

## Atividade do jogo Decifrando Códigos - Parte 1

### 1. COMUNICAÇÃO

O ato de se comunicar é inerente para a vida humana, sobretudo na relação social global. Existem diversas formas de comunicação que fortalecem essa ligação e garantem a sobrevivência humana, levando em conta todas as necessidades e fortalecendo o canal de interação entre emissores e receptores, ou seja, quem emite e quem recebe as mensagens.

1. Você sabe o que é um meio de comunicação? Pode dar exemplos?
2. Em casa, converse com seus familiares sobre recursos de comunicação antigos. Caso possua algum deles em casa, peça a eles para descreverem como era o uso deste objeto.

#### Para saber mais...

Meios de comunicação são ferramentas que possibilitam a comunicação entre os indivíduos, propiciando a multiplicação de informações. Esses veículos vêm sofrendo diversas transformações ao longo da evolução da sociedade, encurtando cada vez mais as distâncias entre os povos e acelerando a disseminação de informações. Existem dois tipos de comunicação:

1. **Meio de comunicação individual** – Ferramenta que possibilita o contato com as demais pessoas e a disseminação de informações entre uma pessoa e outra ou entre grupos restritos. São exemplos: carta, telefone e internet (plataformas de mensagens instantâneas/bate-papo).
2. **Meio de comunicação social ou em massa** – Ferramenta que possibilita comunicar a um número grande de pessoas, ou seja, transmitir informações em massa. São exemplos: televisão, rádio e internet (veículos de informações).

#### Meios de comunicação antigos

**Escrita:** Utilização de códigos e sinais para transmitir informações entre os seres humanos. Foi desenvolvida de maneira independente entre as sociedades nas diversas regiões do mundo.

**Telégrafo:** Meio de comunicação que permite a comunicação por meio de códigos (código Morse), baseado no sistema de pontos e traços. Foi criado na década de 1930 por Samuel Morse, nos Estados Unidos. O telégrafo chegou ao Brasil em 1957, com a primeira linha instalada no Rio de Janeiro.

**Correio:** Meio de comunicação cujo sistema envolve envio de cartas, documentos e encomendas entre remetente e destinatário. É um dos meios de comunicação mais antigos, podendo ser privado ou público.

**Jornal:** É um meio de comunicação impresso. O primeiro jornal foi produzido em Roma, em 59 a. C., chamava-se Acta Diurna e anunciava notícias do governo. Era escrito em grandes placas brancas colocadas em locais públicos.

**Rádio:** Meio de comunicação que possibilita a comunicação em massa, propagando informações codificadas por meio de sinal eletromagnético. A história do rádio teve início em 1860, quando as ondas de rádio foram descobertas.

**Telefone:** Meio de comunicação eletroacústico que possibilita a transmissão de informação por meio da voz e de sinais sonoros. Foi inventado por volta da década de 1860 por Antônio Meucci, que o denominou de "telégrafo falante". No Brasil, as primeiras linhas eletrônicas foram instaladas no Rio de Janeiro.

**Televisão:** Meio de comunicação eletrônico capaz de reproduzir imagens e áudios de forma instantânea, convertendo luz e som em ondas eletromagnéticas. O desejo de criar a televisão remonta ao século XIX.

#### Meios de comunicação atuais

**Agora é com você! Recorte de revistas ou jornais, imagens de três meios de comunicação atuais e os cole no seu Livro do Aluno na página 38. Caso não esteja com seu livro do aluno, cole-as em um caderno.**

### Exercícios – Reflita e responda:

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

1. Como funciona a comunicação por sinais de fumaça?
2. Qual foi a primeira fase do Twitter e de outros meios de comunicação?
3. Qual foi o primeiro computador do mundo e quando surgiu?

## Atividade do jogo Decifrando Códigos - Parte 2

### 1. CONTEXTUALIZAÇÃO



#### CÓDIGO SECRETO



É bastante comum que artistas incluam elementos simbólicos em suas obras, transmitindo, dessa forma, uma série de informações através de imagens. No entanto, decifrar esses códigos secretos nem sempre é uma tarefa fácil, e é necessário ter os olhos bem treinados – e às vezes quebrar a cabeça – para poder identificá-los. Como é o caso, por exemplo, da famosa pintura Mona Lisa, pintada no início do século 16 por Leonardo da Vinci. Provavelmente esta seja a obra mais comentada e envolta de mistérios de todos os tempos.



### Exercícios – Reflita e responda:

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

1. Por que você acha que Leonardo usava códigos em suas pinturas?
2. Descreva outras situações em que precisamos utilizar códigos e indique como são esses códigos!

### 2. É HORA DE JOGAR!

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

**Componentes do jogo:** 24 peças, 12 brancas e 12 pretas, numeradas de 0 a 11.

### Preparação do jogo:

1. Jogo para 2 a 4 jogadores
2. As 24 peças são embaralhadas com a face para baixo no centro da mesa.
3. 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.
4. Cada jogador enfileira suas peças sem revelar seu conteúdo para os outros jogadores.
5. 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.
6. As demais peças permanecem no centro da mesa.

### Regras do jogo:

1. Cada jogador, na sua vez, sorteia uma peça do 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.

**a.** 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).

**b.** 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 o código tenha sido decifrado fica fora do jogo e não pode mais pegar "peças-pista" e nem fazer declarações.

#### VÍDEO DA REGRA



[mlbr.com.br/decoreg](http://mlbr.com.br/decoreg)

### Sugestões para conversarem enquanto jogam:

1. De acordo com as regras do jogo, quantas declarações podem ser feitas em cada rodada?
2. Quando o jogador erra a declaração (o palpite dado), ele deve colocar sua "peça-pista" no local correto no seu código? Aberta ou fechada?
3. O que acontece quando as "peças-pista" acabam?

## 3. VAMOS CONHECER UM MÉTODO DO PENSAMENTO?

Muitas invenções que hoje fazem parte do nosso dia a dia nasceram de "erros", como o "Post-it", papéis que podemos "colar" e "descolar" facilmente. Uma empresa estava tentando produzir a fórmula de uma nova cola e, em um dos testes, perceberam que a fórmula produzia uma cola que não fixava totalmente. Pensaram em jogar fora, mas alguém teve uma brilhante ideia: uma cola que não "cola direito" talvez tivesse uma outra utilização. Foi assim que nasceu o "Post-it". O **Método da Tentativa e Erro** incentiva nossa disponibilidade interna de arriscar-se e de considerar o erro como possibilidade de aprendizagem.

#### VÍDEO DO MÉTODO



[mlbr.com.br/tentmetc](http://mlbr.com.br/tentmetc)



#### 4. REFLETINDO UM POUCO

**1.** Grandes nomes da história, como Leonardo da Vinci, ajudaram a construir muito dos conhecimentos que hoje temos à nossa disposição. Você acha que ainda há muito a descobrir? Dê um exemplo de algo que a humanidade ainda não sabe, mas que seria interessante vir a saber!

**2.** No jogo, há regras para construir os códigos e para jogar. Você acha que regras são importantes na vida? Por quê? O que aconteceria se todo mundo fizesse o que lhe desse na cabeça? Como seria a relação entre as pessoas?

**3.** Que regras vocês acham importante seguir quando nos comunicamos com as outras pessoas? Por quê?

**4.** Aproveite para fazer as Atividades 1 a 3 do Livro do Aluno nas páginas 33 a 35.

