

**Habilidades priorizadas:**

- Identificar características comuns entre padrões/formas;
- Agrupar e isolar elementos que compartilham uma determinada característica;
- Perceber a importância de obter uma perspectiva mais ampla, a fim de delimitar o problema;
- Identificar possíveis fontes de um problema através da análise e do agrupamento de informações;
- Demonstrar flexibilidade de pensamento para mudar sua perspectiva e enxergar as múltiplas facetas de um problema.

**1. CONTEXTUALIZAÇÃO: “OBTENDO UMA VISÃO PANORÂMICA”**





**MEU COMPUTADOR QUEBROU  
APOSTO QUE MEU IRMÃOZINHO  
ESTAVA MEXENDO NELE DE NOVO!**



**TANTOS  
PROBLEMAS!  
POR QUE  
ISSO ESTÁ  
ACONTECENDO  
COMIGO!?**



## EXERCÍCIO - REFLITA E RESPONDA

Após ler a história “Obtendo uma visão panorâmica”, responda em seu caderno ou livro do aluno as perguntas a seguir:

1. Quais tipos de problemas são enfrentados pelo personagem da história? Como o menino lida com os problemas?
2. Por que você acha que esses problemas estão acontecendo na vida do personagem? Será que existe uma conexão entre eles?
3. O personagem culpou outras pessoas sem motivo? Justifique a sua resposta.
4. Como você acha que o menino da história se sentiu ao se deparar com os problemas?
5. Como você se sentiria em uma situação como esta? Como você resolveria estes problemas?
6. Quais relações você pode estabelecer entre a história, seu título “Obtendo uma visão panorâmica” e o tópico do Curso “Autoconfiança e Resiliência”?

**ÀS VEZES, É PRECISO DISTANCIAR-SE E OLHAR PARA O PROBLEMA COM UMA VISÃO PANORÂMICA DA SITUAÇÃO, PARA PODER COMPREENDER UM PROBLEMA MENOR**

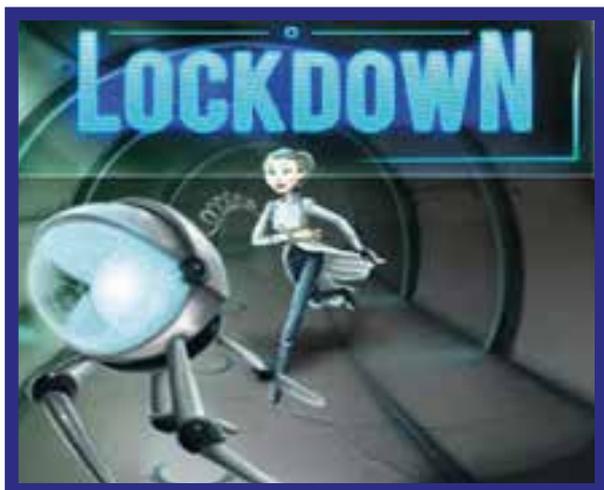


Assim como na história, alguns problemas parecem difíceis de resolver porque precisamos dar um passo para trás para obter uma visão panorâmica da situação e identificar o cerne da questão. Ser resiliente também é estar atento para o fato de que alguns problemas podem ser resolvidos quando alteramos nossa perspectiva e olhamos para eles sob um ponto de vista mais amplo. Por vezes, ficamos preocupados demais com o problema que estamos vivenciando no momento e não percebemos que é preciso se afastar e ter uma visão mais ampla para poder delimitar o todo e compreender as conexões entre as partes. Para isso, é preciso obter o afastamento necessário para que permita delimitar o todo, contextualizar os detalhes e encontrar as conexões entre as partes, mesmo que à princípio elas não pareçam estar relacionadas. Ao identificar as conexões entre as partes ou entre os problemas, é possível identificar o aspecto central (ou os aspectos centrais) da questão para então resolvê-la.

## AGORA É COM VOCÊ:

Você já enfrentou vários problemas em um único dia como o personagem da história? Como você reagiu à situação? Como a autoconfiança e a resiliência poderiam ter lhe auxiliado?

## 2. JOGO: JOGANDO LOCKDOWN



Lockdown é um jogo de estratégia na qual o seu oponente é um robô (controlado pela Inteligência Artificial do jogo). O tabuleiro começa vazio, apenas com o robô, que pode se mover com facilidade. Em cada movimento, o jogador bloqueia uma parte do tabuleiro e o objetivo final é cercar o robô e impedir que ele chegue até a borda do tabuleiro.

No jogo Lockdown, bloquear o robô à distância é tão eficiente, se não mais, quanto bloqueá-lo onde ele está. Ao bloquear o robô a partir de uma distância maior, ganhamos tempo (quantidade de movimentos) para “enquadrá-lo”, ou seja, cercá-lo no tabuleiro, impedindo-o de se movimentar.

**Jogando no portal:** Entre na nossa arena ([arenas.mindlab.net](http://arenas.mindlab.net)) e jogue Lockdown (Fuga do robô) utilizando o e-mail e a senha que você cadastrou. Neste jogo você tem a opção de jogar somente contra o computador. Quem ainda não tem cadastro, basta seguir as orientações presentes nas atividades anteriores (atividade 14).

### **Jogando fora do portal: Construa o jogo em casa**

Materiais necessários:

**Para o tabuleiro:** Folha de sulfite (ou uma cartolina/papel cartão), caneta, lápis de cor, régua e tesoura.

**Para as peças bloqueio e robô:** 1 botão de roupa ou 1 tampinha de garrafa, (representando o robô) e 121 papéis recortados do tamanho das casas do tabuleiro, que representarão as barreiras (lanternas). Caso você prefira, pode imprimir algumas páginas do tabuleiro (posição inicial) e representar as barreiras pintando as casas com lápis de cor.

Em uma folha sulfite (ou em uma cartolina/papel cartão), faça um tabuleiro seguindo o modelo da posição inicial abaixo, contendo 121 casas, dispostas em 11 linhas. Em seguida, pinte o tabuleiro com a cor que desejar e o recorte. Para jogar, utilize 1 botão de roupa ou 1 tampinha de garrafa, (representando o robô) e 121 papéis recortados do tamanho das casas do tabuleiro, que representarão as barreiras (lanternas). Caso você prefira, pode imprimir algumas páginas do tabuleiro (posição inicial) e representar as barreiras pintando as casas com lápis de cor.

**ATENÇÃO:** No jogo físico (construído em casa), você precisará de 2 jogadores, um jogando com o robô e o outro bloqueando (inserindo as barreiras/lanternas).

### POSIÇÃO INICIAL



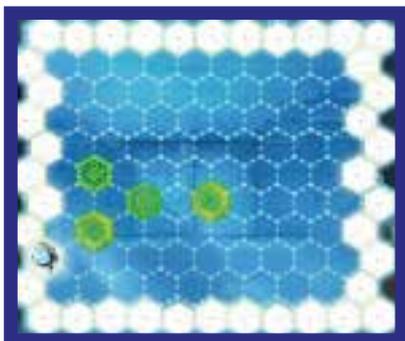
### REGRAS DO JOGO



## HABILIDADES PRIORIZADAS COM O JOGO:

- Realizar um afastamento que permita construir uma perspectiva objetiva e global da situação, delimitando-a;
- Trabalhar em equipe e trocar ideias e experiências que ampliem as próprias aprendizagens e as dos outros;
- Controlar a impulsividade e demonstrar autodisciplina e autocontrole, mesmo em situações de pressão.

**OBJETIVO:** Bloquear totalmente a movimentação do robô, não permitindo que o mesmo alcance qualquer casa localizada na borda do tabuleiro, conforme exemplo apresentado na imagem a seguir:



### Regras:

- Em cada rodada, o jogador deve colocar uma barreira (lanterna) no tabuleiro para bloquear o caminho do robô. O robô, por sua vez, pode se mover uma casa, em qualquer direção.
- Para vencer, é necessário cercar o robô para que ele não consiga se mover.
- Se o robô chegar até a borda do tabuleiro, ele vence o

jogo, conforme exemplificado na imagem ao lado.

## ATIVIDADES: EXERCITANDO A COMPREENSÃO DAS REGRAS DO JOGO:

1. Como vocês decidem o local onde posicionar sua barreira?
2. É possível prever para qual direção o robô irá se mover? Por quê?
3. Como a localização do robô no tabuleiro impacta na sua escolha de movimento?
4. Você está planejando seus movimentos? Como?
5. Você refletiu sobre as consequências que um movimento rápido e impensado pode gerar? Será que vale a pena?

6. Observe a imagem abaixo e responda: O robô irá vencer o jogo? Justifique a sua resposta.



7. Observe a imagem abaixo e responda: Quem irá vencer o jogo? Por quê?



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

### 3. Aplicação na vida: Enquadrando

Através da vivência da exploração do jogo Lockdown, você pôde observar que simplesmente reagir aos movimentos do robô na tentativa de bloqueá-lo não é recomendável. Da mesma maneira que não é possível controlar os movimentos do robô no jogo, na vida real também não conseguimos controlar as escolhas das outras pessoas. Todavia, tanto no jogo quanto na vida real, podemos atuar no ambiente à nossa volta. No jogo, nossas ações podem influenciar indiretamente o robô, enquanto que na vida real podemos influenciar as pessoas ao nosso redor.

A seguir, **você fará a atividade/desafio “Enquadrando”**, na qual precisará trabalhar a habilidade de dar um passo para trás para delimitar o todo, identificando e agrupando elementos de acordo com suas características em comum. Analisar os problemas a partir de uma perspectiva mais ampla pode te ajudar a encontrar e compreender as conexões entre eles (mesmo quando eles parecem desconexos).

## REGRAS E ESTRATÉGIAS PARA VOCÊ RESOLVER O DESAFIO:

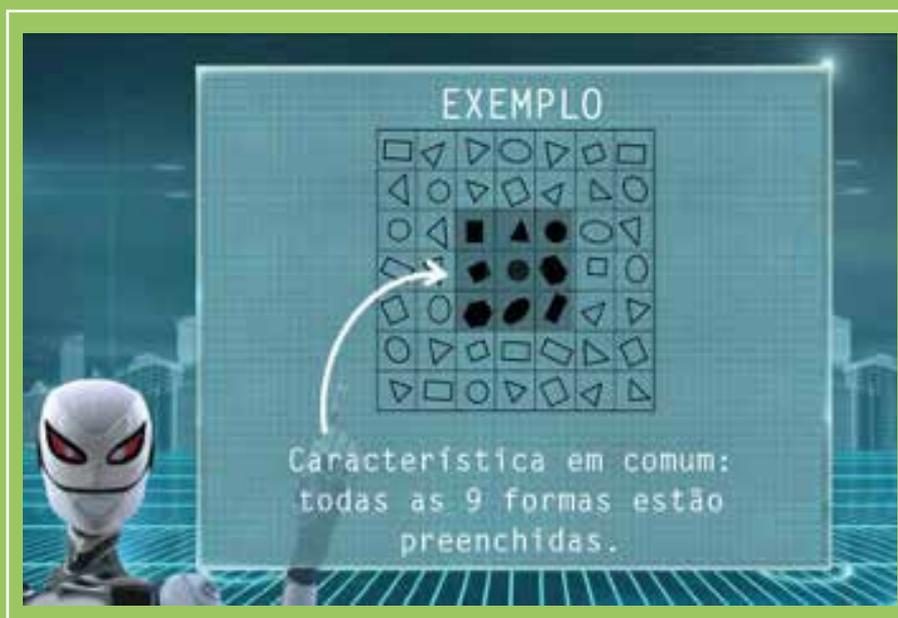
- Nesta atividade, você deve completar 10 desafios em que precisa identificar e agrupar elementos de acordo com os seus traços em comum.
- A atividade apresenta várias formas e 9 delas (dispostas em um quadrado de 3x3) compartilham um traço comum.
- Em cada desafio, você deve identificar as 9 formas e/ou características comuns que estão enquadradas (dispostas em um quadrado de 3x3), sendo que o nível de dificuldade aumenta à medida que a sequência avança.
- Você precisará utilizar os **Métodos do Semáforo e Detetive**, parando, analisando e investigando cada desafio, antes de passar para a próxima etapa.
- Em alguns desafios, checar cada forma, uma por uma, pode ser uma maneira vantajosa/eficiente de resolvê-lo.
- Leia atentamente as dicas presentes nas imagens a seguir.
- A solução da atividade “Enquadrando” estará na próxima atividade.
- Você pode fazer a atividade de forma on-line, através do link disponibilizado a seguir.



## ATIVIDADE ENQUADRANDO

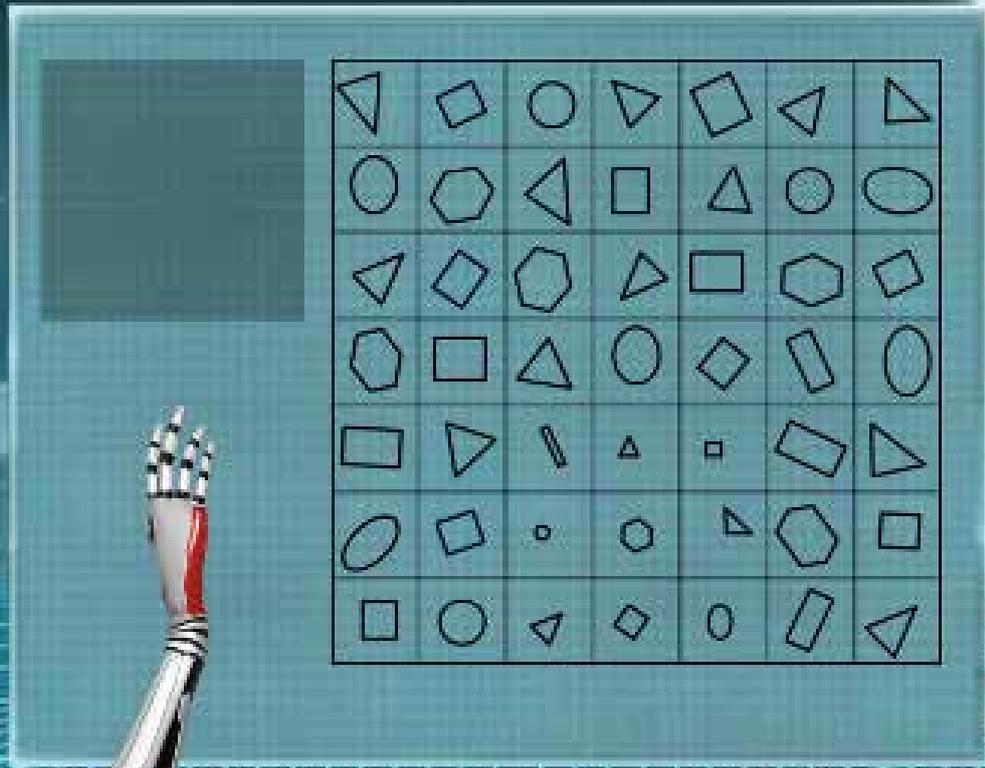


### DICAS

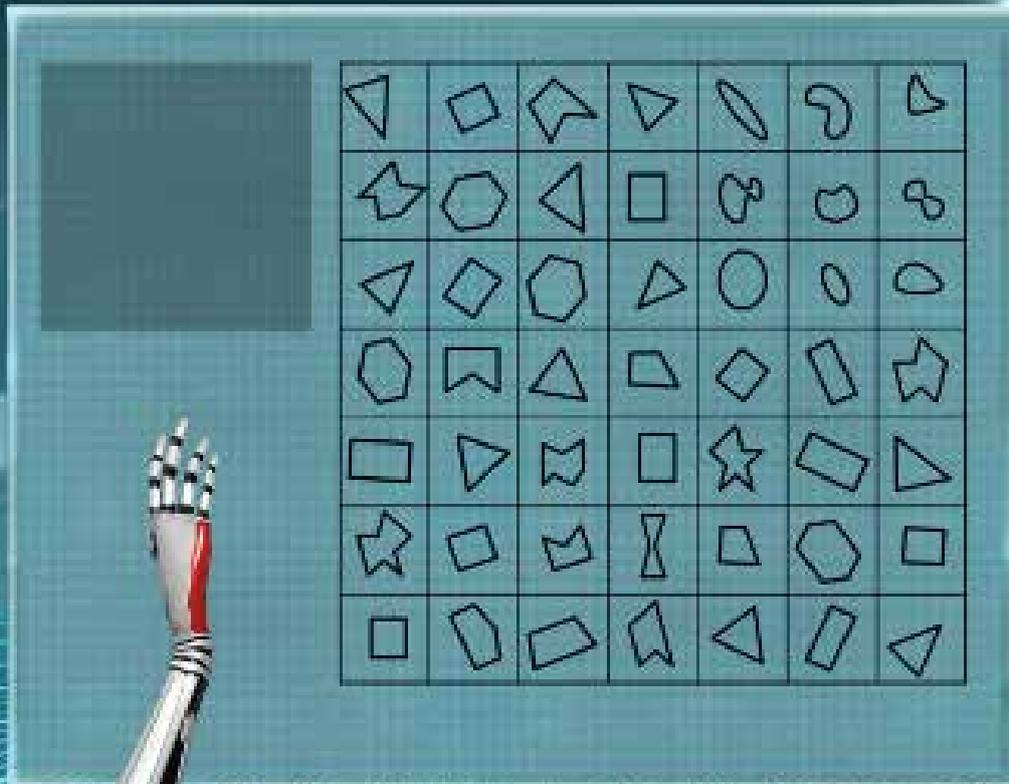


VAMOS LÁ?

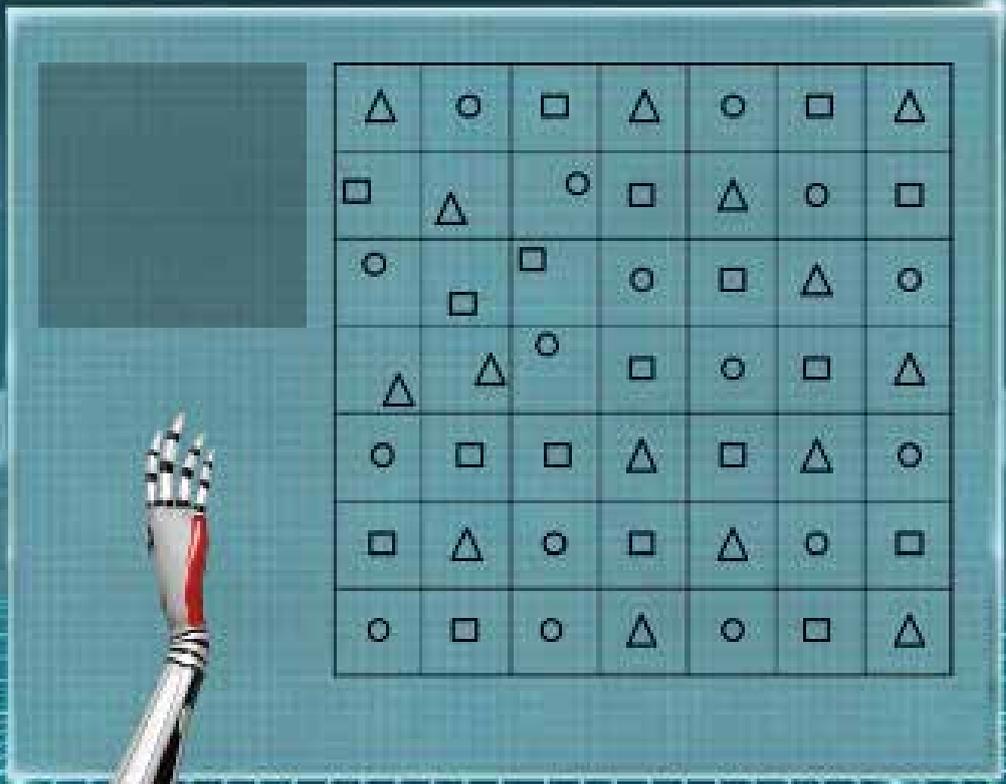
1



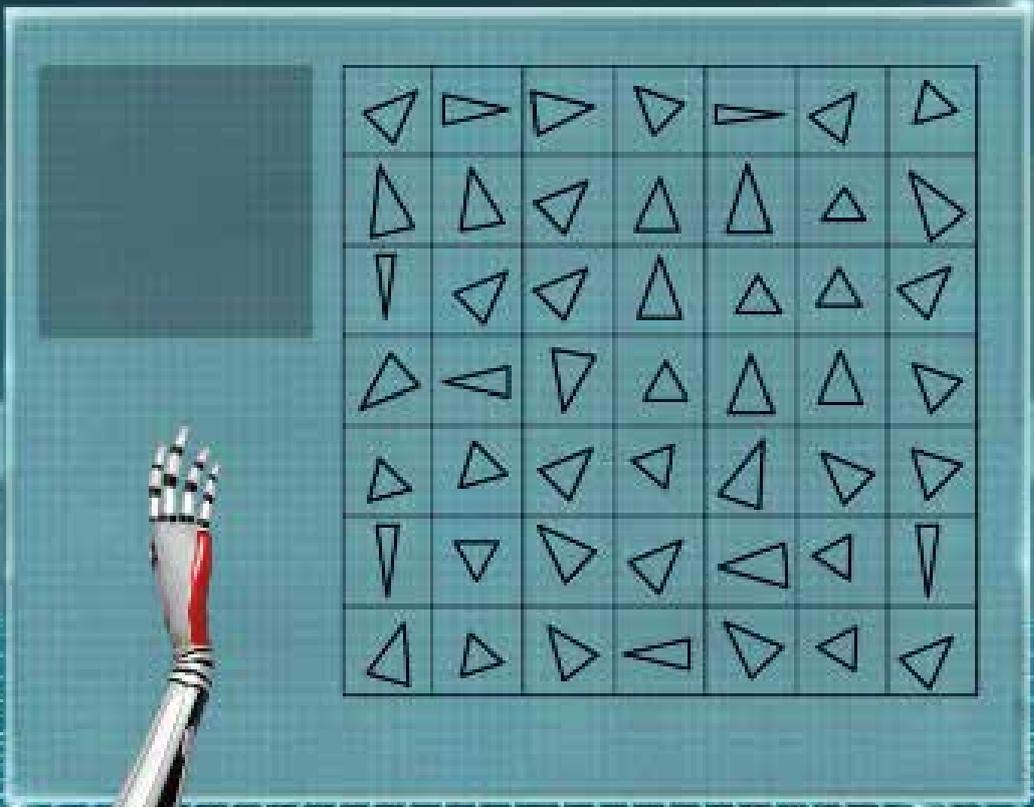
2



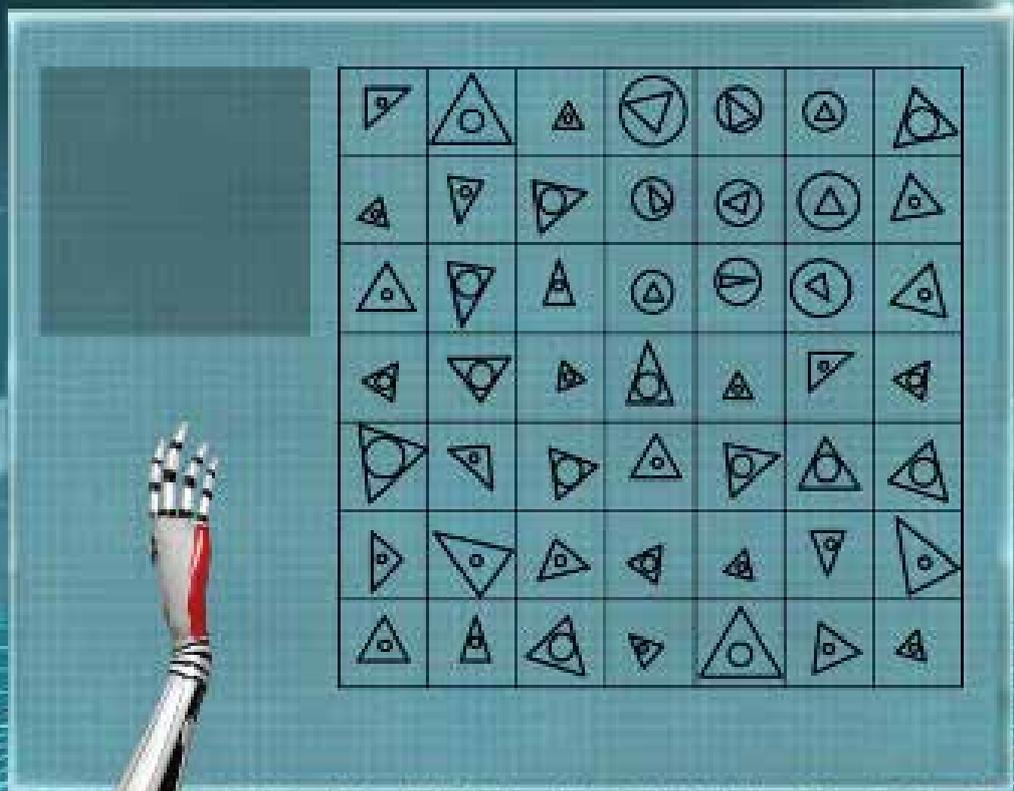
3



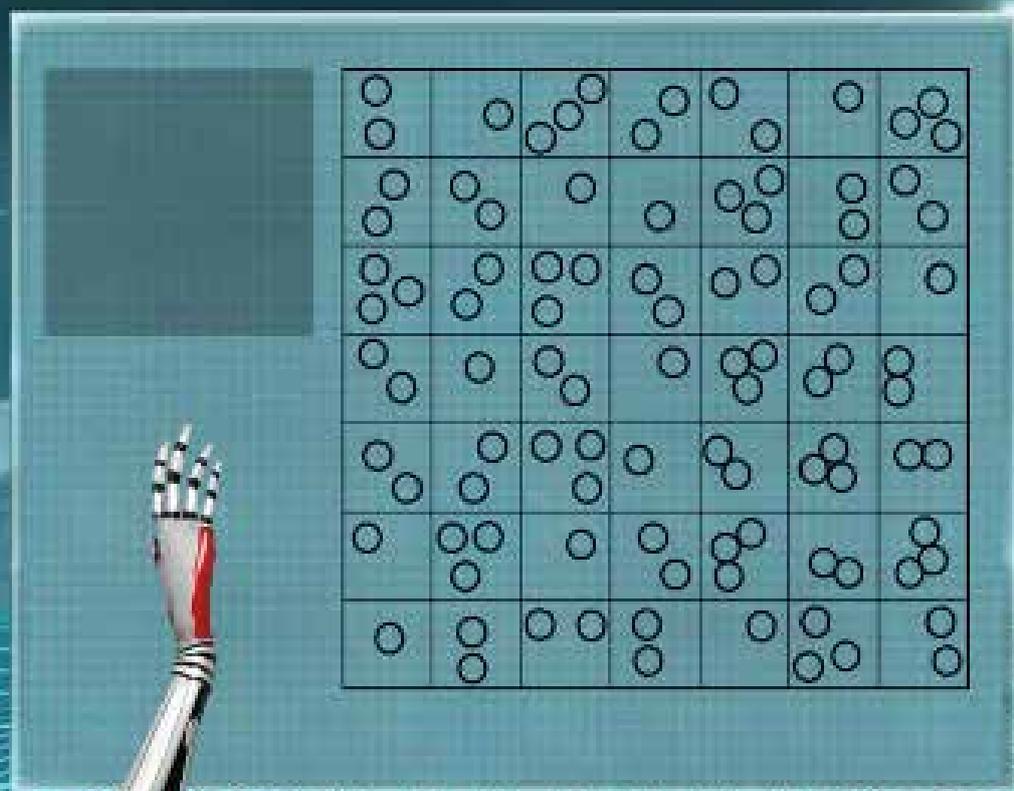
4



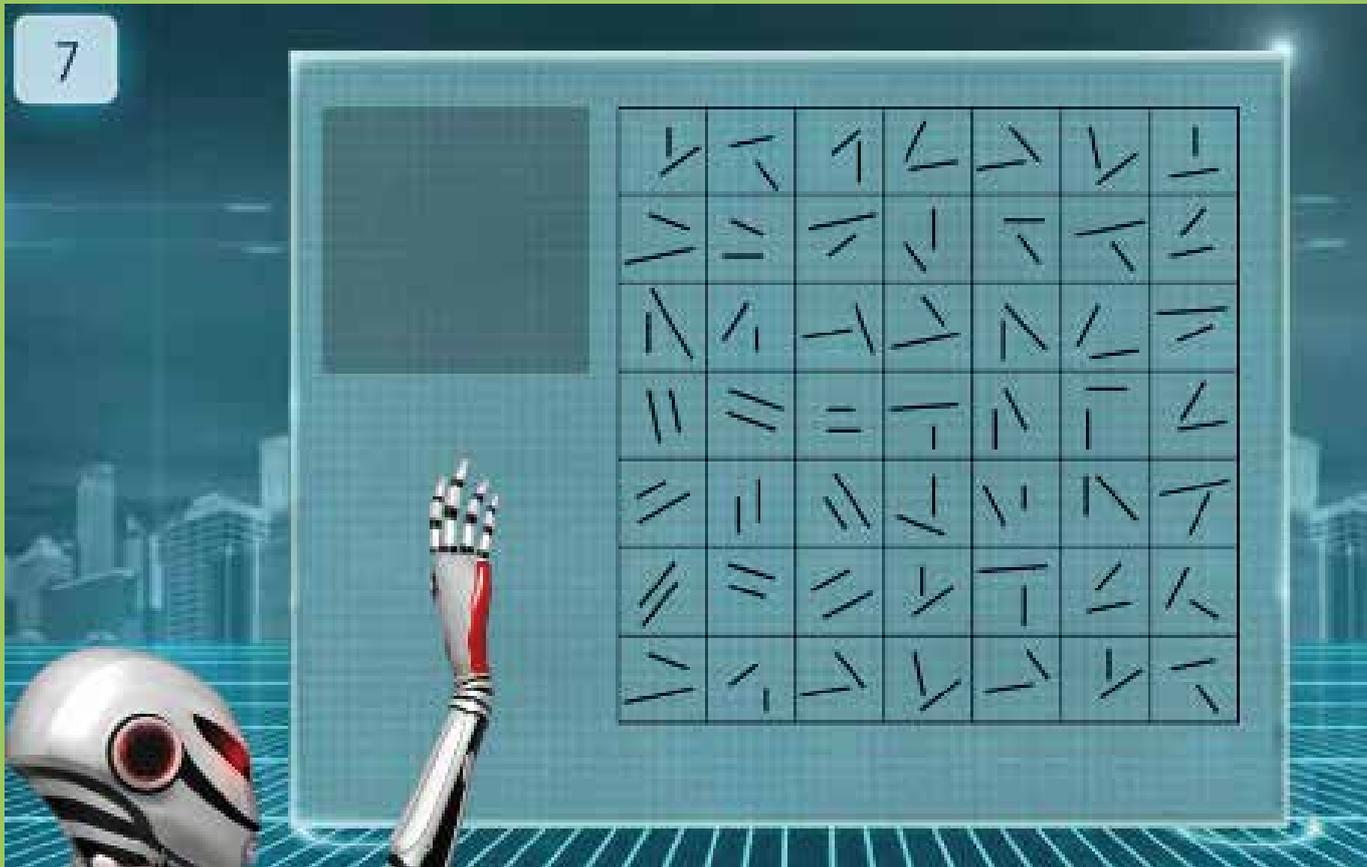
5



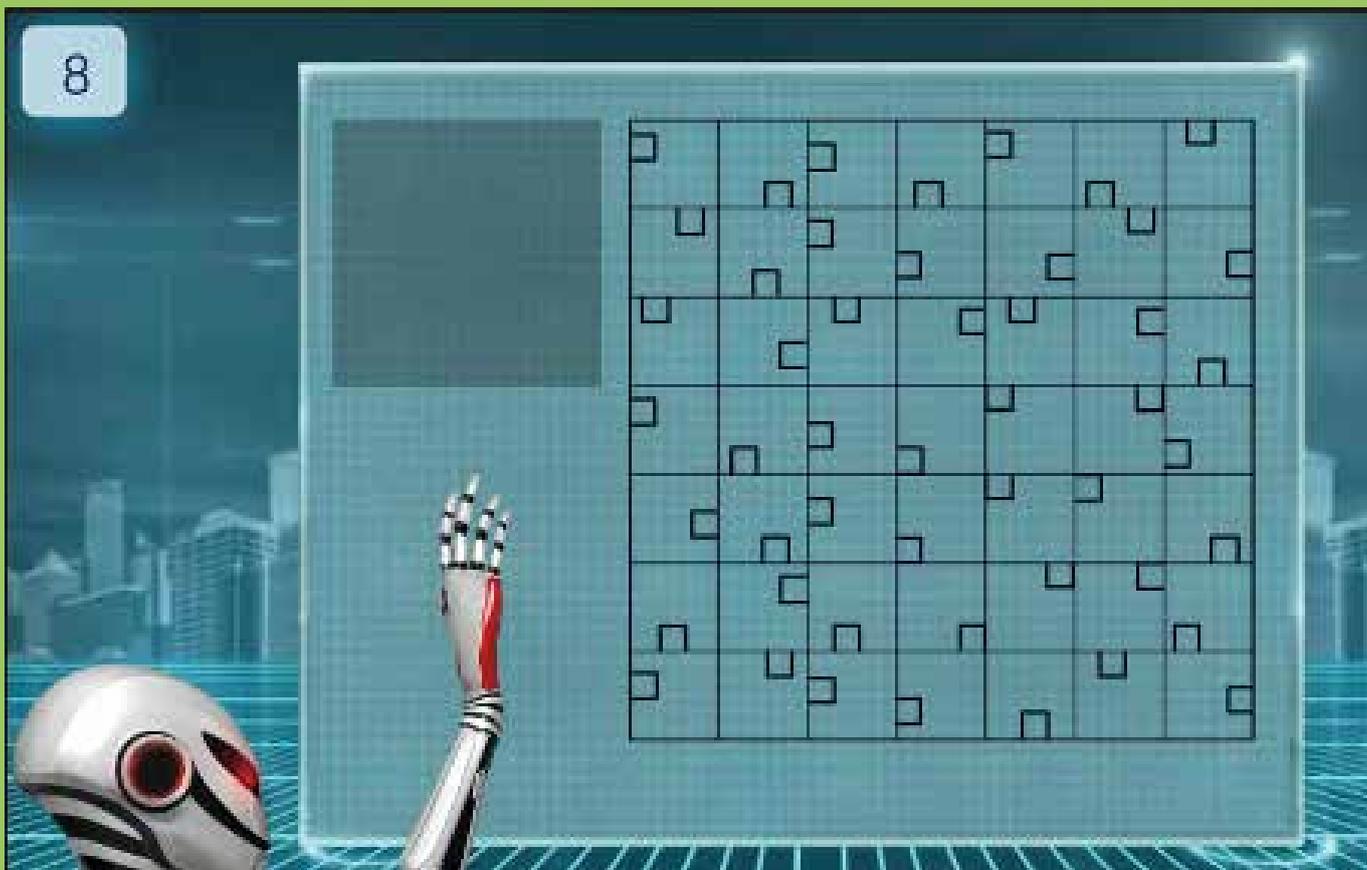
6



7



8

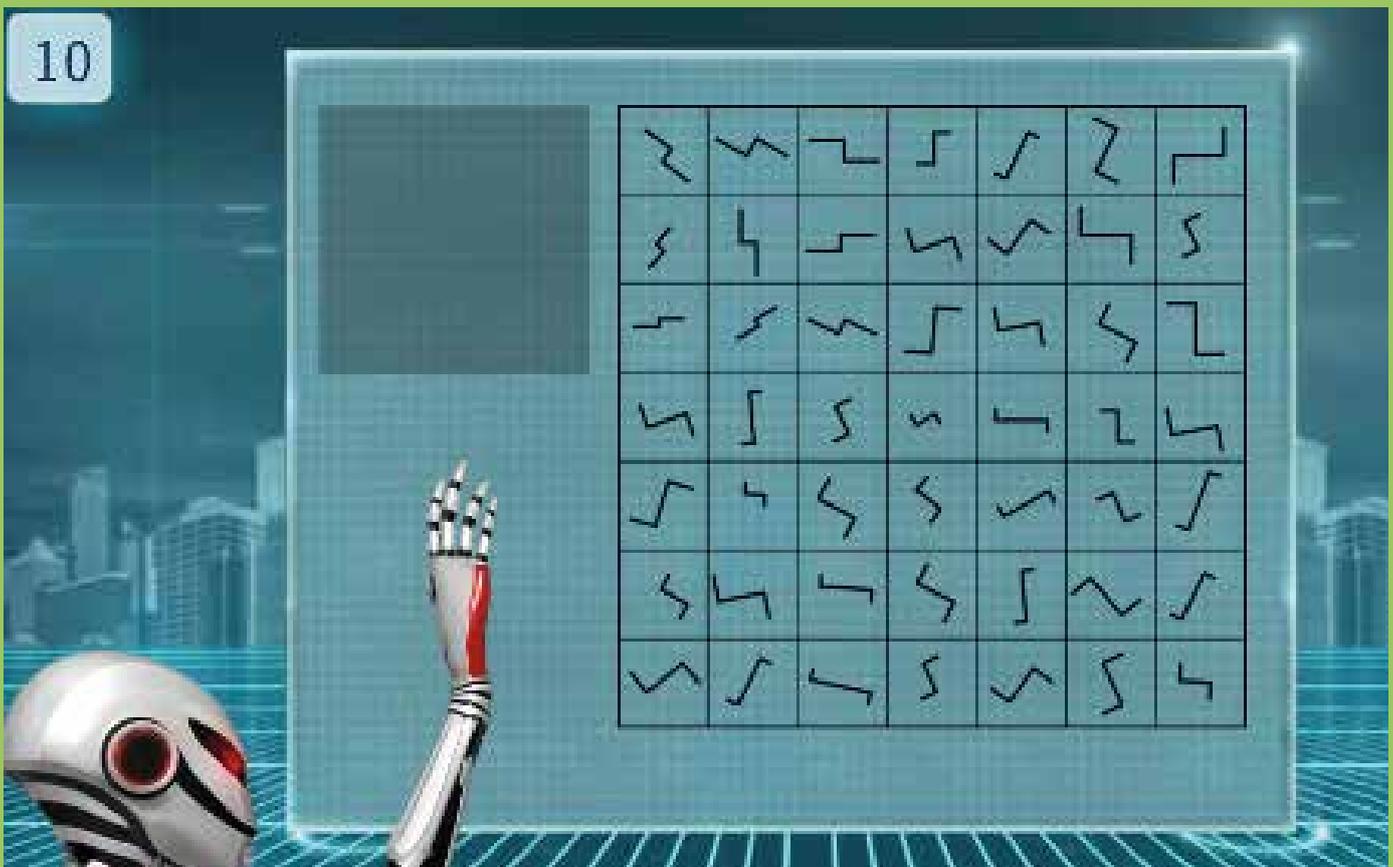


9



40	47	4	98	9	13	5
9	8	6	77	0	34	1
83	49	51	63	7	11	38
7	15	18	5	15	16	39
19	20	52	2	61	48	74
6	12	29	32	33	55	97
70	82	24	21	31	17	68

10



↘	↗	↖	↙	↘	↗	↖
↘	↗	↖	↙	↘	↗	↖
↘	↗	↖	↙	↘	↗	↖
↘	↗	↖	↙	↘	↗	↖
↘	↗	↖	↙	↘	↗	↖
↘	↗	↖	↙	↘	↗	↖
↘	↗	↖	↙	↘	↗	↖

## RESPOSTAS DAS “ATIVIDADES: EXERCITANDO A COMPREENSÃO DAS REGRAS DO JOGO”:

6. Os movimentos B, C e D são movimentos vencedores para o robô, porque o colocam na borda do tabuleiro. Esta posição mostra uma situação em que o robô vai definitivamente vencer, pois não há como bloquear as três casas na mesma jogada.

7. O robô irá vencer porque ele tem duas opções imediatas de movimento para chegar até a borda do tabuleiro. Ou seja, não é possível impedi-lo.



**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!

