemos começar.

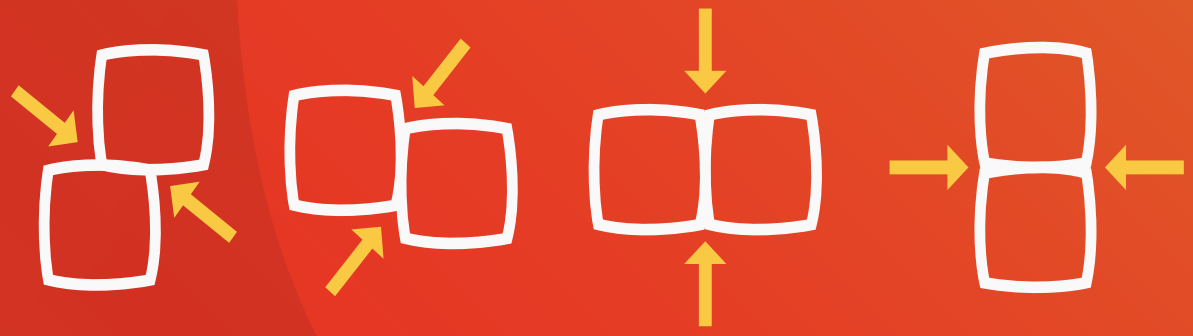
2. É HORA DE JOGAR!

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

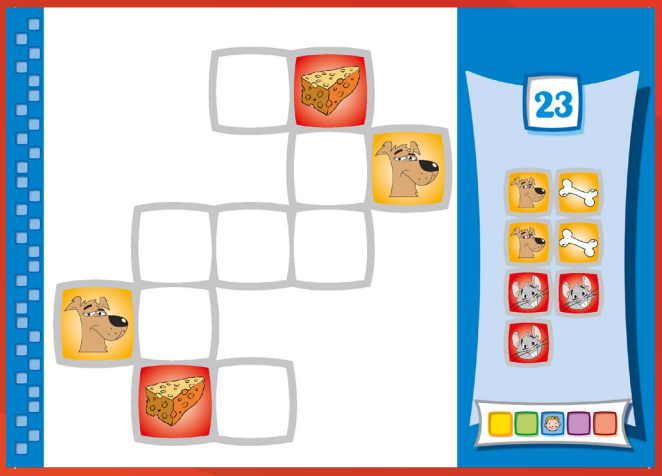
Como jogar:
1. Jogo para dois jogadores (parceria).
2. Montar o tabuleiro unindo os quadrados conforme os desafios.
3. As peças de animais e comidas que aparecem desenhadas no lado do cartão-desafio devem ser separadas para serem utilizadas no desafio.
4. As peças de animais e comidas devem ser colocadas 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.

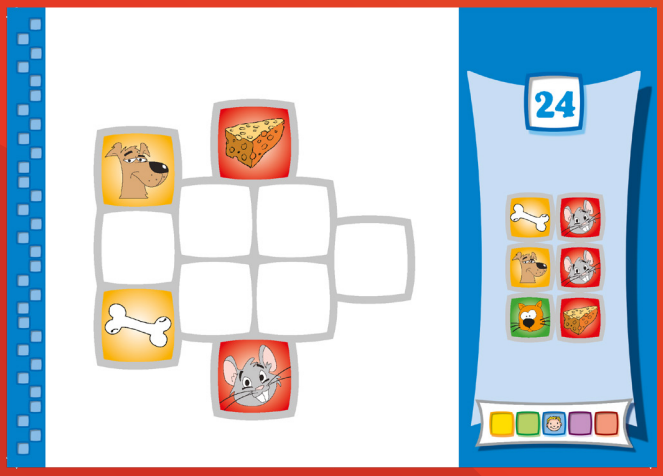
Observação: As peças que não podem ser posicionadas "lado a lado" devem ser colocadas em casas que não se tocam, ou que se tocam apenas pelo vértice.

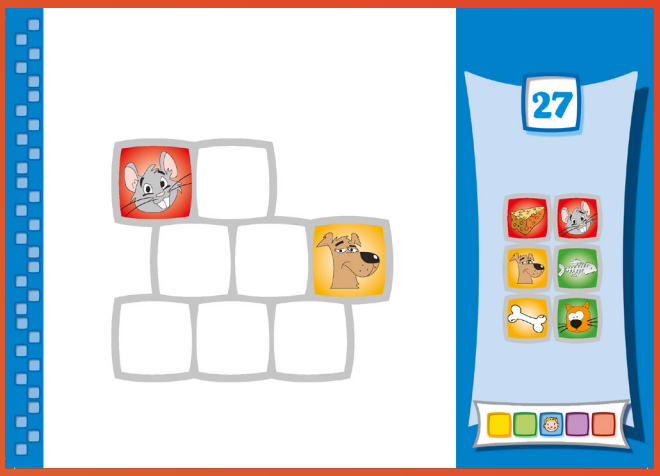
As setas apontam para a linha comum entre as casas. No exemplo, as casas são consideradas "lado a lado".

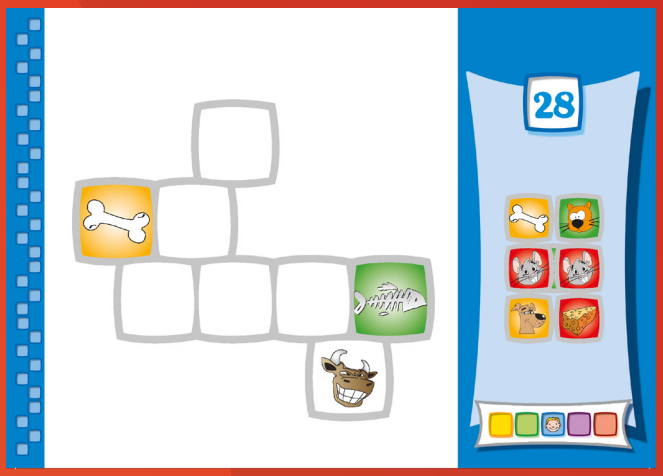


Agora, convide alguém para jogar com você! Lembre-se que esse jogo é um trabalho em equipe. Cumprimente seu(sua) parceiro(a) antes de começar a jogar!





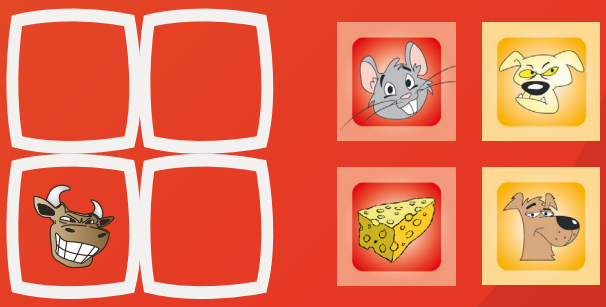




3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

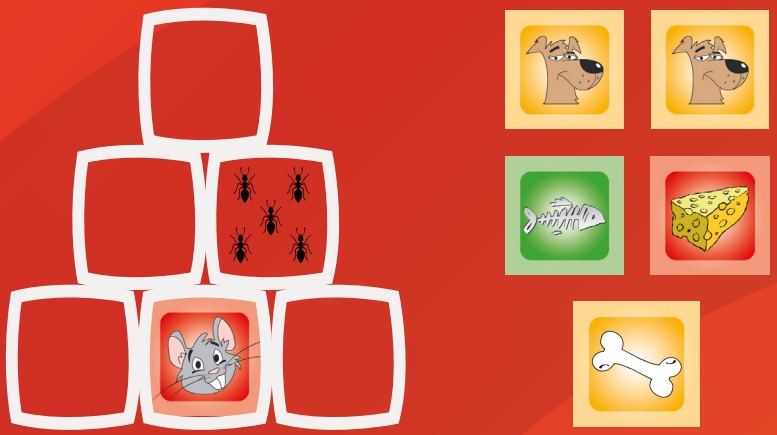
Com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Observe o desafio a seguir e responda as perguntas:



a. Usando o Método do Detetive, há nesse desafio uma "pergunta âncora"? Qual?
b. Observando as peças que devem ser colocadas, qual delas é mais fácil colocar no tabuleiro? Por quê?

2. Analise o desafio a seguir e responda às questões:



a. Quais peças não podem ser colocadas na casa onde estão as formigas?
b. Há alguma peça que não pode ficar próxima ao rato?
c. Pensando em "pergunta âncora", há alguma nesse desafio? Qual?

3. Observe o desafio a seguir e responda:

a. Nas casas destacadas, quais peças não podem ser colocadas?
b. Que boas perguntas podemos fazer para resolver esse desafio?
c. Nesse desafio, há alguma pergunta que tenha resposta certeira? Qual?

3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

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

Tentar e errar... Quando arriscar?

Tentativa e erro pode ser considerada uma forma fácil e rápida de resolver problemas. Ao tentar e conseguir, a gratificação é instantânea. Ao tentar e falhar, podemos rapidamente perceber o que não fazer e continuar tentando outras possibilidades.

Mas... será que é bom usar o Método da Tentativa e Erro sempre? É preciso analisar os riscos de um possível erro.

Vamos pensar nas situações a seguir:
a. Você encontrou uma caixa com remédios e não sabe para que eles servem. Você acha que é bom tentar tomar um para ver o que acontece? Por quê?
b. Sua mãe aprendeu uma receita de bolo de chocolate, mas ela está pensando em tentar substituir o chocolate por morango. Tem problema fazer essa tentativa? Por quê?
c. Seu avô tem um molho com muitas chaves. Ele pediu para você achar a chave que abre a porta do quintal. Como você faz isso?
d. O médico não tem certeza do diagnóstico do seu paciente. Ele tenta dar um remédio para ver o que acontece ou pede mais exames? Por quê?

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!