

Habilidades priorizadas: Formular e selecionar perguntas mais adequadas à verificação de hipóteses; usar vocabulário adequado, comunicando-se de maneira clara e precisa; comunicar-se de maneira segura, descontraída e não impulsiva.

Objetivos de ensino: Desenvolver a habilidade de obter informações por meio de perguntas e respostas; aplicar o Método do Detetive nos jogos; promover situações para familiarizar-se com o jogo *Procurando Dodô*.

Atividade do jogo Procurando Dodô

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 – UM CASO PARA UM DETETIVE

Um dia, um leão viu uma raposa caminhando pela floresta segurando um ovo. Ele perguntou: “Diga-me, raposa, onde você conseguiu este ovo?”.

A raposa respondeu: “Eu estava passeando pela floresta quando, de repente, eu vi, no chão, na base de uma árvore alta, um único ovo. Olhei para cima, para o alto da copa da árvore, e vi um ninho de pássaro. Então eu subi para verificar o ninho e vi que não havia nenhum pássaro nele, nem quaisquer outros ovos, então eu achei que era um ninho abandonado. O ovo deve ter caído no chão, mas não havia ninguém no ninho para que eu pudesse devolvê-lo. Então eu o trouxe comigo.”

O leão sabia que a raposa tinha a fama de roubar ovos dos ninhos, mas não tinha como provar isso. Assim, o leão decidiu consultar um detetive que iria ajudá-lo a descobrir se a raposa era culpada.



- Explique ao seu filho que agora ele será o detetive! Pergunte: “Você já viu algum filme ou conhece algum livro com um detetive? Como se parece um detetive?;
- Ajude seu filho com “questões importantes”, tais como: Você acredita na história da raposa? Por que sim? (ou por que não?) O que levanta suspeitas?;
- Permita que o “detetive mirim” tente resolver o mistério. Se ele achar difícil, dê uma pista: a raposa disse que o ovo havia caído de uma árvore alta. Será que isso é possível?.

Solução: um ovo que cai de uma árvore alta quebra (quebra até mesmo das nossas mãos, na cozinha!). Portanto, é altamente improvável que a raposa tenha achado um ovo inteiro na base de uma árvore.

Atividade Dirigida

1. Você gostou da história?
2. Foi fácil ou difícil brincar de detetive e resolver o caso? Por quê?
3. O que vocêalaria para a raposa? O que faria se fosse o leão?
4. Desenhe em seu caderno ou folha sulfite os personagens da história.

2. VAMOS JOGAR NOVAMENTE!

Reunam-se em família para jogar mais algumas partidas do jogo *Procurando Dodô*. Lembrem-se de fazerem boas perguntas como um detetive.

Objetivo do jogo: Descobrir onde a carta Dodô está escondida e assim ganhar um ponto (um objeto escolhido para pontuação).

Componentes do jogo:

- 16 cartas com casas e animais;
- 1 carta Dodô para o jogo;
- Tampinhas de garrafa, palitos de sorvete, moedas, balas ou outros objetos para marcar a pontuação.

Posição inicial: Organizar as cartas em cima da mesa com o desenho para cima.

Regras do jogo:

1. Jogo para 4 jogadores. Um jogador será o líder, vai esconder Dodô e responder “sim” ou “não” às perguntas.
2. Enquanto o líder esconde a carta Dodô, os outros jogadores deverão abaixar a cabeça e fechar os olhos. Não podem espiar. O líder comunicará quando puderem abrir os olhos.
3. Cada jogador, na sua vez, faz uma pergunta no seguinte formato: “Dodô está escondido na casa que tem...”, questionando sobre apenas um aspecto das cartas. Exemplo: “Dodô está escondido na casa com telhado ondulado?”
4. O líder responde apenas “sim” ou “não” e vira cartas de acordo com a resposta. Há duas possibilidades:
 - Se a resposta for “não”, o líder vira todas as cartas com a característica mencionada na pergunta (neste exemplo, as cartas com casas com telhado ondulado).
 - Se a resposta for “sim”, o líder vira todas as cartas que não têm a característica mencionada na pergunta (no exemplo, todas as outras cartas, com exceção das que têm telhado ondulado).
5. Depois que as cartas forem viradas, o jogador que fez a pergunta tem direito a um palpite sobre onde Dodô está (apontando para uma carta específica). Se ele estiver certo, vence a rodada e recebe um ponto; se não estiver certo, a carta do palpite dado é virada e o próximo jogador tem a vez.



mlbr.com.br/detemetc



mlbr.com.br/procreg

6. As rodadas continuam até que um jogador descubra o esconderijo de Dodô. Este jogador vence a rodada, ganha um ponto e se torna o líder da próxima rodada.

3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1. Como as perguntas podem nos ajudar no dia a dia? E na escola? E em casa?
2. Precisamos pensar para fazer perguntas? Por quê?
3. É importante perguntar quando não entendemos algo? Por quê?
4. Vamos brincar de detetive e com a ajuda de sua família fazer uma entrevista?

Sugestões de perguntas para a entrevista:

- Qual é a sua data de nascimento?
- Onde foi que você nasceu?
- O que mais gosta de fazer?
- O que não gosta de fazer?
- Qual é o seu esporte favorito?
- De que cor você mais gosta?
- Qual é a sua comida favorita?
- Qual é o seu maior sonho?



4. SUGESTÃO DE FILME / DESENHO / HISTÓRIAS

Som dos Detetives | No som do D.P.A. | D.P.A. | Mundo Gloob:

youtube.com/watch?v=DZIWzXeU5zU&list=PL8w4r7LqksAAX966DMU0D6rhQM4Hz34NN&index=5

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!