

REVISTA DE DESAFIOS

VOCÊ MAKER

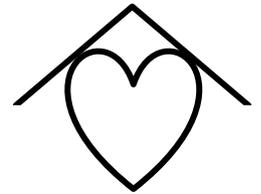
*Os desafios mais legais,
agora na sua casa!*

Edição
Especial
COVID-19
Episódio 9

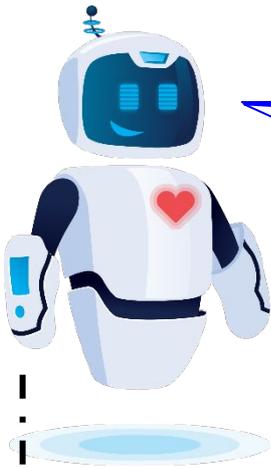
#VemSerMaker



JORNADA DE ATIVIDADES



#FIQUEEMCASA
#VEMSERMAKER



Oi, eu sou o Ziggy!
Vou acompanhar você nos desafios makers da Revista.
Aperte os cintos e vamos começar!
Vem comigo nessa viagem incrível!

Página 4

ARQUEÓLOGOS DO GELO

Ciências & Invenções



Página 8

O LABIRINTO

Engenharia & Tecnologia & Robótica



Artes & Comunicação & Mídias

CRIANDO UM PODCAST

Página 2



Ciências & Invenções



Matemática & Games & Animações

LUTA NA SELVA

Página 6



Engenharia & Tecnologia & Robótica

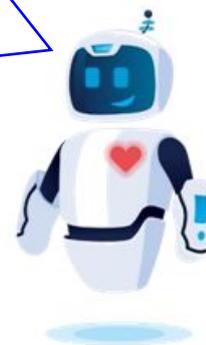
CRIANDO UM PODCAST

Introdução a atividade

Você sabe o que é um Podcast? Ele é um arquivo digital de áudio transmitido através da internet, com um conteúdo variado com o objetivo de transmitir alguma informação. O Podcast se assemelha muito a um conteúdo de rádio, porém com o diferencial que pode ser acessado via internet a qualquer momento e não em horários específicos. Existem milhares de podcasts compartilhados na rede, sendo que os mais populares costumam falar sobre cinema, TV, literatura, ciências, games, religião, humor e esporte. Uma curiosidade é que o termo "podcast" surgiu da junção de iPod, dispositivo da Apple de reprodução de arquivos MP3 (áudio), e broadcast, palavra em inglês que significa "transmissão" (de rádio).

Você vai precisar de:
Inserir lista de materiais para a atividade:

- Um smartphone ou gravador de áudio.



Faixa Etária:
11 - 16 anos



Área do Maker:
Artes & Comunicação & Mídias



Dificuldade:
Média



Tempo de Execução:
1h - 2h

1



Antes de começar a gravar seu podcast, você precisa definir um tema. Escolha um tema que você domina bem e que goste de falar sobre ele. Lembrando também que você irá compartilhar com um público específico, que tenha a mesma preferência sobre o tema escolhido.

2



Em seguida, escolha um nome e os participantes. Um podcast pode ser em formato de entrevista, ou de uma conversa com uma pessoa que também conheça sobre o tema que você irá falar. É importante que após definir o nome e os participantes, você elabore um roteiro para seguir, pois caso contrário seu podcast pode virar uma bagunça! Estabeleça um roteiro com começo meio e fim, controlando também o tempo de duração!

CRIANDO UM PODCAST



Anchor - App para criação e edição de podcasts

3



No seu roteiro você pode incluir diversas coisas, como por exemplo:

Vinheta de início;
Apresentação dos locutores;
Apresentação do tema;
Introdução;
Avisos iniciais;
Discussões sobre o tema;
Encerramento.

4



Antes de iniciar a gravação é muito importante que você aqueça sua voz. Faça movimentos abrindo e fechando a boca de forma exagerada para mexer o máximo possível de músculos no seu rosto, alongue o pescoço em movimentos circulares e fale palavras simples de maneira exagerada, como cama, sofá, maçã, etc.

5

O último passo é o mais difícil e demorado: a edição. Inicialmente você pode criar podcasts simples, mas com o tempo é legal acrescentar vinhetas e sons durante a reprodução do podcast para que não fique maçante. Existem vários aplicativos que podem te ajudar na edição. Vamos deixar algumas dicas de aplicativos para que você possa deixar seu podcast profissional! Não esqueça de compartilhar com seus colegas e familiares e em suas redes sociais!



Conheça os melhores apps para ouvir podcasts no android e IOS

O QUE APRENDEMOS?

Descrição do que se concluiu com a realização da atividade.

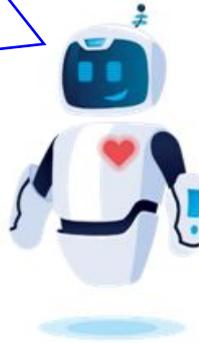
ARQUEÓLOGOS DO GELO

Introdução a atividade

Você sabe o que faz um arqueólogo? A arqueologia é a ciência que estuda as culturas e como viviam as pessoas em sociedade, tanto no passado como no presente. Então, o arqueólogo é o profissional responsável por encontrar, identificar e analisar objetos para que seja possível entender a evolução e transformação do homem e da sociedade ao longo da história. Para fazer a análise correta desses objetos, o arqueólogo utiliza o método de investigação científica. Seu trabalho exige muita pesquisa, busca de informações e evidências (isso inclui geleiras, cavernas e lugares assustadores!), catalogação dos objetos encontrados, comprovações de teorias e hipóteses e divulgação de conclusões.

Você vai precisar de:
Inserir lista de materiais para a atividade:

- um recipiente plástico;
- Água morna, água fria, vinagre, azeite, sal, açúcar, detergente e sabão.
- Um boneco ou outro objeto pequeno.



FAIXA ETÁRIA:
a partir de 06 anos



ÁREA DO MAKER:
Ciências & Invenções



DIFICULDADE:
Médio



TEMPO DE EXECUÇÃO:
1 hora

1



Para iniciar o nosso desafio pelo mundo da arqueologia, primeiro devemos preparar nosso "sítio arqueológico".



2



Pegue o recipiente e encha-o de água, colocando o objeto escolhido dentro, de modo que este fique completamente submerso. Após, deixe o recipiente no congelador ou freezer até que a água congele totalmente. O objeto escolhido será o nosso "fóssil".

ARQUEÓLOGOS DO GELO

3



Separe algumas substâncias que serão utilizadas para fazer o resgate do fóssil. Entre eles: água morna, água fria, azeite, vinagre, sal, detergente, sabão e açúcar. Você deve escolher somente uma delas!



4



Para fazer o resgate do nosso "fóssil", você não pode encostar no gelo ou utilizar outras ferramentas para quebrar ou danificá-lo, como facas, tesouras, martelo, etc. Você deve encontrar uma maneira de derreter o gelo.

5

Convide sua família e proponha o desafio para ver quem consegue descongelar e liberar o fóssil mais rápido. Depois, façam testes com outras substâncias para ver qual delas derrete o gelo mais rapidamente. Pesquise e descubra qual substância é mais efetiva para descongelar e porque. Você irá se surpreender!!



O QUE APRENDEMOS?



Descrição do que se concluiu com a realização da atividade.

LUTA NA SELVA

Introdução a atividade

Apesar do uso excessivo de tecnologia no nosso dia a dia, os jogos de tabuleiro ainda são uma ótima opção de passatempo em família ou em grupos de amigos. Os primeiros jogos de tabuleiro são datados em cerca de 7000 anos a.C. Em especial, um jogo muito divertido e desafiador é o Dou Shou Qi (em chinês) ou Luta na Selva, como é conhecido aqui no Brasil. O jogo, que teve sua origem na China, não possui registros da data da sua criação. Ele simula uma luta na selva para alcançar a toca do adversário e é preciso saber correr riscos, avançar na hora certa e recuar quando for preciso! E aí, vai encarar esse desafio?

Você vai precisar de:

- Um pedaço de papelão 19X19 cm;
- 2 folhas A4;
- Tesoura;
- Cola.



Faixa Etária:
a partir de 11 anos



ÁREA DO MAKER:
Matemática & Games & Animações



DIFICULDADE:
Média



TEMPO DE EXECUÇÃO:
1,5 - 2 h



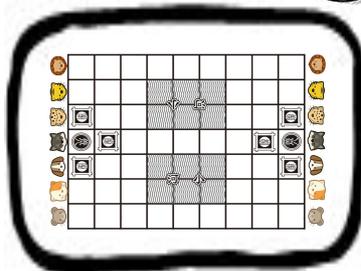
Acesse o QR Code acima para saber mais sobre a invenção dos jogos de tabuleiro..

1



Agora que você já conhece um pouco mais sobre a história dos jogos de tabuleiro, que tal construir seu próprio jogo e desafiar seus amigos e familiares?

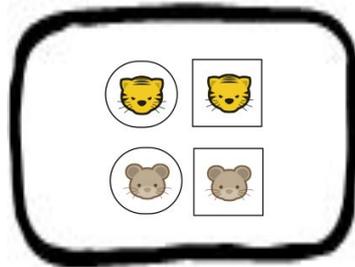
2



Imprima ou confeccione o tabuleiro e os personagens do jogo que estão disponíveis no ANEXO I da revista. Cole o tabuleiro do jogo no papelão. As sobras serão utilizadas para confecção das peças do jogo.

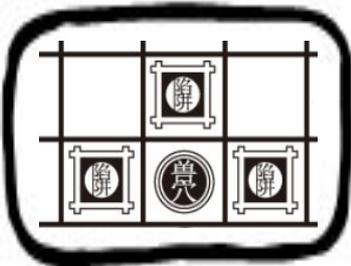
LUTA NA SELVA

3



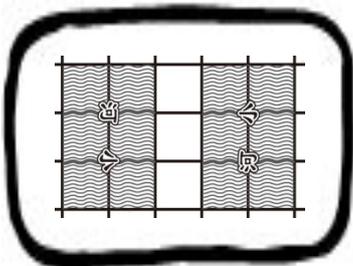
Para diferenciar as peças do jogador 1 e 2, utilize para um grupo de animais uma base de papelão em formato de quadrado e outro grupo em formato de círculo.

4



O símbolo circular (representado na figura ao lado) representa a "toca" de cada grupo, e os símbolos quadrados são as "armadilhas". Você pode utilizar sua imaginação para editar esses símbolos, fazendo desenhos que representem tais elementos.

5



Na figura ao lado, podemos ver uma região um pouco diferente que é destacada no tabuleiro. Esses blocos representam os lagos, onde existem regras específicas para se locomover por esses espaços. As regras e a disposição inicial das peças você encontra no ANEXO II e III. Convide sua família, defina suas estratégias e seja o rei da selva!

O QUE APRENDEMOS?

Descrição do que se concluiu com a realização da atividade.

O LABIRINTO

Introdução a atividade

Um labirinto é constituído por um conjunto de percursos que tem por objeto desorientar quem os percorre. Eles também são utilizados como peças decorativas em quintais e jardins, feitos com arbustos chamados de "cerca viva". Na mitologia grega existem muitos labirintos famosos. O mais conhecido é o labirinto de Creta, construído pelo brilhante arquiteto e artesão Dédalo. O objetivo do labirinto era prender o Minotauro, personagem mitológico com corpo humano e cabeça de touro! Para saber mais sobre o "labirinto do Minotauro", acesse <https://bit.ly/3gGcisB>.



Você vai precisar de:

- Canudinhos de plástico ou papelão;
- Tesoura;
- Régua;
- Canetinhas ou lápis de cor;
- Cola;
- Uma caixa de papelão pequena.



FAIXA ETÁRIA:
a partir de 11 anos



ÁREA DO MAKER:
Engenharia & Tecnologia & Robótica

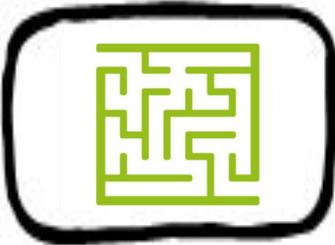


DIFICULDADE:
Fácil



TEMPO DE EXECUÇÃO:
30 minutos

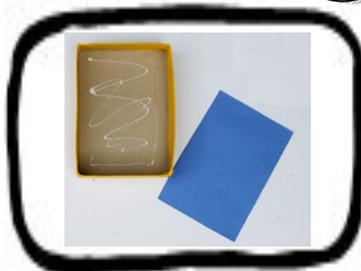
1



Agora que você já conhece um pouco mais sobre labirintos, vamos colocar a mão na massa! A primeira coisa a fazer é pensar em como será seu labirinto. Faça um esboço em uma folha de papel, pensando em como as paredes do labirinto serão organizadas. Uma sugestão é desenhar primeiro o caminho correto, depois completar com os caminhos que irá confundir o jogador.



2



Decore a caixinha de papelão com papel colorido ou tinta (se preferir). Em uma folha do tamanho do fundo da caixa, desenhe onde serão coladas as "paredes" do labirinto.

O LABIRINTO

3



Corte os canudinhos nos tamanho exatos do desenho que você fez na folha.



4



Faça marcações de início e fim para que o jogador saiba onde começa a partida. Você pode também colocar algumas armadilhas no meio do percurso, como por exemplo pequenos orifícios para aumentar a dificuldade do jogo.



5

Para iniciar o jogo, você precisará definir o início e a chegada. Utilizando uma bolinha (pode ser de metal, de plástico ou feita com fita adesiva), o jogador deverá encontrar a saída no menor tempo possível, podendo encostar com as mãos somente na caixa, fazendo movimentos nela de modo a conduzir a bolinha pelo labirinto. Desafie seus amigos e familiares a encontrar a saída no menor tempo possível!



O QUE APRENDEMOS?



Descrição do que se concluiu com a realização da atividade.



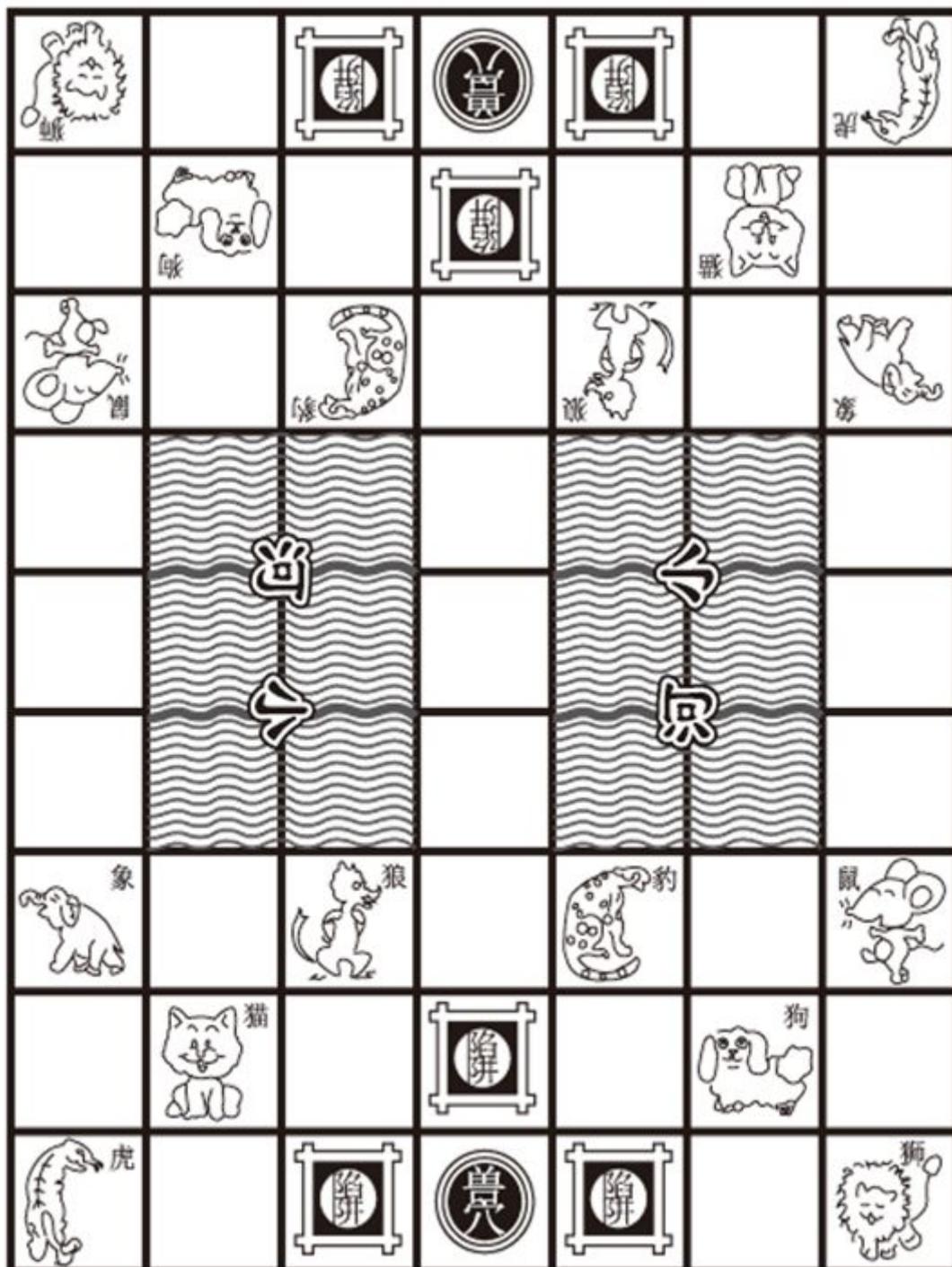
Anexo I

The puzzle consists of a 10x7 grid. At the top and bottom of the grid are rows of animal icons: a lion, a yellow tiger, a leopard, a grey wolf, a dog, a white and orange cat, and a mouse. The grid contains the following elements:

- Row 1: Empty, Empty, Square with a circle and a character, Circle with a character, Square with a circle and a character, Empty, Empty.
- Row 2: Empty, Empty, Empty, Square with a circle and a character, Empty, Empty, Empty.
- Row 3: Empty, Empty, Empty, Empty, Empty, Empty, Empty.
- Row 4: Shaded area with a vertical arrow pointing up and a horizontal arrow pointing right.
- Row 5: Shaded area with a horizontal arrow pointing left and a vertical arrow pointing down.
- Row 6: Empty, Empty, Empty, Empty, Empty, Empty, Empty.
- Row 7: Empty, Empty, Empty, Square with a circle and a character, Empty, Empty, Empty.
- Row 8: Empty, Empty, Square with a circle and a character, Circle with a character, Square with a circle and a character, Empty, Empty.



Anexo II - Disposição inicial das peças





Anexo III - Regras do jogo

- O jogador com as peças quadradas inicia a partida.
- Cada peça pode se mover apenas em quatro direções: Para cima, para baixo, para esquerda, para direita. Nunca em diagonal.
- Se um animal mais forte chegar numa casa ocupada por um animal mais fraco, este último é capturado e retirado do jogo.
- A única exceção é para o confronto entre o rato e o elefante. Eles podem se capturar mutuamente. O primeiro que se mover captura o outro.
- Animais de mesmo valor também são presas mútuas. Por exemplo: um gato pode capturar o gato adversário.
- As casas marcadas com ondulações, no centro do tabuleiro, representam os lagos.
- O rato é o único animal que pode entrar nos lagos.
- O Tigre e o Leão podem saltar de uma ponta do lago até a outra, exceto se houve um rato no meio do caminho. Se houver algum animal mais fraco na outra ponta ele será capturado.
- O Rato pode capturar o rato adversário dentro do lago ao se mover primeiro.
- O Rato não pode atacar o elefante saindo de uma casa de dentro do lago.
- As 3 casas em volta da toca marcadas por um quadrado são armadilhas e protegem a toca. Todo animal que para numa dessas casas, do campo adversário, pode ser capturado por qualquer animal adversário.
- Não se pode repetir uma mesma posição 3 vezes em seguida.
- A casa no meio do tabuleiro entre as armadilhas representa a Toca.
- O Jogador não pode colocar nenhum animal dentro de sua própria Toca.
- Vence quem atingir a Toca do adversário primeiro.
- O valor das peças segue a seguinte hierarquia: Rato: 1, Gato: 2, Lobo: 3, Cachorro: 4, Leopardo: 5, Tigre: 6, Leão: 7, Elefante: 8
- Cada animal só pode capturar o mais fraco (com exceção do elefante e do rato). Por exemplo, o Gato só pode capturar o rato, porém o Elefante pode capturar todos os outros.



MAKER

TO MAKER!

JÁ OUVIU FALAR?

É quando Makers colaboram com outros Makers, **compartilhando** conhecimento e contribuindo com projetos. Pensando nisso, você deverá **apresentar** o resultado obtido com o desafio para seus colegas, conforme orientação de seu instrutor.



SESI - Serviço Social da Indústria

Endereço: Rodovia Admar Gonzaga, 2765 - Itacorubi -
88034-001 - Florianópolis - SC

@sesi.sc

#VEMSERMAKER

