

Habilidades priorizadas: Distinguir entre informações relevantes e irrelevantes
Buscar por informações de forma planejada, sistemática e ordenada.

Objetivos de ensino: Focar o conceito de Ponto de Referência como estratégia no jogo e na vida. Introduzir uma versão avançada do jogo .

Atividade do Jogo Decifrando Códigos – Parte 1

Carga horária sugerida: 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 FAROL DE ALEXANDRIA

O Farol de Alexandria, também conhecido como o Pharos de Alexandria, foi uma torre monumental construída entre 280 e 247 AC na ilha de Pharos da cidade de Alexandria, no Egito. Seu propósito era guiar os marinheiros dentro do porto durante a noite.

Sua altura foi estimada em cerca de 120 a 140 metros. Por muitos séculos foi uma das mais altas estruturas feitas pelo homem no mundo.

É considerada uma das Sete Maravilhas do Mundo Antigo. A torre guiava os navios à noite, usando fogo e espelhos refletores, e agia como um marco durante o dia.

Dizem que a luz era vista a 47 km de distância, e as lendas afirmam que a luz de Pharos poderia queimar navios inimigos antes que eles chegassem à costa.

Os faróis são uma espécie muito importante de pontos de referência. Eles indicam onde o litoral começa aos navios que estão chegando. Sem os faróis, possivelmente, muitos navios não encontrariam mais, definitivamente, o caminho seguro para a praia.



Exercícios - reflita e responda

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

1. Qual a importância dos Faróis para os marinheiros?
2. Você já ouviu ou estudou algo sobre as 7 maravilhas do Mundo antigo?
3. Que tal pesquisar um pouco mais sobre as 7 Maravilhas do Mundo Antigo e as 7 Maravilhas do Mundo Moderno.
4. Você acha que é importante ter uma referência em sua vida? Quem é a pessoa de referência, caso tenha. Se não tem, que tal pensar agora?

2. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS?

Observe o código de um dos jogadores em uma partida do jogo (Diagrama 1):



Analisando as peças dispostas, podemos ter informações precisas dos números que estão escondidos. Qual é a numeração da peça E? Para responder esta questão, a peça D é o seu "ponto de referência". Sabendo que, no caso do jogador possuir peças com numeração repetida a peça "preta" vem à esquerda da "branca", então a peça analisada E só pode ser o número 11. Utilizando a peça C como ponto de referência, quais são os possíveis números das peças A e B? Sabemos que elas são menores que 5 e esta é uma informação importante!

Agora, observe o código de outro jogador na mesma partida (Diagrama 2):



- a) O que você pode dizer sobre a peça B no código do Diagrama 1? Faça a análise antes de verificar a resposta.
- b) E o que você pode deduzir, portanto, sobre a peça A no Diagrama 1? Faça a análise antes de verificar a resposta.

3. É HORA DE JOGAR!

Agora é hora de jogar colocando em prática a estratégia aprendida!

Componentes do jogo

24 peças, 12 brancas e 12 pretas, numeradas de 0 a 11

Objetivo do jogo

Ser o único jogador a manter seu código não-decifrado.

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 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 o 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

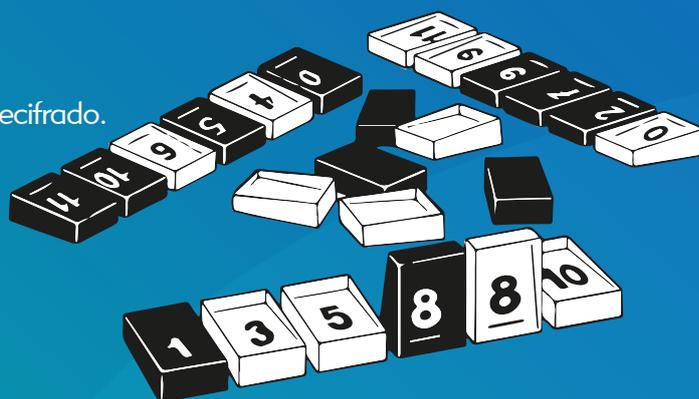
Após uma declaração correta, o declarante pode finalizar sua jogada e acrescentar a "peça-pista" ao seu código, com a face escondida.



Diagrama 5

Fim do Jogo:

O vencedor é o jogador que cujo o código não foi decifrado.



4. REFLETINDO SOBRE A ESTRATÉGIA

O ponto de referência é importante para se localizar algo ou para se chegar ao destino desejado.

Qual ponto de referência você daria a um amigo (a) chegar em sua residência, sabendo que ele não sabe aonde você mora?

Desenhe em seu caderno este trajeto até a sua casa, com o ponto de referência dado ao seu amigo.

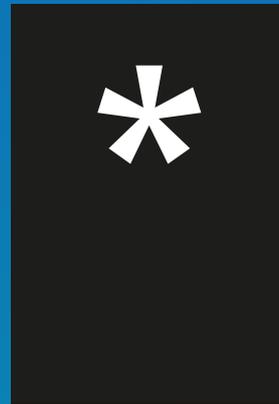
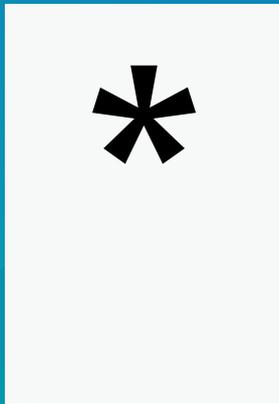
Atividade do Jogo Decifrando Códigos – Parte 2

Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. INTRODUÇÃO

Agora você irá conhecer e jogar uma nova versão do jogo Decifrando Códigos.

Nesta versão você deve confeccionar mais duas peças para serem os coringas do jogo que serão duas peças (uma branca e outra preta) com um símbolo de asterisco no centro.



Atenção para as regras com os coringas:

Os coringas são acrescentados às demais “peças de pista” e devem ser embaralhados no início do jogo.

Quando um jogador sorteia um coringa, ele o posiciona em qualquer lugar do seu código, mesmo à esquerda do 0, à direita do 11 ou entre dois números consecutivos.

O jogo segue da mesma sequência já aprendida.

Para que o jogador revele seu coringa, um dos oponentes deve perguntar “essa peça é um coringa?”.

2. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Quando sorteamos o coringa podemos agir com impulsividade e ficar em dúvida onde colocá-lo. Neste momento é muito importante parar, fazer uma análise das posições dos seus números e os números revelados dos seus oponentes. Após esta análise, você tomará a melhor decisão de onde colocar o seu coringa.

Agindo desta forma você estará colocando em prática o Método do Semáforo e do Detetive.

Observe as etapas de cada Método.

Método do Semáforo

Etapas:

Vermelho

Atenção voltada para o meio exterior

- Parar antes de agir – controle de impulsividade
- Prestar atenção no entorno para captar e distinguir as informações relevantes das irrelevantes

Amarelo

Atenção voltada para o interior

- Refletir, analisar e planejar a partir das informações obtidas na etapa anterior
- Decompor o problema em partes, formular questões
- Levantar alternativas de ação
- Criar imagens do resultado esperado

Verde

A atenção volta-se do interior para o exterior: mudança de foco

- Colocar em prática o plano e as alternativas traçadas no item anterior
- Levar em consideração as exigências do entorno e as limitações do tempo



Método do Detetive

Etapas:

- Localizar a situação-problema: problematização
- Compreender que uma situação-problema pode ser decomposta em desafios menores
- Elaborar questionamentos como um recurso para construir e reconstruir hipóteses
- Elaborar um processo de trabalho orientado para descobrir pistas e produzir informações
- Estabelecer conexões e entrelaçamentos entre as pistas para encontrar soluções

Quando você inicia um novo assunto que não sabe nada a respeito, deve começar a procurar pontos de referências que lhe permitam prosseguir e aprender coisas novas.

Para que você aprenda algo novo, é necessário levar em consideração o que já se conhece previamente, um ponto de partida, assim as ideias e o aprendizado terão conexões.



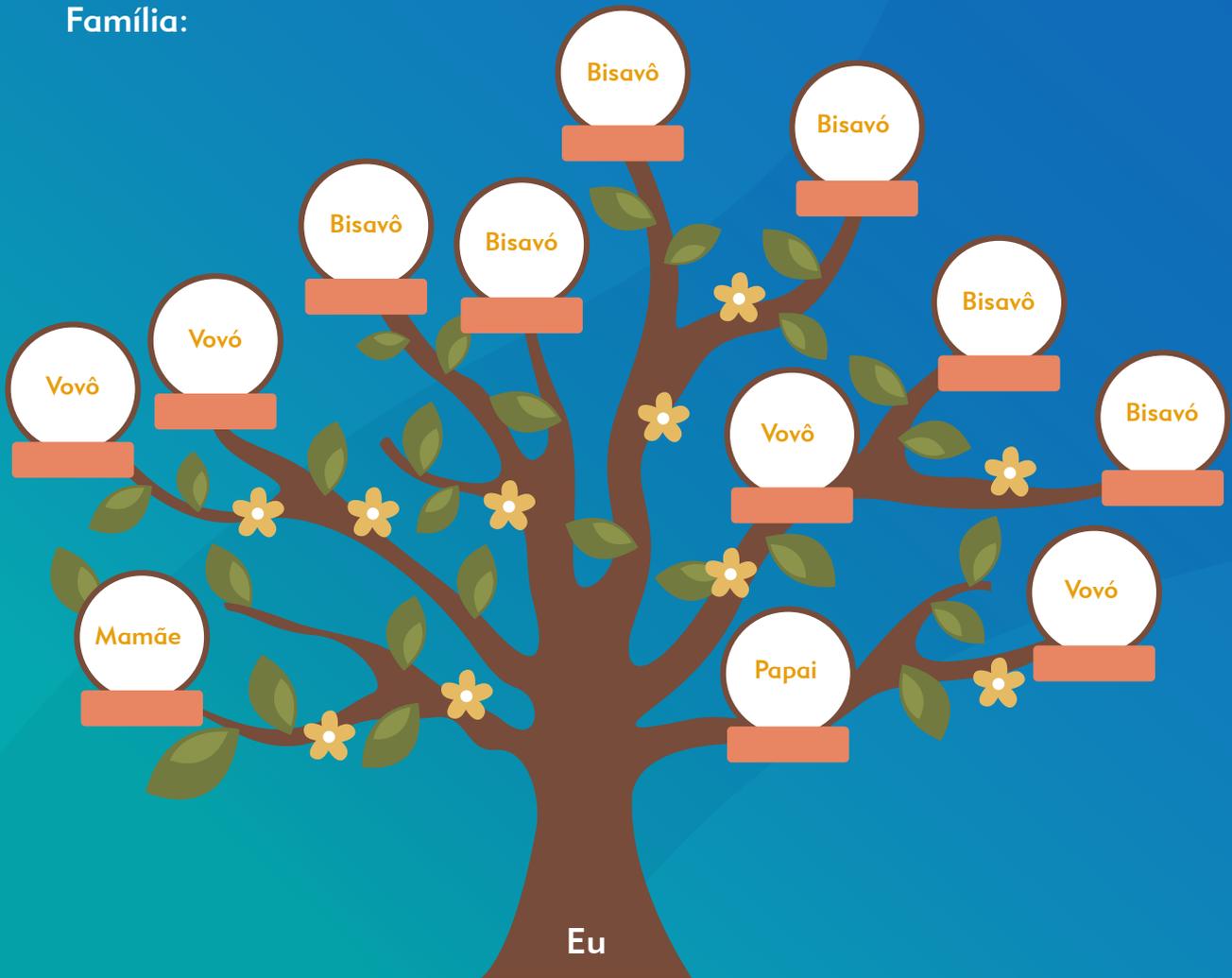
3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

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

1. Agora, você será o ponto de referência! Construa sua árvore genealógica como no exemplo a seguir:

Minha Árvore Genealógica

Família:



2. Você já pensou por que a árvore genealógica tem esse nome?
3. Uma árvore nasce de uma mesma semente, seus galhos ramificam e suas folhas não são iguais, mas são semelhantes. Da mesma forma são as famílias. Não são iguais, mas todas são parecidas em sua estrutura.
4. Pensando carinhosamente nos membros de sua família, com quem você se parece fisicamente?

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!