

JOGO DECODIFICADOR POR UM DIA



DESCRIÇÃO DO JOGO

Competência da BNCC: Cultura Digital

O **Decodificador por um dia** é um jogo de mesa em que os participantes deverão decifrar códigos, transformando-os em informação, para alcançar o objetivo do jogo: chegar ao centro do tabuleiro. Apesar de ser totalmente analógico, este jogo trata-se de tecnologia digital. Considerando que a tecnologia é um elemento importante no processo de formação do aluno para exercer sua cidadania de forma integral, este jogo está baseado



Hp fulswrjudild, d Elijud gh Févdu, wdpeép frqkhfgd frpr flir, gn swa, fógjlr gh Févdu rx wurfd gh Févdu, e xpd gávglv vlpsohv h frqkhfgd gh Févdu, e xpd gávglv vlpsohv h frqkhfgd gh Févdu, e xpd gávglv vlpsohv h gr wha é vxevwlwxígd sru rxiv, txh vh dsuhvhd qr doidehwr dedlar hod xp qúphur gh yhchv. Sru hahps frp xpd wurfd gávglv svlçõhv, D vhdv gldqwh. R srug gr pld é hp krphe, h d Müolr Févdu, txh r xv, e xpd gávglv vlpsohv jhghudlv.

em um dos três eixos dos referenciais curriculares da Sociedade Brasileira de Computação (SBC), denominado de Mundo Digital, que se caracteriza pela importância da compreensão do mundo digital “para que o estudante possa se apropriar dos processos que ocorrem no mundo, tanto digital quanto real, podendo compreender e criticar tendências, sendo ativo neste cenário” (SBC, 2019).

Dessa forma, o Decodificador por um dia propõe que os alunos tenham maior entendimento sobre diferentes tecnologias que estão presentes em nosso dia a dia, abordando especificamente sobre codificação e dados.

O jogo é um recurso lúdico que os alunos são desafiados a decodificar mensagens que serão enviadas para usuários de um aplicativo (fictício) de saúde pública, ou seja, eles são desenvolvedores de um aplicativo de saúde pública que envia a seus usuários mensagens com dicas de hábitos saudáveis. Para isso, eles

JOGO DECODIFICADOR POR UM DIA



DESCRIÇÃO DO JOGO

precisam traduzir as mensagens geradas pelo computador para que cheguem em um formato que os usuários finais irão entender. O professor pode utilizar com alunos de qualquer idade, pois possui dois níveis de dificuldade:

- **Nível 1:**

Nível mais fácil, apresenta as mensagens em código que possui a chave: S-5; E-3, A-4.

- **Nível 2:**

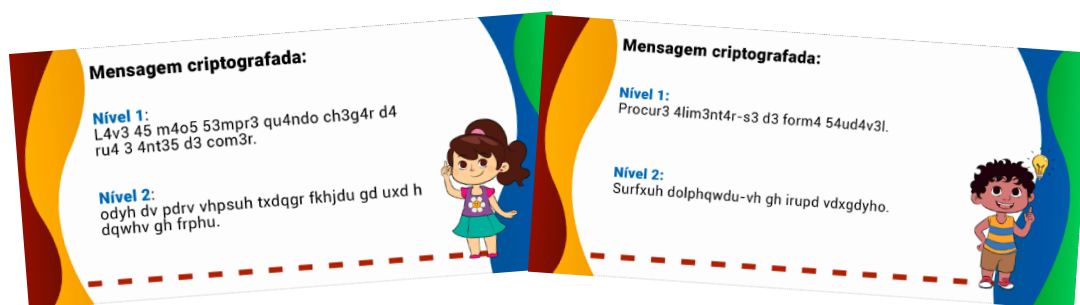
Nível mais difícil, apresenta as mensagens em código chamado Cifra de César, em que cada letra do alfabeto é substituída pela letra três posições à frente: o "A" é substituído pelo "D", o "B" pelo "E", o "C" pelo "F", e assim sucessivamente.

O professor pode utilizar somente um nível, dependendo da idade dos alunos, ou então pode iniciar com o nível 1 e depois passar para o nível 2 na mesma partida.

Saiba mais sobre Cifra de César:

Wikipedia - Cifra de César

https://pt.wikipedia.org/wiki/Cifra_de_C%C3%A9sar



Mensagem criptografada:

Nível 1:
L4v3 45 m4o5 53mpr3 qu4ndo ch3g4r d4
ru4 3 4nt35 d3 com3r.

Nível 2:
odyh dv pdrv vhpsuh txdqgr fkhjdu gd uxd h
dqwhv gh frphu.

Mensagem criptografada:

Nível 1:
Procur3 4lim3nt4r-s3 d3 form4 54ud4v3l.

Nível 2:
Surfxuh dolphqwdu-vh gh irupd vdxgdyho.