



# A TURMA DOS TIGRES

Os robôs medievais

SUPLEMENTO DO PROFESSOR



**ea**  
editora ática



# SUGESTÕES DE ATIVIDADES

## 1. WELCOME TO LONDON

PESQUISA E CRIAÇÃO DE *SCRAPBOOK* DE VIAGEM FICTÍCIA A LONDRES

A aventura de *Os robôs medievais* acontece em Londres, onde a Turma dos Tigres tem a oportunidade de conhecer alguns aspectos da cultura e da vida cotidiana dos londrinos: pontos turísticos como a loja Harrods, o Museu de Cera de Madame Tussaud e a Torre de Londres; o famoso chá das cinco e seus sanduichinhos; os característicos táxis pretos... A jornada dos Tigres pela capital inglesa pode servir de ponto de partida para a criação, pelos alunos, de um *scrapbook* que registre uma viagem fictícia a Londres. A atividade pode ser feita em pequenos grupos, iniciando-se pela pesquisa de locais, tradições e costumes notáveis da capital inglesa – museus, universidades, parques, comidas típicas e hábitos alimentares, etc. Posteriormente, os grupos devem fazer colagens com fotografias e recortes e criar notas de viagem para acompanhá-las, descrevendo os lugares por onde teriam passado e suas impressões sobre eles. O professor pode realizar a atividade em colaboração com o professor de inglês, aproveitando a oportunidade para ampliar o repertório dos alunos nessa língua.



## 2. MEU AMIGO ROBÔ

### CRIAÇÃO DE PROTÓTIPOS COM UTILIZAÇÃO DE MATERIAIS RECICLÁVEIS

Os robôs medievais do Dr. Mórtimeo Markus são o centro do mistério que põe à prova a capacidade investigativa dos Tigres. Robôs exercem verdadeiro fascínio sobre os seres humanos, não apenas no campo científico, mas também na ficção: prova disso é que, mesmo se comunicando por meio de sinais sonoros incompreensíveis, o robô R2-D2 é uma das personagens mais queridas dos fãs da saga *Guerra nas Estrelas*. Sugere-se que os alunos criem, individualmente, um “robô de estimação”, utilizando materiais recicláveis. Como ponto de partida, eles devem elaborar uma “ficha cadastral” de seu robô, indicando seu nome, atividades para as quais foi projetado, peso, altura, características de “personalidade”, entre outros. Em seguida, devem partir para a criação do seu protótipo. O professor pode organizar uma exposição dos robôs criados pela turma.



## 3. VAMOS REFLETIR?

### INVESTIGAÇÃO SOBRE AS PROPRIEDADES DOS ESPELHOS E SUAS APLICAÇÕES

Cercado de espões, o Dr. Mórtimeo Markus precisa se comunicar com os Tigres sem chamar atenção, e demonstra predileção por mensagens invertidas, que necessitam de espelhos para serem decifradas. Pode-se propor aos alunos uma investigação sobre as propriedades óticas dos espelhos e suas aplicações na vida cotidiana. Os alunos devem pesquisar os conceitos de espelho plano e de espelhos esféricos (côncavo e convexo) e algumas características de cada um. Por exemplo: Que tamanho deve ter um espelho plano para que um es-



pectador veja seu corpo inteiro refletido nele? Essa imagem aumenta ou diminui à medida que o espectador se afasta do espelho? Que truques é possível criar com o uso de espelhos planos? Como funciona um caleidoscópio? Com relação aos espelhos esféricos convexos: Por que eles são utilizados, por exemplo, nos retrovisores de automóveis? Quanto aos espelhos esféricos côncavos: Que propriedade faz com que eles sejam úteis em estojos de maquiagem e nas objetivas de telescópios? A atividade será enriquecida se o professor trazer para a sala espelhos planos e esféricos, dando aos alunos a oportunidade de constatar na prática os resultados de sua pesquisa.



## 4. UPGRADE PARA LUCAS

### INVENÇÃO DE DISPOSITIVOS DE INVESTIGAÇÃO PARA DETETIVES MIRINS

Ao auxiliar o inventor Mórtimeo Markus a descobrir quem roubou seus robôs medievais, Lucas lança mão dos truques de sua incrível maleta e de seu inseparável tablet. Caso o Dr. Mórtimeo decidisse retribuir a ajuda dos Tigres inventando novos dispositivos de investigação, que objetos ou softwares ele poderia criar para a maleta e o tablet de Lucas? Nesta atividade, os alunos, divididos em grupos, assumirão o papel de inventores, tendo como único limite para suas criações a própria imaginação. Caso já tenham lido outras aventuras dos Tigres, eles podem recordar os diferentes enigmas que Lucas, Gigi e Patrick tiveram de decifrar para decidir que recursos seriam úteis em suas investigações: olhos e ouvidos biônicos; softwares avançados de decifração de mensagens secretas; banco de imagens para criação de retratos falados; kit de ciências para processamento de substâncias químicas; detector de mentiras; etc. Será interessante que os inventos sejam ilustrados pelos alunos e que as características e aplicações de cada um sejam registradas em detalhe. 🐾