

Habilidades priorizadas:

- Identificar e eliminar padrões de pensamento ineficazes em situações de resolução de problemas;
- Analisar sistematicamente as informações em uma situação de resolução de problemas, reconhecendo ações ineficientes e buscando por alternativas de solução diferentes;
- Identificar semelhanças e diferenças entre duas ou mais situações-problema;
- Apresentar flexibilidade de pensamento e utilizar diferentes ações na resolução de um problema.

1. CONTEXTUALIZAÇÃO: “FLEXIBILIDADE DE PENSAMENTO”

Você recorda do desafio “Corrida no Metrô”, trabalhado no final da atividade passada?

O Desafio da “Corrida no metrô” exercitou a habilidade de identificar soluções diferentes para um mesmo problema. Para realizar o desafio, você utilizou a identificação daquilo que estamos fazendo de errado para que possamos evitar ficarmos “presos” a padrões de pensamento ineficazes e buscar por outras soluções para o mesmo problema. Você teve que organizar as 13 peças dentro do tabuleiro/quebra-cabeça para formar um mapa de metrô, organizando as mesmas peças de **duas maneiras** diferentes para que conseguisse visitar 14 lugares famosos da cidade de Paris.

Além disso, por meio deste desafio, foi necessário trabalhar a flexibilidade de pensamento, que envolve a habilidade de perceber-se “preso” a padrões de pensamento, procurando diferentes alternativas e utilizá-las na resolução de um desafio. A flexibilidade aumenta as possibilidades de ampliar os recursos internos, aspecto essencial no fortalecimento da resiliência e da autoconfiança.

ASSISTA O VÍDEO



mlbr.com.br/master

○ vídeo mostra um trecho do programa de televisão “**Master Chef**”, de uma competição entre 15 chefs de cozinha que recebem a missão de preparar um delicioso prato com ingredientes que eles não estão familiarizados (todos os ingredientes são de outros países).





EXERCÍCIO - REFLITA E RESPONDA

Após retomar o **desafio “Corrida no Metrô”** e assistir o vídeo do programa de televisão **“Master Chef”**, responda em seu caderno ou livro do aluno as perguntas a seguir:

1. Qual a relação entre o desafio “Corrida no Metrô” e o vídeo apresentado?
2. No desafio “Corrida no Metrô”, existiam diferentes soluções para um mesmo desafio? E no vídeo, quais as soluções encontradas pelos chefs de cozinha?
3. De que forma o pensamento flexível é ilustrado no vídeo? Foi possível observar quantos pratos diferentes podem ser preparados utilizando os mesmo ingredientes?
4. Através do desafio “Corrida no Metrô”, você encontrou dificuldades para organizar as peças e formar um mapa que levaria aos 14 lugares diferentes da cidade de Paris? Quais?
5. Como você se sentiu quando encontrou as dificuldades? O que você fez para superar as dificuldades e encontrar uma solução?

AGORA É COM VOCÊ:

Quais relações você consegue estabelecer entre **o vídeo, o desafio “Corrida no Metrô” e o tema geral do curso, “Autoconfiança e Resiliência”**?

Lembre-se:

- Ao enfrentar desafios, podemos acabar “presos” a padrões de pensamento que podem nos atrapalhar na resolução de um problema e a habilidade para encontrar diferentes alternativas é essencial para ampliar a capacidade de resolver as situações com as quais nos defrontamos.
- O pensamento flexível é uma habilidade importante para desenvolver a resiliência, pois é um auxílio na superação de um problema e nos fortalece para a resolução de outros desafios que possam surgir.



2. JOGANDO PING WINS E EXERCITANDO A APLICAÇÃO DA FERRAMENTA “QUEBRANDO PADRÕES” NO JOGO.

Você lembra a utilização da Estratégia “Quebrando Padrões” explorada na atividade passada? A Estratégia auxilia em situações que achamos que já tentamos todos os caminhos, porém ainda não conseguimos encontrar a solução para o desafio. A chave para muitos dos desafios é identificar movimentos que você ainda não tentou, se questionando “você está repetindo os mesmos movimentos? Que movimento não foi tentado ainda”?

Para isso, a estratégia possui três etapas essenciais:

1. Definir a necessidade;
2. Rever as ações que já foram tentadas;
3. Tentar algo novo

Cada desafio do jogo Ping Wins oferece a oportunidade de praticar o uso da estratégia “Quebrando Padrões” como uma ferramenta para a resolução de problemas. Agora, procure utilizar os métodos e estratégias já estudados, focando na habilidade de flexibilidade de pensamento. Antes, para relembrar como você pode utilizar a **Estratégia “Quebrando Padrões”**, assista ao vídeo:



ATIVIDADE: AGORA VAMOS EXERCITAR A ESTRATÉGIA APREENDIDA!

1. Responda a atividade presente entre as páginas 50 e 51 do seu Livro do Aluno.
2. Que peças conseguem se movimentar nesse momento?
3. Quais são as opções atuais de movimento?
4. Em que linha ou coluna Ping Wins precisa estar posicionado para conseguir alcançar o buraco de pesca?
5. Ping Wins já está na coluna ou linha da casa central? Caso não, como é possível criar essa condição?
6. Já existe algum urso que possa servir de apoio para Ping Wins chegar ao seu objetivo? Caso não, como é possível criar esta condição?
7. Você está repetindo os mesmos movimentos? Que movimento não foi tentado ainda?
8. Como foi jogar utilizando a estratégia “Quebrando Padrões” e a habilidade de flexibilidade de pensamento?
9. Você acredita que esta estratégia e esta habilidade o ajudarão em outras situações de sua vida?

É HORA DE JOGAR!

Agora que aprendemos e exercitamos a Estratégia “Quebrando Padrões”, vamos voltar a jogar Ping Wins?

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).**



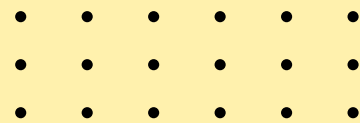
Jogando fora do portal: Utilizei os desafios disponibilizados na atividade 22 ou crie o seu próprio desafio seguindo as **orientações a seguir:**

2. JOGANDO E APRENDENDO

Nesta parte da atividade, você terá contato com os jogos do Curso 5, “Harmonia e Equilíbrio” e desenvolver suas habilidades e estratégias. Neste curso, os jogos foram colhidos pensando-se na poderosa contribuição da Harmonia e do Equilíbrio para a nossa vida, não só individualmente, mas socialmente e como espécie que compõe um ecossistema.

Para isso, vamos retomar as estratégias e os métodos estudados no curso 5, de modo que você poderá refletir sobre a Harmonia e o Equilíbrio na execução de seus projetos de vida:

- **Jogo Let´s Rock:** Método do Semáforo;
- **Jogo Keep It Up:** Método do Equilibrista;
- **Jogo Move It:** Método do Equilibrista;
- **Jogo Top That:** Estratégia Cálculo de Probabilidade;
- **Jogo Shadows:** Método das Aves Migratórias e Estratégia Pontos de inversão;
- **Jogo Elements:** Método do Espelho e do Equilibrista e Estratégia posição-chave;



VAMOS JOGAR?

Jogando no portal: Entre na nossa arena (arenas.mindlab.net) e jogue os dois jogos disponíveis do Curso 5 “Harmonia e Equilíbrio”: Move It e Elements (Cosmo) utilizando o e-mail e a senha que você cadastrou. Quem ainda não tem cadastro, basta seguir as orientações presentes nas atividades anteriores.



Jogando “Elements” fora do portal: Você se lembra do Jogo Elements?

Elements é um jogo dinâmico para dois jogadores que demonstra a aplicação da estratégia “Conquistando pontos chave”.

Jogando “Elements em outros sites/aplicativos:

Além de jogar pelo portal arenas ou construir

O que você considera sobre tal concepção? Explique o seu ponto de vista.

01



A FELICIDADE NO TRABALHO DEPENDE PRINCIPALMENTE DO SALÁRIO

Uma pesquisa recente mostrou que o salário de uma pessoa não é o principal fator para a satisfação no trabalho. De acordo com a pesquisa, a satisfação das pessoas é frequentemente determinada pelo sentimento de realização e de contribuição.



VERDADEIRO



FALSO

O que você considera sobre tal concepção? Explique o seu ponto de vista.

02



“A NUVEM É LEVE, PESA MUITO POUCO”

Na verdade, as nuvens pesam muito. A unidade de medida usada popularmente para referir-se ao peso de uma nuvem é “um elefante”. De acordo com o Centro Nacional para Pesquisa Atmosférica, em Colorado, uma nuvem pesa, em média, cerca de 100 elefantes, enquanto uma nuvem de tempestade pesa cerca de 200 mil elefantes. Ou seja, esta concepção de que a nuvem é leve não é verdadeira.



VERDADEIRO



FALSO

O que você considera sobre tal concepção? Explique o seu ponto de vista.

03



“SE VOCÊ NÃO SE MOVIMENTA, NÃO QUEIMA CALORIAS”

Estudos mostram que até mesmo a atividade do cérebro queima calorias. Estima-se que a atividade mental queima cerca de 260 calorias por hora. Ou seja, esta concepção de que ficar parado não queima calorias não é verdadeira.



VERDADEIRO



FALSO



HABILIDADES PRIORIZADAS COM O JOGO

- Identificar a importância de ser flexível em um ambiente em constante mudança;
- Ser tolerante em relação às outras pessoas e seus níveis de confiança em diversas áreas;
- **Regular seu estado emocional ao enfrentar adversidades.**

Objetivo: Cobrir a maior parte da superfície do tabuleiro com o seu elemento (peça da sua cor).

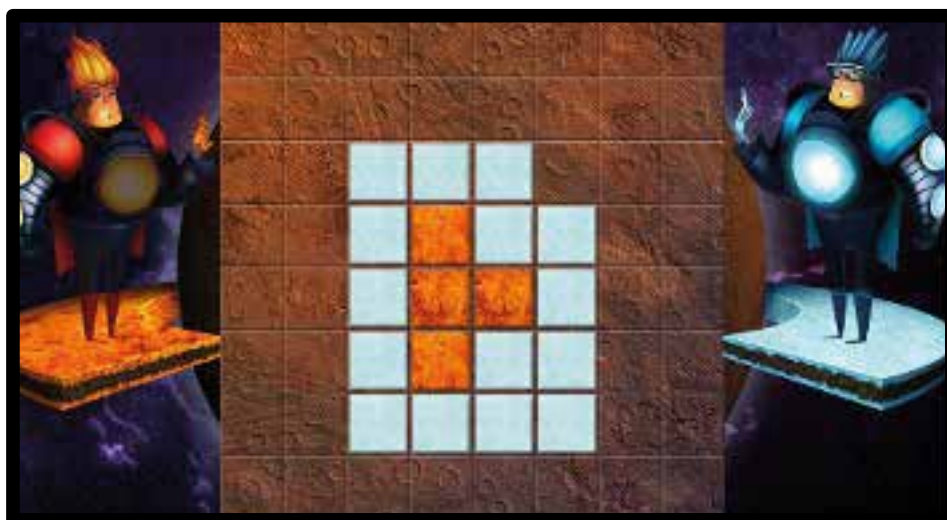
Regras do jogo:

1. Cada jogador, na sua vez, captura pelo menos uma casa do oponente na direção vertical, horizontal ou diagonal, mas apenas se uma ou mais casas do oponente ficarem posicionadas entre a casa recém ocupada nesta jogada e outra que já pertencia ao jogador da vez. Todas as casas do oponente cercadas pelas do jogador da vez são viradas, mudando de elemento.
2. Com apenas uma casa é possível cercar as casas do oponente em mais de uma direção simultaneamente: na vertical, horizontal ou diagonal.
3. O jogador deve realizar uma captura na sua vez. Se não for possível, perde-se a vez.
4. A captura só é válida se as peças estiverem cercadas por uma peça recém colocada e uma peça já posicionada no tabuleiro.
5. O jogo termina quando NENHUM dos jogadores conseguir inserir uma nova peça.

ATIVIDADES: EXERCITANDO A COMPREENSÃO DAS REGRAS DO JOGO:

Para verificar a sua concepção, responda as perguntas abaixo:

1. Você acha que sabe o que seu oponente está planejando fazer na próxima rodada? Por quê?
2. Existe algum princípio-chave que você seguiu antes de decidir sobre o seu movimento? Qual?
3. Como você está lidando com o fato de que esse jogo muda rapidamente? Será que isso torna o jogo mais interessante para você? Por quê?
4. Há lugares no tabuleiro que você acha que são melhores? Por quê?
5. Você tem um plano a longo prazo? Qual?
6. Será que o último movimento do seu oponente surpreendeu você? Por quê?
7. Observe a imagem abaixo e responda: É a vez do jogador azul: ele pode fazer algum movimento, de acordo com as regras do jogo? Justifique a sua resposta.



8. Observe a imagem abaixo e responda: Quantas peças podem ser viradas pelo jogador azul em cada uma das opções (A, B e C)? Justifique a sua resposta.

