

Habilidades priorizadas: Considerar mais de uma fonte de informação simultaneamente, identificando elementos que devem ser considerados conjuntamente para a elaboração de perguntas que levam a informações precisas; criar e selecionar perguntas mais adequadas para identificar elementos-chave, quando possível; elaborar um plano de ação e executá-lo passo a passo.

Objetivos de ensino: Destacar a importância de obter informações claras e precisas; promover a identificação de dados relevantes para a elaboração de perguntas mais eficientes para a compreensão de uma situação-problema; apresentar e explorar os Métodos da Tentativa e Erro e da Escada.

Atividade do jogo Os Animais de Lucas - Parte 1

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

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Resolva do desafio:



Primeiro dia de aula, Luciano queria saber os nomes dos novos colegas. Vamos ajudá-lo a descobri-los? Leia as dicas:

1. Kátia está entre Pedro e Marina.
2. Cláudio está na frente de Isabela.
3. Carolina está atrás de Renata.
4. Marina segura uma lancheira.
5. Renata usa um rabo de cavalo.
6. Igor ocupa o sexto lugar da fila.
7. Cláudio não usa óculos.

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. Para resolver o desafio foi necessário identificar todas as informações? Explique.
4. Todas as informações dadas foram claras ou você sentiu dificuldade em interpretar? É importante ter informações claras em nossa vida?

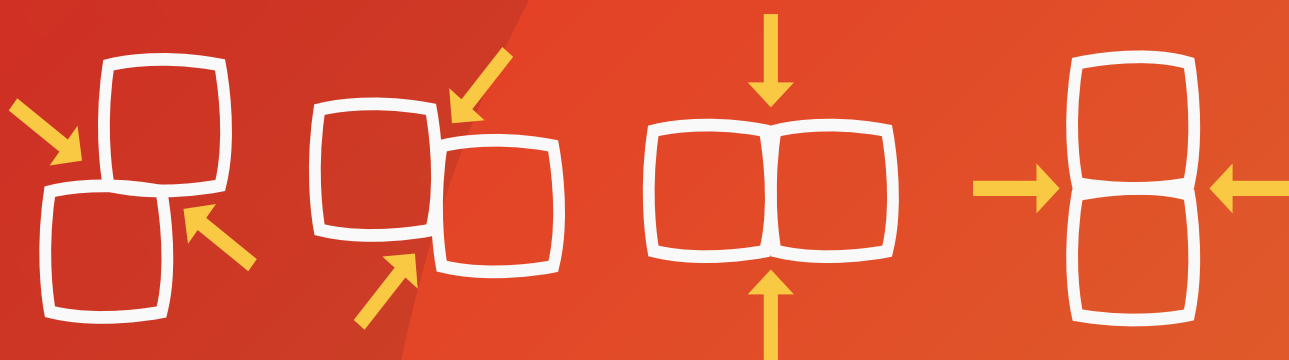
2. É HORA DE JOGAR!

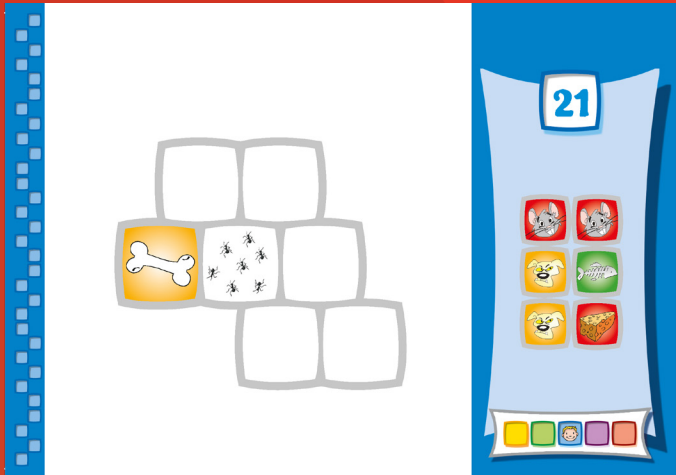
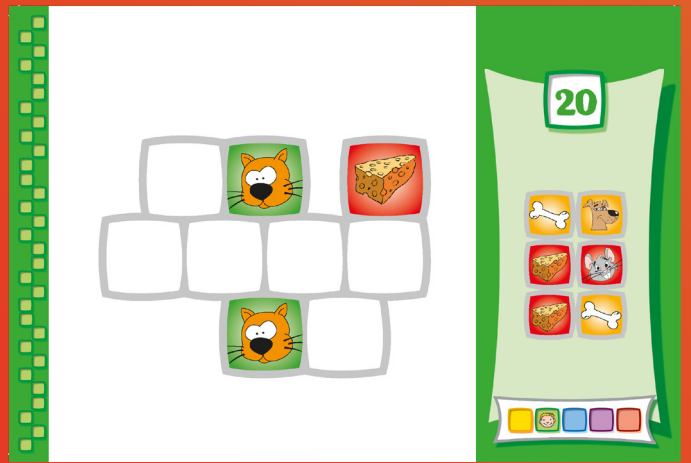
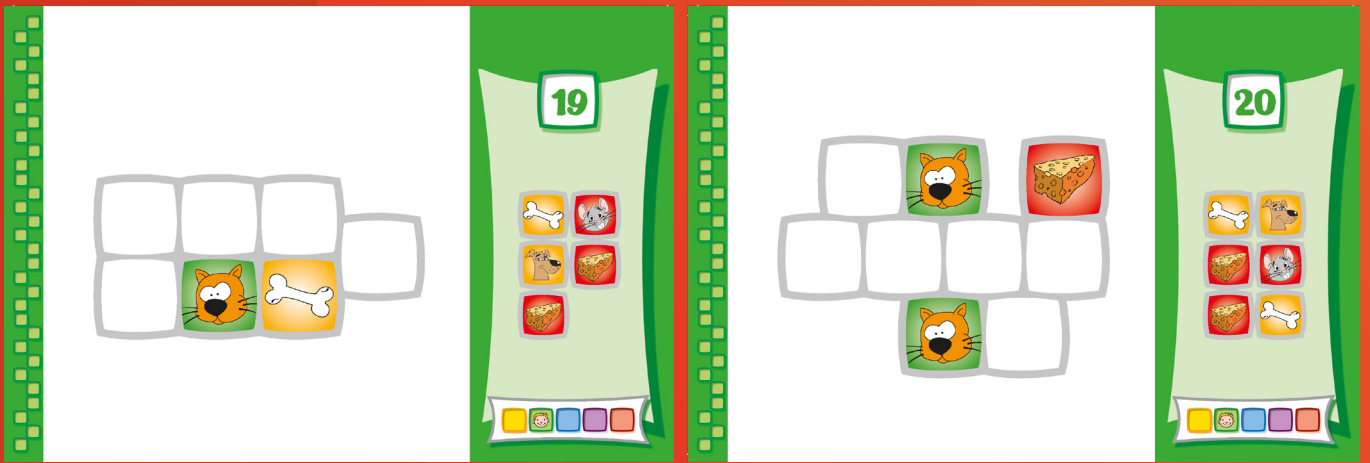
Objetivo do jogo: Em cada carta-desafio, organizar os animais e os alimentos de acordo com as regras de posicionamento.

Regras do jogo:

1. Uma carta-desafio é escolhida de acordo com o seu nível de dificuldade.
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 cão 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.
4. Casas especiais: nas casas das formigas e do touro furioso, devemos respeitar todas as condições anteriores, mas:
 - a. Nenhuma comida pode ser colocada em cima da casa das formigas.
 - b. Nenhum animal pode ser colocado em cima da casa do touro furioso.

Observação: Peças que não podem ser posicionadas “lado a lado” devem ser colocadas em casas que não se tocam, ou que se tocam apenas pelos vértices.





3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

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

1. O que foi possível aprender com este jogo?
2. Há perguntas mais eficientes do que outras? Como identificar boas perguntas?
3. Que método pode nos auxiliar a reconhecer boas perguntas?

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 – IDA AO CINEMA

Deixe-me contar sobre o dia, alguns anos atrás, em que eu e meu melhor amigo, Ronaldo, fomos ao cinema. Nós estávamos ansiosos para assistir ao primeiro filme de *Harry Potter* há tempos. Tínhamos lido todos os livros e estávamos realmente ansiosos para vê-lo na grande tela.

No momento em que soube da estreia nos cinemas, telefonei para Ronaldo e disse: “Hoje é o dia!... O primeiro filme de “Harry Potter” está em cartaz! Vamos vê-lo às 17h00? Ronaldo com tristeza respondeu:

– Minha mãe disse que eu tenho que terminar primeiro a minha lição de casa e não vou conseguir até lá.

– O.K., então podemos ir mais tarde, às 19h00, que tal? Mas espere, isso significa que nós precisaremos de um acompanhante...

– Bem, eu posso pedir para o meu irmão mais velho ir conosco - disse Ronaldo. O irmão de Ronaldo concordou, mas colocou uma condição: nós deveríamos comprar pipoca para ele comer durante a sessão.



Tínhamos agora outro problema: precisaríamos de dinheiro suficiente para três entradas e para a pipoca. Eu pensei comigo mesmo: a única maneira de conseguir esse dinheiro é pedir para a mamãe ou o papai. Felizmente eles concordaram, mas com uma condição: que eu terminasse todas as minhas tarefas até as 17h30. Ou seja, eu precisava terminar de limpar meu quarto, levar o lixo para fora e alimentar o nosso gato. Uau... Havia muito a fazer e já era 16h30! Para terminar todas as tarefas a tempo, pensei em criar um plano para me organizar e conseguir concluir todas as tarefas. Este era o meu plano:

- Terminar de limpar o quarto até 17h00.
- Retirar o lixo até 17h15.
- Alimentar o gato até 17h30.

E você sabe? Eu consegui chegar a tempo e valeu a pena! Ronaldo e eu gostamos tanto do filme que até voltamos na semana seguinte para assisti-lo novamente!

Exercícios – Reflita e responda

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

1. Vimos que o objetivo dos amigos era ir ao cinema assistir ao filme do “Harry Potter”. O que os impedia de alcançar este objetivo?
2. Houve limitações na história que os ajudaram a se planejar? Quais?
3. Essas limitações serviram como “âncoras” no planejamento? Explique.

2. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Método da Tentativa e Erro

As grandes descobertas da humanidade foram feitas por aqueles que tiveram iniciativa e ousadia de correr riscos. O Método da Tentativa e Erro incentiva nossa disponibilidade interna de se arriscar e de considerar o erro como possibilidade de aprendizagem.



TENTAR! ERRAR! APRENDER COM O ERRO! TENTAR NOVAMENTE!



TODA CAMINHADA COMEÇA COM O PRIMEIRO PASSO. TODA CONQUISTA TAMBÉM!

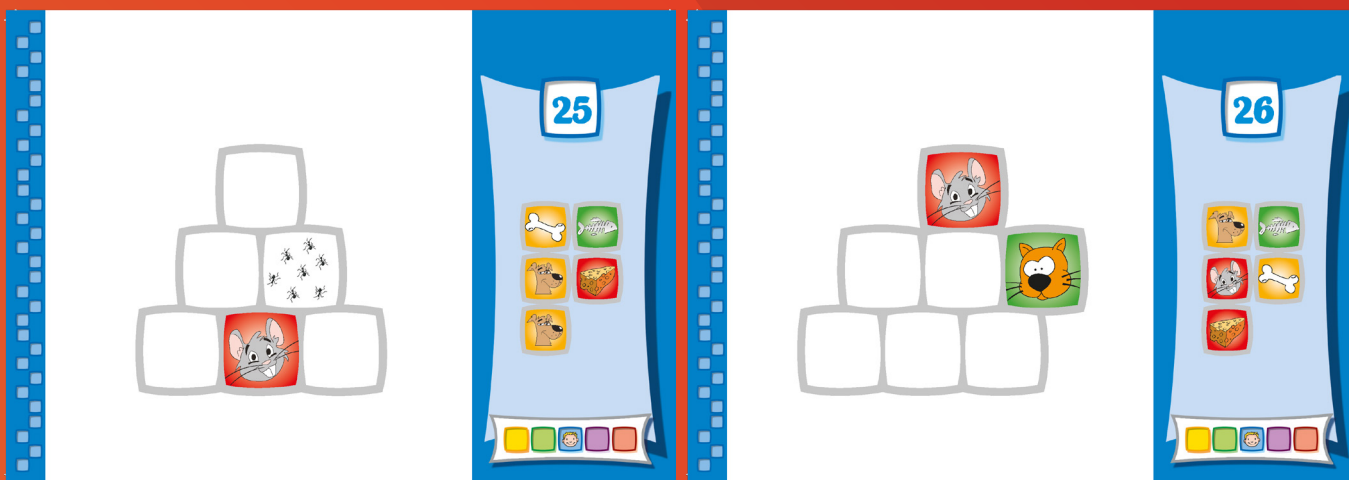
Método da Escada

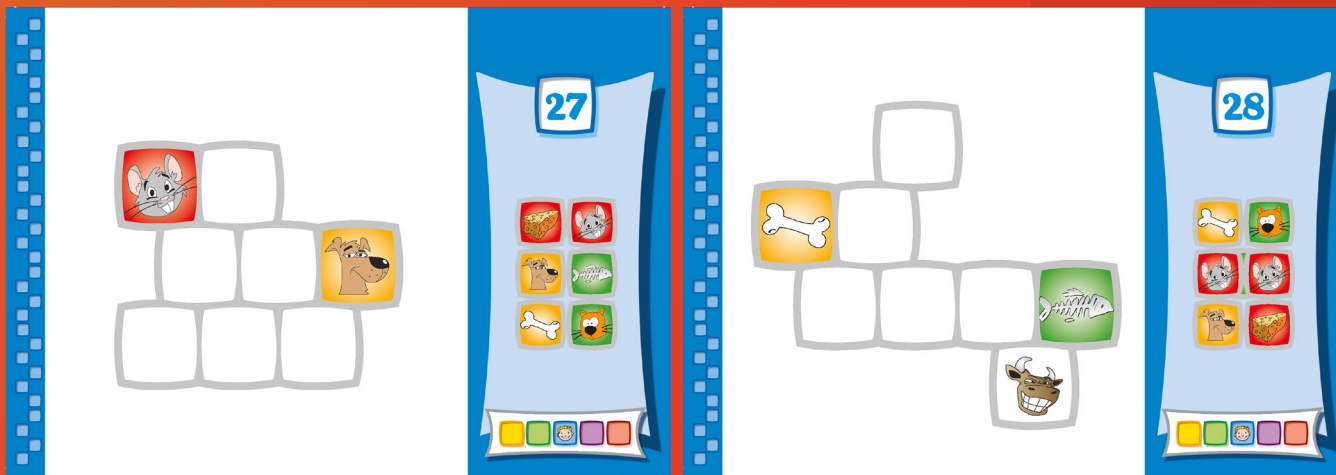
O Método da Escada é uma ferramenta de resolução de problemas que permite progredir, etapa por etapa, em direção a um objetivo, de acordo com uma sequência específica de movimentos. Cada estágio concluído ajuda no progresso para a próxima fase.

Ao resolver problemas usando o Método da Escada, não vamos adiante a menos que tenhamos certeza absoluta de que as peças colocadas até o momento estão em seus lugares corretos. O Método da Escada permite progredir passo a passo para atingir um objetivo. Cada etapa concluída auxilia a chegar a uma outra etapa, mais próxima do objetivo final.

3. É HORA DE JOGAR!

Vamos jogar usando os Métodos da Escada e da Tentativa e Erro.





4. REFLETINDO EM FAMÍLIA SOBRE O JOGO

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

1. A falta de uma informação precisa pode dificultar uma tomada de decisão? Por quê?
2. Como é tomar uma decisão com base em informações imprecisas? Que cuidados é preciso ter?
3. O Método da Tentativa e Erro pode ser usado em qualquer situação? Cite um exemplo em que "tentar" é perigoso e deve ser evitado?
4. Quais as vantagens da utilização do Método da Escada? Você poderia citar um exemplo de uma situação em que é possível e vantajoso usar este método?

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!