



education™

Build
Solve
invent™

45202



1



Hey!

Com o LEGO® Education, incentivamos a curiosidade e passamos o poder da aprendizagem para as mãos das crianças. Durante mais de 40 anos, o LEGO Education proporcionou experiências que combinavam a visão do LEGO Group em relação à aprendizagem através da brincadeira com um conhecimento profundo do mundo da educação.

Sabemos que as crianças aprendem melhor através de experiências lúdicas e interativas. **Mas e se tivesse o poder de as ajudar a aprender ainda melhor?** Ao inspirar a magia, incentivar as suas ideias e permitindo a exploração das suas próprias soluções, damos espaço para que desenvolvam a confiança e a resiliência.

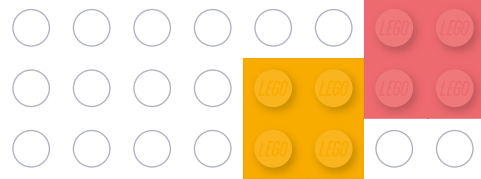
Olá!

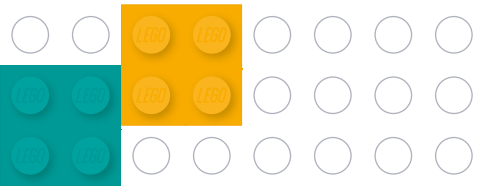
Cada uma das experiências nesta caixa inclui 3 fases de brincadeira: Construir, Resolver e Inventar.

As crianças vão:

Construir um emocionante modelo LEGO que estabelece o contexto da atividade, **Resolver** a atividade usando as suas próprias habilidades de resolução de problemas e **Inventar** uma criação que leve a sua criatividade mais além.

Ao despertar a alegria na aprendizagem das crianças e ao ajudá-las a desenvolver competências essenciais, inspiramos a nova geração a enfrentar o futuro e a reconstruir o mundo, uma peça LEGO de cada vez.







Como é que um astronauta treina para uma viagem no espaço?



**Construir
Resolver
Inventar**

Esta experiência de Ciência Física baseia-se na forma como o equilíbrio e desequilíbrio entre forças afeta a forma como um objeto se move. As forças desequilibradas podem fazer com que um objeto se mova de uma forma não intencional. Isso pode dificultar a vida dos astronautas que se preparam para uma viagem no espaço. Por exemplo, o treino de centrifugação permite que os astronautas girem numa máquina gigante, simulando as forças-g que sentirão durante o lançamento e reentrada do foguetão. Se o simulador não se mover conforme o pretendido, os astronautas não obtêm o treino de que precisam.



Construir

Construir: Construa um simulador de treino para astronautas.



Resolver

Resolver: Crie uma forma de equilibrar o simulador, para que o astronauta possa girar sem tombar.



Inventar

Inventar: Crie uma cápsula que se assemelhe a uma nave espacial e mantenha o astronauta em segurança durante o treino.

Pode complementar a aprendizagem e despertar a curiosidade fazendo perguntas como:

- Como é que o equilíbrio do simulador teve impacto no seu tempo de rotação?
- Que funcionalidades foram incorporadas na cápsula para tornar o treino mais divertido para o astronauta?
- De que outras formas se podem preparar os astronautas para uma viagem espacial?





