

Atividade 22 – Quebrando Paradigmas

Habilidades priorizadas: Identificar padrões de pensamento em situações de resolução de problemas; refletir sobre seus próprios processos de pensamento e identificar hábitos de pensamento ineficientes; analisar sistematicamente as informações em uma situação de resolução de problemas; identificar semelhanças e diferenças entre duas ou mais situações-problema; ser flexível quanto a diferentes alternativas de solução para um problema.

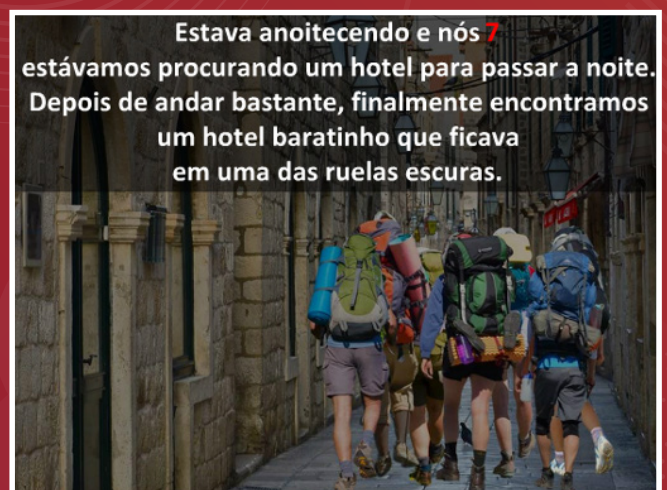
1. Contextualização: O que estou fazendo de errado?!

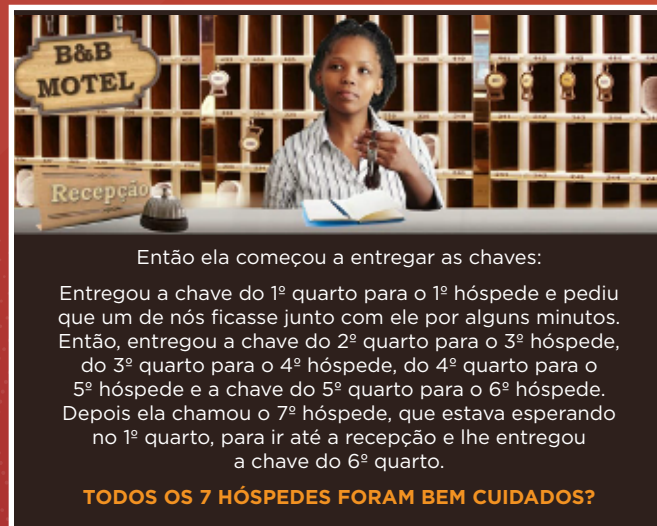
Nesta atividade, vamos focar em uma habilidade fundamental para contribuir no desenvolvimento da resiliência: identificar e quebrar padrões de pensamento ineficientes. Para isto, vamos explorar a noção de que muitas vezes usamos padrões de pensamentos para resolver desafios/situações em nossas vidas. Por um lado, esses padrões de pensamento podem ser úteis em algumas situações, porém em outras eles podem funcionar como “barreiras” que nos impedem de encontrar diferentes alternativas de soluções para um problema que estamos com dificuldade para resolver. Ao lidar com um problema, pode acontecer de ficarmos presos a padrões de pensamento que não nos levarão à solução. Nestas situações, é importante identificar este padrão e ser capaz de recuar e examinar alternativas de solução.

Para explorar tais questões, você vai resolver um enigma que pode se tornar difícil de ser resolvido se ficar presos a um padrão de pensamento. Este desafio, apesar de confuso, promove uma sensação de alívio quando a solução é descoberta.

Enigma

- Para resolver o enigma, leia todas as instruções e dados presentes nas imagens a seguir.
- Você terá alguns minutos para pensar sobre o enigma e tentar responder a pergunta presente na última imagem.
- Este enigma pode ser confuso e é normal encontrar dificuldades para resolvê-lo.
- Após a exploração do desafio, você encontrará a solução e então será possível compreender o porquê dele se tornar difícil de executar. Mas, antes de conferir a resposta, tente resolvê-lo.



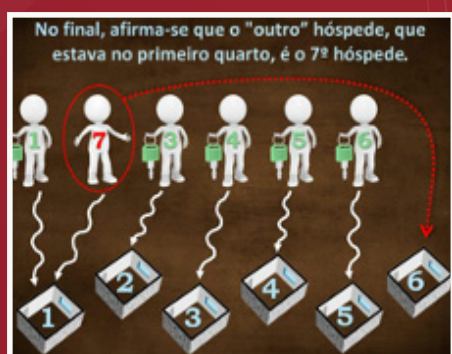


A Solução do enigma está dividida em duas partes, que estão descritas detalhadamente a seguir:

- 1) O momento em que um dos hóspedes foi solicitado para aguardar no 1º quarto.
- 2) O momento em que o 7º hóspede, que estava esperando no 1º quarto, recebeu a chave do 6º quarto.

Primeira parte da solução do enigma:

- O 1º hóspede ficou com o 1º quarto.
- O 3º hóspede ficou com o 2º quarto.
- O 4º hóspede ficou com o 3º quarto.
- O 5º hóspede ficou com o 4º quarto.
- O 6º hóspede ficou com o 5º quarto
- Um dos hóspedes estava aguardando no 1º quarto, junto com o 1º hóspede. Até este momento, apenas 5 hóspedes receberam um quarto da recepcionista.

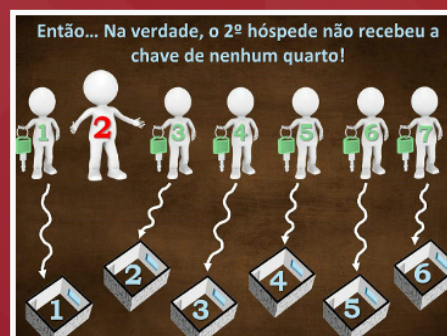


Segunda parte da solução do enigma:

- O 7º hóspede, que estava aguardando no primeiro quarto, recebe a chave do 6º quarto.
- A confusão pode ser explicada:
- Sabemos que há 7 hóspedes e 6 quartos. Porém, observando a imagem, há apenas 6 hóspedes, pois aquele que pensamos ser o 2º hóspede é, na verdade, o 7º hóspede que estava aguardando, junto com o 1º hóspede, no 1º quarto. Portanto, estamos confundindo o 7º hóspede e o 2º hóspede!

Em que momento o 2º hóspede foi mencionado no enigma? Explique aos alunos que o 2º hóspede não foi mencionado no enigma e, portanto, não recebeu a chave de nenhum quarto!

Este enigma nos leva a pensar que o 2º hóspede foi atendido quando a recepcionista solicitou que um dos hóspedes aguardasse por alguns minutos no 1º quarto. Isso porque nossa mente "infere" que o hóspede que foi solicitado para aguardar no 1º quarto é o 2º hóspede, pois ele foi "pulado pela recepcionista" na





distribuição das chaves. Porém, quando este hóspede sai do quarto e recebe a chave do 6º quarto, ele passa a ser o 7º hóspede, mas a nossa mente pode continuar pensando que o 2º hóspede foi atendido, ou seja, podemos “esquecer” que ele existe.

Assim, o hóspede que acreditamos que era o 2º, na realidade era o 7º hóspede.

O que a garota quis dizer com: “Como eu perdi isso?”

Com este desafio foi possível observar como podemos nos “prender” facilmente a um determinado padrão de pensamento que pode não ser o mais eficiente para a resolução de um problema. Estes padrões de pensamento podem ser considerados ineficientes, uma vez que não nos ajudam a encontrar a solução, nos deixando “paralisados”. Podemos nos sentir frustrados quando tentamos, por diversas vezes, resolver um problema e não encontramos uma solução para ele. Portanto, ao lidar com problemas e desafios, é importante refletir se estamos “presos” a padrões de pensamento ineficientes e procurar encontrar alternativas de solução que sejam mais eficazes.

Agora reflita sobre a situação e responda: Quais habilidades você acredita que precisa desenvolver para não “cair nessa armadilha” vivenciada no desafio?

2. Jogo: Jogando Ping Wins

Ping Wins é um jogo que proporciona o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas, pois em cada desafio você se depara com um novo problema a ser resolvido. O rigor das regras de movimentação torna o jogo mais difícil, porém, ao mesmo tempo, estas restrições podem levar o jogador à solução. O jogo *Ping Wins* apresenta a ideia de, quando enfrentamos desafios, podemos nos “prender” a padrões de pensamento que não nos levarão à solução. Nestas situações, é importante identificar este padrão que não está sendo eficiente, recuar um pouco e analisar alternativas de solução para o problema.

Este é um jogo de Resolução de Problemas em que o objetivo é levar o pinguim “Ping” até o orifício para pescaria. Em um primeiro momento, o jogo pode parecer simples, mas as regras estritas de movimentação podem tornar a solução mais difícil de ser alcançada. Os jogadores tendem a repetir certos padrões enquanto tentam solucionar um desafio, mesmo que esses padrões levem a situações de “beco sem saída”. Quebrar esses padrões muitas vezes é a chave para solucionar o desafio. Para tanto, é preciso, primeiramente, tomar consciência de que podemos estar “presos” em nossos próprios erros. Neste jogo, a “quebra de padrões” pode ser bastante explorada, pois é possível que nossas suposições iniciais estejam erradas e para solucionar o desafio é preciso “quebrá-las” e escolher outro caminho.

Jogando no Portal: Entre na nossa arena (arenas.mindlab.net) e jogue *Ping Wins* (apresentado com a temática de futebol) utilizando o e-mail e a senha que você cadastrou. Quem ainda não tem cadastro, basta seguir as orientações presentes nas atividades anteriores (atividade 14).

Jogando fora do Portal: Imprima os desafios abaixo ou crie o seu próprio desafio:

- A seguir estão 8 desafios para você imprimir e jogar em cooperação com seus familiares. Use lápis de cor e bom jogo!

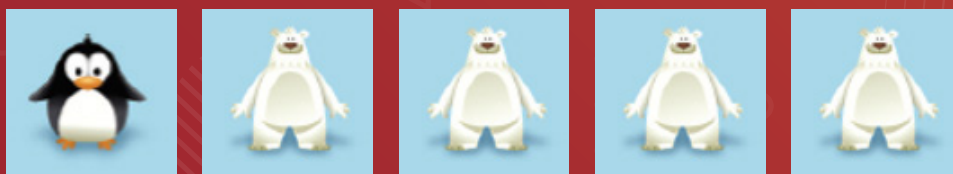


- Você também pode criar o seu próprio desafio, seguindo as orientações da página 48 do seu livro do aluno, conforme apresentado na imagem a seguir:

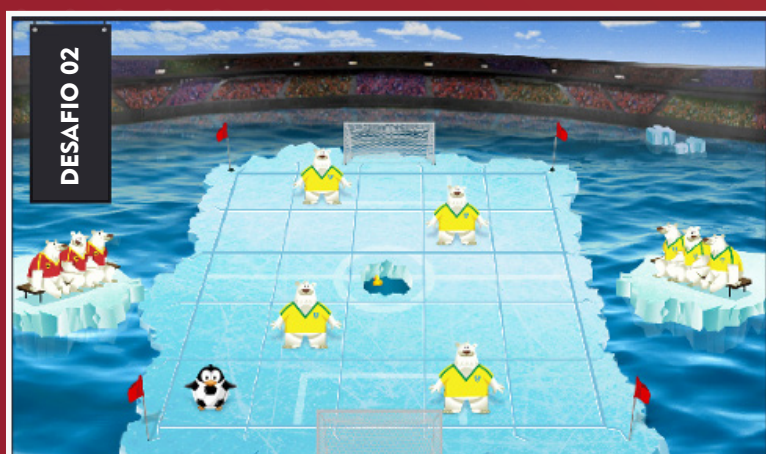


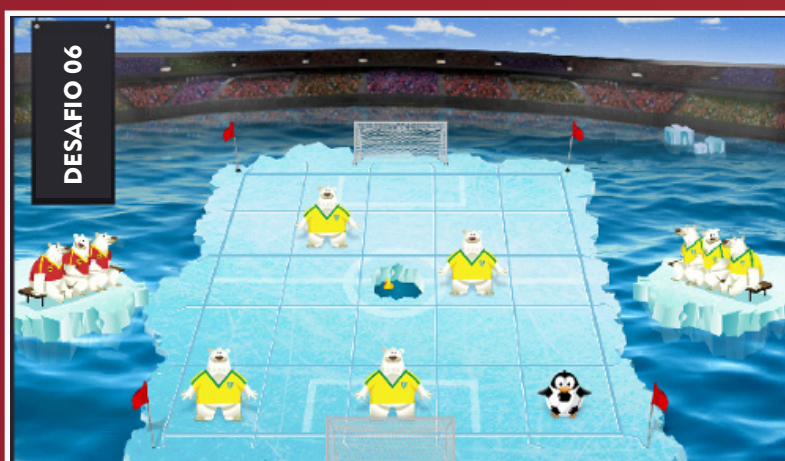
Crie um novo desafio! Use quantos ursos você precisar... mas só um pinguim!

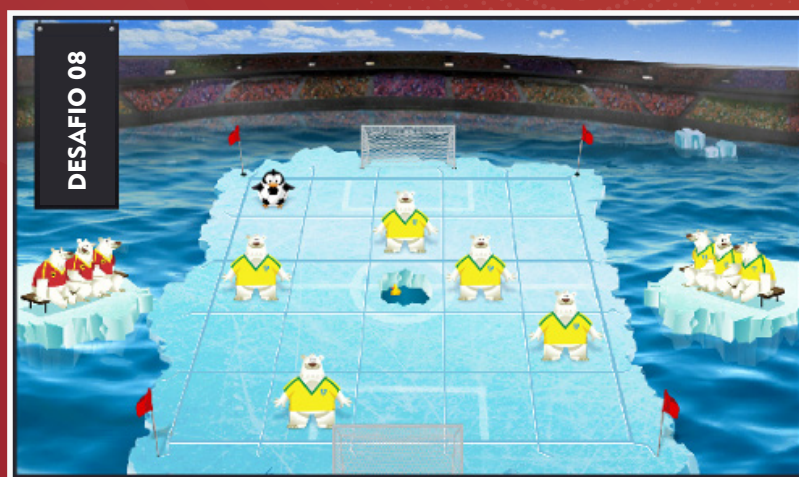
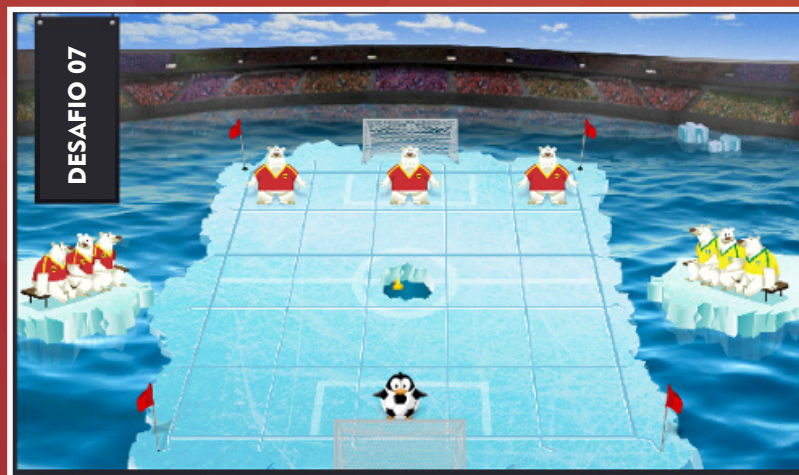
Apresente esse desafio a um de seus amigos e confira se ele consegue quebrar seus próprios hábitos.



Desafios







Regras do jogo

Habilidades priorizadas com o jogo:

- Identificar e analisar diferentes padrões de pensamento em situações de resolução de problemas;
- Reconhecer e eliminar padrões de pensamento ineficazes;
- Procurar por diferentes opiniões e outros pontos de vista além dos seus, considerando-os e valorizando-os;
- Demonstrar equilíbrio emocional para identificar hábitos que não contribuem com o desenvolvimento pessoal.

VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/regping

Objetivo do jogo: Mover o pinguim (Ping) até o buraco de pesca localizado no centro do iceberg, conforme imagem.



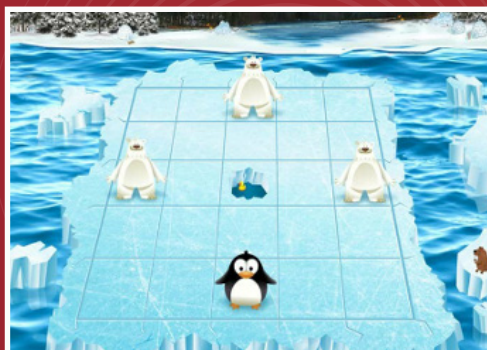
1. Todas as peças (o pinguim e os ursos polares) podem mover-se para frente, para trás e para os lados. Não é permitido mover-se na diagonal, conforme imagem.
2. Uma peça só pode mover-se quando outra peça estiver posicionada ao longo do seu caminho para agir como barreira. Sem uma barreira, a peça cairia no oceano cheio de tubarões.



3. O movimento só chega ao final quando a peça que se move é barrada por outra.
4. O buraco de pesca, no centro do tabuleiro, não atrapalha o movimento das peças.

Atividades: exercitando a compreensão das regras do jogo: Para verificar a sua concepção, responda as perguntas abaixo:

1. Como você planeja seus movimentos no jogo?
2. Que movimentos você está planejando aos ursos para que o pinguim possa vencer o jogo?
3. Você pode utilizar alguma estratégia ou método já estudado anteriormente? Quais? Como fazer o uso?
4. Você considera todas as opções de movimento antes de agir?
5. Que movimentos são possíveis no momento? Há algum movimento que você não tentou?
6. Observe a imagem abaixo e responda: Se o pinguim for em direção ao urso que está à sua frente, ele cairá no barco de pesca? Por quê?



7. De acordo com a imagem a seguir, quais peças do jogo podem mover-se? Quais são os movimentos possíveis?



(As respostas das questões 6 e 7 encontram-se no final da atividade).

3. Aplicação na vida: "Hábitos" de Pensamento

Conforme analisado na contextualização, através do enigma, e com a prática dos desafios do jogo PingWins, existem momentos que podemos apresentar dificuldades para encontrar a solução de um problema porque estamos "presos" a "hábitos" de pensamento que não nos permitem enxergar outras alternativas de solução.

A seguir, através da "Atividade do Chocolate", você irá vivenciar uma situação em que uma ilusão de ótica nos confunde durante a resolução de um desafio. A "Atividade de Chocolate" é utilizada para demonstrar como, em alguns momentos, nós nos enganamos porque pensamos de maneira automática, sem refletir e questionar os fatos e acabamos por assumir como "verdade" algo que na realidade pode não ser.

Desafio:

- Você terá que recompor uma barra de chocolate que caiu no chão e se quebrou em seis pedaços.
- Você terá que juntar os pedaços em duas situações diferentes (A e B). A diferença entre as duas situações é que, na segunda, o pedaço de chocolate que já estava posicionado no papel foi trocado de posição.
- Você terá alguns minutos para resolver o desafio.
- A solução do desafio está no final desta atividade.
- Você também pode fazer o desafio de forma on-line, através do link.

VÍDEO DA REGRA

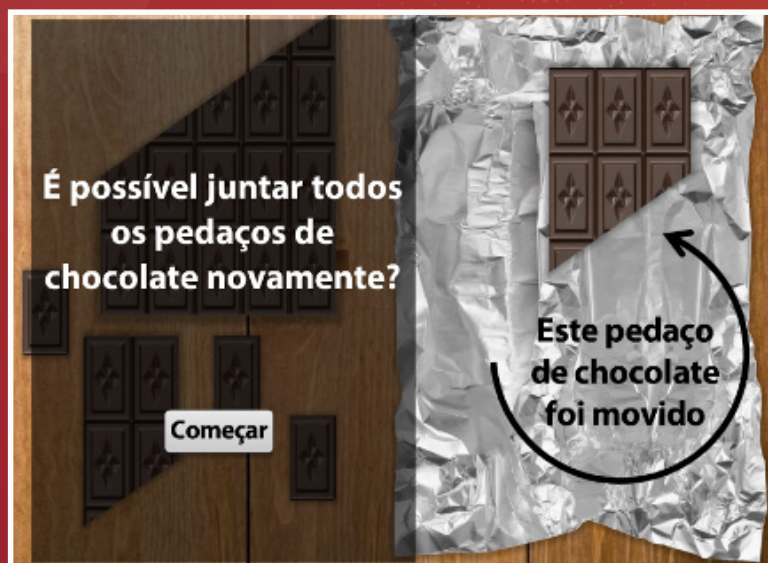


mlbr.com.br/chocolate



JUNTE OS PEDAÇOS
DA BARRA DE CHOCOLATE

Situação A:



Situação B:



Antes de conferir a resolução do desafio, responda as duas perguntas a seguir:

1. Como você realizou as duas situações do desafio (A e B)? Você usou o mesmo procedimento? Se não, o que fez de diferente?
2. Na segunda situação, quando não havia lugar para o último pedaço, como você se sentiu? O que você fez depois?

Solução do desafio:

Na primeira situação, é possível juntar todos os pedaços de chocolate formando uma barra completa. Já na segunda situação, não é possível utilizar todos os pedaços de chocolate, pois um pedacinho fica de fora. Isso porque, aparentemente, não há lugar para ele devido a uma ilusão de ótica (um processo cerebral bastante estudado pela ciência). O objetivo desta atividade é permitir que você encontre a sensação de “confusão” que uma ilusão de ótica pode provocar.

Mas o que é ilusão de ótica? Uma ilusão de ótica é caracterizada quando a imagem que temos na mente (imagem subjetiva) difere da imagem real (imagem objetiva). A imagem de um objeto, transmitida pela visão ao cérebro, é decodificada e interpretada. Porém, em determinadas condições, essa interpretação pode ser errônea, pois podemos apresentar dificuldades em comparar ângulos, comprimentos e distâncias. A essa interpretação “errônea” damos o nome de ilusão de ótica. Este conflito entre o que vemos e o que acreditamos que sabemos é o que causa essa ilusão.

Na “Atividade do Chocolate”, a ilusão acontece porque acreditamos que todos os pedaços de chocolate deveriam ser usados para recompor a barra nas duas situações. Quando descobrimos a diferença entre as duas situações, podemos demorar a aceitá-la por estarmos “presos” a um padrão de pensamento. Estes padrões de pensamento podem dificultar a resolução de um problema que estamos enfrentando. Assim, é importante sermos capazes de identificá-los e nos empenhar para “quebrá-los” para que possamos encontrar alternativas de solução para o problema.



Ao trocar as posições das peças A e B, a segunda barra de chocolate torna-se ligeiramente mais curta do que a primeira (como apresentado no slide). A primeira barra de chocolate possui 10cm e a segunda, 9,5 cm. Essa diferença de tamanho entre as duas barras, 0,5 cm, é exatamente igual à área do pedaço de chocolate (amarelo) que ficou de fora na segunda situação. As duas barras marrons têm o mesmo tamanho. Visualmente, a barra da segunda situação parece menor, mas na realidade têm o mesmo tamanho (7 cm de altura). Você pode utilizar uma folha de papel e posicioná-la tampando o que está acima do pedaço marrom para que os alunos possam visualizar que na verdade os dois pedaços marrons são do mesmo tamanho.

Respostas das Atividades: Exercitando a Compreensão das Regras do Jogo:

6. Não, porque o buraco de pesca não bloqueia o movimento do pinguim ou dos ursos. O movimento sempre acaba na casa imediatamente anterior à casa da peça que serviu como bloqueio.

7. As peças que podem ser movidas são: 1 (em direção à peça 2); 2 (em direção à peça 1 ou ao pinguim) e 5 (em direção à peça 2). Esses movimentos são permitidos porque há outra peça no caminho que pode servir de barreira para bloquear o movimento, não as deixando “cair” na água gelada. Pelas regras do jogo, só é possível movimentar uma peça se há outra posicionada ao longo de seu caminho para agir como barreira e parar o movimento. Mostre em que casa do tabuleiro cada uma dessas peças necessariamente irá posicionar-se.

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!