

Nº 97	Gr. 2 – E	Inteligência Lógico-matemática
-------	-----------	--------------------------------

Habilidade Raciocínio lógico	Nome Mensagens cifradas	Outras estimulações Curiosidade
--	-----------------------------------	---

Preparação:

O jogo desenvolve-se a partir da criação, por parte do professor, de um conjunto de signos que passem a simbolizar as letras do alfabeto e, dessa maneira, escrever uma mensagem substituindo cada letra pelo signo correspondente. *Esse signo precisa se apresentar como uma sequência lógica de maneira a estimular a dedução do aluno para chegar a sua descoberta.* Exemplos: As letras do alfabeto são dispostas de forma que a letra A é substituída pela B; a C, pela letra D e assim por diante, onde a letra Z passe a simbolizar a letra A. Outra possibilidade é atribuir às vogais os números de 1 a 5 e às consoantes M (6); P (7); R (8); e S (9).

Utilização:

Explicando os procedimentos que os alunos, geralmente divididos em trios ou em grupos maiores, devem desenvolver para alcançar e explorar a capacidade de dedução, redigir mensagens que estimulem essas operações e o uso de diferentes habilidades operatórias. Exemplo: Decifra-me (Efdhea-ld) ou Procure-me (780C582-62). É importante estimular esses desafios partindo de mensagens cifradas simples para as mais complexas e não revelando sua “chave” senão após esgotarem-se as múltiplas tentativas desenvolvidas pelos alunos.