

Habilidades priorizadas: Coletar informações de forma exata e precisa, lidar simultaneamente com mais de uma fonte de informação, perceber e definir claramente o problema, diferenciando os dados relevantes dos irrelevantes.

Objetivos de ensino: Promover situações de internalização de estratégias aprendidas, desenvolver a capacidade de generalizar e comparar.

Atividade do circuito - 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 DA ALIANÇA DE CASAMENTO PERDIDA

Parte A – O caso



Detetive Dan: Bem, crianças ... Devo dizer que estou bastante envergonhado de pedir ajuda, mas eu realmente preciso! Vejam vocês, o Sr. e Sra. Penélope estão realmente confiando em mim para resolver o mistério do desaparecimento da aliança de casamento deles e eu não quero decepcioná-los. Tudo começou numa tarde ensolarada. Eu estava de férias sentado na praia, quando de repente a Sra. Penélope correu até mim gritando.

Sra. Penélope: Oh, não... Oh, não! Eu não posso encontrá-lo... ele foi roubado... o meu anel de casamento!

Detetive Dan: Seu anel de casamento foi roubado?

Sra. Penélope: Bem... Eu acho que sim. Na noite passada ele estava comigo, e agora não está!

Detetive Dan: Por favor, me leve ao último lugar que se lembrava de ter visto o anel.

Sra. Penélope: Foi no quarto do hotel... Vamos lá!

Parte B – A cena do crime

Sra. Penélope: Antes de irmos dormir, eu coloquei o...

Detetive Dan: Espere, espere, espere... Que barulho é esse? Eu mal posso ouvir você.

Sra. Penélope: Ah... isso é um pato muito chato que não parou de grasnar desde esta manhã. Está deixando todo mundo louco! Você pode imaginar... não só o meu anel foi roubado, mas eu também tenho que lidar com esse pato barulhento irritante!

Detetive Dan: OK, então... por favor, continue o que você estava dizendo sobre o anel.

Sra. Penélope: Como eu estava dizendo... antes de irmos dormir, coloquei o anel em uma caixa na minha mesa de cabeceira ao lado da cama. Quando acordei, ele tinha desaparecido!

Detetive Dan: Bem, Sra. Penélope, eu acho que para resolver este mistério vamos precisar procurar por pistas. Mas eu não acho que posso fazer tudo sozinho... Eu vou precisar de alguma ajuda...



Parte C – Procurando por pistas

- Agora você vai ajudar o Detetive Dan a encontrar pistas para resolver o mistério, respondendo a perguntas que levarão à verdade do que realmente aconteceu com o anel.
- Você vai ter de ser muito criterioso e olhar com cuidado para encontrar e compreender as pistas.
- Lembre-se das qualidades importantes que um detetive deve mostrar: examinar cuidadosamente as informações, ser bem observador, buscar por pontos de referência e usar âncoras para basear a sua linha de lógica e raciocínio.

Primeira pista: O Detetive Dan pergunta a Sra. Penélope se eles trancaram a porta ontem à noite. Ela responde: “Bem, sim nós trancamos a porta... e agora que penso nisso, a porta ainda estava trancada esta manhã”. Parece que o ladrão não entrou pela porta, de modo que ou ele usou uma chave ou entrou de alguma outra maneira. Vamos dar uma olhada ao redor do quarto para ver de que outra maneira o ladrão poderia ter entrado. Veja o enigma abaixo para entender a primeira pista:

Enigma: Brad olhou através da suja janela manchada de fuligem no 22º andar da torre do escritório. Superada a depressão, ele deslizou pela janela aberta e saltou através dela. Depois que ele chegou ao chão, ele estava completamente ileso. Como não havia nada para amortecer sua queda ou retardar a sua descida, como ele poderia ter sobrevivido à queda?

Solução do enigma: Brad estava tão farto de lavar janelas, que abriu a janela e pulou para dentro.

Resposta para o mistério: O ladrão do anel de casamento da Sra. Penélope poderia ter entrado pela janela.



$5 + 3 + 4 - 2 - 10 = ?$



Segunda pista: O Detetive Dan decide ir para fora do quarto e perguntar ao funcionário da noite se ele ouviu, viu ou sabe de alguma coisa que possa ajudar a resolver o mistério. Ele pergunta ao funcionário da noite se existe uma chave extra do quarto e, se sim, onde ela está. O funcionário da noite diz ao detetive que há apenas uma chave extra para o quarto deles e que ela esteve com ele a noite toda. Agora, é claro, que o funcionário da noite não pegou o anel, então... isso leva o detetive Dan a perceber que o ladrão não entrou no quarto pela porta, mas sim pela janela. Ele pergunta ao funcionário quantas outras queixas haviam de itens roubados na noite passada. O funcionário responde de uma forma pouco ortodoxa... ele diz que, para descobrir, ele terá que somar os números que ele vai dizer.

Solução da expressão numérica: Os números somados resultam em 0.

Resposta para o mistério: Em outras palavras, nenhuma outra queixa foi feita.

Terceira pista: Detetive Dan decide voltar para o quarto. No caminho, ele esbarra em um dos diretores do hotel que parece muito preocupado. O diretor do hotel diz a Dan que ele está preocupado com seu pato que está agindo muito estranhamente esta manhã, grasnando alto e não comendo nada. “Eu sinto muito... Eu tenho que correr” diz o diretor do hotel e desaparece.

Detetive Dan então nota uma escada encostada na parede. Poderia ser dessa maneira que o ladrão entrou no quarto? Ele subiu pela escada e entrou pela janela? Porque se foi assim, Dan poderia então obter impressões digitais da escada. Veja a seguir o enigma para entender a terceira pista:

Enigma: Há um incêndio em um prédio de 12 andares. Um homem entra em pânico e salta para fora pela janela. Como ele sobrevive?

Solução do enigma: Ele pulou da janela do andar térreo.

Resposta para o mistério: A resposta para o enigma apontando para o piso térreo sugere o fato de que um ladrão não precisaria de uma escada para chegar ao quarto.



Quarta pista: Detetive Dan entra no quarto do Sr. e da Sra. Penélope e de repente tropeça e cai no chão. Então, ele vê uma pegada no chão! Mas, espere, há muitas pegadas no chão. Qual deles pertence ao ladrão? Ajude o detetive Dan a decifrar a pista e descobrir de quem é a pegada no chão.

Enigma: As pegadas pertencem a alguém que:

- Tem pés que nunca sentem frio;
- Tem um revestimento à prova d'água;
- Tem três pálpebras;
- Pode voar até 332 quilômetros por dia;
- Sua voz não tem eco;
- Pode viver entre 2 a 15 anos;
- Tem pés como remos.



Solução do enigma: Um pato.

Resposta para o mistério: A solução aponta para o fato de que era impressões de pato que apareceram no chão.

Quinta pista: Então, Dan fez uma descoberta muito importante, mas ele ainda não percebeu o quão importante é o que ele acabara de encontrar. Ajude Dan, descobrindo o que ele achou...

UAM NPEA

Solução do enigma: UMA PENA.

Resposta para o mistério: O detetive Dan encontrou uma pena (uma pena de pato) no quarto.

Parte D – A solução

Vamos resumir as pistas que recolheram durante a investigação. Para cada parte de evidência que foi revelada durante a investigação, vamos observar as seguintes perguntas:

- Qual foi a primeira pista? (A janela estava aberta).
- O que podemos concluir disso? (Algo poderia ter entrado pela janela).
- Qual foi a segunda pista? (A porta estava trancada).

- O que podemos concluir disso? (Apenas o funcionário da noite tinha outra chave... então, obviamente, ninguém entrou no quarto pela porta).
- Qual foi a terceira pista? (o pato estava agindo estranhamente e o quarto da Sra. Penélope era no térreo).
- O que podemos concluir disso? (O ladrão não precisou de uma escada e algo incomum deve estar incomodando o pato).
- Quais foram as quarta e quinta pistas? (Havia pegadas de pato e uma pena de pato na sala).
- O que podemos concluir disso? (O pato deve ter entrado no quarto).
- Então, qual é a solução para o mistério? O pato deve ter entrado no quarto à noite e engolido o anel. É por isso que o pato tem agido estranhamente... não era um ladrão, afinal.

2. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1. Quais foram as habilidades necessárias para resolver o mistério da aliança perdida?
2. Como essas habilidades podem ser úteis em outras situações do cotidiano? Cite exemplos.
3. Qual a relação desse mistério com os jogos “Decifrando Códigos” e “Decifrando Gestos”?
4. Escreva quais os aprendizados com os jogos que foram importantes para resolver o mistério da aliança perdida.

Atividade do circuito - 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. É HORA DE JOGAR!

Relembre as regras dos jogos *Decifrando Códigos* e *Decifrando Gestos* e convide seus familiares para um circuito com os dois jogos.

Decifrando Códigos

Objetivo do jogo: Ser o único jogador a manter seu código não-decifrado.

Preparação do jogo:

1. As 24 peças são embaralhadas com a face para baixo no centro da mesa.
2. Em partidas com 2 ou 3 jogadores, cada um sorteia 4 peças; com 4 jogadores, cada um sorteia 3 peças. Qualquer combinação de cores de peças é permitida.
3. Cada jogador enfileira suas peças sem revelar seu conteúdo para os outros jogadores.
4. As peças devem ser organizadas de maneira sequencial: os números mais baixos para a esquerda e os mais altos para a direita. Se houver peças de valor igual, a preta deve ficar à esquerda da branca.
5. As demais peças permanecem no centro da mesa.

Regras do jogo:

1. Cada jogador, na sua vez, sorteia uma peça centro da mesa e a olha. Essa peça é a “peça-pista” e deve ser colocada sobre a mesa com a face voltada para o jogador, de modo que os outros não vejam o seu número.
2. O jogador aponta para uma peça específica de qualquer jogador e declara o que julga ser o número escondido.
 - Se a declaração for correta, o oponente deve revelar a peça para os outros jogadores. Essa peça permanece exposta no seu lugar da sequência até o final do jogo. O jogador que adivinhou a peça corretamente pode dar mais palpites em relação a qualquer peça de qualquer jogador. Se preferir, pode

finalizar sua jogada e acrescentar a "peça-pista" ao seu código (no lugar, com a face escondida para os outros jogadores).

- Se a declaração foi incorreta, o declarante deve revelar sua peça "peça-pista" deixando-a, com a face exposta no local apropriado entre as demais peças do seu código, e sua jogada é finalizada.

3. Quando a jogada é encerrada, o jogador à esquerda dá continuidade à partida.

4. Um jogador cujo código tenha sido decifrado fica fora do jogo e não pode mais pegar "peças-pista" e nem fazer declarações.

Os diagramas a seguir demonstram as regras do jogo:

Diagrama 1

O código disposto em ordem crescente, da esquerda para a direita.



Diagrama 2

Inicialmente, a peça-pista não é parte do código original.



Diagrama 3

Após uma declaração incorreta, o declarante deve revelar sua "peça-pista" deixando-a, com a face exposta, no local apropriado entre as demais peças.

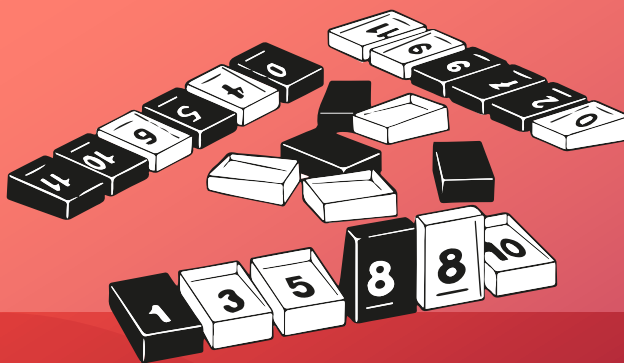


Diagrama 4

Após uma declaração correta, o declarante pode finalizar sua jogada e acrescentar a "peça-pista" ao seu código, com a face escondida.



Fim do jogo: O vencedor é o jogador que cujo o código não foi decifrado.



Decifrando Gestas

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a declarar que seu parceiro tem um jogo na mão, falando *Kara*, ou que um dos oponentes tem um jogo na mão, falando *Kara Kupe*.

Regras do jogo:

1. O jogo é para quatro jogadores, em parceria (dois contra dois). Os parceiros devem sentar-se frente a frente.

2. Há dois tipos de jogos válidos:

Quadra: São quatro cartas do mesmo número ou letra, com os naipes diferentes.

Seguida: São quatro cartas em sequência (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A). Independente dos naipes.

3. Antes do início do jogo, os parceiros combinam uma linguagem secreta para usar entre si. Com essa linguagem, devem ser capazes de trocar informações sobre o momento em que um deles já está com um jogo montado em sua mão (uma Quadra ou uma Seguida), ou sobre cartas que precisam para completar um jogo.
4. Um dos jogadores deve distribuir quatro cartas para cada jogador e quatro cartas são colocadas, viradas para baixo, no centro da mesa.
5. Depois que cada jogador examinar a sua mão, as cartas do centro da mesa são viradas para que todos vejam. As cartas devem ser viradas, uma por cada jogador, simultaneamente.
6. Cada jogador pode trocar, a qualquer momento, as cartas de sua mão por cartas da mesa, mas apenas uma de cada vez. Não há limites para o número de trocas, Velocidade é primordial, já que as trocas não seguem uma ordem definida. As duplas devem usar seus sinais secretos para se comunicar com o parceiro.
7. Quando todos os jogadores esgotarem as possibilidades de trocas, as cartas centrais são removidas e quatro novas cartas são colocadas em seu lugar, viradas para baixo. Os jogadores desviram as cartas e começam as trocas novamente.
8. Caso um dos jogadores forme um jogo (Seguida ou Quadra), deve mandar o sinal previamente combinado para o seu parceiro e este deve declarar *Kara*.
9. Caso um jogador consiga quebrar o código dos oponentes, percebendo que um deles possui um jogo montado, deve falar *Kara Kupe*.
10. O anúncio correto ganha a rodada em um ponto. Uma declaração incorreta de *Kara* ou de *Kara Kupe* faz perder um ponto.
11. As cartas são embaralhadas e uma nova rodada começa.

2. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1. Existe alguma relação de semelhança entre o jogo “Decifrando Códigos” e “Decifrando Gestos”?
2. Quais informações podem te ajudar no jogo “Decifrando Gestos”?
3. Quais são as informações precisas que se aplicam ao jogo “Decifrando Códigos”?
4. Como podemos processar as informações de maneira sistemática?
5. Quais os métodos utilizados em ambos os jogos?
6. Marque as características presentes em cada jogo

	Decifrando Códigos	Decifrando Gestos
Análise de informações		
Verificação da informação		
Comunicação não verbal		
Tirada sistemática de conclusões		
Prever e evitar		
Troca de código		

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!