

Habilidades priorizadas:

- Avaliar suas ações a partir de uma perspectiva objetiva, para coletar e analisar as informações disponíveis de maneira eficiente;
- Ser flexível para mudar seu ponto de vista e visualizar as múltiplas faces de um problema em busca de uma melhor compreensão;
- Identificar ações mais eficientes para solucionar vários problemas ao mesmo tempo;
- Construir imagens mentais, antecipando configurações dos objetos no espaço após transformações nas posições relativas.

1. CONTEXTUALIZAÇÃO: “O PODER DE ENQUADRAR”

Você lembra a história da **atividade 25**, na qual o personagem da história (Paulo) enfrentou vários problemas (**a mordida no sanduíche, os buracos nas folhas, o computador quebrado**) em um único dia? Lembra se ficou surpreso ao descobrir que todos eles estavam interligados pela mesma causa?

Vamos agora dar continuidade a história, explorando as emoções do personagem naquele dia e o alívio que ele sentiu depois que a causa de seus problemas foi revelada pela sua mãe. Ao lidar com tais problemas, o menino provavelmente se sentiu frustrado, acreditando que teria que lidar com os três problemas diferentes no mesmo dia. Assim, antes de descobrir a causa dos problemas, provavelmente se sentiu desanimado e triste por estar enfrentando tantos problemas em um único dia. Depois de saber que os problemas estavam conectados, o personagem da história deve ter se sentido aliviado, pois sentiu que poderia controlar e/ou solucionar melhor esses problemas.



**COMO FOI
O SEU DIA?**

**TERRÍVEL
NADA DÁ CERTO
E EU NEM
SEI O PORQUÊ!**

**EU ESQUECI DE LHE CONTAR!
ONTEM EU VI UM PEQUENO
RATO CORRENDO PELA CASA
ESSA FOI A RAZÃO DE TUDO
O QUE ACONTECEU!**

**UM RATO?!
BEM, ISSO É REALMENTE
UM PROBLEMA PEQUENO
GOSTARIA DE TER TUDO UMA
VISÃO MAIS AMPLA DO
QUE ESTAVA ACONTECENDO**





A ESTRATÉGIA ENQUADRANDO NOS AJUDA NÃO SÓ A DEFINIR O PROBLEMA, MAS TAMBÉM A LIDAR COM ELE EMOCIONALMENTE.



EXERCÍCIO - REFLITA E RESPONDA

Após ler a história, responda em seu caderno ou livro do aluno as perguntas a seguir:

1. Como o personagem pode estar se sentindo agora que descobriu que os problemas que vivenciou estavam conectados pela mesma causa?
2. Você acha que ele ficou aliviado ao descobrir a causa dos problemas? Por quê?
3. Por que o personagem da história diz que gostaria de ter tido uma visão mais ampla dos problemas? No que isso poderia tê-lo ajudado?
4. Você já viveu uma situação semelhante em que gostaria de ter empregado uma visão panorâmica dos problemas que estava vivenciando? Qual? Esse conhecimento o teria ajudado a enfrentar os problemas? Por quê?
5. Por que “enquadrar” os problemas pode ser algo “poderoso” quando estamos tentando encontrar a solução para eles?

A estratégia “Enquadrando” nos ajuda não só a entender melhor o problema, mas também a lidar emocionalmente com ele, pois ao identificar os limites dos problemas e encontrar a relação entre eles, sentimos que temos mais controle sobre eles e, dessa forma, podemos encontrar uma solução mais eficiente para resolvê-los.

Um aspecto importante no momento de enquadrar os problemas é o benefício emocional que esta ferramenta nos proporciona a partir da ideia de que enquadrar os problemas pode nos dar mais controle sobre o problema que precisamos enfrentar. Isso ocorre porque, uma vez que identificamos as conexões entre problemas e a sua causa, podemos encontrar mais facilmente a sua solução.

Além disso, depois que enquadrarmos problemas e identificamos as conexões entre eles, é preciso escolher a melhor ação que poderá resolvê-los. Ao dar um passo para trás, identificar os limites, obter uma visão mais ampla da situação e encontrar a causa do(s) problema(s), podemos focar na resolução do problema como um todo, o que pode nos proporcionar maior controle e tranquilidade por não termos que lidar com diferentes problemas ao mesmo tempo.



AGORA É COM VOCÊ:

Porque você acha que a estratégia “Enquadrando” nos ajuda a lidar emocionalmente com os inúmeros problemas que podem surgir em nossas vidas?

2. JOGO: JOGANDO HIGHLANDERS



Highlanders é um jogo de estratégia em que cada jogador, na sua vez, tem sempre duas ações para fazer: mover a sua peça e colocar uma barreira. Ao planejar uma estratégia, é necessário considerar os movimentos e também a sua ordem específica. Seu objetivo é imobilizar o Highlander do oponente, de modo que ele não possa realizar nenhum movimento.

Neste jogo, cada jogador deve colocar a sua própria barreira no tabuleiro. Entretanto, ela bloqueia não só o oponente, como também o próprio jogador. Também é possível bloquear o oponente utilizando sua “zona de segurança”, uma estratégia que bloqueia somente o oponente, diferente das barreiras que podem acabar bloqueando o próprio jogador.

Jogando no portal: Entre na nossa arena (arenas.mindlab.net) e jogue Highlanders 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: Construa o jogo em casa

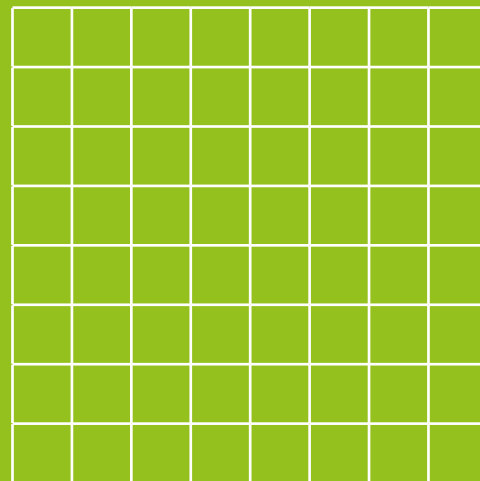
Materiais necessários:

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

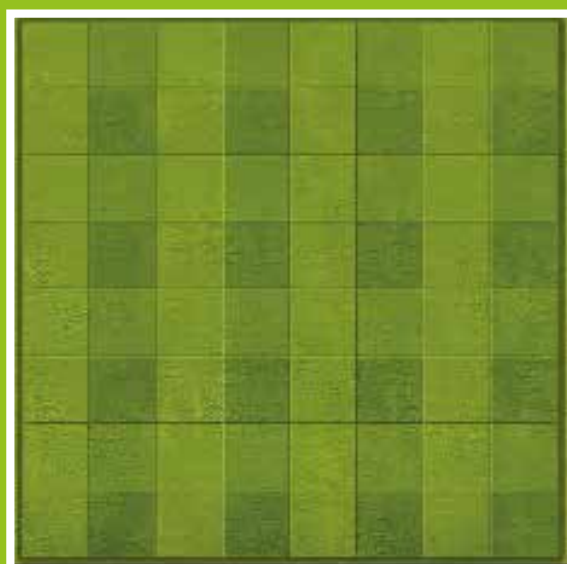
Para as peças Highlanders e pedras/bloqueios: 2 botões de roupa ou 2 tampinhas de garrafa, sendo 1 de cada cor (representantes os dois jogadores Highlanders - vermelho e azul).

Para representar as pedras/bloqueios, você pode utilizar dezenas de tampinhas de garrafa de uma única cor para os bloqueios dos dois jogadores. Outra opção para representar as pedras/bloqueios é a de desenhá-las em uma cartolina/papel cartão, criando 62 quadrados de 2 cm cada em uma única cor.

Em uma folha sulfite (ou em uma cartolina/papel cartão), faça um tabuleiro quadriculado de 20 cm formado por 64 quadrados de 2 cm cada, dispostos em 8 linhas por 8 colunas, conforme exposto na figura ao lado:



Em seguida, pinte o tabuleiro com as cores que desejar, intercalando as casas, conforme imagem do tabuleiro a seguir. Por fim, recorte o tabuleiro. Para jogar, utilize os 2 botões de roupa ou 2 tampinhas de garrafa (representantes os jogadores Highlanders vermelho e azul) e suas peças pedras/bloqueios que construiu (com tampinhas ou que desenhou).



Tabuleiro do jogo



ACESSE AQUI



mlbr.com.br/reghighlanders

HABILIDADES PRIORIZADAS COM O JOGO:

- Explorar planos de ação à luz de uma compreensão panorâmica dos problemas;
- Colaborar com a construção conjunta de conhecimentos e de planos de ação para a resolução de problemas;
- Reagir de maneira ponderada e controlada aos problemas com os quais é preciso lidar.

OBJETIVO: Ser o primeiro jogador a imobilizar o Highlander do oponente, de modo que ele não possa realizar mais nenhum movimento, conforme a representação de vitória do jogador vermelho na imagem ao lado.



Regras:

- O tabuleiro inicia vazio. Para iniciar a partida, cada jogador deve posicionar o seu Highlander (azul ou vermelho) em qualquer casa do tabuleiro e inserir uma pedra/bloqueio.
- Cada movimento inclui duas ações, nesta ordem:
 - a) 1º Mover seu Highlander uma casa, para qualquer direção (horizontal, vertical ou diagonal).
 - b) 2º Colocar uma pedra em qualquer casa vazia para que ela sirva de bloqueio.
- As pedras bloqueiam os movimentos de ambos os jogadores.
- Os Highlanders não podem ficar em casas adjacentes (que se tocam), existindo uma “zona de segurança” entre eles (conforme exemplificado na imagem).



ATIVIDADES: EXERCITANDO A COMPREENSÃO DAS REGRAS DO JOGO:

Para verificar a sua concepção, responda as perguntas abaixo:

1. Você pode colocar a sua peça do jogo em qualquer lugar no tabuleiro? Por quê?
2. Você pode colocar uma barreira em qualquer lugar do tabuleiro? Por quê?

3. Quantas ações devem ser realizadas cada vez que se joga? O que deve ser feito primeiro?
4. Como você decide onde colocar a sua peça? E sua barreira?
5. Como você pode bloquear o seu oponente?
6. Você acha que a posição do seu Highlander na primeira jogada é importante? Por quê?
7. Como você pode usar o Método do Semáforo no jogo Highlanders? É necessário utilizá-lo em quais momentos da partida?
8. Vocês estão planejando seus movimentos? Como?
9. Vocês refletiram sobre as consequências que um movimento rápido e impensado pode gerar? Será que vale a pena?
10. Existe algum método ou estratégia estudado anteriormente que o ajudaria a vencer neste jogo? Qual? De que modo pode ajudá-los?
11. Observe a imagem abaixo e responda: Para quais casas o Highlander azul pode se mover (A, B, C, D)? Justifique a sua resposta.



12. Observe a imagem abaixo e responda: É a vez do Highlander vermelho. Em qual casa ele pode colocar uma barreira? Justifique a sua resposta.



13. Observe a imagem abaixo e responda: É a vez do Highlander azul. Ele pode vencer o jogo? Por quê?



(As respostas das questões 11, 12 e 13 encontram-se no final da atividade).

3. APLICAÇÃO NA VIDA: IDENTIFICANDO A MELHOR AÇÃO

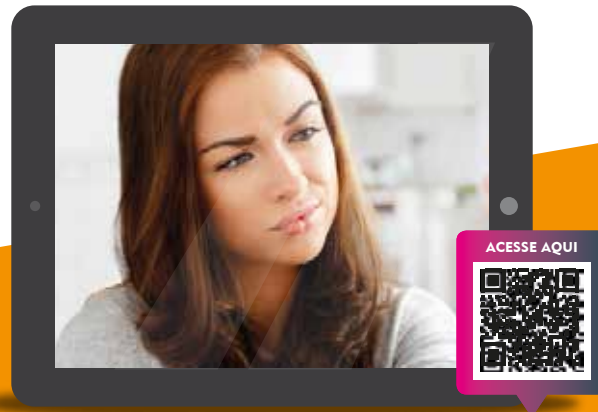
Como foi conhecer o jogo Highlanders e exercitar as suas habilidades em algumas partidas?

Neste momento, vamos explorar mais profundamente o tema “Enquadrando os problemas”, praticando a habilidade de identificar a melhor ação para resolvê-los por meio do desafio “Decodifique a mensagem”.

Regras e estratégias para você resolver o desafio:

- O desafio “Decodifique a mensagem” apresenta uma mensagem cifrada composta por uma sequência de 10 imagens recortadas em 9 partes cada uma. Estas partes estão embaralhadas, sendo necessário girá-las mentalmente.
- Assim, em cada um dos 10 desafios você terá que responder se a imagem deve ser: girada 90° para a esquerda, girada 90° para a direita, girada 180° ou deixar a imagem em espelho.
- Você deverá identificar a ação correta (dentre as 4 opções elencadas acima) para organizar todas as partes e formar a imagem completa.
- Nesta atividade, o nível de dificuldade dos enigmas vai aumentando à medida que você avançar as etapas. Por isso, analise cada desafio com bastante atenção e calma.
- Tente pensar na conexão entre esta atividade e o principal tema desta aula (Enquadrar) e defina a sua estratégia pessoal.

- Para encontrar a fonte do problema (para que possamos organizar as partes e formar a imagem) é preciso escolher a melhor ação.
- Leia atentamente as dicas presentes nas imagens a seguir.
- Além dos 10 desafios, no final da atividade existe uma pergunta (você deverá responder entre 3 opções possíveis) sobre o motivo da personagem do desafio estar tão feliz.
- A solução e a discussão do desafio serão realizadas na próxima atividade.
- Você pode fazer a atividade de forma on-line, através do link disponibilizado a seguir.



mlbr.com.br/decodifique





01



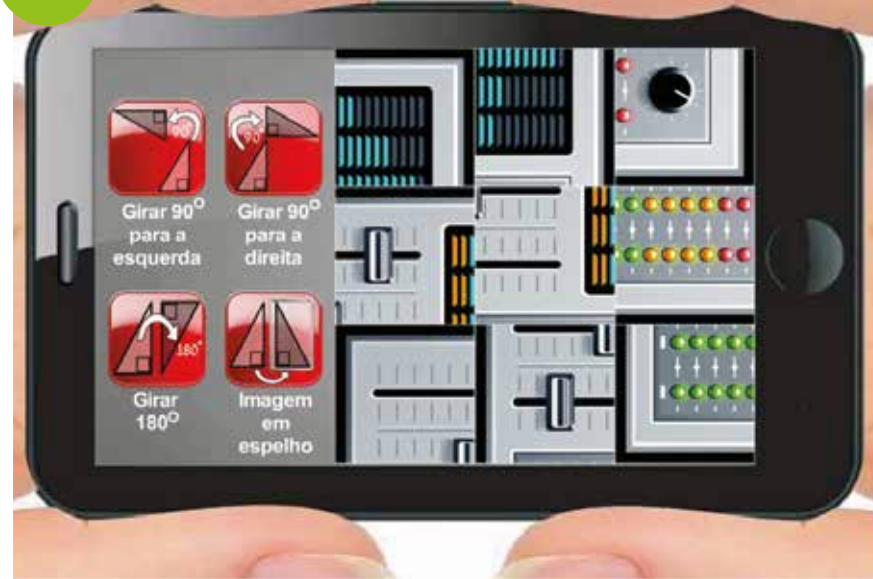
03



02



04



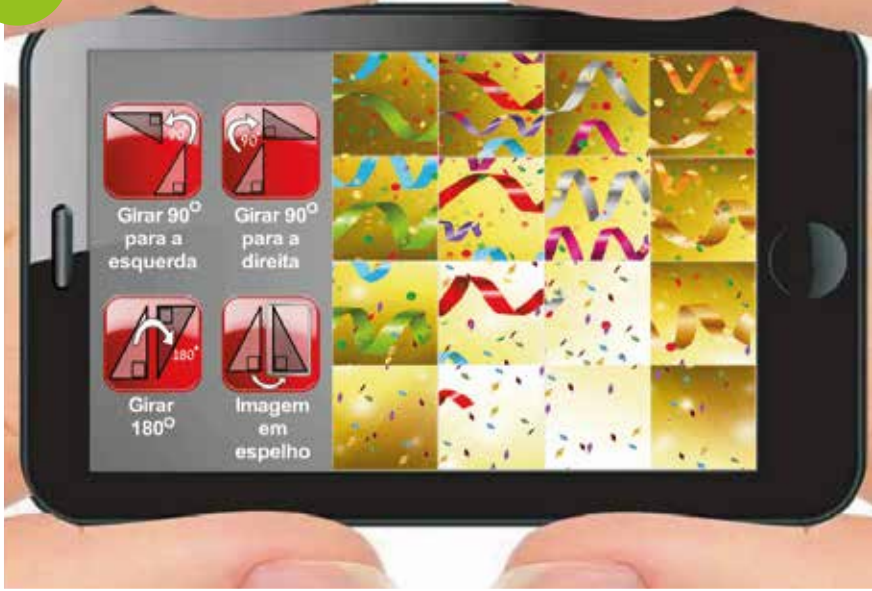
05



07



06



08



09



10



Então... Você sabe por que ela está tão feliz?

Uma festa de aniversário surpresa.

Férias com os amigos.

Uma festa de formatura.



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

11) Os movimentos C e D são os únicos movimentos possíveis, porque não é permitido colocar a peça na “zona de segurança” do oponente e as casas A e B estão localizadas na “zona de segurança” do Highlander Vermelho.

12) As casas A e C são opções possíveis, porque uma barreira pode ser colocada em qualquer casa no tabuleiro, inclusive na “zona de segurança” do oponente. Quanto à casa B, não seria possível colocar uma barreira nesta casa, pois o Highlander Vermelho deve fazer um movimento primeiro e a casa B é a única opção disponível para ele.

13) O Highlander Azul pode vencer a partida neste momento se ele mover um passo para frente, porque desta maneira continuaria a bloquear o Highlander Vermelho (usando sua “zona de segurança”). Depois que ele realizar seu movimento, pode colocar uma barreira em qualquer casa do tabuleiro. Se o Highlander Azul mover-se para o seu lado direito ou para a diagonal direita, o Highlander vermelho ficaria com duas opções de movimento.

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!