

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?*

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”.*

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.

Objetivo do jogo: Descobrir sua identidade.

Preparando do 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.

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

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!