Habilidades priorizadas: Buscar dados de forma planejada, coletando informações através de perguntas; verificar informações para apresentar respostas de forma segura, precisa e não impulsiva.

Objetivos de ensino: Aprimorar a coleta sistemática e ordenada de dados por meio de perguntas pertinentes; explorar o jogo "Quem sou eu?".

Atividade do jogo Quem Sou Eu? - 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 – É UM MISTÉRIO!

Você alguma vez já viu ou ouviu algo estranho? Talvez você tenha escutado um barulho e não sabia o que era. Quem sabe você viu algo que não sabia nomear.

Algumas coisas são difíceis de explicar e, quando não sabemos como ou por que algo ocorre, isto é chamado de mistério. Às vezes um mistério pode ser divertido. Podemos inventar motivos para o som que escutamos. Podemos pesquisar e fazer perguntas sobre o que não sabemos nomear. Os mistérios mantêm nossas mentes afiadas enquanto tentamos resolvê-los.

Na atividade de hoje vamos resolver mistérios fazendo perguntas!

Método do Detetive

Como é um detetive? E qual é o trabalho dele?

Detetives são especializados em resolver mistérios. Um quebra-cabeça é colocado à sua frente e eles encontram a solução coletando arduamente pequenas pistas. A melhor forma de progredir na solução de um mistério ou compreender uma situação-problema é fazendo perguntas. O Método do Detetive nos ensina a resolver mistérios definindo inicialmente nosso problema principal. Uma vez que descobrimos qual é nosso problema central, geralmente percebemos que ele é, na verdade, feito de vários problemas menores. Se resolvermos estes problemas menores, estaremos resolvendo o problema maior e poderemos chegar à solução.

2. VAMOS CRIAR O JOGO QUEM SOU EU?

Para fazer esse jogo você vai precisar de:
- Revistas e/ou jornais (para recorte). Se preferir você pode imprimir algumas figuras.
- Fita adesiva.
- Caixinha de papelão.
- Procure e recorte figuras de objetos, pessoas, animais etc. em revistas ou imprima.
- Depois de separar algumas imagens você deve colocá-las dentro de uma caixinha de papelão, para ficarem escondidas.
- Você pode decorar a caixinha para guardar as imagens do seu jogo. Use a criatividade!

3. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Descobrir sua identidade.

Preparando o jogo:
1. Utilizando as imagens que você recortou e mantendo-as ocultas, pregue/cole uma figura nas costas de cada participante do jogo. Assegure-se que os jogadores não saibam o que está na figura.
2. Peça para alguém colar uma imagem nas suas costas também.

Regras do jogo:
1. Os jogadores devem ser divididos em duplas.
2. Os participantes devem fazer perguntas aos seus companheiros para ajudar a descobrir sua própria identidade (de acordo com a figura presa em suas costas).
3. As perguntas devem ser respondidas com "sim" ou "não".
4. Ambos os jogadores devem se revezar fazendo as perguntas.
5. Antes de começarem a fazer as perguntas, cada jogador deve virar as costas para o parceiro, para lhe mostrar a figura que precisa descobrir.
6. Quando um dos participantes descobrir sua identidade, outra figura pode ser presa nas suas costas, para lhe dar uma identidade nova.

Nesse jogo, é muito importante fazer boas perguntas em vez de simplesmente tentar adivinhar.

Se tiver dúvidas sobre que perguntas fazer, aqui estão algumas sugestões:
1. Seres humanos se alimentam de mim?
2. Você me usaria todo dia?
3. Preciso de gasolina?
4. Custo mais do que R$100,00?
5. Sou uma pessoa?

4. REFLETINDO UM POUCO

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

1. Agora é a hora de você trabalhar como detetive novamente! A seguir você terá algumas pistas e terá que descobrir quem é:

a. Sou uma brincadeira que muitas crianças gostam / Com dois amigos já podemos brincar / Para brincar comigo precisa ser rápido / Um amigo precisa contar até 10 / É preciso ficar quietinho para não ser encontrado. Quando mais escondido, melhor / Quem eu sou?
b. Sou um animal muito esperto / Gosto de brincar com outros animais / Posso ajudar a cuidar da casa / Tenho 04 patas / Também tenho um rabinho comprido / Minha comida favorita é um ossinho / Quem eu sou?
c. Sou uma sementinha / Geralmente sirvo como um lanchinho / Quando esquento na panela pulo bem alto e caio no chão repolhuda e branquinha / Posso ser servida doce ou salgada / Quem eu sou?

2. Faça um desenho bem bonito de você como um detetive, desvendando mistérios.

Respostas: a) esconde-esconde; b) cachorro; c) pipoca.

5. REFLETINDO EM FAMÍLIA

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

1. Como foi para você brincar de ser detetive?
2. Em que situações do nosso cotidiano podemos utilizar o Método do Detetive para solucionar mistérios?
3. Através deste jogo vimos que, às vezes, precisamos parar e pensar para fazer boas perguntas. É importante pensar para formular perguntas em nossa vida cotidiana? Muito ou pouco? Por quê?

Atividade do jogo Quem Sou Eu? - 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 – O CASO DO ATAQUE À LANCHONETE

Tudo começou quando uma nova lanchonete na praia abriu as portas. Ela estava aberta há duas horas quando Paula entrou na loja para comprar um picolé. A primeira coisa que ela notou foi que o Sr. Batata-Frita, dono da lanchonete, parecia muito bravo e tinha colocado um grande aviso dizendo que tudo na loja custaria 10% a mais.

"Por que você colocou aquele aviso?" Paula perguntou ao Sr. Batata-Frita. Ele explicou que alguém havia quebrado a janela do quartinho dos fundos. *"Nada foi roubado"*, disse ele, *"mas preciso subir meus preços para pagar os danos"*. Ele contou que, de manhã, ao abrir a loja, não tinha conseguido terminar de colocar os preços em todos os produtos.

Então, foi para o quartinho dos fundos fazer isso. A lista de preços estava praticamente terminada quando ele lembrou que tinha deixado a porta da frente aberta e alguém poderia simplesmente entrar e pegar o que quisesse. Suspeitando que alguém já estava na loja, o Sr. Batata-Frita foi até a porta da frente e rapidamente a trancou. Agora, se alguém estivesse na loja ele saberia, pois só havia uma saída... passando por ele. De repente, ele ouviu a janela quebrar, mas ao correr para o quartinho, não conseguiu ver quem era que tinha quebrado a janela e fugido.

"Nossa, que chato", disse Paula. *"Que pena que você está tendo um dia tão ruim"*.
Paula foi andar na praia e encontrou duas crianças vizinhas: Jeferson e Alexandre.
Ela então perguntou *"E aí, como vocês estão? Vocês ouviram…? A janela da lanchonete do Sr. Batata-Frita foi quebrada esta manhã e agora ele está pedindo 10% a mais em todos os produtos da loja"*. *"Nossa, que chato. Ele acabou de abrir a lanchonete e ela já foi danificada. Acho que vou lá comprar um cachorro-quente. Estou com bastante fome. Tenho um real sobrando da minha mesada"*, disse Jeferson.
"Pois é, estamos aqui na praia desde cedo. Olha, Jeferson, você precisa de mais 10 centavos, pois o Sr. Batata-Frita acabou de aumentar seus preços", disse Alexandre. *"Vocês devem esperar aqui"*, disse Paula. *"Eu sei qual de vocês quebrou a janela do Sr. Batata-Frita"*.

Resposta: Paula sabia que Alexandre tinha quebrado a janela, pois ele sabia quanto custava um cachorro-quente antes do Sr. Batata-Frita aumentar o preço em 10%. Ou seja, ele havia estado na loja.

Exercícios – reflita e responda

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

1. Conte para alguém da sua família a história que acabou de ler.
2. Por que o Sr. Batata-Frita aumentou os preços da lanchonete?
3. Quem é que quebrou a janela da lanchonete?
4. Você acha que Paula usou pistas para conseguir descobrir quem tinha quebrado a janela da lanchonete? Quais?
5. Que boas perguntas poderiam ser feitas para desvendar esse caso? Escreva pelo menos três delas em seu caderno.

2. É HORA DE JOGAR!

Chame sua família para jogar com você "Quem sou eu?". Nessa versão do jogo, depois de colocadas as imagens nas costas de todos os participantes, vocês terão que descobrir qual objeto/animal/comida está nas suas costas através de perguntas. Lembre-se que as perguntas só podem ser respondidas com "SIM" ou "NÃO".

A única diferença em relação à outra versão é que vocês podem andar e fazer as perguntas uns aos outros, mudando de parceiro a cada vez.

Dica: Lembre-se do Método do Detetive e pense cuidadosamente antes de fazer suas Perguntas. Há perguntas que o ajudarão a reduzir as possibilidades acerca de suas identidades secretas.

3. REFLETINDO UM POUCO

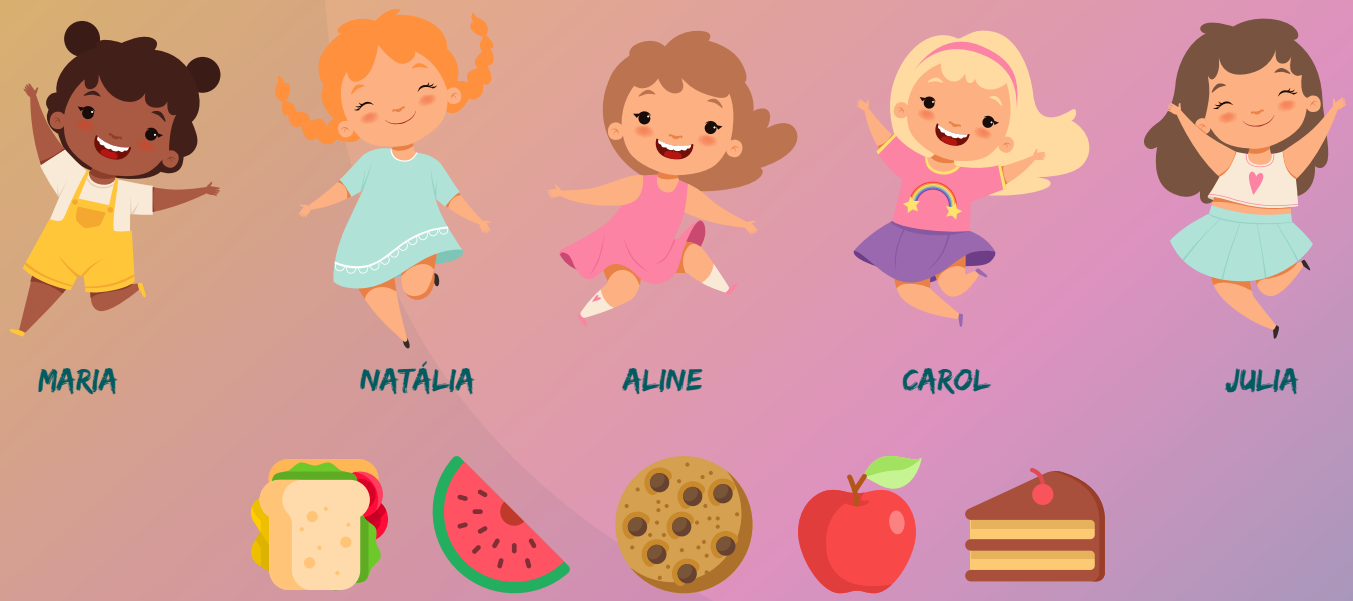
Junto com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno.

1. Como você se sentiu tendo que fazer perguntas? Você acha que é fácil fazer perguntas?
2. Imagine que começou a estudar na mesma sala que você um aluno que veio de outra cidade. Quais perguntas você poderia fazer para conhecê-lo melhor?
3. Agora, você terá que descobrir quem é a partir das pistas que você tem. Em seguida, encontre a palavra no caça-palavras.

a. Gosto de queijo e petiscos, não me dou muito bem com o gato e ando sempre na correria.
b. Sou um animal marinho que sem a primeira sílaba mando você ler.
c. Sou um tipo de doce, posso estar na casquinha ou no palito. No verão ninguém me esquece e no calor sou o preferido.
d. Tenho quatro rodas, posso ter duas ou quatro portas. Posso ser rápido ou lento, depende de quem está me levando passear.

C	S	O	R	V	E	T	E
A	C	A	C	H	O	R	S
S	I	N	O	T	A	R	T
G	A	M	R	U	A	J	U
A	M	I	R	A	T	O	G
T	E	B	A	L	E	I	A
U	H	U	C	I	N	A	S

4. Que tal agora você trabalhar como detetive? Para isso você terá que desvendar um mistério! Cinco amigas foram ao parque para brincar e levaram seus lanchinhos preferidos.



a) Maria não gosta de chocolate.
b) O lanche de Natália é doce mas não tem cobertura.
c) Aline tem um lanche salgado.
d) O lanche da Carol é o favorito da personagem Magali da turma da Mônica.
e) Júlia adora doces com recheio e com cobertura de chocolate.

Após receber essas pistas, qual é o lanche preferido de Maria?

4. REFLETINDO EM FAMÍLIA

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

1. Precisamos estar atentos quando vamos para fazer perguntas? Por quê?
2. Com os jogos estudados até agora, você exercitou várias habilidades importantes de pensamento: saber fazer boas perguntas, resolver problemas, fazer deduções... Vamos conversar sobre isso?

a. Você está gostando de aprender essas coisas? Por quê?
b. "Saber pensar" pode ser divertido? Quando? E pode ser chato também? Por quê?
c. Você acha que "saber pensar" pode ajudar um aluno a ir bem na escola? Como?
d. Você acha que "saber pensar" pode ajudar uma pessoa a brigar menos, a se dar melhor com os amigos? Como?

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!

Respostas: 3 a) Rato; b) baleia; c) sorvete; d) carro. 4) O lanche preferido de Maria é maça.