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.

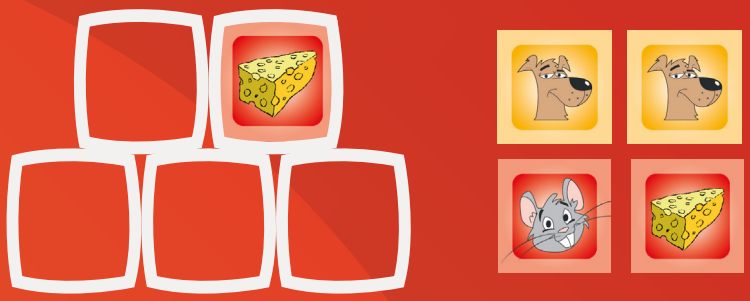
Atividade do jogo Os Animais de Lucas
Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas e momentos de jogo em família).

1. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS?

Estratégia da Âncora

Como saímos de uma situação em que tentamos resolver um problema fazendo várias perguntas, mas sem conseguir alcançar respostas conclusivas e certeiras? Quando tentamos resolver um desafio fazendo perguntas, muitas vezes obtemos respostas erradas e vagas, que não nos permitem determinar de modo certeiro onde podemos colocar uma peça. O Método da Tentativa e Erro pode ajudar bastante, mas será que há situações em que conseguimos fazer uma pergunta com resposta certeira?

Veja o desafio a seguir:

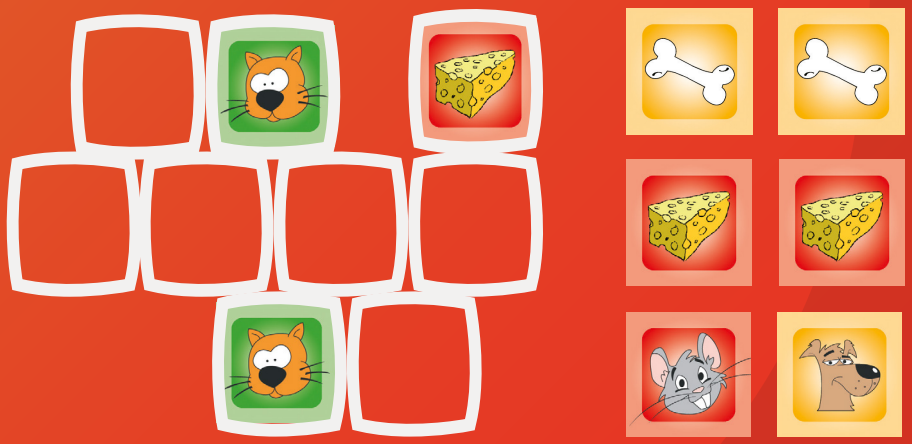


Agora, pense em que pergunta você poderia fazer que lhe desse uma resposta única e certeira. Qual seria? Observe que nesse desafio há apenas uma casa em que podemos colocar o rato, pois três delas são vizinhas do queijo. Para uma resposta tão precisa damos o nome de *Âncora*.

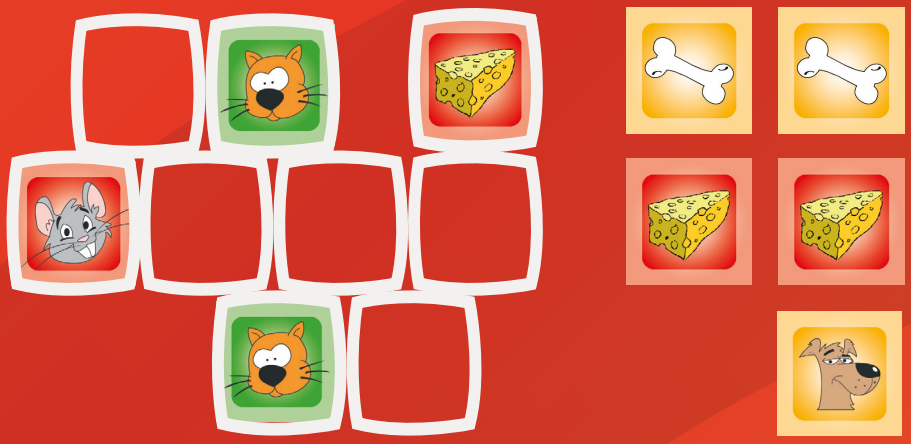
Você sabe a função de uma âncora?

Uma âncora fixa o barco para que ele não saia à deriva (sem rumo). As respostas certeiras que procuramos servem de âncoras que nos impedem de vagar em direção à soluções incertas e sem rumo. Em cada processo de aprendizado e de tirada de conclusões, lutamos para tentar encontrar as respostas mais precisas. Fazendo isso, podemos ter informações confiáveis e seguras.

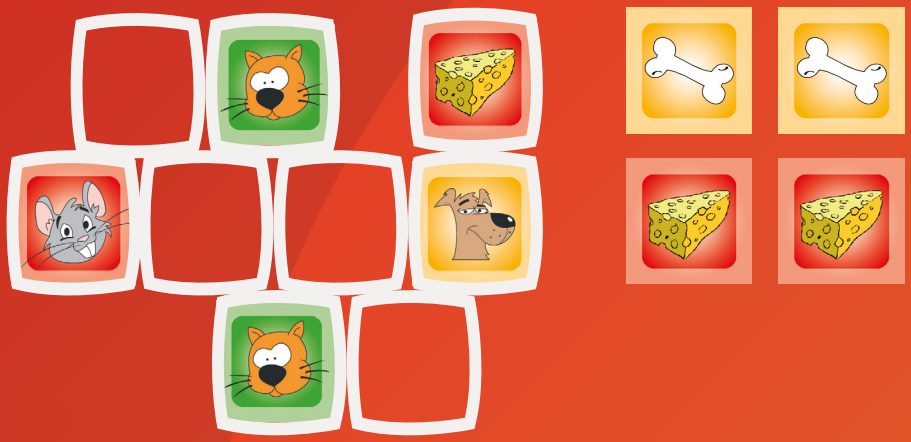
Agora observe outro desafio. Há alguma pergunta que tenha resposta certeira? Qual?



A pergunta com resposta certeira nesse desafio é: "onde podemos colocar o rato?", porque ele não pode ser colocado nem ao lado do gato, e nem junto ao queijo. Assim, só terá um lugar para colocá-lo: na fileira do meio, na casa mais a esquerda:



E agora, qual outra pergunta podemos fazer? Onde colocar o cão? Lembrando que ele não pode ficar ao lado dos gatos, há somente uma casa que podemos colocá-lo. Isso aí! Temos mais uma âncora!



Daqui para frente, para resolver esse desafio ficou mais fácil, pois sabemos que os ossos não podem ficar próximos do cachorro, nem os queijos perto do rato.

Há desafios em que não é possível utilizar esta estratégia, pois mesmo fazendo as perguntas corretas para procurar uma *Âncora*, há situações em que elas simplesmente não existem. Precisamos tentar alguma coisa para ver se vai dar certo (como na vida, também existem situações em que não há como ter certeza do primeiro passo a seguir, é preciso arriscar...). Nestes casos, podemos usar o Método da Tentativa e Erro como estratégia.

Exercícios – Reflita e responda

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

1. Se você tivesse que explicar o que é a *pergunta âncora* para alguém, como você faria?
2. Para achar a *pergunta âncora*, em que precisamos prestar atenção? No tabuleiro, nas peças ou nos dois?
3. Qual é a importância de pensar para fazer perguntas?
4. Na escola, qual é a importância de saber perguntar?

2. É HORA DE JOGAR!

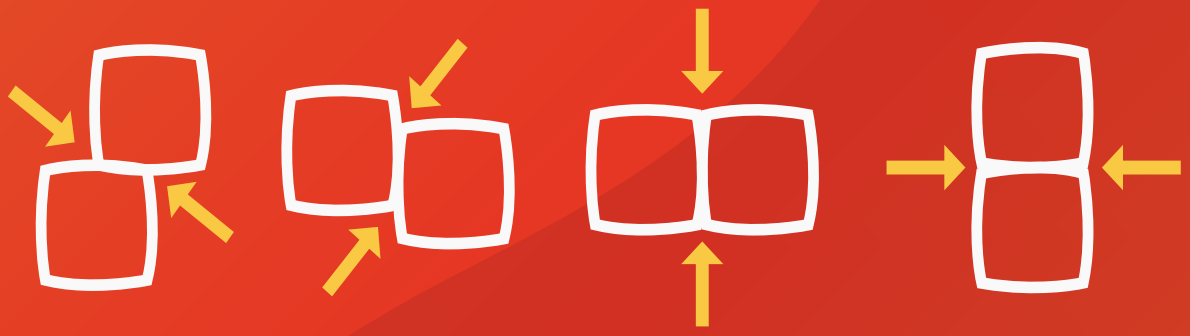
Agora que você aprendeu uma nova estratégia para jogar melhor é hora de colocar em prática! Convide alguém para jogar com você! Lembre-se que esse jogo é de parceria, de trabalho em equipe.

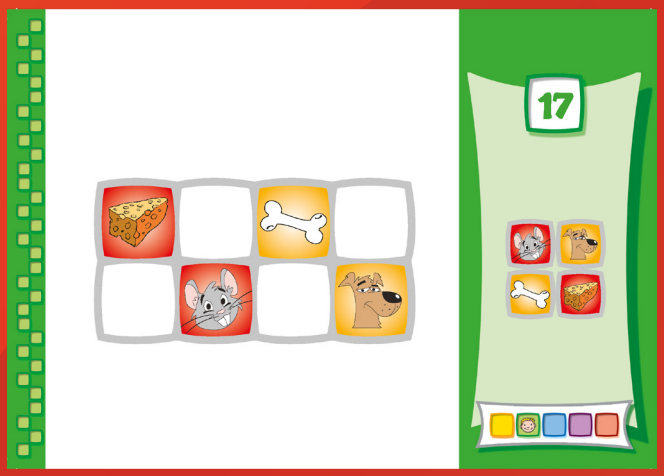
Objetivo do jogo: Organizar os animais no tabuleiro de acordo com as regras das casas.

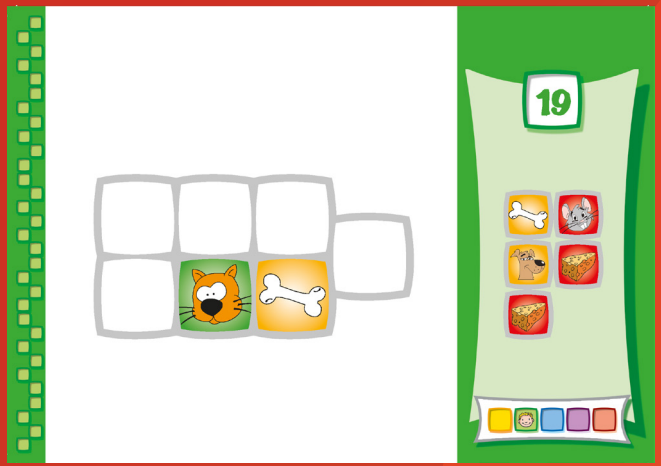
Como jogar:
1. Jogo para dois jogadores (parceria).
2. Montar o tabuleiro unindo os quadrados conforme os desafios.
3. As peças de animais e comidas que aparecem desenhadas no lado do cartão-desafio devem ser separadas para serem utilizadas no desafio.
4. As peças de animais e comidas devem ser colocadas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

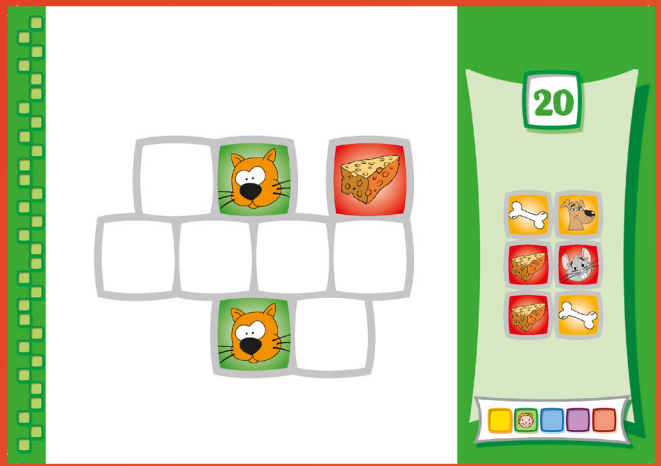
Observação: As peças que não podem ser posicionadas "lado a lado" devem ser colocadas em casas que não se tocam, ou que se tocam apenas pelo vértice.

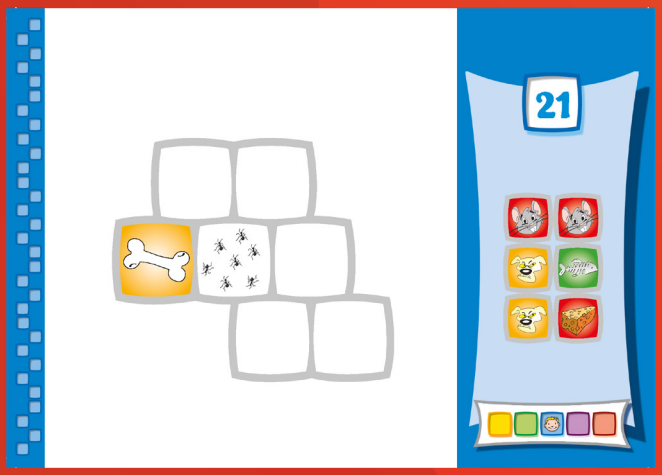
As setas apontam para a linha comum entre as casas. No exemplo, as casas são consideradas "lado a lado".

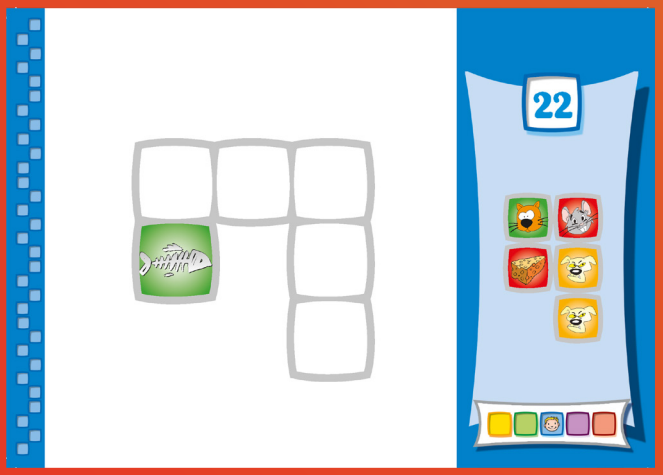








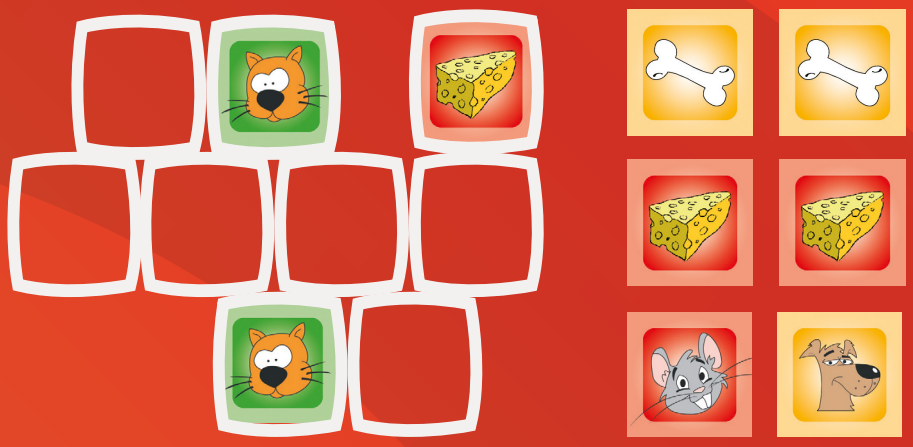




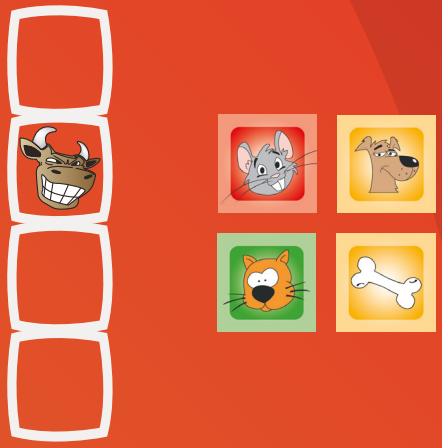
3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

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

1. Como foi jogar utilizando a estratégia da *Âncora* e os métodos?
2. Qualquer tipo de pergunta nos ajuda a obter informações? Por quê?
3. Observe o desafio a seguir e responda as perguntas.



a. Identifique a peça *Âncora* com um círculo e, em seguida, escreva o nome da peça na casa em que ela deveria ser colocada.
b. Converse com sua família sobre quais informações vocês analisaram no desafio para ter certeza de qual era a peça *Âncora*. Pensem juntos em qual seria a próxima peça a ser colocada no desafio.
4. Analise o desafio a seguir e responda as perguntas.



a. Usando o Método do Detetive, quais são as boas perguntas que podemos fazer para esse desafio?
b. Há alguma peça que pode ser colocada em apenas uma casa?
c. Há alguma casa que tenha restrição, ou seja, que tenha peças que não podem ser colocadas nela? Por quê?

4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

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

1. Nesse jogo, pode ser útil analisar pistas para fazer boas perguntas. Qual a importância, no dia a dia, de parar para pensar e elaborar uma pergunta?
2. É importante, quando uma pessoa não entende algo, que ela faça perguntas? Por quê?
3. A estratégia da "âncora" pode nos ajudar em uma prova? Por quê? E como?
4. Leia o texto a seguir com sua família e conversem sobre a importância do Método Tentativa e Erro.

Se você já se encostou em um forno quente ou em uma chama, provavelmente se queimou e aprendeu a não tocar novamente nestas coisas.

Se você treinou antes de uma corrida e venceu, você provavelmente aprendeu que seu sucesso depende do seu empenho no treinamento e praticará ainda mais para a próxima competição. Esses são exemplos de aprendizagem por tentativa e erro.

Aprender através da tentativa e erro é importante para a sobrevivência na selva, pois orienta o comportamento do animal e aumenta sua chance de sobrevivência. Por exemplo, quando um animal tenta pegar uma vespa ou centopeia, que são animais venenosos com cores fortes ("cores de aviso"), ele é ferroado e aprende a não "mexer" com animais coloridos. Quando um corvo constrói um ninho, ele busca materiais diferentes no ambiente e tenta integrá-los ao ninho. Se os materiais não são apropriados, ele testa outros e aprende por tentativa e erro quais são os melhores.

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!