

ÍNDICE

HISTORIA UA FIRITU LAD	
MIssão da Mind Lab	4
Metodologia Mind Lab	5
LIÇÃO INTRODUTÓRIA	8
Aula 1	11
Parte I - Bem-vindo à experiência Mind Lab	12
Parte II - Projeto de vida	
Parte III - Desenvolvendo habilidades	16
LIÇÃO 2 - RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	17
Aula 2	20
Parte I - O que é resolução de problemas?	21
Parte II - Jogando Hora do Rush	22
Parte III - Explorando diferentes tipos de problemas	
Aula 3	25
Parte I - O Método do Detetive	
Parte II - Jogando Hora do Rush	
Parte III - Fazendo Perguntas	
Aula 4	32
Parte I - Desafio das algas	
Parte II - Jogando Hora do Rush	35
Parte III - Do fim ao princípio na vida	36
LIÇÃO 3 - TOMADA DE DECISÕES	39
Aula 5	42
Parte I - O Caminhho é você quem faz	43
Parte II - Jogando Quoridor	
Parte III - Desafio "Quais os números da sequência?"	
Aula 6	49
Parte I - Pavimentando o caminho	50
Parte II - Usando a estratégia "pavimentando o caminho" no jogo Quoridor	51
Parte II - Pavimentando o caminho na vida real	
LIÇÃO 4 - PROJETO DE VIDA - CONSTRUINDO A AUTOCONFIANÇA	58
Aula 7	61
Parte I - Construindo a confiança	62
Parte II - Projeto de vida	66
Books III - Baranas barada kakilidada	/8







HISTÓRIA DA MIND

O ritmo acelerado das nossas vidas originou outros tipos de jogos. Jogos de computador, muitas vezes violentos e repletos de ação, vídeoclipes intensos e uma infinidade de programas de televisão substituíram as sessões familiares e sociais em torno do tabuleiro, uma atividade que exige reflexão profunda, paciência, perseverança e cooperação social.

A Mind Lab devolveu ao jogo de raciocínio seu lugar legítimo e natural, transformando-o novamente em uma poderosa ferramenta educacional que atrai os corações e mentes de crianças e jovens. A Mind Lab, dedicada em promover um dos melhores desafios educacionais de todos os tempos, sentese lisonjeada, desafiada e motivada por ter a sua metodologia reconhecidamente testada e aprovada.

Nossa missão é preparar as próximas gerações para os desafios do século XXI: reforçar diversas habilidades cognitivas, sociais, emocionais e éticas. Apresentando e explorando ferramentas educacionais que podem colaborar com sua prática pedagógica, somos parceiros dos professores na sua missão de ensinar os alunos a pensar e refletir; encorajá-los a "aprender a aprender". Mais importante ainda, a Metodologia Mind Lab promove situações nas quais os estudantes se constituem como sujeitos éticos, responsáveis, críticos, reflexivos, criativos.

A Mind Lab foi fundada em 1994. Todas as nossas atividades são centradas na Metodologia Mind Lab, uma abordagem única e inovadora para o desenvolvimento e construção de estratégias de pensamento e habilidades para a vida através de jogos de raciocínio. Nossos programas são integrados ao currículo da Escola - da Educação Infantil ao Ensino Médio - com aulas semanais durante todo o ano letivo.





Desde 1994, nós colaboramos com escolas de todo o mundo. A Mind Lab tornou-se uma das principais lideranças no desenvolvimento do pensamento e de habilidades para a vida. A Metodologia do Programa Mentelnovadora – Mind Lab é adotada por milhares de escolas em mais de 25 países. Mais de 10 mil professores foram formados e certificados, e mais de 2 milhões de alunos já utilizam a Metodologia Mind Lab para melhorar suas estratégias de pensamento e suas habilidades cognitivas, emocionais, sociais e éticas.

Na frente acadêmica, realizamos projetos de pesquisa educacional em parceria com diversos institutos de pesquisa e universidades, incluindo a Universidade de Yale, nos EUA, Northumbria, na Inglaterra e o Instituto INADE, no Brasil. A experiência acumulada pela Mind Lab, juntamente com as pesquisas realizadas, confirmam que a Metodologia Mind Lab melhora significativamente os resultados em avaliações de matemática e linguagem, juntamente com outras importantes habilidades de pensamento.

Na Mind Lab, acreditamos que a cultura do pensamento pode ser desenvolvida nas crianças desde a mais tenra idade. Isso contribui para seu desenvolvimento e sua capacidade de pensar, incluindo a habilidade de planejar e tomar decisões, resolver problemas, utilizar a lógica, aprimorar a memória e desenvolver o pensamento criativo. Ao aplicar o que aprenderam com os jogos às situações do cotidiano, a cultura do pensamento também fortalece suas habilidades emocionais, sociais e éticas durante todo o ano letivo.

MISSÃO DA MIND

Os jogos de raciocínio vêm desempenhando um importante papel na cultura humana desde o início das diferentes sociedades em diferentes partes do mundo. Aqueles que ocupavam a função de ensinar desenhavam linhas na areia onde seus pupilos colocavam as peças do jogo, parte de uma atividade cativante e promotora de desenvolvimento cognitivo, além de ser um momento de encontro de adultos e crianças no qual experiências e vivências eram compartilhadas e vínculos construídos. Membros de famílias de todas as gerações sentavam-se juntos e se divertiam com os desafios trazidos pelos jogos de raciocínio.





OS TRÊS PILARES

A Metodologia Mentelnovadora, da Mind Lab, propõe um currículo organizado de atividades utilizando jogos de raciocínio para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas. A Metodologia sustenta-se em três pilares: o uso de Jogos de Raciocínio como recursos pedagógicos; a construção de Métodos Metacognitivos que organizam os pensamentos e as ações; a importância do Professor-Mediador no processo de aprendizagem dos estudantes.

01 - JOGOS DE RACIOCÍNIO

Os **Jogos de Raciocínio** são elementos lúdicos presentes nas culturas infantis e juvenis e trazem situações-problema concretas que mobilizam os estudantes a utilizar (e assim, desenvolver) suas habilidades – cognitivas, emocionais, sociais, éticas - enquanto jogam. Estratégias e Métodos Metacognitivos (formas organizadas de lidar de maneira eficiente com diferentes aspectos da situação) são construídos conjuntamente com os alunos. Essas ferramentas internas são aplicadas no jogo e reflexões sobre como utilizá-las na vida são provocadas pelas mediações dos professores.

02 - MÉTODOS METACOGNITIVOS

Os **Métodos Metacognitivos** são criações da Mind Lab. Nomeados por metáforas, organizam as funções executivas e cognitivas do cérebro. São eles:



Método do Semáforo: estimula o controle inibitório ao relacionar a atitude de "parar e pensar antes de agir" às cores do semáforo. Desde os 3 ou 4 anos de idade, crianças que estudam a Metodologia ganham a concretude do "semáforo" para tomar consciência de si mesmos e da importância de não agir impulsivamente.



Método do Detetive: direciona a atenção seletiva, o processo de investigação por meio da busca de pistas e da elaboração de perguntas pertinentes.



Método do Filtro: diante de muitos estímulos, organiza a atenção seletiva no processo de captação das informações por meio de critérios sobre a relevância ou não em relação aos objetivos da tarefa.







Método da Filmadora: organiza o planejamento das ações por meio da criação da imagem mental da "cena final" desejada.



Método da Escada: orienta a organização do passo a passo das ações em uma sequência temporal para alcançar paulatinamente os objetivos.



Método da Árvore do Pensamento: envolve a atenção seletiva e a memória de trabalho para a tomada de decisões a partir da análise sistemática e ordenada das opções disponíveis.



Método do Espelho: colabora no processo de autoconhecimento, no automonitoramento em relação à análise de como a tarefa foi realizada, tanto os aspectos positivos quanto a necessidade de mudanças.



Método da Tentativa e Erro: ajuda na motivação, na disposição para vincular-se com tarefas novas e desconhecidas. Relaciona-se também com o automonitoramento, pois salienta a importância de usar o erro em prol da aprendizagem.



Método das Aves Migratórias: este método organiza o trabalho em equipe. Todas as funções executivas necessárias às tarefas individuais são requisitadas quando atuamos em grupo. Destacamos a flexibilidade cognitiva, pois as ações conjuntas implicam em negociações entre as partes para alinhar as ações com vistas ao objetivo comum.

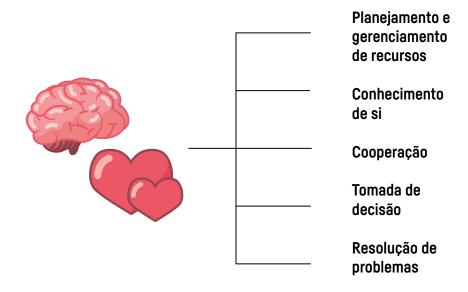


Método do Pintor: colabora no desenvolvimento da memória por meio da escolha de recursos mnemônicos.





Os eixos que organizam os cursos do currículo Mentelnovadora são voltados ao desenvolvimento das habilidades relacionadas a cinco grandes competências:



Cada curso foca de maneira mais intensa um desses eixos, o que não significa que os demais não estejam presentes, pois a cisão entre essas cinco dimensões é concebida como artificial. As diferentes fases do desenvolvimento humano são levadas em consideração na organização das aulas e na profundidade com que os temas são trabalhados.

03 - PROFESSOR-MEDIADOR

O Professor-Mediador busca superar a ideia do ensino como uma mera transmissão de conhecimentos e se apoia na perspectiva que o conhecimento é uma construção que se dá nas interações professor-conhecimento-aluno. O Professor-Mediador é comprometido com a construção do conhecimento, com o desenvolvimento das habilidades e competências para um aprendizado/desenvolvimento repleto de significados. O que torna um professor um mediador é a capacidade de organizar e estruturar o processo de aprendizagem. O mediador é aquele que tem a intenção de provocar mudanças na maneira de processar e mobilizar os conhecimentos construídos. Mediar é atuar na interação entre alguém que ensina (mediador), alguém que aprende (mediado) e os objetos do conhecimento (saberes, conhecimentos, experiências, práticas, linguagens).



LIÇÃO INTRODUTÓRIA

Descrição da proposta: A lição introdutória serve como um primeiro contato com a Metodologia. A lição destaca o fato de que as aulas do Programa Mentelnovadora diferem de outras aulas porque os alunos irão desenvolver importantes habilidades cognitivas, sociais, emocionais e éticas por meio de jogos e atividades interativas. Esta lição tem como objetivos: apresentar uma explicação didática e clara da Metodologia, aguçar a curiosidade dos alunos e familiarizar os alunos com o Método do Semáforo, uma ferramenta metacognitiva fundamental.

Além disso, será apresentada uma análise sistemática das habilidades necessárias à conquista do projeto de vida de cada um, à luz dos princípios da ética e da cidadania. C Método do Semáforo será explorado como importante ferramenta neste momento de vida dos estudantes: as escolhas do seu percurso formativo e a preparação para a entrada no "mundo adulto"

estudantes: as escolhas do seu percurso formativo e a preparação para a entrada no "mundo adulto".

Quantidade de aulas propostas: 01





OBJETIVOS DA LIÇÃO

- Apresentar o Programa Mentelnovadora e os principais objetivos da Metodologia.
- Introduzir o Método do Semáforo, uma ferramenta metacognitiva fundamental para a vida.
- Explorar o conceito de "projeto de vida".
- Promover reflexões sobre o planejamento da vida futura.
- Colaborar na elaboração do "projeto de vida" identificando as metas pessoais e profissionais e as habilidades necessárias para cumpri-las.

CONCEITOS, FERRAMENTAS E MÉTODOS

- Projeto de vida
- Método do Semáforo

JOGOS E ATIVIDADES

Atividade: "E se..."

COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC

- Competência 4: Utilizar diferentes linguagens verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- Competência 6: Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.





HABILIDADES PRIORIZADAS NA LIÇÃO

Considera várias fontes de informação simultaneamente ao analisar uma situação.

Identifica o problema como fonte de informação; utiliza várias fontes de informação para solucionar um problema.

Considera várias maneiras de organizar suas ações. Identifica e analisa diferentes possibilidades de sequências de ação.

Organiza seu raciocínio de maneira ordenada, clara e precisa, aprimorando assim as habilidades de planejamento. Argumenta sobre seus passos no processo de resolução de problemas com clareza, coerência e consistência.

EMOCIONAL

Usa o pensamento antecipatório: coloca-se em uma situação antecipando movimentos e possíveis consequências.

Compreende situações hipotéticas. É capaz de visualizar prováveis problemas futuros e pensar em alternativas de solução.

TICA

Entende o ponto de vista das outras pessoas e amplia suas próprias considerações com novas reflexões.

Reconhece o papel e a importância de cada membro do grupo. Reconhece o grupo como uma formação de pessoas diferentes.





DESCRIÇÃO

A primeira aula apresenta o termo "projeto de vida" que é discutido, refletindo-se sobre a importância de planejar a vida futura. A Parte 1 (Bem-Vindo à experiência Mind Lab) apresenta uma introdução ao Programa Menteinovadora. A Parte 2 (Projeto de Vida), conceitua "projeto de vida" e reflete sobre seu valor como recurso para o planejamento pessoal, e como os métodos metacognitivos da Mind Lab podem colaborar em suas escolhas. Por fim, na Parte 3 (Desenvolvendo Habilidades), são promovidas reflexões a respeito das decisões e possíveis consequências de algumas escolhas, trazendo a importância de pensar e analisar antes da tomada de decisão.

LINHA DO TEMPO

- Parte 1 (Bem Vindo à experiência Mind Lab) 15 min.
- Parte 2 (Projeto de Vida) 15 min.
- Parte 3 (Desenvolvendo Habilidades) 15 min.

OBJETIVOS DA AULA

- Apresentar o Programa Mentelnovadora e os principais objetivos da Metodologia.
- Apresentar e discutir o conceito de "projeto de vida".
- Refletir sobre a importância de elaborar o projeto de vida na passagem da adolescência para a vida adulta.
- Destacar a importância do desenvolvimento de habilidades e dos Métodos Metacognitivos para se preparar para a vida adulta.

JOGOS E ATIVIDADES

Atividade: "E se...".

HABILIDADES PRIORIZADAS

• Importante identificar e refletir sobre quais habilidades da lição foram priorizadas nesta aula.





AULA 1 · PARTE I · LIÇÃO INTRODUTÓRIA

PARTE I - BEM-VINDO À EXPERIÊNCIA MIND LAB

Esta parte da aula tem como objetivo apresentar o Programa Mentelnovadora para os alunos. Esta apresentação inclui uma breve descrição das aulas interativas que eles irão participar.

Comente que o Programa Mentelnovadora é composto por Aulas Interativas e um Portal on-line. Cada um destes componentes contribui para uma experiência de aprendizagem única.

A Mind Lab acredita que a chave para uma educação de qualidade está em um processo de aprendizagem empírico, relevante, reflexivo e agradável. É por isso que cada um destes componentes oferece a você uma experiência de aprendizagem diferente, mas complementar.

Diga que os alunos participarão das aulas interativas uma vez por semana. Cada aula será dividida em três partes. Na primeira parte, os alunos irão explorar o tópico específico daquela aula. Na segunda parte, os alunos irão aprender e jogar jogos desafiadores. E, na terceira parte faremos reflexões em aula para estabelecer uma melhor compreensão das habilidades que estão sendo desenvolvidas.

Explique que os alunos podem se surpreender ao ver como jogos e estratégias podem ser úteis em suas vidas. Diga que ao longo dessas semanas, para conhecer mais sobre a metodologia da Mind Lab, serão explorados aspectos com relação ao Projeto de Vida, à Resolução de Problemas e à Tomada de Decisões, aspectos que são essenciais nessa fase a qual deles estão passando, tendo que tomar decisões importantes quanto ao que querem estudar e o que almejam para seus projetos de vida.

Outro ponto importante a ser mencionado é que, na metodologia da Mind Lab, fazemos cumprimentos, desejando um bom jogo ao nosso parceiro de jogo ou oponente, marcando o início e o fim de uma partida, em sinal de respeito.

Pergunte aos alunos suas opiniões em relação ao Programa até agora. Explore um pouco suas expectativas e dúvidas.

No caso de haver muitas dúvidas, diga que elas provavelmente irão desaparecer ao experimentarem a metodologia.



PARTE I •BEM-VINDO À LIÇÃO PROJETO DE VIDA

Após fazer uma breve introdução à metodologia da Mind Lab é o momento de começar promovendo reflexões a respeito do "Projeto de Vida", sobre a sua importância como instrumento de planejamento pessoal.

Inicie questionando os alunos: "O que é um projeto de vida?". Explore com os alunos a metáfora do Projeto de Vida como uma semente que plantamos, com base na imagem abaixo que encontra-se nos slides da aula.



- 1. O que chama a atenção na imagem?
- 2. Qual é o significado, para vocês, do Projeto de Vida como uma semente que começa a brotar? (Aquilo que plantamos, colheremos; as sementes contêm dentro de si as informações que determinam a árvore que dela nascerá; cada planta tem suas condições ideais para se desenvolver bem e saudável; cada planta é resultado de toda a evolução biológica que a antecede e precursora de todos os serem que dela resultarão)
- **3.** Como "cuidar da terra" em que plantamos as sementes dos nossos desejos para o futuro? (A imagem traz a sensação de fragilidade da planta, da necessidade de cuidar de cada detalhe do seu crescimento para que se torne forte e saudável)
- **4.** O que podemos refletir inspirados pelo fato da terra e a pequena árvore estarem "em nossas mãos"? (Cada um é responsável pela construção do seu futuro)





PARTE II - PROJETO DE VIDA

Conclua explicando que consideraremos o Projeto de Vida como uma ferramenta de identificação e organização das metas pessoais, um grande planejamento estratégico para nortear as pequenas decisões do dia a dia.

Em seguida, explore com os alunos os diversos aspectos envolvidos na construção do Projeto de Vida. Escreva na lousa algumas das palavras sugeridas por eles, use os exemplos abaixo como guia para a mediação.



Algumas sugestões de mediação para promover as reflexões:

- 1. O que chama a atenção nas palavras listadas?
- 2. As palavras listadas se inter-relacionam? Como?
- **3.** As escolhas que você fará no presente podem interferir nos seus planos futuros? Como?
- **4.** Como as escolhas que fazemos no presente afetam a vida futura?



AULA 1 · PARTE II · LIÇÃO INTRODUTÓRIA

Ressalte que ao escolhermos uma profissão, estamos definindo o tipo de ambiente em que iremos viver boa parte de nossas vidas (Em um escritório? Na natureza? No mar? Em um hospital? Em canteiros de obras? Etc).

Introduza o Método do Semáforo, uma ferramenta na elaboração e na execução do Projeto de Vida. Comece questionando os alunos a respeito da função do semáforo no trânsito e explore as suas colocações.

Em seguida, complemente dizendo que a função do semáforo no trânsito é orientar, nortear quanto aos momentos de paradas e ações. Dê ênfase às etapas do Semáforo, que são apresentadas pelas cores.





PARTE III - DESENVOLVENDO HABILIDADES

Algumas sugestões de mediação para promover as reflexões:

- 1. O que o Método do Semáforo nos orienta?
- 2. Por que vocês acham que destacamos o Método do Semáforo?
- 3. Como o Método do Semáforo pode apoiá-los nas suas escolhas para o futuro?
- **4.** Como vocês agem diante de algum problema? Vocês acham que o Método do Semáforo pode auxiliar nesse processo de resolução de problemas?
- **5.** E diante do processo de tomada de decisão, como vocês costumam agir? O que levam em consideração quando precisam tomar decisões importantes?

Faça alguns questionamentos aos alunos: "Qual é o seu Projeto de Vida?", "Como você quer que seja a sua vida futura?". Diga que o principal objetivo nesse momento é oferecer apoio na elaboração do projeto de vida de cada um.

Você pode utilizar os slides da aula para gerar questionamentos e introduzir a dinâmica "E se...".



Escolha algumas das perguntas abaixo para que os alunos conversem sobre o que imaginam que aconteceria se...

- ... Saísse da casa dos pais em busca de independência?
- ... Arranjasse um bom emprego HOJE?
- ... Dissesse aos pais que não seguirá a profissão que eles sonharam para o filho?
- ... Tivesse que mudar de cidade para fazer faculdade?
- ... Decidisse não fazer faculdade?

Essa é uma dinâmica importante para fazer com que os alunos reflitam sobre o planejamento de sua vida futura.

Sugestões para mediar as reflexões:

- 1. É importante analisar os possíveis resultados de uma ação antes de tomarmos uma decisão?
- 2. É possível prever os resultados das nossas ações?
- **3.** As atitudes e decisões de hoje influenciam o futuro?
- **4.** É importante que os alunos percebam que nos seus planos para o futuro devem incluir considerações tanto do ponto de vista pragmático e intelectual como do ponto de vista emocional e social.



LIÇÃO 02 - RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Descrição da proposta: Esta lição introduz o tema "Resolução de Problemas" e tem por objetivo promover reflexões sobre dois temas principais. O primeiro é a importância da resolução de problemas no dia a dia, que se concentra em identificar diferentes tipos de problemas que as pessoas enfrentam na vida. O segundo tema é como a elaboração de "boas perguntas" pode servir como uma ferramenta valiosa para a resolução de problemas. O Método do Detetive é introduzido, uma ferramenta que usa perguntas para alcançar, de maneira sistemática, uma solução para o problema.

Quantidade de aulas propostas: 03





OBJETIVOS DA LIÇÃO

- Ampliar a perspectiva dos alunos sobre o tema 'Resolução de Problemas''
- Identificar diferentes tipos de problema que as pessoas enfrentam
- Destacar a habilidade de elaborar boas perguntas como fundamental para a resolução sistemática de problemas
- Introduzir e explorar o Método do Detetive para resolução de problemas; refletir sobre a sua aplicação no jogo Hora do Rush e em situações da vida real

CONCEITOS, FERRAMENTAS E MÉTODOS

- Tipos de problemas
- Elaboração de boas perguntas
- Método do Detetive
- Método da Tentativa e Erro

JOGOS E ATIVIDADES

Hora do Rush

COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC

- **Competência 4:** Utilizar diferentes linguagens verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- Competência 6: Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- **Competência 9:** Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.





+ + + + +

HABILIDADES PRIORIZADAS NA LIÇÃO

Considera várias possibilidades de ações organizadoras. Identifica e analisa diferentes possibilidades de sequência de ação.

Usa o pensamento antecipatório. Percebe e analisa possíveis movimentos e suas consequências. Antecipa cenários hipotéticos. Demonstra a habilidade de criar imagens mentais sobre problemas futuros e planejar alternativas de solução.

Aprimora a percepção da relação entre parte e todo.

Explica o raciocínio de uma maneira ordenada, clara e precisa para aprimorar a habilidade de planejamento. Argumenta com clareza, coerência e consistência sobre os passos dados no processo de solução de problemas. Explora situações do cotidiano elaborando perguntas para coletar informações sobre o entorno social.

Reflete sobre as opiniões dos outros e considera suas colocações. Demonstra compreensão acerca do ponto de vista do outro e amplia suas considerações com novas reflexões.

Reconhece o papel e a importância de cada membro do grupo. Considera que o grupo é constituído de pessoas diferentes. Valoriza a importância de cada membro do grupo.

Comunica-se considerando não só as suas percepções e necessidades, mas também as do grupo.

Reconhece a importância da habilidade de esperar diante de um plano organizado.

Entende a necessidade de controlar a impulsividade para executar um plano.

Entende o ponto de vista das outras pessoas e amplia suas próprias considerações com novas reflexões.

Compromete-se com a situação. Demonstra disposição para investir tempo e esforço para dedicar-se à situação.

SOCIA

EMOCIONAL







DESCRIÇÃO

Esta é a primeira de três aulas que introduz o curso "Resolução de Problemas". O principal objetivo da aula é iniciar as reflexões sobre o tema do curso. A Parte 1 (O que é Resolução de Problemas?) introduz o assunto da lição e promove discussões sobre diferentes aspectos da resolução de problemas. Na Parte 2 (Jogando Hora do Rush), os alunos conhecerão e jogarão o jogo Hora do Rush. Na Parte 3 (Explorando diferentes tipos de problemas), os alunos serão apresentados a diversos tipos de problemas da vida cotidiana. As reflexões têm por objetivo ampliar a perspectiva dos alunos e, gradualmente, construir um esquema de diferentes tipos de problemas.

LINHA DO TEMPO

- Parte 1 (O que é Resolução de Problemas?) 10 min.
- Parte 2 (Jogando Hora do Rush) 20 min.
- Parte 3 (Explorando diferentes tipos de problemas) 15 min.

OBJETIVOS DA AULA

- Introduzir o tema resolução de problemas.
- Explorar tipos diferentes de problemas.
- Ampliar a perspectiva e construir um esquema de diferentes tipos de problemas que as pessoas enfrentam na vida.
- Conhecer e jogar Hora do Rush

JOGOS E ATIVIDADES

Hora do Rush

HABILIDADES PRIORIZADAS

• Importante identificar e refletir sobre quais habilidades da lição foram priorizadas nesta aula.





PARTE I - O QUE É RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS?

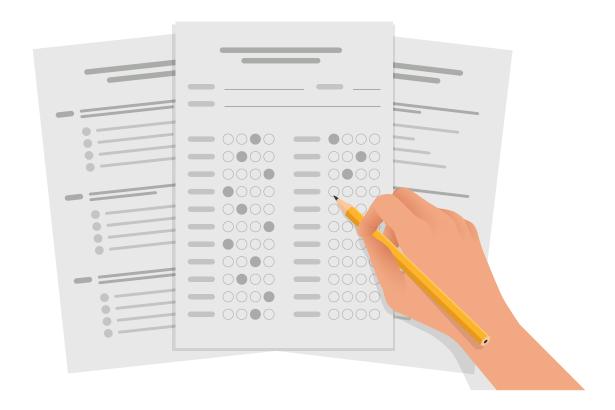
Inicie a aula apresentando o tema de **Resolução de Problemas com um breve e divertido vídeo (Você sabe quem eu sou?), que está no material para a aula 02**. Instigue os alunos a comentarem a respeito do que assistiram fazendo algumas perguntas mediadoras.

Professor, caso não possa apresentar aos alunos o vídeo, relate alguma situação de problema. Por exemplo: em uma prova, como o vestibular, o aluno termina antes do horário, mas fica fazendo qualquer outra atividade para passar o tempo. O professor informa que o tempo está acabando e que finalmente encerrou o tempo de prova. Os demais alunos entregam a prova e este aluno ainda está preenchendo o gabarito. Quando vai entregar, alguns segundos depois, o professor informa que o tempo já esgotou e que não será possível receber a prova e que o aluno está reprovado.

Sugestões de mediação:

- 1. O que você faria se estivesse nessa situação?
- 2. Você acha que a postura do professor foi ética? Por quê?
- **3.** Teria outra forma de resolver o problema? Descreva.

Informe aos alunos que, para poder resolver problemas em diversas situações é importante termos diversas ferramentas que nos auxiliem. Diga que, por meio de jogos diferentes, eles conhecerão estratégias e Métodos Metacognitivos que poderão utilizar na vida pessoal e escolar.





PARTE II - JOGANDO HORA DO RUSH

Apresente as regras do jogo aos alunos. Trata-se de um jogo de regras simples, mas que pode envolver desafios (problemas) bastante complexos ao decorrer do jogo e que por isso eles vão jogar em duplas (e trios se for necessário).



OBJETIVO:

Retirar o carro vermelho do estacionamento.

COMO JOGAR:

- 1. Começar com o desafio nº 1 e trabalhar, progressivamente, na sequência.
- Cada carro pode mover-se para frente e para trás na posição em que se encontra (horizontal ou vertical).

Diga que em um jogo de parceria sempre sentamos lado a lado para termos a mesma visão do tabuleiro. Essa é uma atitude importante inclusive nos jogos on-line, certificando-se de que os parceiros de jogo têm a mesma visão da tela do jogo.

Faça perguntas para verificar a compreensão dos alunos sobre as regras, mostrando algumas situações no tabuleiro e perguntando em que direções podem se mover.

Divida-os em duplas (forme trios se necessário) para a vivência do jogo. Lembre-os dos cumprimentos. Enquanto jogam, concentre-se em mediações mais relacionadas à compreensão das regras do jogo (jogar certo). Se perceber que há alunos que dominaram as regras, você pode fazer mediações quanto ao "jogar bem".

Algumas sugestões:

- 1. Como vocês resolveram os desafios? Vocês usaram alguma estratégia? Qual?
- 2. Qual o problema que está sendo resolvido?
- 3. Vocês estão aplicando o Método do Semáforo? Como?
- 4. Vocês param para analisar o problema ou vão movendo os itens sem um planejamento prévio?
- **5.** O que nos recomenda a etapa vermelha do Método do Semáforo?
- 6. Que informações vocês acham que devemos coletar na etapa vermelha?
- 7. Os espacos vazios também são informações importantes? Por quê?



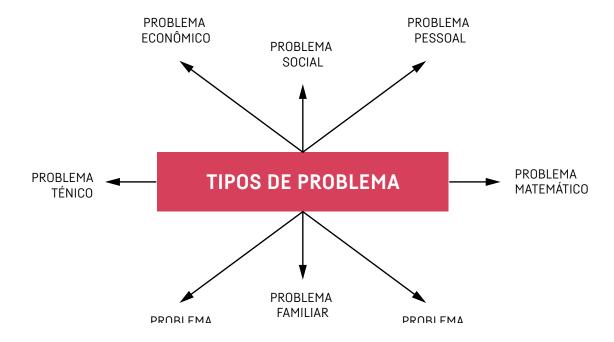


PARTE III • EXPLORANDO DIFERENTES TIPOS DE PROBLEMAS

Pergunte aos alunos se eles gostaram de jogar Hora do Rush e por quê. Explore como o jogo se relaciona com o tema que estamos abordando: "Resolução de Problemas".

Peça para que descrevam problemas importantes em suas vidas. Também pode ser interessante que você traga algumas imagens para que eles ampliem a noção dos tipos de problemas que possam existir.

Sistematize com alunos através de um esquema, como o abaixo (quadro ou, se preferir, utilize os slides da aula):



Vale lembrar que a nomenclatura em si não é o mais importante, mas reconhecer que podemos enfrentar diferentes tipos de problemas na vida e que cada problema necessita de ferramentas adequadas.

Pergunte: É importante identificar o tipo de problema que estamos enfrentando? Por quê?

Identificar o tipo de problema pode nos ajudar na resolução. Precisamos utilizar abordagens diferentes para resolver problemas diferentes. Por exemplo, um problema social ou familiar será resolvido com uma abordagem mais emocional, enquanto um problema técnico ou matemático precisa de uma abordagem mais lógica e analítica.



Diga aos alunos que ao longo desta lição eles conhecerão alguns métodos e estratégias que poderão ajudá-los a resolver problemas. É importante salientar que esses métodos e estratégias podem ser utilizados para resolver vários tipos de problemas.

Comente com os alunos que esta aula teve como objetivo introduzir o tema "Resolução de Problemas" e discutir sobre os vários tipos de problemas que enfrentamos.

Faça uma síntese da aula explicando que os problemas fazem parte da nossa vida.

Sugestões para mediar transcendências:

- 1. Quais problemas você imagina que possa ter no seu projeto de vida? Qual o tipo desse problema?
- 2. Quais ferramentas você pode utilizar para solucionar esses problemas? Por quê?
- 3. Há algum problema que você está enfrentando na construção do seu projeto de vida?

Explique que na próxima aula eles conhecerão um novo método para resolverem problemas e poderão utilizá-lo no jogo Hora do Rush.





DESCRIÇÃO

Esta aula foca no Método do Detetive como uma ferramenta útil para resolução de problemas. O Método será construído e aplicado no jogo Hora do Rush e na vida. A Parte 1 (O Método do Detetive) introduz o tema "fazer boas perguntas" por meio de uma breve e divertida atividade. Na parte 2 (Jogando Hora do Rush), os alunos estudarão uma demonstração da aplicação do Método do Detetive em um desafio do jogo Hora do Rush. A parte 3 (Fazendo Perguntas) promove reflexões comparando duas abordagens um tanto quanto opostas de resolução de problemas: por um lado, o Método do Detetive, que representa uma abordagem sistemática baseada em raciocínio lógico, e do outro, uma abordagem mais espontânea e experimental (o Método da Tentativa e Erro). Os alunos irão discutir e comparar o uso dessas duas abordagens em exemplos de suas vidas diárias.

LINHA DO TEMPO

- Parte 1 (O que é Resolução de Problemas?) 10 min.
- Parte 2 (Jogando Hora do Rush) 20 min.
- Parte 3 (Explorando diferentes tipos de problemas) 15 min.

OBJETIVOS DA AULA

- Introduzir e explorar o Método do Detetive
- Explorar a utilização sistemática de perguntas para solucionar problemas
- Aprimorar as habilidades de jogo dos alunos no Hora do Rush
- Discutir e comparar diferentes abordagens de resolução de problemas
- Ressaltar a importância de desmembrar um problema em subproblemas

JOGOS E ATIVIDADES

Hora do Rush

HABILIDADES PRIORIZADAS

Importante identificar e refletir sobre quais habilidades da lição foram priorizadas nesta aula.





PARTE I - O MÉTODO DO DETETIVE

Inicie a aula falando que conheceremos o Método do Detetive como uma ferramenta importante para direcionar e coordenar nossos esforços para solucionar problemas.

Peça ajuda a dois alunos para a leitura de um diálogo de forma teatral, que pode ser encontrado também nos slides da aula. Um aluno será locutor A, e o outro, o locutor B.

ser encaminhada ao Serviço de Atendimento ao Cliente? 5. Vou repetir a minha pergunta: você recebeu o fax da S.O.A. que eu enviei às 13h32? 7. Quem é o responsável para confirmar o recebimento do fax? 9. Vou repetir a minha pergunta: quem é o responsável para confirmar o recebimento do fax? 10. Sinto muito, o sistema automático foi incapaz de processar suas respostas Um dos nossos representantes entrará em contato com você em breve. 5. Vou repetir a minha pergunta: você recebeu ao Cliente? 6. Eu gostaria de ajudá-lo. Sua pergunta deve ser encaminhada ao Departamento de Vendas? Eu gostaria de ajudá-lo. Sua pergunta deve ser encaminhada ao Departamento de Vendas? 10. Sinto muito, mas não consigo entendê-lo. Por favor, responda claramente e em voz alta: para quem sua pergunta deve ser encaminhada? 12. Sinto muito, mas não consigo entendê-lo. Por favor, responda claramente e em voz alta: para quem sua pergunta deve ser encaminhada? 13. Sinto muito. O sistema automático de resposta foi incapaz de processar sua foi incapaz de processar sua	1.	Locutor A Olá, meu nome é David. Estou falando da S.O.A., posso fazer uma pergunta?		Locutor B 2. Olá, boa tarde, meu nome é Alma, como posso ajudá-lo?
entrará em contato com você em breve.	5. 7. 9.	Vou repetir a minha pergunta: você recebeu o fax da S.O.A. que eu enviei às 13h32? Quem é o responsável para confirmar o recebimento do fax? Vou repetir a minha pergunta: quem é o responsável para confirmar o recebimento do fax? Você prefere que eu ligue amanhã? Vou repetir a minha pergunta: você prefere que eu ligue amanhã? Sinto muito; o sistema automático foi incapaz de processar suas respostas.	6 8. 10. 12.	ao Cliente? Eu gostaria de ajudá-lo. Sua pergunta deve ser encaminhada ao Departamento de Vendas? Eu gostaria de ajudá-lo. Sua pergunta deve ser encaminhada ao Departamento de Recursos Humanos? Sinto muito, mas não consigo entendê-lo. Por favor, responda claramente e em voz alta: para quem sua pergunta deve ser encaminhada? Sinto muito, mas não consigo entendê-lo. Por favor, responda claramente e em voz alta: para quem sua pergunta deve ser encaminhada? Sinto muito, mas não consigo entendê-lo. Por favor, responda claramente e em voz alta: para quem sua pergunta deve ser encaminhada? Sinto muito. O sistema automático de resposta foi incapaz de processar suas respostas. Deixe uma mensagem e um dos para



AULA 3 · PARTE I · LIÇÃO 02

Interrompa a atividade na fala 8 e pergunte se eles já sabem quem são cada um dos locutores. Não dê a resposta e peça que continuem.

Faça-os notar que na maior parte das falas há perguntas. Peça para que respondam individualmente a questão: "Você pode imaginar quem está conversando?". Deixe-os registrarem suas respostas antes de compartilhá-las com a turma.

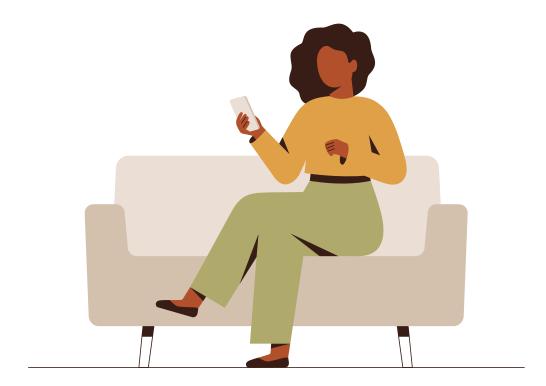
Apresente o Método do Detetive a partir da metáfora do detetive: questione os alunos o que faz um detetive.

Faça-os notar que assim como no diálogo interpretado, fazer perguntas é uma ferramenta extremamente importante para nos ajudar a obter mais informações e ajudar a organizar nosso raciocínio.

Explique que o Método do Detetive nos mostra que, se elaborarmos boas perguntas, podemos, de forma sistemática, fazer um grande avanço em direção à solução, pois podemos lidar com "pequenas partes do problema" separadamente, pois cada obstáculo passa a ser considerado um problema intermediário (secundário).

Peça para que um aluno leia os dois primeiros parágrafos do mistério a seguir, que também pode ser encontrado nos slides da aula. Após a leitura desses parágrafos questione-os: o que está sendo reportado pelo texto? A vítima deixou alguma pista? O que a pista pode significar?

Após conversarem sobre esses pontos, peça para que o aluno continue a leitura do restante do texto.





Ocorreu um assassinato

O Detetive Eduardo deu uma olhada no apartamento. O famoso jornalista Márcio Cardoso fora assassinado. Luís, seu agente, chamou a polícia quando percebeu que Márcio não enviara a sua coluna ao jornal.

O detetive examinou o corpo de Márcio. As mãos da vítima estavam sobre o teclado do computador e na tela aparecia: "o78w".

Luís forneceu ao agente uma lista dos conhecidos do jornalista e o detetive interrogou as seguintes pessoas:

Milena, que estava separada de Márcio há um ano e meio. Ultimamente, as coisas estavam ficando feias em relação à divisão dos bens. Márcio queria deixar a mansão para Milena e estava disposto a pagar uma pensão generosa, mas não a quantia exorbitante que o advogado de Milene estava exigindo. Milena ainda vivia na mansão, tinha uma pensão alimentícia provisória generosa e um novo namorado bastante atraente.

Pamela, que é a atual namorada de Márcio. Ela é muito bonita e investe muito na sua aparência. Tem uma bolsa da Gucci, uma joia com esmeralda e diamante e usa um Rolex. O detetive suspeitou que ela estivesse mais triste por ter perdido a "fonte de renda" do que por ter perdido o namorado.

Raphael, o irmão de Márcio. Ele estava saindo com Milena quando Márcio a "roubou" dele. Raphael, com muito rancor, disse ao detetive, de modo grosseiro: "estou feliz que meu irmão morreu e finalmente me livrei dele". Ele deu a entender que tentará reconquistar Milena, agora que seu irmão

Após uma breve investigação, alguém foi preso. Quem foi preso pelo detetive?

Solicite aos alunos quais seriam boas perguntas a serem feitas a cada um dos suspeitos e explore as suas colocações. Caso não haja tempo hábil para finalizar a atividade, solicite que finalizem em casa.

Resposta à charada do Mistério do Assassinato: A dica 'o78w' sugere que "Luís" é o assassino. As mãos de Márcio estavam no teclado do computador indicando que antes de morrer ele tentou digitar o nome "Luís", mas usou as teclas erradas: ele digitou as teclas acima das desejadas (em um teclado padrão, a tecla abaixo da letra O é a letra L, acima da letra U é o número 7. acima da letra Lé o número 8 e acima da letra Sé a letra Wl.



PARTE II - JOGANDO HORA DO RUSH

Mostre o desafio ao lado.



(Imagem retirada do Mindzup)

Peca para que cumpram cada etapa do Método do detetive:

- 1. Identificar o objetivo primário: retirar o carro vermelho.
- 2. Identificar os obstáculos: uma forma eficiente para identificação de obstáculos é questionar "o que está atrapalhando o carro vermelho?".
- **3.** Definir cada obstáculo como um objetivo secundário (intermediário): o obstáculo para a resolução do meu problema pode ser identificado por meio de perguntas do tipo "o que está atrapalhando o _____?"

Vamos à sequência de perguntas:

- 1. O que está atrapalhando o carro vermelho? O caminhão verde e os dois carros azuis.
- 2. O que está atrapalhando o caminhão verde? O carro azul na horizontal.
- **3.** O que está atrapalhando o carro azul? Ninguém, ele pode se mover duas casas para trás, para abrir passagem.
- **4.** Quem está atrapalhando os carros azuis? Ninguém, eles podem se mover duas casas para trás sem problemas.

Proponha que apliquem essa mesma ferramenta em mais um desafio antes de irem para o jogo. Por exemplo, no desafio 2.

Divida os alunos em duplas (forme trios se necessário) e peça para que joguem usando o Método do Detetive e que tentem realizar as perguntas antes de iniciar os movimentos.



PARTE III - FAZENDO PERGUNTAS

Questione os alunos sobre como estão jogando Hora do Rush, veja se eles sempre realizam todas as perguntas e qual a razão disso.

Mostre que é possível ter uma abordagem sistemática de resolução de problemas (baseada no raciocínio) e uma abordagem mais espontânea (baseada na experimentação).

Saliente que não existe uma resposta certa ou errada, pois cada pessoa escolhe a abordagem que julgar mais adequada de acordo com a situação. Por outro lado, é essencial que eles tenham em seu repertório as duas ferramentas solidamente construídas, ou seja, eles podem escolher qual ferramenta utilizar, mas é importante saber utilizar cada uma delas corretamente.

Apresente o Método da Tentativa e Erro como sendo um método com uma abordagem mais experimental (tentar, errar, corrigir o erro, tentar novamente). Apresente as etapas do Método:



- **1.** Tentamos (disponibilidade interna para arriscar-se, para tentar, para iniciar um movimento).
- **2.** Cometemos um erro.
- **3.** Corrigimos o erro.
- **4.** Tentamos novamente.

Faça-os perceber que embora o Método do Detetive seja o mais sistemático, para que a gente seja capaz de aprender com os erros no Método da Tentativa e Erro é essencial que a gente faça uma reflexão mínima sobre o que estamos fazendo. Ou seja, ficar mexendo as peças do jogo de qualquer forma não é o Método da Tentativa e Erro.



É importante não estabelecer uma hierarquia entre os dois métodos investigativos estudados – "Detetive" e "Tentativa e Erro": Ambos são valiosos em diferentes aspectos e em diferentes situações. Cabe avaliar qual é a ferramenta mais adequada em cada situação-problema, o que depende tanto da análise dos elementos da situação como do estilo pessoal. O bom senso nos diz que há limites para a aplicação de um e de outro: o Método da Tentativa e Erro não é adequado para escolhermos um remédio, tanto quanto o Método do Detetive não nos ajuda a dar um primeiro palpite em um jogo do tipo "Senha". Assim, pode não existir uma maneira certa de como devemos agir para resolver nossos problemas, mas as ferramentas que estamos estudando serão recursos facilitadores e organizadores na resolução de problemas.

Solicite que façam a atividade do slide, na qual têm que escolher qual método utilizariam para cada uma das situações.

Promova uma discussão oral ou através de uma das ferramentas de brainstorm sobre um dos tipos de problema e qual a abordagem seria a mais adequada e as suas razões.

Conclua a discussão e reforce a ideia de que não existe uma resposta certa ou errada. A escolha de uma abordagem ou de outra depende tanto da situação quanto da preferência pessoal. O importante é entender o valor de cada abordagem.

Reforce com os alunos que a habilidade de fazer boas perguntas e o Método da Tentativa e erro podem também ser utilizados na construção de um projeto de vida, como ferramenta na resolução de problemas, tomada de decisão entre outros.





DESCRIÇÃO

Essa aula tem como foco uma poderosa ferramenta para resolução de problemas: "Do Fim ao Princípio". Esta ferramenta, como o nome indica, lida com um problema olhando primeiro para o fim [a solução] para então trabalhar "de trás para frente" (até chegar à origem do problema).

Atividades serão propostas incentivando os alunos a refletirem sobre as vantagens da aplicação da ferramenta ao enfrentar um enigma e ao jogar Hora do Rush. A Parte 1 (O Desafio das Algas) apresenta um breve e desafiador enigma que vai provocar os alunos a usarem a ferramenta "Do Fim ao Princípio". Na parte 2 (Jogando Hora do Rush), os alunos irão estudar a aplicação da ferramenta "Do Fim ao Princípio" no jogo de Hora do Rush e depois jogarão. Na Parte 3 (Do Fim ao Princípio na Vida Real), os alunos irão refletir sobre como e quando eles usam a estratégia "Do Fim ao Princípio" em suas vidas diárias.

LINHA DO TEMPO

- Parte 1 (O Desafio das Algas) 10 min.
- Parte 2 (Jogando Hora do Rush) 20 min.
- Parte 3 (Do Fim ao Princípio na Vida Real) 15 min.

OBJETIVOS DA AULA

- Apresentar uma abordagem pela qual iniciamos a solução do problema visualizando o resultado final desejado para, então, trabalhar "de trás para frente" identificando o que deve ser feito antes
- Examinar a aplicação da estratégia "Do Fim ao Princípio" no jogo Hora do Rush
- Refletir sobre a aplicação da ferramenta "Do Fim ao Princípio" em situações da vida

JOGOS E ATIVIDADES

- Hora do Rush
- O Desafio das Algas

HABILIDADES PRIORIZADAS

• Importante identificar e refletir sobre quais habilidades da lição foram priorizadas nesta aula.





PARTE 1 - O DESAFIO DAS ALGAS

Apresente o seguinte desafio aos alunos:

Uma pesquisadora colocou algas num tanque com capacidade **para 512 litros.**

Sabe-se que as algas duplicam seu volume a cada dia.





Todos os dias, a pesquisadora verificava se o tanque já estava cheio.

Só depois de 10 dias o tanque ficou totalmente cheio.

Pergunte aos alunos oralmente ou utilize outra estratégia (como escrever na lousa ou elaborar um questionário):

1) Quando o tanque estava exatamente com um quarto cheio?

- A) No 5° dia
- Bì No 7° dia
- C) No 8° dia
- D) Entre os 2° e 3° dias

2) Quando o tanque estava exatamente com 32 litros ocupados?

- A) No 2° dia
- B) No 5° dia
- C) No 6° dia
- D) No 8° dia

Como o foco deve ser no processo de pensamento, questione sobre qual argumento justificaria cada uma das alternativas, mas sem revelar a resposta correta.



AULA 4 · PARTE I · LIÇÃO 02

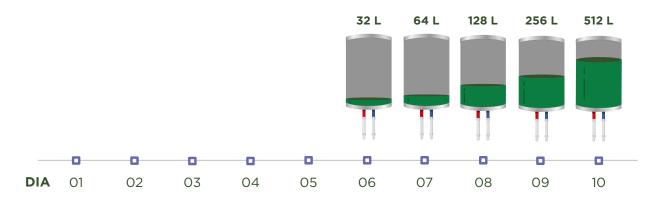
Explique que muitas pessoas usam um raciocínio linear para resolver esse desafio, começando pelo primeiro dia: "Ok, o que havia no começo, no primeiro dia?"

Infelizmente não temos essa informação! Sabemos apenas o que aconteceu no fim do processo (o tanque estava cheio depois de 10 dias) e sabemos a velocidade de crescimento das algas (duplicam-se a cada dia).

Apresente a ferramenta (estratégia) "Do Fim ao Princípio" com base no Livro do Aluno nas páginas 20 e 21.

Se não sabemos como era no início, precisamos iniciar a investigação com base no que sabemos: no 10° dia o tanque estava cheio (512 litros). Sabemos também a velocidade de duplicação. Ou seja, sempre, comparando com o dia anterior, as algas ocupavam a metade do volume.

Faça, no quadro, um esquema semelhante a esse e vá construindo do último dia para o primeiro com os alunos:



Reflita com os alunos que para o problema proposto podemos parar a análise por aí, pois já sabemos tudo que foi perguntado, e que continuar a análise poderia ser desperdício de recursos. Por outro lado, os alunos podem ficar curiosos para saber quanto tinha no tanque no início. Se colocarmos essa questão como um problema que mereça nosso investimento de tempo, podemos seguir calculando (16 litros, 8 litros, 4 litros, 2 litros e 1 litro) o importante é não continuar calculando só no impulso.

Saliente que para resolver esse desafio, começamos pelo FIM (quando o tanque estava cheio) e fizemos o caminho de volta até o PRINCÍPIO. Na vida, muitas vezes não sabemos como começar a resolver um problema, mas sabemos como deve terminar. A partir disso, podemos pensar sobre o que deve ser feito para atingir aquele fim.



PARTE II - JOGANDO HORA DO RUSH

Pergunte aos alunos se têm alguma ideia de como é possível utilizar a estratégia no jogo. Explore suas colocações. Apresente o seguinte desafio para que usem a estratégia "Do Fim ao Princípio":



FIM

- 1. Mover o carro vermelho para a saída.
- 2. Mover o caminhão amarelo três casas para trás.
- 3. Mover o caminhão azul duas casas para trás.
- 4. Mover o carro azul três casas para trás.
- 5. Mover o ônibus verde para trás.
- 6. Mover o carro laranja para frente.
- 7. Mover o ônibus roxo para frente.
- 8. Mover o carro verde para frente.

PRINCÍPIO

Ajude os alunos a perceberem que o Método do Detetive e a estratégia "Do fim ao princípio" são ferramentas complementares. Essa estratégia ajuda bastante a traçar um plano do que deve ser feito e em qual ordem.

Lembre-os que antes de fazer escolhas sobre qual ferramenta é a melhor, precisamos saber fazer

uso das que possuímos à nossa disposição. Pode ser interessante mudar as duplas para que a dinâmica de trabalho cooperativo seja desenvolvida.

Saliente que cada vez que vivenciamos um jogo com parceiros e ferramentas diferentes acabamos jogando de forma diferenciada. Caso isso não ocorra é em função de não percebermos ou então de não estarmos conseguindo aplicar essas estratégias no jogo. Caso o sentimento de "eu já sei tudo desse jogo" se faça presente no grupo, você também pode desafiá-los a resolver algum desafio com um número mínimo de movimentos.





PARTE III - DO FIM AO PRINCÍPIO NA VIDA

Apresente para os alunos uma imagem da pintura "A Clarividência" (La Clairvoyance) de René Magritte.

Questione os alunos sobre o que veem na pintura, o que será que o pintor quis nos dizer, além de qual deve ser a relação dessa imagem com o tema do nosso curso e lição.

Conte que nessa pintura Magritte está pintando um autorretrato de si mesmo ao pintar um pássaro, usando um ovo como modelo. Magritte está pintando mais do que está bem na frente dele: uma possibilidade, o potencial, o futuro. Por isso, o nome da pintura "Clarividência": Magritte pintou-se, pintando sua percepção do futuro.

Diga que ela pode ser vista como um processo que "começa pelo fim": o pintor está observando um ovo (que representa o início) e pintando um pássaro (que representa o resultado final). Essa pintura ilustra a necessidade de usar a imaginação. A imaginação permite visualizar o resultado final enquanto ainda estamos no início do processo.



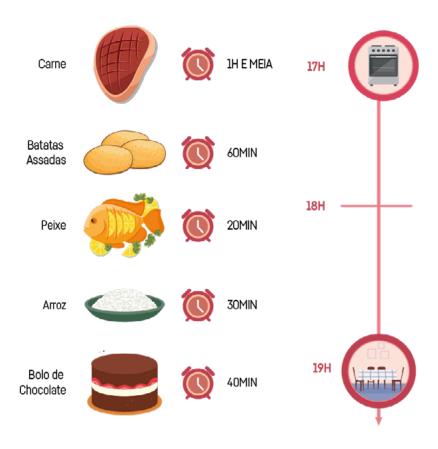
Questione os alunos sobre como planejariam

uma refeição. A ideia principal é mostrar que quando preparamos uma grande refeição, é preciso planejar de trás para frente e começar a cozinhar os pratos em momentos diferentes para que todos estejam prontos ao mesmo tempo.



Proponha o seguinte problema:

Você lou seus [siag convidaram alguns amigos para jantar. Os convidados chegarão às 19h00 e você planejou um magnífico jantar, com muitos pratos diferentes: peixe, carne, arroz. batatas assadas e um bolo de chocolate. O tempo de preparação de cada prato é diferente, conforme apresentado na imagem ao lado:



Observação: você pode propor variações em torno do mesmo problema para adequar ao contexto da realidade dos alunos da sua turma.

Pergunte aos alunos como eles preparariam uma grande refeição com muitos pratos diferentes.

Provavelmente, muitas sugestões diferentes irão surgir, entre elas:

- 1. Assumir que cada preparo será feito individualmente: dessa forma, levaríamos 4 horas para realizar todos os preparos. Mas além de nos ocupar por muito tempo, mesmo com atividades que não necessitam nossa intervenção, inevitavelmente alguns pratos ficarão frios até a hora do jantar.
- **2.** Verificar qual prato tem o tempo mais longo de preparação e começar a preparar tudo naquele momento. O problema é que não vamos dar conta de fazer tudo ao mesmo tempo.
- **3.** Considerar que algumas atividades poderão ser feitas simultaneamente, mas outras não. Além disso, isso vai depender do quão desenvolvidas nossas habilidades culinárias já estão.

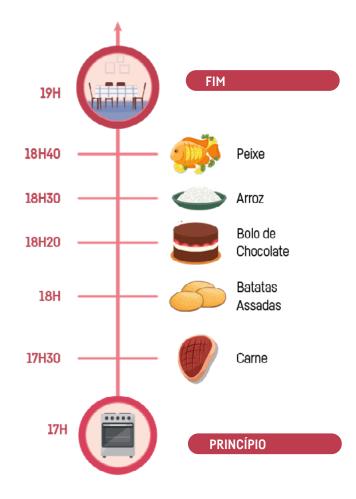
Assuma que todos já sabem como preparar cada prato, já possuem todos os ingredientes em casa e os utensílios necessários (panela de pressão, assadeira, liquidificador, batedeira, potes, panelas etc.).



AULA 4 · PARTE III · LIÇÃO 02

Utilize a estratégia "Do Fim ao Princípio", assumindo, temporariamente, que todas as atividades são simultâneas. Comece pensando o que leva menos tempo e, portanto será a última atividade a ser feita. E antes dessa?

Tenha em mente que nem todas essas atividades poderão ser realizadas conjuntamente dessa forma. Sendo assim, seria interessante começar o preparo de tudo em torno das 17h. Mas mesmo isso ainda é um plano mais simples, pois há outros fatores (comprar ingredientes, bolo estar frio na hora da sobremesa, arrumar a mesa etc.).



Encerre a aula propondo reflexões a respeito de outras situações em que podem usar a estratégia "Do Fim ao Princípio": projeto de vida, viagens, estudos, relacionamentos... Por exemplo: E se eu pretendo ser um engenheiro da NASA, o que eu preciso fazer antes? E antes disso?

Se ainda houver tempo em aula, proponha que os alunos respondam as atividades do slide da aula, do contrário, proponha que façam em casa.



LIÇÃO 03 - TOMADA DE DECISÕES

Descrição da proposta: Essa lição explora a importância do planejamento das ações e da execução cuidadosa do plano elaborado para alcançar um objetivo. Nessa trajetória, a tomada de decisões é um processo constante, de modo que muitas habilidades – cognitivas, sociais, emocionais e éticas – são essenciais, e todas as ferramentas estudadas, fundamentais.

A estratégia "Pavimentando o Caminho", tema desta lição, colabora no melhor uso dos recursos disponíveis na hora de "construir" o próprio futuro. Um dos objetivos principais da lição é levar os alunos à consciência de que somos os principais protagonistas da nossa própria vida. Se por um lado precisamos aprender a lidar com o imprevisto e com o incontrolável, por outro são as nossas decisões que vão desenhando o nosso projeto de vida. Administrar essas duas dimensões (a "força de nossas ações" e as "imposições da realidade") é um desafio que exige o desenvolvimento de muitas habilidades...

Quantidade de aulas propostas: 02





OBJETIVOS DA LIÇÃO

- Apresentar e explorar a estratégia "Pavimentando o Caminho"
- Estudar a aplicação das ferramentas no jogo Quoridor
- Discutir a aplicação da ferramenta "Pavimentando o Caminho" em situações da vida real
- Apresentar e jogar Quoridor

CONCEITOS, FERRAMENTAS E MÉTODOS

Pavimentando o Caminho

JOGOS E ATIVIDADES

- Quoridor
- Desafio "Quais os números da sequência?"
- Redes Sociais

COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC

- **Competência 4**: Utilizar diferentes linguagens verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- **Competência 6:** Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- **Competência 9:** Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, se preconceitos de qualquer natureza.





HABILIDADES PRIORIZADAS NA LIÇÃO

Analisa sistematicamente alternativas de ação e examina as prováveis implicações de cada alternativa.

Descarta seletivamente alternativas de acordo com um critério definido. Identifica alternativas de ação irrelevantes ou ineficazes no processo de tomada de decisões.

Reconhece pontos críticos para a tomada de decisões e a necessidade de entrar emestado de alerta.

Age de maneira planejada, analisando, administrando e organizando prováveis hipóteses.

Procura por evidência lógica e usa raciocínio hipotético.

Comunica-se considerando simultaneamente suas percepções e necessidades e as do grupo do qual faz parte. Usa regras sociais, demonstrando atitude de respeito; valoriza a escuta e considera as opiniões dos outros.

Considera os indivíduos do seu entorno; observa suas perspectivas e possíveis alternativas de ação.

Persiste, mesmo diante de obstáculos. Mantém o foco no objetivo desejado, administrando o estresse e a ansiedade.

Reconhece as vantagens da autodisciplina, sobretudo em situações de exaustão mental.

Respeita os outros, reconhecendo o valor de suas conquistas e ações.







DESCRIÇÃO

Esta aula explora o valor do planejamento de um caminho para alcançar um objetivo desejado. A primeira parte (O caminho é você quem faz) introduz essa ideia através de uma história que mostra o caminho percorrido por Lionel Messi em sua carreira de sucesso no futebol. Na Parte 2 (Jogando Quoridor), os alunos irão conhecer e jogar o jogo Quoridor. Na Parte 3 (Desafio "Quais os números da sequência?"), os alunos tentarão resolver um desafio semelhante a um teste de inteligência, servindo de base para a compreensão da estratégia "Pavimentando o Caminho", que será apresentada na próxima aula.

LINHA DO TEMPO

- Parte 1 (O caminho é você quem faz) 10 min.
- Parte 2 (Jogando Quoridor) 20 min.
- Parte 3 (Desafio "Quais os números da sequência?") 15 min.

OBJETIVOS DA AULA

- Reconhecer a importância do planejamento e identificação de meios para o cumprimento de um objetivo estabelecido
- Apresentar e jogar Quoridor
- Propor um desafio para se descobrir os números faltantes em uma sequência numérica

JOGOS E ATIVIDADES

- Quoridor
- Desafio "Quais os números da seguência?"

HABILIDADES PRIORIZADAS

• Importante identificar e refletir sobre quais habilidades da lição foram priorizadas nesta aula.





PARTE I - O CAMINHO É VOCÊ QUEM FAZ

Diga aos alunos que irão explorar a ideia de que quando se decide alcançar um objetivo é essencial identificar a rota ou o caminho que pode levar a alcançá-lo. Para introduzir os alunos nesse tema, foi escolhido o exemplo de vida de Lionel Messi, em que as escolhas que ele e sua família tomaram foram muito importantes para traçar a sua trajetória.

Pergunte aos alunos se conhecem esse jogador e o que sabem sobre sua história. Como Messi é mundialmente famoso, é muito provável que os alunos possam contribuir com a discussão. Resgatar conhecimentos prévios dos alunos faz com que eles se sintam parte do processo de ensino-aprendizagem.

Dê um tempo para a discussão e conte os principais momentos da vida de Leonel Messi em sua trajetória para o sucesso como jogador de futebol.

Messi nasceu em 1987 na cidade de Rosário, Argentina. Aos cinco anos de idade, começou a jogar futebol em um time amador, e em 1995 transferiu-se para um clube profissional da sua cidade natal. O pai de Messi trabalhava em uma fábrica de aço e sua mãe trabalhava meio período como faxineira. O jogador tinha dois irmãos mais velhos e uma irmã. Aos 11 anos, Messi foi diagnosticado com Deficiência do Hormônio de Crescimento, e sua família não tinha dinheiro suficiente para pagar o tratamento. Felizmente, o diretor de esportes do Barcelona ofereceu-lhe um contrato – o clube pagaria todas as suas despesas médicas se o mesmo estivesse disposto a mudar-se para Espanha. Messi e seu pai mudaram-se para Barcelona, enquanto o resto da família ficou na Argentina. O jogador rapidamente começou a se destacar nas categorias de base do Barcelona.

Resuma que Messi começou a jogar futebol quando era criança e lentamente construiu seu caminho rumo a um dos maiores clubes de futebol do mundo. Ele foi gradualmente escalando os degraus, desde um time pequeno, passando pelas categorias de base na Espanha e, finalmente, tornando-se o jogador mais importante da equipe do Barcelona.

Pergunte aos alunos se eles acham que o seu sucesso pode ser atribuído ao seu talento, ou se ele simplesmente tomou as decisões certas no momento certo. Messi era um jogador de futebol muito talentoso desde pequeno. Mas por outro lado, ele teve muita sorte do Barcelona estar disposto a levá-lo para jogar em seu time.



AULA 5 · PARTE I · LIÇÃO 03

Converse com os alunos sobre essa situação de ter de optar entre carreira e família. Qual é sua opinião sobre a decisão que a família de Messi tomou? Por quê? Essa foi a melhor decisão para Messi? E para o resto de sua família? Por quê? Como vocês imaginam que a mudança para a Espanha afetou a vida de Messi (estar longe de sua mãe, irmãos e irmã)? Como vocês imaginam que a mudança para a Espanha afetou a família de Messi (pai, mãe, irmãos e irmã)?

Em seguida converse sobre o fato de a carreira dos atletas profissionais geralmente encerrar-se em uma idade relativamente precoce. Ainda muito jovem (aos 25 anos), Messi conquistou todos os títulos possíveis no futebol.

Discuta com os alunos o fato do jogador não ser capaz de jogar para sempre.

Quais seriam as possíveis trajetórias abertas para Messi no futuro?

É bom ou ruim alcançar grandes realizações tão cedo na vida? Por quê? Existem riscos? Quais?

Encerre esta parte da aula anunciando que os alunos conhecerão agora um jogo em que a ideia de que construímos o próprio caminho é fundamental para atingir o objetivo.





PARTE II - JOGANDO QUORIDOR

Apresente as regras do jogo aos alunos. Peça para que fiquem atentos às decisões que eles terão que tomar no jogo. Quoridor é um jogo de estratégia para dois jogadores que explora a estratégia "Pavimentando o Caminho".

COMPONENTES DO JOGO:

01 tabuleiro 9x9

20 barreiras

02 pinos (um branco e um preto)



OBJETIVO DO JOGO:

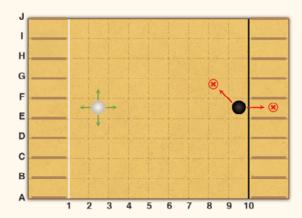
Chegar ao outro lado do tabuleiro antes do seu oponente - em qualquer uma das nove casas.

POSIÇÃO INICIAL:

Cada jogador deve posicionar a sua peça no centro da primeira fileira e colocar suas dez barreiras atrás desta fileira.

REGRAS:

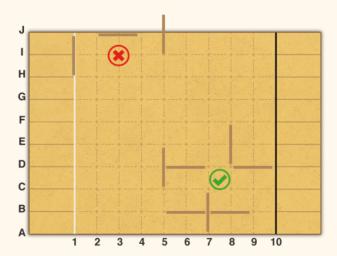
1. Na sua vez, o jogador pode: (a) movimentar sua peça ou (b) colocar uma barreira no tabuleiro.



2. O jogador só pode mover sua peça uma casa para frente, para trás ou para os lados.



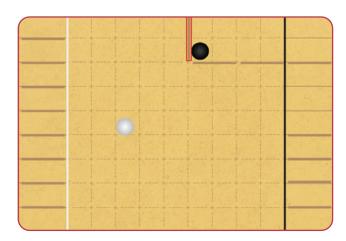
3. O jogador pode colocar uma barreira tanto na vertical quanto na horizontal em qualquer região do tabuleiro.



- **4.** Um jogador não pode colocar uma barreira que bloqueie completamente o caminho da vitória: deve haver pelo menos uma opção disponível para ambos os jogadores durante toda a partida.
- **5.** Se as duas peças estiverem em casas adjacentes, o jogador que tem a vez pode pular a peça do oponente.
- **6.** Se não for possível pular em linha reta por causa de uma barreira ou do limite do tabuleiro, o jogador pode pular na diagonal.

Faça perguntas para verificar a compreensão dos alunos sobre as regras mostrando algumas situações no tabuleiro. Pergunte que tipo de jogo é este (oponência), como devem se sentar (frente a frente) e como devem se mover (em todas as direções).

Pergunte aos alunos se essa situação é permitida?





AULA 5 · PARTE II · LIÇÃO 03

Diga que essa não é uma situação de jogo válida, porque não é permitido bloquear uma peça completamente.

Explore algumas das habilidades que são trabalhadas com esse jogo: analisar informações de maneira sistemática, examinar os recursos disponíveis e utilizá-los de maneira eficiente, perceber as diferenças entre gratificação imediata e futura, analisando as vantagens e desvantagens de cada uma e envolver-se com o grupo e investir em sua manutenção.

Importante estabelecer conexões dessas habilidades propostas para serem desenvolvidas por meio desse jogo com outras situações do cotidiano e com outros componentes curriculares, como Matemática, Linguagem, Química, Física etc.

Distribua os jogos aos alunos. Enquanto jogam, faça mediações mais relacionadas à compreensão das regras do jogo (jogar certo). Se perceber que há alunos que dominaram as regras, você pode fazer mediações quanto ao "jogar bem".

Perguntas de mediação:

- 1. Você utiliza alguma estratégia antes de decidir qual será o seu próximo movimento? Qual?
- 2. É possível saber qual será o próximo movimento do seu oponente? Por quê?
- 3. Como você decide se irá colocar uma barreira ou mover sua peça?
- **4.** Como você analisa o uso das barreiras no jogo? Você considera que ao posicionar uma barreira no tabuleiro você pode bloquear a peça do oponente, mas também a sua própria peça?
- **5.** Você planeja mais de um movimento ou está se concentrando em um movimento por vez? Por quê?
- **6.** O último movimento de seu oponente o surpreendeu? Por quê?

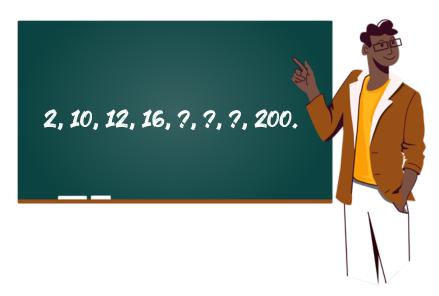




PARTE III - DESAFIO "QUAIS OS NÚMEROS DA SEQUÊNCIA"?

Diga para os alunos que este desafio é uma base para a compreensão deles sobre a ferramenta "Pavimentando o Caminho" que será apresentada e explorada na próxima aula.

Sabendo que 200 é o último número da sequência, quais os três números anteriores:



Diga aos alunos que têm 05 minutos para realizarem esta atividade. Cumprido o tempo, responda que ao analisar essa sequência numérica todos os números presentes têm como inicial a letra "D" dessa forma, os três números são: 17, 18 e 19, pois sabemos que o último número é 200, por ser o único número após o dezenove a ter a inicial igual a "D".

Pergunte aos alunos se eles conseguem fazer um paralelo entre esse exercício e o tema tratado na parte 1 da aula (Messi nasceu com talento ou escolheu rotas certas para se tornar um jogador bola de ouro?).

Escute as respostas dos alunos e ressalte que no desafio você sabe o ponto de chegada que é o número 200, assim como tem ciência do número inicial "2", mas precisa saber os três números que estão faltando no meio. Ou seja, precisa descobrir a lógica do exercício matemático que seria a rota certa para chegar ao objetivo desejado. Paralelamente, Messi nasceu com um talento, mas trilhou um caminho com escolhas acertadas até o sucesso. O jogador, com determinação e apoio da família, se tornou um dos melhores jogadores do mundo, o que aumentou significativamente as chances de vencer na vida.

Encerre perguntando aos alunos sobre o que consideraram como aprendizagens mais significativas na aula de hoje. E como isso pode ajudá-los a pensar a respeito das escolhas que terão de fazer, assim como Messi, na elaboração do seu projeto de vida. Explore as contribuições dos alunos e promova registros.



DESCRIÇÃO

Esta aula apresenta a aplicação da estratégia "Pavimentando o Caminho" no jogo Quoridor e na vida real. A primeira parte (Pavimentando o Caminho) explora a atividade "Quais os números da sequência?" (apre-sentada na última aula), relacionando-a à estratégia "Pavimentando o Caminho".

A Parte 2 (Jogando Quoridor) começa com uma demonstração da aplicação dessa estratégia no jogo Quo-ridor. Em seguida, é a vez dos alunos jogarem utilizando a estratégia.

LINHA DO TEMPO

- Parte 1 (O caminho é você quem faz) 10 min.
- Parte 2 (Jogando Quoridor) 20 min.
- Parte 3 (Pavimentando o Caminho na Vida Real) 15 min

OBJETIVOS DA AULA

- Apresentar e explorar a estratégia "Pavimentando o Caminho"
- Ilustrar e exercitar a aplicação da estratégia "Pavimentando o Caminho" no jogo Quoridor
- Praticar o uso da estratégia "Pavimentando o Caminho" na vida real por meio de uma atividade.

JOGOS E ATIVIDADES

- Quoridor
- Redes Sociais

HABILIDADES PRIORIZADAS

• Importante identificar e refletir sobre quais habilidades da lição foram priorizadas nesta aula.





PARTE I - PAVIMENTANDO O CAMINHO

Inicie a aula dizendo que conhecerão uma ferramenta importante para a tomada consciente de decisão: Pavimentando o Caminho.

Peça para que abram o Livro do Aluno na página 20 e apresente cada uma das 3 etapas da ferramenta:

- 1. Definir o ponto de chegada (onde nós queremos chegar).
- 2. Identificar os recursos.
- **3.** Usar os recursos para construir um caminho seguro e eficiente até o destino.

Pergunte para os alunos qual a ligação entre a atividade "Quais os números da sequência?" da aula anterior com a estratégia "Pavimentando o Caminho".

Explique que quando você deseja alcançar um destino, você deverá identificar o caminho, ou rota, que vai levá-lo até lá. Assim como na atividade da aula anterior você tem definido o ponto de chegada, mas precisa se movimentar rumo ao objetivo seguindo uma rota certa.

Peça para que registrem a resposta em seus livros na página 20 referente à pergunta: você acha difícil definir um ponto de chegada?





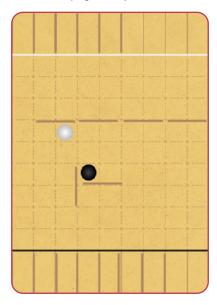
PARTE II - USANDO A ESTRATÉGIA PAVIMENTANDO O CAMINHO NO JOGO QUORIDOR

Retome as regras do jogo e saliente que você irá orientá-los a aplicar a estratégia "Pavimentando o Caminho" no jogo Quoridor.

Em uma partida de Quoridor é muito difícil criar um caminho certo para a vitória, pois nossa rota depende também do oponente, que joga contra nós. Mesmo assim, podemos preparar nossa rota pavimentando um caminho. Ao invés de deixar nosso oponente determinar o curso do jogo e ditar nosso caminho, podemos criar uma rota para nossa peça, o que aumenta significativamente nossas chances de vencer.

Os diagramas a seguir ilustram as vantagens de pavimentar um caminho. O objetivo do jogador com a peça preta é alcançar a parte superior do tabuleiro. O jogador com a peça preta já colocou duas barreiras no tabuleiro. O jogador com a peça branca colocou quatro. É a vez do jogador de peça preta jogar, o que ele deve fazer?

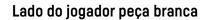
Lado do jogador peça branca

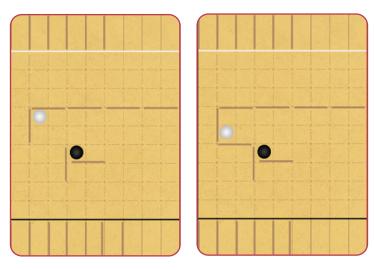


Lado do jogador peça preta



Diga que se o jogador com a peça preta responder erroneamente movendo sua peça, o jogador com a branca irá bloqueá-lo e poderá continuar bloqueando na sua próxima jogada.

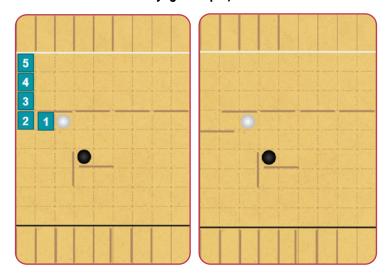




Lado do jogador peça preta

Explique que para isso não acontecer, o jogador de peça preta precisa usar a estratégia "Pavimentando o Caminho". A primeira etapa é definir o ponto de chegada. A segunda é identificar o caminho mais curto, e a terceira, usar barreiras para construir o caminho.

Lado do jogador peça branca

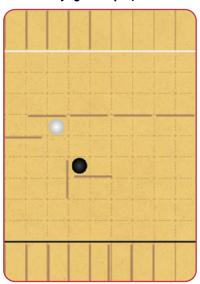


Lado do jogador peça preta



Agora, o jogador com a peça branca não pode bloquear o jogador com a peça preta por causa da regra do jogo limpo. Pergunte aos alunos se lembram o que significa essa regra. Na próxima jogada, o jogador com a peça preta pode colocar outra barreira e assegurar a vitória.

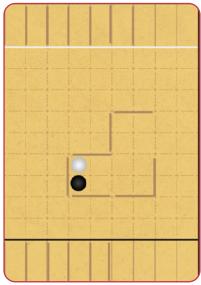
Lado do jogador peça branca



Lado do jogador peça preta

Proponha o diagrama a seguir:

Lado do jogador peça branca



Lado do jogador peça preta



Diga que é a vez do jogador com a peça preta jogar. Pergunte como ele pode aplicar a estratégia "Pavimentando o Caminho" para chegar até a parte superior do tabuleiro?

Lado do jogador peça branca

Lado do jogador peça preta

Explique que o jogador com a peça preta pode colocar uma barreira entre as casas 4 e 5 . Assim, pavimentará seu caminho e dificultará a chegada do oponente ao lado oposto.

Divida os alunos em duplas e peça que se organizem para jogar pelo tempo restante para essa etapa da aula. Nesta aula foi previsto um tempo um pouco maior em função das análises propostas, não há necessidade de apressar esse processo, pois o foco será nas ferramentas.

Atente para algumas perguntas de mediação para ajudar os alunos a aplicarem a estratégia "Pavimentando o Caminho".



Perguntas de mediação:

- 1. Olhando para o tabuleiro, você acha que é mais urgente avançar o seu jogador ou colocar barreiras no tabuleiro? Por quê?
- **2.** Você considerou a quantidade de casas que falta para chegar ao lado oposto do tabuleiro? Você acha esta informação importante? Por quê?
- **3.** Antes de jogar, você examina a quantidade de barreiras que ainda possui? Você acha essa informação importante? Por quê?
- 4. Você acha que está jogando mais na ofensiva ou mais na defensiva? Por quê?
- 5. Você acha que o caminho mais curto para o lado oposto está bem definido? Por quê?

Peça aos alunos que parem de jogar e peça que compartilhem com a sala suas percepções sobre o jogo.

Perguntas de mediação:

- 1. Vocês usaram a ferramenta "Pavimentando o Caminho" no jogo?
- 2. Como e por que decidiram usá-la?
- 3. A estratégia os ajudou a ganhar o jogo? Como?
- **4.** Como, na sua opinião, essa estratégia pode ajudar, na vida real, no processo de tomada de decisões?

Diga-lhes que agora vamos estudar como a estratégia "Pavimentando o Caminho" pode ser aplicada na vida real para ajudar a tomar melhores decisões.





PARTE III - PAVIMENTANDO O CAMINHO NA VIDA REAL

Peça para os alunos responderem as seguintes questões:

- 1. No passado... Tente lembrar-se da época em que você tinha 10 anos. Naquele tempo, o que você queria ser quando crescesse? Quais eram os seus objetivos?
- 2. Agora... Agora que você está mais velho, qual é o seu objetivo? Como você acha que pode alcançá-lo? "Pavimente seu caminho" para alcançar o seu objetivo...

Pergunte aos alunos se eles conhecem o conceito de "Rede Social".



Escute as respostas e compartilhe com os alunos que "Rede Social" é uma construção teórica utilizada, nas Ciências Sociais, para o estudo das relações entre indivíduos, grupos, organizações ou sociedades inteiras. O termo é com frequência utilizado em relação a estratégias de marketing: o setor de vendas muitas vezes faz uso dessa estratégia para conquistar clientes por meio de seus conhecidos.



AULA 6 · PARTE III · LIÇÃO 03

Atualmente, as redes sociais são amplamente aceitas como um meio para as pessoas se conectarem internacionalmente.

Diga que é por meio das redes sociais que podemos encontrar um caminho para chegar até pessoas famosas. Existe uma teoria que diz que é possível encontrar uma conexão com qualquer pessoa no planeta através de 7 pessoas ou menos. Isto significa que, se quisermos, podemos encontrar uma conexão com qualquer outra pessoa por meio de pessoas que conhecem as pessoas que conheço (um amigo de um amigo).

Peça aos alunos que forneçam diferentes exemplos de rede sociais, na internet, que eles conheçam (Facebook, LinkedIn, Twitter etc.). Pergunte aos alunos: como podemos pavimentar um caminho por meio das redes sociais?

Peça aos alunos que pensem em exemplos de como usar as redes sociais para pavimentar nossos caminhos na vida.

Você pode inspirar os alunos com alguns exemplos: encontrar um emprego no verão – uma pessoa que está trabalhando em um lugar pode recomendar um amigo que está à procura de emprego; se eu desejo ser amigo de alguém, posso me aproximar desta pessoa sendo amigo de seus amigos.

Sintetize ressaltando que uma das maiores vantagens proporcionadas pelas redes sociais é a possibilidade de se conectar não só com as pessoas que você conhece diretamente, mas também com pessoas que você "conhece" indiretamente (amigos de amigos). Dessa forma, todos podem aumentar a quantidade de pessoas que conhecem e podem utilizar essas conexões em suas vidas.

Vale ressaltar aos alunos que as conexões com pessoas desconhecidas podem também trazer riscos. Reforce que eles devem estar sempre atentos e cautelosos nessas interações virtuais.





LIÇÃO 04 - PROJETO DE VIDA CONSTRUINDO A AUTOCONFIANÇA

Descrição da proposta: A Lição 4 traz reflexões sobre o conceito de autoconfiança, estabelecendo contrapontos com a arrogância e com uma visão distorcida de si mesmo. Será discutido o "medo de errar" que paralisa, refletindo-se sobre o valor do Método da Tentativa e Erro para nos ajudar a lidar com os percalços do caminho. É aprofundada a compreensão desse método como um procedimento científico, ressaltando-se suas relações com planejamento e análise de riscos. Também são discutidas algumas conexões deste tema com o Método da Tentativa e Erro (análise de risco e resiliência) e com o Método do Alpinista (importância de "dar um passo atrás"). A partir de algumas perguntas orientadoras, os alunos refletem sobre o tema estudado na lição: o desenvolvimento da autoconfiança como aspecto constitutivo do caminho para a realização dos sonhos (Projeto de Vida).

Quantidade de aulas propostas: 01





OBJETIVOS DA LIÇÃO

- Discutir o conceito de autoconfiança, contrapondo com "arrogância" e "visão deturpada de si
- Destacar os métodos como recursos para o fortalecimento da resiliência e da autoconfiança

CONCEITOS, FERRAMENTAS E MÉTODOS

- Método do Espelho
- Método do Alpinista
- Estratégias para desenvolver a autoconfiança e a resiliência

JOGOS E ATIVIDADES

Roda de Conversa: sermos autoconfiantes e resilientes nos ajuda a construir o "Projeto de Vida"?

COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC

- Competência 4: Utilizar diferentes linguagens verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital -, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- Competência 6: Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- Competência 8: Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendose na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

AULAS DA LIÇÃO

Aula 7





Usa o pensamento antecipatório; imagina-se em uma situação e antecipa possíveis resultados. Avalia suas condições e necessidades para o enfrentamento eficiente dos desafios.

Reconhece e analisa as situações, procurando reconhecer, de maneira organizada e sistemática, os elementos e padrões relevantes que possam colaborar no planejamento de soluções práticas para os problemas, de modo a responder adequadamente.

É flexível; analisa, planeja e calcula, de forma crítica, ações, alternativas para lidar com os problemas e desafios com os quais se depara.

Reconhece a diversidade humana; realiza trabalhos em equipe considerando e valorizando as diferenças interpessoais.

Estabelece relações de colaboração mútua para enfrentar desafios. Colabora com o grupo, oferecendo perspectivas inovadoras positivas.

Demonstra autodisciplina. Controla a impulsividade e exibe autocontrole nas diferentes situações.

Regula o seu estado emocional ao enfrentar diversidades; está disposto a investir esforços no aprimoramento de suas habilidades.

Demonstra autocontrole diante dos problemas com os quais precisa lidar; é capaz de manter a calma e tranquilidade diante das situações para enfrentá-las da melhor maneira possível.

Compromete-se com as situações e desafios com que se depara na vida; está disposto a investir tempo e esforço na busca de soluções para os problemas.

Valoriza, demonstra e cultiva o respeito e a paciência para com as pessoas do entorno social.







DESCRIÇÃO

Esta aula discute implicações da construção da autoconfiança e da resiliência na elaboração de um projeto de vida adequado e viável. A Parte 1 (Construindo a Autoconfiança) provoca os alunos a refletirem sobre a necessidade de se ter uma visão realista de si mesmo para construir uma autêntica autoconfiança. Os Métodos do Espelho e Alpinista são discutidos como importantes ferramentas para o processo de fortalecimento pessoal. Na Parte 2 (Autoconfiança no Projeto de Vida), os alunos são incentivados a trocarem ideias sobre as implicações da autoconfiança e da resiliência na construção de um projeto de vida. A Parte 3 (Trocando e Aprendendo...) fecha a lição oferecendo um espaço de trocas e partilhas sobre os conceitos estudados até o momento.

LINHA DO TEMPO

- Parte 1 (Construindo a Autoconfiança) 15 min.
- Parte 2 (Jogando Quoridor) 20 min.
- Parte 3 (Trocando e Aprendendo...) 05 min.

OBJETIVOS DA AULA

- Promover reflexões sobre as relações entre autoconfiança e uma visão realista de si mesmo.
- Explorar os Métodos do Alpinista e da Tentativa e Erro na construção de uma verdadeira autoconfiança.
- Promover reflexões sobre as implicações da resiliência e da autoconfiança na elaboração e na execução de um projeto de vida.

JOGOS E ATIVIDADES

Roda de Conversa: sermos autoconfiantes e resilientes nos ajuda a construir o "Projeto de Vida"?

HABILIDADES PRIORIZADAS

• Importante identificar e refletir sobre quais habilidades da lição foram priorizadas nesta aula.





PARTE I - CONSTRUINDO A CONFIANÇA

Esta parte da aula discute a construção passo a passo da autoconfiança a partir de uma visão realista de si mesmo, que orienta o processo de fortalecimento pessoal. São promovidas reflexões sobre possíveis inter-relações entre a construção da autoconfiança, o conceito de resiliência e os Métodos do Espelho e do Alpinista.

Inicie apresentando as imagens a seguir para os alunos e questionando: "o que é ser autoconfiante?".





Qual das duas imagens representa melhor a autoconfiança?

Após explorar as colocações dos alunos, comente que jogando o termo "autoconfiança" em sites de busca, surgem muitas imagens e textos na linha do "querer é poder"! Mas não é bem assim! A verdadeira autoconfiança se constrói a partir de uma visão clara de si mesmo, das próprias potencialidades e limites, para que seja possível investir no desenvolvimento pessoal e conquistar um real fortalecimento interno.

Explore a imagem com os alunos.

Algumas sugestões de mediação para promover as reflexões:

- 1. O que chama a atenção de vocês nestas imagens? O que estão representando?
- 2. Quais são as semelhanças e diferenças entre os dois homens?
- **3.** Qual deles representa uma pessoa autoconfiante? Por quê?
- 4. É possível que os homens alcancem o que estão vendo no espelho? Como?





AULA 7 · PARTE I · LIÇÃO 04

Faça mediações que ajudem os alunos a refletirem sobre a visão deturpada de si mesmo do homem da segunda imagem. Ter autoconfiança não é acreditar que se pode tudo, iludindo-se acerca de suas próprias potencialidades. É ter uma visão real de si mesmo, reconhecer seus desejos e os potenciais que se tem para alcançá-los, para que se possa construir o caminho do sucesso através de muito trabalho.

Mas ele pode chegar a ter o corpo que está no espelho, desde que trabalhe muito!

Outro aspecto importante relacionado à autoconfiança está diretamente ligado com o Método da Tentativa e Erro e com o conceito de resiliência, ou seja, a capacidade de reconhecer e aprender com a fraqueza, a frustração, o erro, o despreparo.

Ter autoconfiança pode ser confundido com uma atitude arrogante que faz com que a pessoa se arrisque desnecessariamente. A verdadeira autoconfiança se constrói passo a passo, em um ir e vir incessante entre erros e acertos. A verdadeira autoconfiança se constrói na relação com os outros – aceitando ajuda e oferecendo apoio, dependendo de qual lado se está em cada uma das situações da vida.

Explore a imagem a seguir com os alunos. Qual delas representa melhor a autoconfiança?







Algumas sugestões de mediação para promover as reflexões:

- 1. O que chama a atenção de vocês nestas imagens? O que elas estão representando?
- 2. Quais são as semelhanças e diferenças entre as duas situações?
- **3.** É possível relacionar a primeira imagem com o Método da Tentativa e Erro? Como? Essa é uma situação em que não se pode errar. Não é uma questão de autoconfiança, mas de muito treino para conseguir as condições de realizar o salto em segurança.
- **4.** Como a "ajuda do outro", retratada na segunda imagem, relaciona-se com a autoconfiança? Ser autoconfiante é fazer tudo sozinho? Ou é saber aceitar ajuda no momento que se precisa e se arriscar a andar sozinho quando se sente pronto (ou quase pronto)?

Apresente aos alunos a frase de Arthur Ashe: "Uma chave importante para o sucesso é a autoconfiança. Uma chave importante para a autoconfiança é a preparação.". E questione-os: "qual a chave para a preparação?"

Questione os alunos se eles concordam com a frase e por quê.

Como eles acreditam que podem se preparar para se tornarem autoconfiantes e caminharem em direção ao sucesso? Que métodos podem ajudá-los? Como?

Conceitue "resiliência": a capacidade de retirar, de uma dor ou um fracasso, uma aprendizagem que fortalece e prepara para o enfrentamento de outras situações. Explore as relações entre "resiliência" e a "preparação" que constrói a autoconfiança.

Nesta lição, a intenção é explorar dois métodos:

O **Método do Espelho,** que nos ajuda a refletir sobre nossos pensamentos, sentimentos e ações para promover o autoconhecimento, fazendo-se analisar e relacionar com a realidade e o entorno, posicionando-se de modo mais reflexivo e crítico.

O **Método do Alpinista**, que ajuda a reconhecer os limites atuais e a necessidade de "dar um passo para trás" para se fortalecer. Ressalta que há vezes em que esta é a única maneira de seguir adiante.







MÉTODO DO ESPELHO

O Método do Espelho implica na disponibilidade interna para se olhar e admitir fracassos e êxitos, colaborando para romper esquemas de pensamentos e superar barreiras emocionais para a construção de um esforço consciente que promova mudanças estruturais internas.

ETAPAS:

- Reconhecimento: introspecção desejo de se olhar e analisar a realidade honestamente.
- Análise: processo introspectivo análise das emoções, pensamentos e ações com objetividade, do ponto de vista externo.
- Implementação: ter clareza de que a mudança deve partir para o plano da ação, não permanecer na introspecção.



MÉTODO DO ALPINISTA

Quando enfrentamos desafios difíceis, é importante perceber que às vezes é necessário recuar a fim de avançar.

ETAPAS:

- Reconhecimento: é muito difícil para mim...
- Análise: é preciso ganhar forças...
- Implementação: retomada do caminho rumo ao objetivo.





AULA 7 · PARTE II · LIÇÃO 04

PARTE II - AUTOCONFIANÇA NO PROJETO DE VIDA

Esta parte da aula tem como objetivo oferecer um roteiro para os alunos refletirem sobre as questões da autoconfiança e da resiliência na construção de um projeto de vida.

Pergunte aos alunos sobre a importância de refletir sobre o autoconhecimento, a resiliência e a autoconfiança para a elaboração de um projeto de vida. No que essas reflexões poderão ajudá-los?

Forme grupos de 3 a 4 participantes e peça que conversem sobre as questões a seguir (cerca de 15 minutos). Solicite aos alunos que tomem nota das principais ideias que surgirem no grupo.

- 1. Como as reflexões sobre autoconfiança e resiliência podem ajudar a construir um Projeto de Vida?
- 2. Como o autoconhecimento relaciona-se com o desenvolvimento da autoconfiança?
- **3.** O que cada um precisa desenvolver em si mesmo para construir uma autoconfiança verdadeira, que leve a atingir os objetivos?
- **4.** Como os Métodos estudados nessas aulas do Programa podem ajudar na construção da autoconfiança? Vamos recordar quais aprendemos ao longo das aulas?
- **5.** Como os jogos de raciocínio podem colaborar no fortalecimento das habilidades necessárias para construir a autoconfiança e a resiliência?

Abra a roda para que os grupos compartilhem as suas reflexões. Procure valorizar todas as contribuições, com interesse e respeito. Ajude os alunos a inter-relacionar os diferentes aspectos que foram focados nos diferentes grupos.

Destaque que um projeto de vida precisa ser realizável e que, para isso, é preciso construí-lo em bases sólidas. O autoconhecimento e a resiliência (Método do Espelho e do Alpinista) possibilitam a construção de uma verdadeira autoconfiança que norteia as escolhas e dá forças para "pagar o preço" de perseguir os sonhos.

Oriente para que em casa os alunos escrevam o que pretendem para seu Projeto de Vida. Saliente a função da escrita como um mecanismo organizador das ideias, emoções, fantasias, sensações... Ao escrevermos, concretizamos nosso mundo interno por meio das palavras; quando relemos o que escrevemos, podemos nos distanciar de nós mesmos para nos conhecermos melhor.



PARTE III - TROCANDO E APRENDENDO...

Esta parte da aula encerra a lição 4 sobre a autoconfiança e a resiliência no "Projeto de Vida".

Seu objetivo é retomar e sistematizar as principais aprendizagens construídas ao longo da lição.

Convide os alunos para construírem juntos um fechamento sobre o tema "autoconfiança e resiliência", podendo ser um vídeo ou podcast, comentando como as ferramentas que aprenderam ao longo dessas aulas do Programa Mentelnovadora podem ajudar para que o projeto de vida deles tenha bons resultados.

Algumas sugestões de mediação:

- O que mais lhes chamou a atenção no tema "autoconfiança"?
- Como a construção da autoconfiança influencia a elaboração de um "Projeto de Vida"?
- Uma atitude resiliente diante das dificuldades enfrentadas pode fazer a diferença na execução de um "Projeto de Vida"? Por quê?

É interessante encerrar a aula solicitando aos alunos que comentem como foi a experiência dessas aulas para eles, o que aprenderam a partir das ferramentas, métodos e temas trabalhados.







R. Verbo Divino, 528, Chácara Sto Antônio, São Paulo, SP CEP 04719-001, Brasil.

MindLab.BR
MindLabBrasil

f MindLabBR in mindlabbrasil

PROPRIEDADE E CONFIDENCIALIDADE

Este documento contém informações confidenciais e de propriedade pertencentes exclusivamente à Mind Lab do Brasil Comércio de Livros Ltda. Qualquer reprodução, cópia ou modificação deste documento, total ou parcial, ou a divulgação de qualquer conteúdo a terceiros não é permitida sem autorização explícita e por escrito da Mind Lab do Brasil Comércio de Livros Ltda.

Todos os direitos reservados