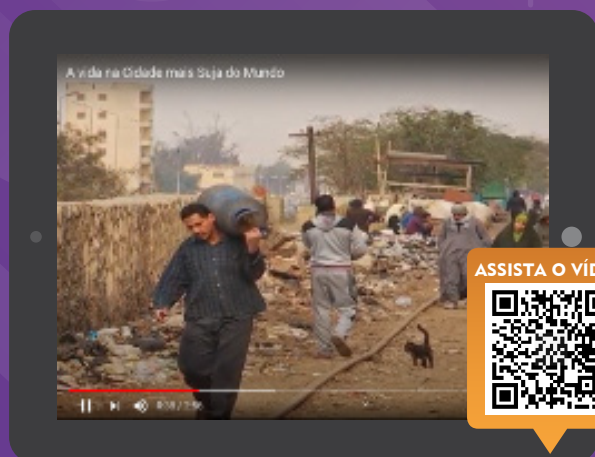


Atividade 16 – Resolução de Problemas

Habilidades priorizadas: Identificar, definir e analisar diferentes tipos de situação-problema; analisar e comparar diferentes atitudes diante dos problemas do cotidiano; reconhecer e analisar diferentes possibilidades para organizar e sequenciar ações, posicionando-as em um planejamento; demonstrar interesse em lidar com os problemas do dia a dia.

1. Contextualização – Estamos sempre resolvendo problemas?



mlbr.com.br/avcmsm

A vida na cidade mais suja do Mundo
youtube.com/watch?v=bP4I2--7Ya0



mlbr.com.br/aimgmlc

As imagens que mostram o gigantesco mar de lixo no Caribe
youtube.com/watch?v=snHn5HQxweo



Praias com lixo



Torcedoras limpando estádio

Exercícios – Reflita e responda

Depois de assistir aos dois vídeos acima, reflita sobre eles e responda em seu caderno as questões abaixo:

1. Qual a relação entre os vídeos e as imagens? Qual mensagem principal todos eles exploram?
2. Que tipos de problema são retratados nos dois vídeos?
3. Descreva a analogia entre os tipos de problemas apresentados nos vídeos e imagens e a afinidade com o comprometimento ético na busca de soluções para eles.
4. O que vocês pensam sobre as situações apresentadas nos dois vídeos e na primeira imagem? De quem é a responsabilidade sobre tais problemas?
5. Referente à última imagem, é uma fotografia tirada em um estádio brasileiro, no ano de 2014, durante a Copa do Mundo no Brasil. Retrata algumas torcedoras orientais limpando o estádio após uma partida de futebol, sem se importar se aquele lixo havia sido produzido por elas, seus amigos, parentes ou desconhecidos. O que você acha sobre tal situação? Qual é a ética que pauta as suas atitudes?
6. Esses tipos de problemas apresentados nos vídeos e imagens também são encontrados em sua cidade? Liste quais problemas são mais graves encontrados em sua cidade relacionados ao lixo.
7. Refletindo sobre os problemas que você listou na questão anterior, como você pode dar a sua contribuição para minimizá-los ou até mesmo resolvê-los?

Agora é a sua vez: Após analisar os vídeos e imagens e ler o texto a seguir sobre o Método da Escada, proponha uma solução para um dos problemas que você listou na questão 6, que esteja acontecendo em sua cidade. Descreva o seu planejamento passo a passo para conseguir atingi-lo.

Para propor a solução do problema, utilize o Método Metacognitivo da Escada. Para que serve uma escada?

- Para levar de um lugar a outro;
- Para alcançarmos algo que está muito alto;
- Para subirmos e descermos.

O Método da Escada organiza a ordem das ações necessárias para atingir os objetivos. Em um planejamento, é preciso identificar o passo a passo para atingir os objetivos e a importância de cumprir cada etapa, sem “pular” nenhuma, pois cada degrau que subimos é condição para alcançarmos os próximos. Cada etapa concluída auxilia a chegar a uma outra etapa, mais próxima do objetivo final.

**Toda caminhada começa com o primeiro passo.
Toda conquista também.**

Etapas do método:

1. Identificar quais são as etapas para atingir o objetivo;
2. Localizar a primeira ação;
3. Cumprir corretamente este degrau;
4. Prosseguir para a próxima etapa.



2. Jogo: Jogando e aprendendo

Agora, você terá a oportunidade de escolher um ou mais jogos do Curso 1 “Resolução de Problemas” e desenvolver suas habilidades. Para jogar, lembre-se de tentar resolver os problemas propostos pelas situações de jogo de forma consciente, utilizando as estratégias e métodos.

Antes de jogar, vamos retomar e ampliar conceitos, estratégias e métodos de resolução de problemas, de forma que você poderá refletir sobre possíveis obstáculos a superá-los na execução de seus projetos para o futuro.

Dentre as ferramentas (estratégias e métodos) da resolução de problemas que foram exploradas no Curso 1, estão:

- **Método do Detetive:** procedimento organizado de investigação; levantamento dos dados de uma situação; busca da “raiz do problema” por meio de perguntas pertinentes.
- **Método da Tentativa e Erro:** procedimento calcado no levantamento e testagem de hipóteses para a solução de um problema.
- **Do Fim ao Princípio:** estratégia de resolução de problemas por meio da identificação dos obstáculos no caminho e da visualização da solução partindo-se do objetivo final.
- **Eliminando Alternativas:** estratégia de resolução de problemas por meio do levantamento das opções disponíveis, em busca das possibilidades que podem ser descartadas.
- **Ligando os Pontos:** estratégia de resolução de problemas por meio da integração de conhecimentos, estratégias e perspectivas anteriores (que oferecem respostas parciais a aspectos do problema).
- **Encontrando Âncoras:** estratégia de resolução de problemas por meio da busca de certezas que servem como pontos de partida.

Vamos jogar?

Jogando no Portal: Entre na nossa arena (arenas.mindlab.net) e jogue um dos jogos do Curso 1 (*Poooolies*, *Move It*, *Jogo do Rei*, *Touchdown* e *Ilha do Tesouro*), utilizando o e-mail e a senha que você cadastrou. Quem ainda não tem cadastro, basta entrar no site pelo computador/notebook usando o navegador Internet Explorer e ir em cadastro. Preencha o nome, e-mail, nome da escola e informe que é aluno (a chave de acesso fica em branco). Após entrar, você terá que permitir a instalação de um complemento para que os jogos funcionem.



mlbr.com.br/arenaml

Jogando Ilha do Tesouro fora do Portal: A seguir estão 5 desafios do jogo Ilha do Tesouro para você imprimir e jogar em cooperação com seus familiares. Use lápis de cor para desenhar os arbustos e as pedras que serão utilizados no desafio e bom jogo. Mas primeiro vamos lembrar as regras?

Você lembra do jogo Ilha do Tesouro? O *Ilha do Tesouro* é um jogo de resolução de problemas que cria um ambiente extremamente dinâmico e incerto para o jogador. Para resolver os desafios, o jogador precisa encontrar pontos de referência (informações que ele tem certeza que conhece) em que ele pode se basear para encontrar a solução. Estes pontos de referência são chamados “Âncoras”.

Objetivo: Levar o pirata ao tesouro utilizando o número exato de passos indicado no objetivo de cada desafio.

Regras do Jogo:

1. Antes de mover o pirata você deve se atentar todos os recursos disponíveis no tabuleiro (os recursos são: pedra, arbusto e a chave).

2. O pirata pode andar uma casa por vez, em linha reta (para cima, para baixo, para frente e para trás), mas ele não pode andar na diagonal.
3. Somente após observar seus recursos no tabuleiro você pode começar a traçar o caminho do pirata ao tesouro.
4. O pirata não pode ficar andando sem direção! Isto significa que uma vez que todos os recursos forem posicionados, o pirata deverá seguir o caminho mais curto até o tesouro.
5. Nos desafios em que a chave já está posicionada, o pirata deve pegar o caminho mais curto até a chave e depois o caminho mais curto da chave até o tesouro.

Desafios para você imprimir e jogar:





3. Aplicação na vida: Preparando-se para resolver problemas no Projeto de Vida

Na aula de hoje, você teve a oportunidade de relembrar alguns dos jogos trabalhados no Curso 1 “Resolução de Problemas” e praticar suas habilidades, como foi o caso do jogo Ilha do Tesouro. Por meio deste jogo, o planejamento das suas ações é extremamente necessário. E quais métodos podem lhe ajudar no planejamento?

- Onde se quer chegar no planejamento? (Método da Filmadora)
- Como organizar as ações para chegar no plano? (Método da Escada)

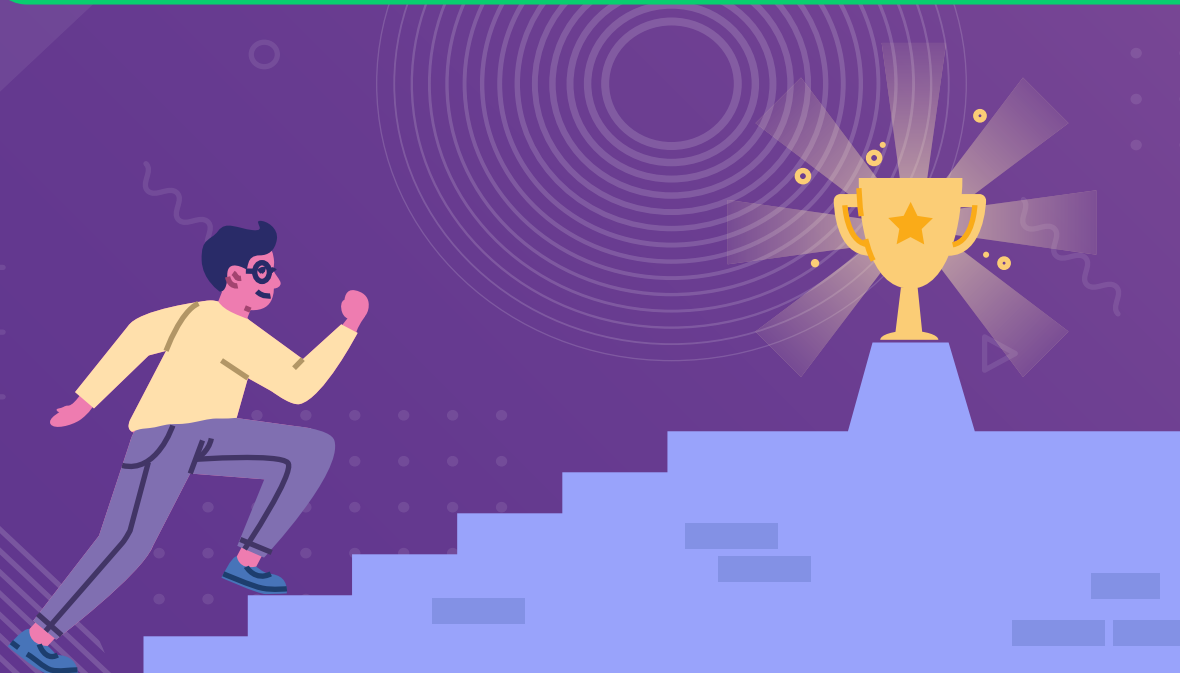
Agora vamos pensar em seu Projeto de Vida e no uso do planejamento.

***“Cada sonho que você deixa para trás, é um pedaço do seu futuro que deixa de existir”
(Steve Jobs, um dos fundadores da Apple).***

Sonhar com o futuro é um primeiro degrau para o planejamento, mas é preciso subir para o segundo degrau: fazer o sonho acontecer. Contudo, essa é uma caminhada difícil. Será preciso “dizer não” a muitas oportunidades atraentes, como estar com amigos ou conhecer lugares novos. Essas oportunidades não são únicas na vida, podem ser adiadas para quando a fase de vestibulares tiver passado.

Refletindo sobre “fazer o sonho acontecer” e as concessões ao dizer não a oportunidades da vida, descreva alguma situação que você já tenha vivido e teve que dizer não a uma oportunidade atraente e encantadora.

Descreva em um texto narrativo como você se sentiu ao fazer a escolha e quais as implicações dessa concessão para “fazer o sonho acontecer”.



COMPARTILHE CONOSCO SUAS ATIVIDADES EM FAMÍLIA!

POSTE EM SUAS REDES SOCIAIS COM #MLEMFAMÍLIA OU NOS MANDE WHATSAPP.
MLBR.COM.BR/WHATS (11 96447-0332) E NÓS REPOSTAREMOS NOS CANAIS OFICIAIS DA MIND LAB!