

**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

Agora, você irá conhecer uma maneira mais assertiva de jogar *Code Breaker* anotando todas as informações precisas.

Desenhe a tabela de palpites e a mesa de cálculo, como abaixo:

Palpite	Resultado

Mesa de Cálculo

6				
5				
4				
3				
2				
1				

Para esta versão, use a "Mesa de Cálculo", que irá lhe ajudar a organizar as informações obtidas da seguinte forma:

- Um "X" quando há certeza de que o dígito não pode estar naquela posição;
- O próprio dígito, quando há certeza de que o dígito está naquela posição.

Analise os exemplos abaixo:

**Exemplo 1:** Sheila fez o seguinte palpite: 3564. Tati respondeu "2 golpes". Sheila imediatamente descobriu quais eram dois dígitos no código da Tati: 1 e 2. Isso porque houveram dois golpes, o que significa que dois números estão corretos e que dois números estão errados. Sheila concluiu que os dois números que não colocou no palpite, fazem parte do código de Tati.

**Exemplo 2:** Sérgio sabe que 5 está no código. Sua mesa é igual ao diagrama abaixo. Onde ele deve colocar o 5?

	A	B	C	D
6				
5	X			
4	X	4	X	X
3				
2	X	X	X	2
1	X	X	X	X

Como a posição B está ocupada pelo número 4 e a posição D está ocupada pelo número 2, o número 5 deve estar na posição C por eliminação.

**Exemplo 3:** Qual é o código secreto nessa situação?

Palpite	Resultado
1 2 3 4	● ●
3 4 5 6	◐ ◐ ◐ ◐
6 5 3 4	● ● ◐ ◐

Pela informação da primeira linha, podemos ter certeza que os dígitos 5 e 6 estão no código. Na segunda linha, os quatro dígitos foram descobertos (4 "golpes"), portanto 3 e 4 eram as duas "moscas" na linha anterior. Na terceira linha, 3 e 4, com certeza, são as "moscas", portanto 6 e 5 só podem estar invertidos. Então, conclui-se que o código é 5634.

## 2. VAMOS JOGAR NOVAMENTE!

Agora, convide alguém para jogar com você e coloque em prática a mesa de cálculos.

### Objetivo 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.

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

No jogo *Code Breaker* é muito importante fazer os palpites e o oponente realizar as anotações de maneira clara e verdadeira, pois uma anotação errada não lhe permitirá encontrar o código dele, assim não ganhará o jogo e ainda, ficará confuso. É muito importante sabermos analisar as informações que recebemos de outras pessoas.



Você já ouviu ou leu alguma mensagem ou notícia que lhe deixou confuso? Lembra qual foi essa notícia? O que você fez para esclarecer essa dúvida sua?

## COMO IDENTIFICAR NOTÍCIAS FALSAS



**CONSIDERE A FONTE**  
Clique fora da história para investigar o site, sua missão e contato.



**LEIA MAIS**  
Títulos chamam a atenção para obter cliques. Qual é a história completa?



**VERIFIQUE O AUTOR**  
Faça uma breve pesquisa sobre o autor. Ele é confiável? Ele existe mesmo?



**FONTES DE APOIO?**  
Clique nos links. Verifique se a informação oferece apoio à história.



**VERIFIQUE A DATA**  
Repostar notícias antigas não significa que sejam relevantes atualmente.



**ISSO É UMA PIADA?**  
Caso seja muito estranho, pode ser uma sátira. Pesquise sobre o site e o autor.



**É PRECONCEITO?**  
Avalie se seus valores próprios e crenças podem afetar seu julgamento.



**CONSULTE ESPECIALISTAS**  
Pergunte a um bibliotecário ou consulte um site de verificação gratuito.

Tradução: Denise Cunha


 International Federation of Library Associations and Institutions

Você sabe o que é uma fake news? São notícias falsas, uma forma de imprensa marrom que consiste na distribuição deliberada de desinformação ou boatos via jornal impresso, televisão, rádio, ou ainda on-line, como nas mídias sociais. [pt.wikipedia.org/wiki/Not%C3%ADcia\\_falsa](https://pt.wikipedia.org/wiki/Not%C3%ADcia_falsa).

Para você não cair em uma fake news é importante colocar em prática o Método do Detetive, que contribui na investigação de uma situação-problema, por meio de perguntas, para produzir e descobrir pistas, dados e informações que possibilitam criar soluções. Ter a curiosidade e a iniciativa de checar a informação que lhe chega é primordial para não ser enganado. Ao receber uma notícia em sua rede social, por exemplo, aplique o Método do Detetives e siga as dicas do quadro ao lado!

**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!