

Habilidades priorizadas: Buscar e comparar informações de forma planejada, sistemática e ordenada discriminando as informações relevantes, filtrando os dados recebidos; saber acompanhar e fazer análise dos dados e construir conclusões lógicas.

Objetivos de ensino: Destacar a importância de obter e transmitir informações claras e precisas; saber elaborar estratégias para checar as informações e construir conclusões através destas; criar e explorar o jogo *Code Breaker*; colocar em prática o Método da Tentativa e Erro e o Método do Detetive.

Atividade do jogo Code Breaker - 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

Decifre o enigma para descobrir qual é a frase escondida.

| | | | | | | | | | | | |
|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|
| U= | ■ | S= | ■ | E= | □ | P= | ■ | I= | ■ | N= | ■ |
| O= | ■ | C= | ■ | L= | ■ | A= | ■ | R= | ■ | V= | ■ |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ■ | ■ | □ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| □ | ■ | ■ | □ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | ■ | ■ |
| □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| □ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| □ | □ | □ | □ | □ |



Exercícios – Reflita e responda:

Com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Escreva a frase descoberta.
2. Foi fácil manter a atenção para descobrir cada letra?
3. Qual é o assunto da frase?
4. Por que devemos seguir as instruções desta mensagem enigmática?
5. Que tal pesquisar um pouco mais sobre o assunto e se informar em fontes confiáveis quando ocorrerá o próximo eclipse solar?

2. VAMOS CONSTRUIR O JOGO CODE BREAKER

Para isso você precisa de papéis, régua e lápis de cor ou caneta hidrocor. Você também pode fazer de materiais alternativos como tampinhas de garrafas e papelão. O importante é usar a sua criatividade para jogar e aprender mais.

Desenhe no papel a seguinte tabela:

| Código Secreto | | | | NA MOSCA! |
|----------------|--|--|--|-----------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

3. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Versão 1: quebrar o código do oponente, que é composto por quatro cores pré-estabelecidas.

Regras do jogo:

1. O "autor do código" monta uma sequência de 4 cores pré-definida no início do jogo e a mantém escondida.
2. Nenhuma cor deve aparecer mais de uma vez no código. Por exemplo, um código não pode ser "amarelo, amarelo, verde, vermelho", pois a cor amarela aparece duas vezes.
3. O "quebrador de códigos" faz um palpite qualquer.
4. Cada cor colocada no lugar certo é um "na mosca". O "autor do código" informa a quantidade de "na mosca" a cada palpite feito.
5. O "quebrador de códigos" faz um novo palpite e o jogo continua até que o código seja revelado.

No exemplo a seguir, o código secreto é: azul, amarelo, vermelho e verde, e o jogador fez o palpite indicado na primeira linha: azul, verde, amarelo e vermelho:

| Código Secreto | | | | NA MOSCA! |
|----------------|---|---|---|-----------|
| ● | ● | ● | ● | 1 |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

O "autor do código" anotou que há 1 "na mosca". Dá para saber qual cor é a mosca? A primeira cor: azul. Agora que você conhece as regras do jogo, que tal convidar alguém para jogar com você!

Exercícios – Reflita e responda:

Com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

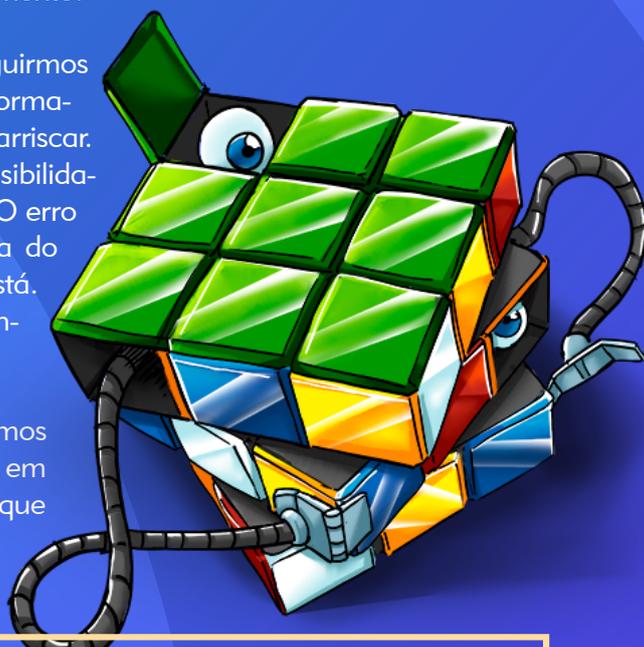
1. O que significa "na mosca"?
2. Podem existir cores iguais no código?
3. Se há apenas uma "mosca", quantas cores devem ser mantidas no lugar? Quantas devem ser trocadas?
4. Se há duas "moscas", quantas cores devem ser mantidas no lugar? Quantas devem ser trocadas?

4. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS E MÉTODOS DO PENSAMENTO?

Vamos nomear estas tentativas com um método de pensamento!

O Método da Tentativa e Erro é fundamental para conseguirmos sucesso neste jogo. Você não tem certeza das poucas informações que tem. Neste caso, é importante se permitir arriscar. Quando você se arrisca em dar um palpite tem duas possibilidades. A primeira pode ser de errar e a segunda de acertar. O erro é um caminho importante para se chegar na descoberta do código, pois te mostra que tal cor não é na posição que está. Neste caso, vale a pena continuar tentando, porém, mudando as cores de posição.

Este método de pensamento é utilizado quando devemos testar hipóteses para se construir algo. Não devemos usá-lo em todos os momentos da nossa vida, pois há situações em que um erro pode nos trazer grandes prejuízos!



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!