

Habilidades priorizadas: Acompanhar a análise dos dados e a construção de conclusões lógicas; formular conclusões lógicas na solução de situações-problema; levantar hipóteses decorrentes da análise lógica dos dados; criar e selecionar procedimentos mais adequados para a comprovação das hipóteses levantadas.

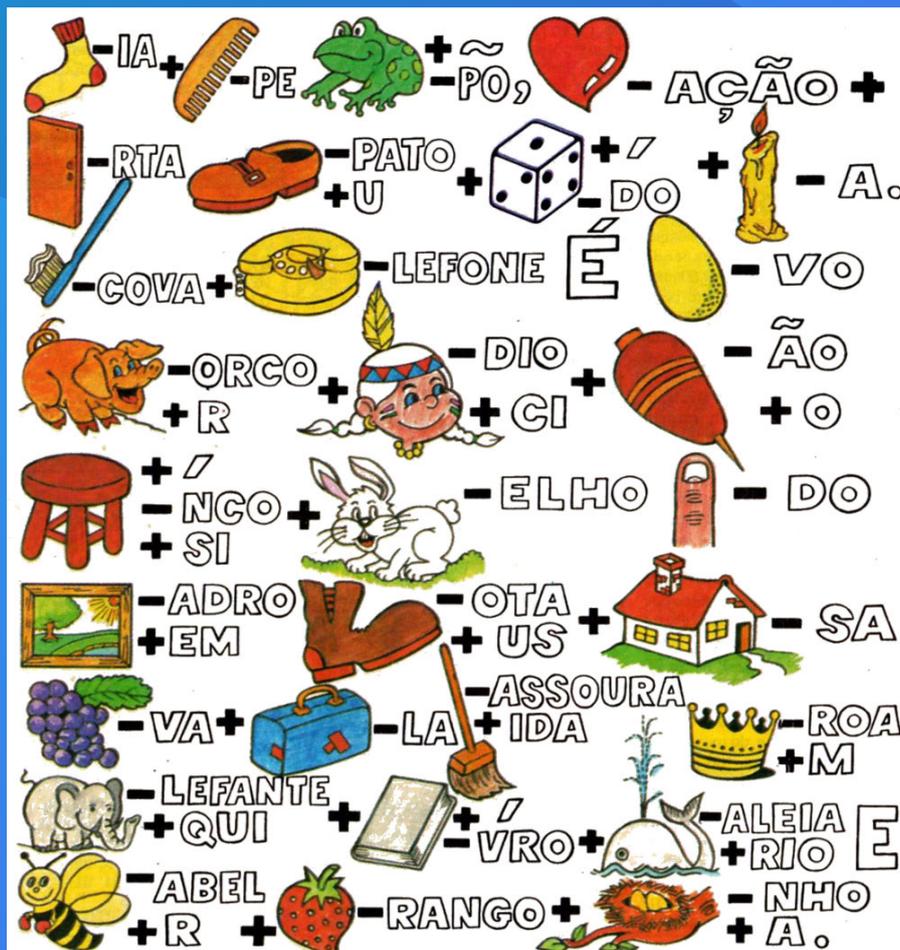
Objetivos de ensino: Desenvolver a habilidade de obter informações de maneira sistemática; destacar a importância de obter e transmitir informações claras e precisas; desenvolver a habilidade de construir conclusões lógicas.

Atividade do jogo Code Breaker

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

A palavra enigma é usada para caracterizar uma frase ou texto obscuro, com intenções desconhecidas. Tente descobrir qual é a mensagem desta carta enigmática.



2. É HORA DE JOGAR!

Que tal jogar *Code Breaker* com números? Para isso você precisa de papéis, régua e lápis ou caneta.

Objetivo do jogo: Descobrir o código do oponente.

Preparação do jogo:

1. O jogo é para dois jogadores, cada um recebe um lápis e uma folha de papel com a seguinte tabela com 10 linhas em branco:

Palpite	Resultado

2. Antes do jogo começar, cada jogador cria um código de quatro dígitos e o mantém escondido. O código deve incluir os algarismos de 1 a 6.

3. Nenhum algarismo deve ser usado mais de uma vez.

4. Exemplo: um código não pode ser "2 2 1 5", porque o algarismo 2 aparece duas vezes.

Regras do jogo:

1. Os jogadores decidem qual deles será o primeiro a jogar.

2. Em cada rodada, alternadamente, o jogador dá um palpite na tentativa de adivinhar o código do seu oponente.

3. O oponente anota o palpite e escreve a resposta no espaço à direita, de acordo com as seguintes instruções:

a. Um algarismo correto na posição correta é chamado "Na Mosca" e é marcado com um círculo totalmente preenchido. ●

b. Um algarismo correto, mas em posição errada é chamado "Golpe" e é marcado com um círculo preenchido pela metade. ◐

Exemplos:

• Se o código é 5 6 2 4 e o oponente deu o palpite:

Palpite	Resultado
5 2 1 3	● ◐

• Se o código é 4 6 1 3 e o oponente deu o palpite:

Palpite	Resultado
4 6 3 1	● ● ◐ ◐

• Se o código é 6 1 2 5 e o oponente deu o palpite:

Palpite	Resultado
4 3 5 1	◐ ◐

3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

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

1. Ao olhar a carta enigmática, você conseguiu deduzir qual mensagem poderia estar escondida nela?
2. Você acha que é importante ser hábil em fazer perguntas? Por quê?
3. Na aula, quando você não entende as instruções do professor, você faz perguntas? E na sua casa?
4. O que pode acontecer se você não fizer perguntas em sala de aula?
5. Você acha mais fácil fazer perguntas ou dar respostas?



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!