

Habilidades priorizadas: Perceber de maneira clara e precisa, as situações com concentração e atenção; considerar, simultaneamente, duas ou mais fontes de informações, criar perguntas adequadas à verificação de hipóteses; descrever, claramente, as características das figuras.

Objetivos de ensino: Construir as cartas do jogo *Procurando Dodô*; incentivar a prática de perguntas e respostas; destacar o uso de perguntas para produzir e organizar informações e dados; desenvolver a habilidade de identificar e definir características; refletir sobre os Métodos do Semáforo e Detetive.

Atividade do jogo Procurando Dodô - 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 – O MISTÉRIO DO AMIGO DESAPARECIDO

Ontem, Guilherme encontrou seus amigos no pátio e eles decidiram brincar de Esconde-Esconde. Tomás concordou em começar. Apoiou-se em uma árvore, fechou os olhos e começou a contar até dez lentamente - "1 ... 2 ... 3 ..." - enquanto as outras crianças correram em todas as direções, cada um procurando um bom lugar para se esconder, Tomás terminou de contar e começou a procurar seus amigos.

Ele encontrou Suzana escondida sob o escorregador, depois encontrou Daniel atrás do balanço. Encontrou também Ana, que estava atrás de um arbusto. Todos estavam se divertindo muito! Tomás procurou um pouco mais. "Cadê o Gui?" - ele perguntou em voz alta. Todos começaram a procurar, chamando por ele: "Gui! Gui!" Mas ele não estava em lugar nenhum! "Este é um verdadeiro mistério!" - as crianças pensaram. "Como o Gui conseguiu se esconder tão bem que ninguém consegue encontrá-lo?" Ana sugeriu que eles brincassem de detetives e assim eles com certeza encontrariam o amigo desaparecido!

Ela se dirigiu às crianças que jogavam futebol perto do pátio e perguntou se alguém tinha visto um garoto escondido nas proximidades. Elas disseram que não.

Enquanto isso, uma vizinha passeava com seu cachorro. Tomás perguntou se ela tinha visto o Gui escondido em algum lugar. Ela disse que achava que tinha visto alguém correndo para o outro lado do pátio. "Ah, eis uma pista" - os alunos pensaram.

Mas antes que pudessem procurar por mais pistas, Gui saiu de seu esconderijo, correu até a árvore e disse: "1, 2, 3, salvei o mundo!" (era assim que eles tinham combinado a brincadeira...).

Mas o mistério ainda não tinha sido resolvido! Onde o Gui tinha se escondido? Você gostaria de saber onde Guilherme havia se escondido? Ele contou aos seus amigos que quando Tomás começou a contar, ele foi até a casa da árvore, fechou a porta atrás dele e se deitou no chão para que ninguém pudesse vê-lo.

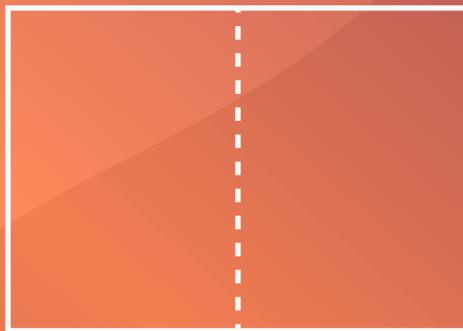
O mistério estava resolvido!

Atividade Dirigida

1. Você gostou da história?
2. Nessa história, as crianças estavam brincando do quê? Você gosta dessa brincadeira?
3. Para resolver o mistério do amigo desaparecido, foi necessário usar o Método do Detetive. Você sabe o que é um detetive? Como ele é? O que um bom detetive precisa fazer para resolver um mistério?
4. Desenhe em seu caderno ou em uma folha a história do amigo desaparecido.

2. VAMOS CRIAR O JOGO PROCURANDO DODÔ

- 1 Corte 8 folhas sulfite ao meio para termos 16 cartas:



- 2 Utilize lápis de cor, canetinha, giz de cera, papéis coloridos, figuras de revistas, cola, tinta, entre outros para desenhar ou colar imagens de 4 tipos de animais na porta da casa, ou seja, serão 4 cartas de cada animal escolhido conforme exemplos abaixo. Importante: desenhe um animal diferente do outro dentro de cada casa (4 gatos, 4 cachorros, 4 peixes e 4 galinhas diferentes entre si).



- 3 Siga as orientações para criar as cartas do seu jogo com diversas características:

- a. Escolha aleatoriamente 8 cartas e desenhe ou cole um sol.
- b. Escolha aleatoriamente 8 cartas e desenhe a fumacinha saindo da chaminé.
- c. Escolha aleatoriamente 4 cartas e desenhe ondinhas no telhado.
- d. Escolha aleatoriamente 4 cartas e desenhe riscos no telhado.
- e. Escolha aleatoriamente 4 cartas e desenhe linhas coloridas no telhado.
- f. Escolha aleatoriamente 8 cartas e pinte a parede da casa de azul.
- g. Escolha aleatoriamente 8 cartas e pinte a parede da casa de vermelho.
- h. Um quadrado de 4 cm com um desenho de um urso, conforme exemplo ao lado:



3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

1. Quais os animais que você escolheu para construir o seu jogo? Por quê?
2. Foi divertida a construção das peças do jogo *Procurando Dodô*?
3. Vamos colocar nomes nos animais que você escolheu?
4. Dodô é um urso. Ele vai se esconder no jogo. Desenhe em seu caderno ou folha de sulfite o seu amigo Dodô.

4. SUGESTÃO DE FILME / DESENHO / HISTÓRIAS



Link do vídeo: [youtube.com/watch?v=yE4a9xJlqAY](https://www.youtube.com/watch?v=yE4a9xJlqAY)

Atividade do jogo *Procurando Dodô* - 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

Brincando de detetive com o Dodô

A brincadeira que vamos fazer utiliza o Método do Detetive, fazendo perguntas para chegar à solução de um problema.

- Mostre a carta com a imagem do urso Dodô.
- Explique que você vai esconder a carta em algum lugar da casa, mas não pode olhar. Depois de escondido, seu filho(a) deverá resolver o mistério fazendo perguntas para encontrá-lo.
- Explique que as respostas só podem ser "SIM" ou "NÃO".
- Você deverá fazer a primeira pergunta como exemplo. Tome o cuidado de formar uma frase completa.

Algumas sugestões:

1. Dodô está escondido no quarto?
2. Dodô está escondido na cama da mamãe?
3. Dodô está escondido no banheiro?
4. Dodô está escondido no sofá da sala?
5. Dodô está escondido embaixo da mesa da cozinha?

• Quando a criança encontrar a carta do Dodô, conclua a brincadeira dizendo que hoje, brincando de esconde-esconde, trabalhamos como um detetive.



Atividade Dirigida

1. Você gostou da brincadeira?
2. Foi fácil ou difícil brincar de detetive e fazer perguntas? Por quê?
3. Em uma folha ou em seu caderno desenhe onde você encontrou o Dodô.

2. É HORA DE JOGAR!

Aprendendo o jogo:

- Pegue todas as cartas com um mesmo animal.
- Coloque seis cartas no chão ou na mesa e peça que preste bastante atenção às características de cada carta:
 - a. Como são os telhados?
 - b. Todos os telhados têm fumaça na chaminé?
 - c. O sol aparece em todas as cartas?
 - d. As casas são das mesmas cores (quais)?
 - e. Os animais possuem as mesmas cores? Como são?
- Troque a carta para a de outro animal e faça as mesmas perguntas.
- Mostre as cartas dos outros dois animais para que descrevam suas características.
- Em seguida, coloque todas as cartas no chão ou na mesa. Organize-as em 4 linhas e 4 colunas e complete o conjunto de 16 cartas.
- Esconda a carta do Dodô embaixo de uma carta qualquer, sem que seu filho (a) esteja olhando. Peça que comece a fazer suas perguntas, uma por vez.
- Ajude-o(a) a fazer perguntas direcionadas ao objetivo, que é descobrir o esconderijo do Dodô.
- Se houver necessidade, simplifique o jogo usando menos cartas.

3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1. Você gostou do jogo *Procurando Dodô*?
2. Foi preciso usar o Método do Detetive para encontrar o Dodô? Explique.
3. Dos quatro animais que você escolheu no jogo, qual o seu preferido? Desenhe em seu caderno ou folha de sulfite.

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!