

Nº 94	Gr. 02 – E	Inteligência Lógico-matemática
-------	------------	--------------------------------

<b>Habilidade</b> Raciocínio lógico	<b>Nome</b> O detetive	<b>Outras estimulações</b> Observação
--	---------------------------	--

### **Preparação:**

Carimbeira (Almofada para carimbos), talco e uma lupa.

### **Utilização:**

A atividade tem início com uma coleção de impressão digital do próprio aluno, apoiando cada um de seus dedos em uma carimbeira e marcando em uma tira de papel que, depois, deve ser colada em um caderno. Deve, depois, marcar superfícies lisas, principalmente vidros, com os dedos, polvilhar talco sobre a impressão digital e soprar o excedente. Examinar com a lupa a impressão no vidro e comparar com a sua. Desenvolver essa habilidade, colhendo impressões digitais de colegas, e procurando descobrir quem marcou as superfícies previamente combinadas.