

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

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?

2. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DO PENSAMENTO?

Qual dos métodos de pensamento que você conhece pode ser utilizado no jogo *Quem sou eu??*? O Método do Detetive pode ser um grande aliado para descobrir a imagem que está em suas costas, pois ajuda a organizar o pensamento para a elaboração de perguntas pertinentes.



mlbr.com.br/detemetc



Outro método que pode ser utilizado é o Método do Filtro. Existem muitas possibilidades diferentes de imagens que podem estar em suas costas. Por isso, é importante restringir as possibilidades a cada pergunta que você fizer. Exatamente como o trabalho de um filtro que faz um trabalho de separação do que passa por ele daquilo que não passa!



Etapas:

1. Identificar e definir os objetivos da tarefa.
2. Classificar e caracterizar os atributos da tarefa.
3. Selecionar os critérios do filtro para separar as informações relevantes das irrelevantes.
4. Extrair as informações relevantes após a filtragem e utilizá-las de acordo com as necessidades, em relação aos objetivos.

3. É HORA DE JOGAR!

Preparação do jogo: Nessa versão do jogo, ao invés de sortear imagens, vocês vão ter que escrever nomes de personagens de desenhos animados em pedaços de folha. Depois de dobrar e sortear os personagens, cada um coloca o personagem sugerido nas suas costas.

Objetivo do jogo: Descobrir o personagem de desenho animado que está nas suas costas.

Regras do jogo: Lembre-se que as perguntas só podem ser respondidas com "SIM" ou "NÃO". Na sua vez, os jogadores devem escolher entre fazer uma pergunta ou tentar acertar seu personagem.

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 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!