

Habilidades Socioemocionais e Cognitivas Priorizadas:

- Resiliência, capacidade de lidar com a frustração de maneira positiva
- Compreensão e respeito a regras

Objetivos de ensino:

- Explorar o conceito de “restrições” e como elas podem ser mecanismo de proteção
- Propiciar momentos para a vivência da frustração de não conseguir atingir um objetivo

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

“A fábula: O cão, o gato e o rato”

De Maria Victoria de Moraes e Ana Luiza Pessoa

Numa casa morava um cachorro, um gato e um rato.

Num dia, o cão ganhou uma enorme coxa de frango, o gato, um peixe delicioso, e o ratinho nada ganhou.

Então o rato pediu um pedaço da coxa ao cão, que fingiu não ouvir.

Depois, o rato foi pedir ao gato, e este fez a mesma coisa.

O rato, triste, bolou um plano para pegar a coxa e o peixe.

No outro dia, o ratinho saiu da sua toca e se escondeu no rabo do gato e, na mesma hora, puxou o rabo e saiu correndo.

O gato achou que foi o cão que puxou seu rabo e o gato e o cachorro começaram a brigar.

Quando pararam olharam para o prato e se perguntaram:

- Cadê a coxa e o peixe?

Logo suspeitaram um do outro e lembraram do rato, e bolaram um plano para pegar o rato.

No mesmo dia, acharam na toca do rato osso de coxa de frango e espinha de peixe.

O ratinho arrependido pediu muitas desculpas para seus amigos.

Eles aceitaram, mas falaram que iam pensar se continuariam a ser amigos.

O gato e o cão, que antes não eram amigos, agora viraram melhores amigos.

Moral da história: nunca enganem seus amigos.

Exercícios – Reflita e responda

1. Quais são os animais e as comidas preferidas de cada um deles na fábula?
2. Algum animal ficou sem alimento? De acordo com outras histórias, qual é o alimento preferido desse animal?
3. Qual foi o grande problema desta fábula?
4. Algum animal cometeu um erro? Qual? O que ele aprendeu com isso?
5. Você já cometeu um erro com alguém que gostava muito? Como você se sentiu?

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



Em cada rodada você irá montar o desafio e tentar resolver.

3. É HORA DE JOGAR!!!

Objetivo do jogo

Organizar os animais e alimentos de acordo com as regras de posicionamento.

Regras do jogo

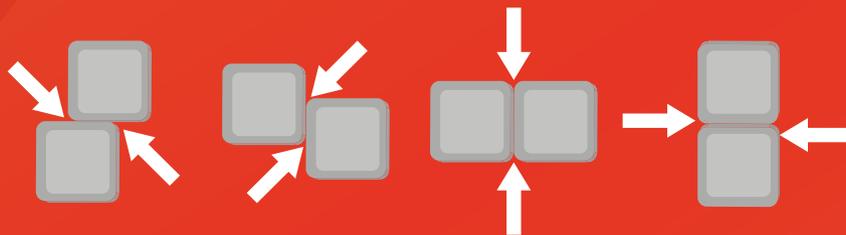
1. Uma carta-desafio é escolhida de acordo com o seu nível de dificuldade. Começaremos pela carta número 1.
2. As peças de animais e comidas que aparecem desenhadas na lateral da carta-desafio devem ser separadas
3. As peças de animais e comidas devem ser colocadas nas casas vazias de acordo com as seguintes 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

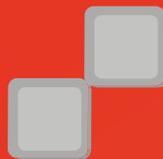


Casas consideradas "ao lado" compartilham uma linha ou parte dela.

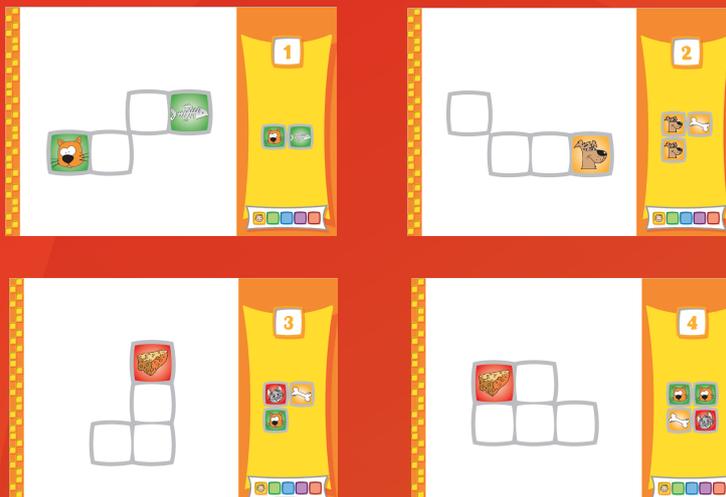
mlbr.com.br/osanreg

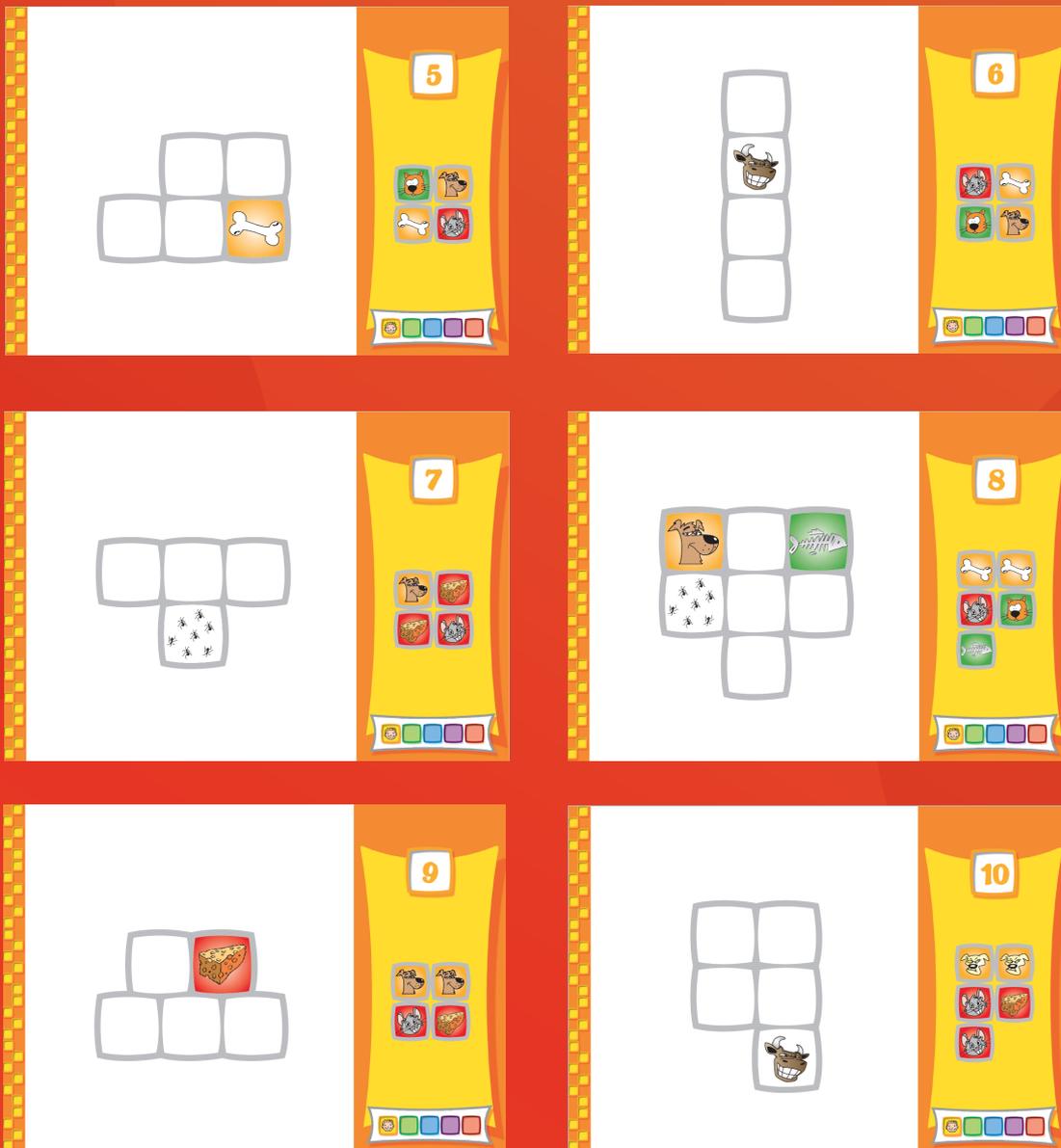


Casas não consideradas "ao lado": compartilham apenas o vértice.



Antes de começar a jogar vamos realizar as atividades 1 do Livro do Aluno na página 57.





4. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Quando estamos conhecendo um jogo, muitas dúvidas aparecem em relação às regras e não conseguimos elaborar estratégias. Isso é natural! E para nos ajudar, utilizamos o Método da Tentativa e Erro, que é um ótimo recurso para a aprendizagem.

Esse método apresenta 4 etapas:

1. tentar
2. cometer um erro
3. corrigir o erro
4. tentar novamente

Nesse jogo, muitas vezes você vai utilizar esse método colocando as peças até perceber que ficou sem opção, desmanchar e tentar novamente, mas de um jeito diferente.

E não tem problema você montar e desmontar várias vezes, desde que seja sempre de uma maneira diferente.

VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/tentmetc





5. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1. Você lembra o que é proibido nesse jogo? Na vida, também temos proibições? De que tipos? Vamos pensar em exemplos?
2. Quais são as proibições em casa que te protegem?
3. Para enfrentarmos essa epidemia de coronavírus, temos restrições. Quais são elas? De que forma elas nos ajudam?
4. Leia com sua família o texto "A cigarra e a formiga"
– Monteiro Lobato, que está em seu Livro do Aluno, na página 63.

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



"FILA DO CINEMA"

Na fila do cinema há 5 amigos para comprar ingressos.

Organize a fila de acordo com as informações abaixo:

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



VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/detemetc

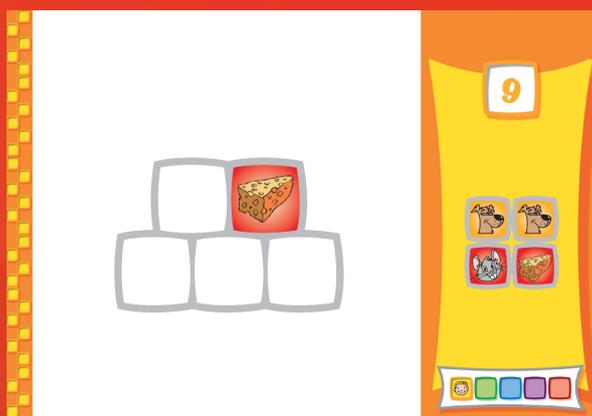
Exercícios – Reflita e responda

1. Investigue se há alguma informação que tem um retorno conclusivo, ou seja, que lugar na fila você tem certeza, e quem ocupa ele?
2. Qual seria a próxima pergunta que te ajudaria a resolver o enigma? Tem alguém que não está na frente de ninguém? Leia novamente as pistas para tentar responder a essa pergunta.
3. O Método do Detetive nos ajuda muito a resolver enigmas como esse, pois precisamos analisar as informações, elaborar perguntas e levantar hipóteses. Você sabe o que significa hipótese? Pesquise e pense onde mais você utilizou hipóteses.

2. É HORA DE JOGAR!!!

Vamos jogar “Os Animais de Lucas” e tentar utilizar o Método do Detetive, ou seja, pense em boas perguntas que te ajudariam a buscar pistas e informações para resolver o desafio de maneira mais rápida, fácil e eficiente.

Monte o desafio 9 e tente resolver respondendo às perguntas abaixo.



Quais são as pistas existentes no desafio?

Quais podem ser as boas perguntas para serem feitas nesse jogo?

Tem alguma peça que só pode ocupar um único lugar?

Agora vamos avançar para alguns desafios mais complexos. Resolva os desafios de 11 a 18.

11

Available pieces: cat, dog, bone, fish, another dog, another bone.

12

Available pieces: bone, dog, fish, cat, another dog, another bone.

13

Available pieces: dog, another dog, bone, fish, another dog, another bone.

14

Available pieces: cat, dog, bone, fish, another dog, another bone.

15

Available pieces: dog, another dog, bone, fish, another dog, another bone.

16

Available pieces: cat, dog, bone, fish, another dog, another bone.

17

Available pieces: cat, dog, bone, fish, another dog, another bone.

18

Available pieces: cat, dog, bone, fish, another dog, another bone.

DESAFIOS NO SITE



mlbr.com.br/osandes

3. QUE TAL ESTUDAR UMA ESTRATÉGIA?

Quando nós temos uma certeza nesse jogo, ou seja, uma peça que só pode ocupar um único lugar para que o desafio seja resolvido corretamente, nós vamos chamá-la de ÂNCORA. Você sabe o que é e para que serve uma âncora?

A âncora serve para fixar o barco, para que ele não se perca no mar. A nossa âncora no jogo será aquela peça em que só tem um lugar para ocupar, que vai nos ajudar a não ficar vagando em direção a soluções incertas.

Estratégia da âncora: uma informação precisa, uma certeza.



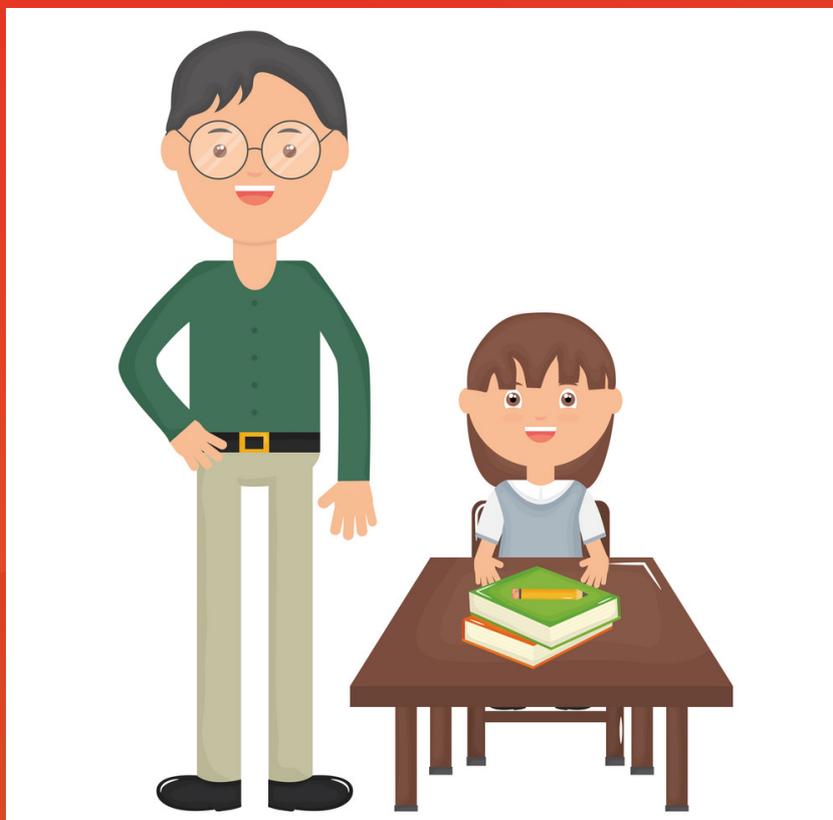
QUE TAL JOGAR NOVAMENTE UTILIZANDO A ESTRATÉGIA DA ÂNCORA?

4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

No seu Livro do Aluno, realize as atividades 2 e 3 com sua família (páginas 59 e 61).

Agora responda:

1. Você aplicou a estratégia da âncora e os métodos? E como foi?
2. Vocês perceberam a importância de fazer perguntas nesse jogo? Qual é a importância, no dia a dia, de parar para pensar e elaborar uma pergunta?
3. Você acha fácil ou difícil elaborar perguntas? Em que situações é fácil? Em que situações é difícil? Por



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!