

Habilidades priorizadas: Desenvolver agilidade e rapidez para a tomada de decisões; desenvolver a atenção em relação à linguagem não-verbal.

Objetivos de ensino: Explorar maneiras de combinar, enviar e decifrar informações secretas (códigos); promover reflexões sobre a necessidade de cooperação e comunicação, tanto nos jogos como nas relações humanas.

Atividade do jogo Decifrando Códigos - 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

LINGUAGEM VERBAL E LINGUAGEM NÃO VERBAL

(Use um espelho para ler o título codificado)

Linguagem é o uso da língua como forma de expressão e comunicação entre as pessoas. Agora, a linguagem não é somente um conjunto de palavras faladas ou escritas, mas também de gestos e imagens. Afinal, não nos comunicamos apenas pela fala ou escrita, não é verdade?

Então, a linguagem pode ser verbalizada, e daí vem a analogia ao verbo. Você já tentou se pronunciar sem utilizar o verbo? Se não, tente, e verá que é impossível se ter algo fundamentado e coerente! Assim, a linguagem verbal é que se utiliza de palavras quando se fala ou quando se escreve.

A linguagem pode ser não verbal, ao contrário da verbal, não se utiliza do vocábulo, das palavras para se comunicar. O objetivo, neste caso, não é de expor verbalmente o que se quer dizer ou o que se está pensando, mas se utilizar de outros meios comunicativos, como: placas, figuras, gestos, objetos, cores, ou seja, dos signos visuais.

Exercícios – Reflita e responda:

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

1. Observe as imagens abaixo e diga se o tipo de linguagem apresentada em cada uma delas é verbal ou não verbal.



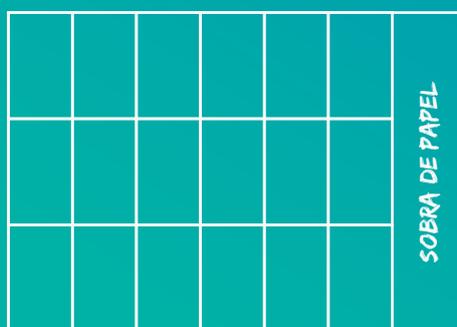
- Dê outros exemplos de linguagens verbais e não verbais.
- Por que é importante os dois tipos de linguagem? Qual linguagem que é mais utilizada em nossa sociedade?

2. VAMOS CRIAR O JOGO DECIFRANDO GESTOS

Caso você tenha um conjunto de baralho comum com 52 cartas, basta retirar os coringas!

Materiais: Folhas de sulfite, canetinha, régua e tesoura (sem ponta).

- Desenhe e recorte 52 retângulos de 4,5 cm por 7 cm. Em cada folha você consegue desenhar 18 retângulos:



- Desenhe as cartas conforme a imagem das cartas abaixo:

A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣
A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠
A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦
A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥

3. É HORA DE JOGAR!

Objetivos 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 jogos:

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.

VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/decoreg

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 desviam 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.

Caso possua o livro do aluno, realizar as Atividades 1 e 2 do Livro do Aluno nas páginas 49 e 50 para verificar a compreensão sobre os dois tipos de jogos válidos no Decifrando Gestos.

4. REFLETINDO SOBRE O JOGO

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

1. O que é uma "quadra"? Uma "quadra" é formada por quantas cartas do mesmo naipe?
2. O que é uma seguida? Uma Seguida é formada por cartas de mesmo naipe, naipes diferentes ou os naipes não interessam?
3. Os sinais combinados entre os parceiros devem ser verbais ou não verbais? Ou podem ser dos dois tipos?

Atividade do jogo Decifrando Códigos - 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. CONTEXTUALIZAÇÃO

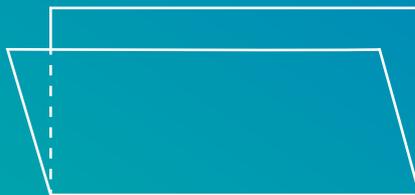
Nossos gestos

A comunicação não verbal ocorre por meio de gestos, códigos sonoros, sinais, expressões faciais ou corporais, imagens ou códigos. Ela abrange a expressão corporal e facial, gestos e reações do corpo a estímulos variados. Parecem imperceptíveis, por se tratar de ações comuns, mas nós passamos a maior parte do tempo em movimento e cada expressão demonstra como estão os nossos estados de espírito, reações e estágios de comportamento. Um estudo de pesquisadores australianos, concluiu que 93% de nossa comunicação é não verbal, o que engloba o tom de voz e o gesticular, bem como as movimentações do corpo e expressões da face.

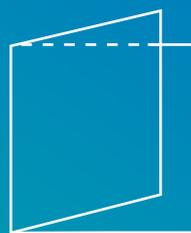
Frequentemente comunicamos nossos sentimentos indiretamente, por exemplo, franzindo a testa e sorrindo. Que tal realizarmos uma atividade sobre o sentimentos e emoções, em família?

Materiais: Uma folha A4, um lápis e uma tesoura sem ponta.

1 Dobre a folha A4 até conseguir 12 retângulos marcados.



PRIMEIRA DOBRA



SEGUNDA DOBRA

2 Na marcação das dobras, corte os 12 retângulos.

ALEGRIA			

3 Os retângulos serão as fichas do jogo. Com o lápis, em cada uma das fichas, escreva as seguintes palavras: furioso, mal-humorado, rejeitado, alegre, tímido, assustado, triste, nervoso, cansado, egoísta, ansioso, agitado e calmo. Cada palavra deverá ocupar uma ficha.

Objetivo do jogo: Identificar qual emoção ou sentimento está sendo comunicado.

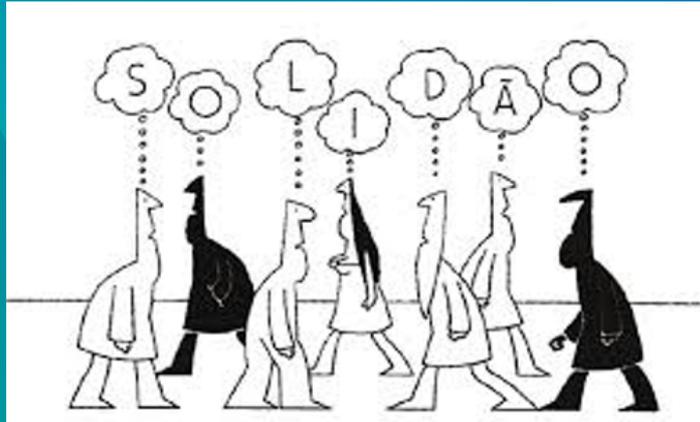
Como jogar:

1. As fichas serão embaralhadas e colocadas em uma superfície com o nome para baixo. Cada jogador, na sua vez, pegará uma ficha e tentará comunicar aos demais participantes o sentimento ou emoção que tem em mãos, porém, sem falar nada. É permitido apenas os gestos.
2. O jogador que acertar primeiro, ganhará um ponto e será o próximo a sortear uma ficha e, também, deverá comunicar aos demais participantes.

Responda em seu caderno:

1. Que outros gestos ou expressões usamos comumente?
2. Você acha que a comunicação não verbal é tão importante quanto a verbal?
3. Você acha que, a comunicação não verbal é tão eficaz como a comunicação verbal?

2. REFLETINDO UM POUCO



Só dói quando respiro. (PORTO ALEGRE L&PM, 2001 - CAULOS)

Mineiro de Araguari, o cartunista Caulos já publicou seus trabalhos em diversos jornais, entre eles o Jornal do Brasil e o The New York Times.

No *cartoon* apresentado, o significado da palavra escrita é reforçado pelos elementos visuais, próprios da linguagem não verbal. A separação das letras da palavra em Balões distintos contribui para expressar principalmente a seguinte ideia:

- a. Dificuldades de conexão e comunicação entre as pessoas
- b. Bagunça feita pelas pessoas
- c. Desconhecimento da possibilidade de diálogo
- d. Desencontro ideias sobre um assunto

3. QUE TAL ESTUDAR UM MÉTODO DE PENSAMENTO?

Aprendendo sobre o Método do Semáforo

Assim como o semáforo orienta o trânsito, o método do Semáforo nos ajuda a organizar os pensamentos e agir de forma consciente e com responsabilidade. Ajuda ainda: a prestar atenção no entorno, fazer escolhas a partir dos dados, atuar de maneira crítica e não agir de forma impulsiva.

Em família, aponte outras situações e atividades em que se faz necessário o uso do Método do Semáforo. Registre no seu caderno.



mlbr.com.br/semametc

