

Atividade 3 – Equilíbrio na Resolução de Problemas

Habilidades priorizadas: Considerar várias maneiras de organizar suas ações; identificar e analisar diferentes possibilidades de seqüências de ação, reconhecer e refletir sobre seus hábitos e a importância de estar aberto a novos desafios; explorar situações do dia-a-dia fazendo perguntas para conseguir informações sobre o entorno social.

Parte 1 - Contextualização



Vejamos um texto que explora um pouco essa noção:

Na minha cabeça, há algum tempo que descrevo o que faço por meio de uma analogia. Uma analogia a uma caixa de ferramentas onde as minhas ferramentas são perguntas. Perguntas para desmontar uma situação, perguntas para cutucar uma possibilidade, perguntas para direcionar o pensamento e por aí fora.

Texto disponível em: <http://joaorocha.me/2019/01/28/a-minha-caixa-de-ferramentas/>

Essa analogia da "caixa de ferramentas" é bastante usada em diversas áreas. Não podemos dizer que uma ferramenta seja melhor que a outra, cada uma tem a sua finalidade. Não é uma boa escolha usar uma chave de fenda para retirar um prego, portanto, precisamos ter uma "caixa de ferramentas" com uma ampla variedade de ferramentas, além de saber utilizá-las, para poder resolver os problemas do dia a dia de maneira eficaz.

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno, ou livro de aluno

- Liste as ferramentas (métodos e estratégias) que você aprendeu nas aulas da Mind Lab para resolver problemas.
- Você consegue relacionar alguma dessas ferramentas com o texto acima (dentro da caixa)?
- Realize a atividade do Livro do Aluno na página 24 .

Parte 2 - Jogo

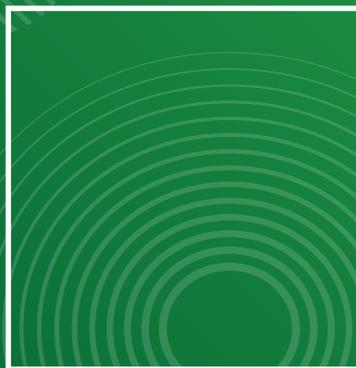
Jogando no Portal: Entre no Portal Arenas (arenas.mindlab.net) e jogue "Move-It" com o usuário e senha que você criou. Quem ainda não tem cadastro, basta entrar no site pelo computador/notebook usando o navegador Internet Explorer e ir em cadastro. Preencha o nome, e-mail, nome da escola e informe que 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.



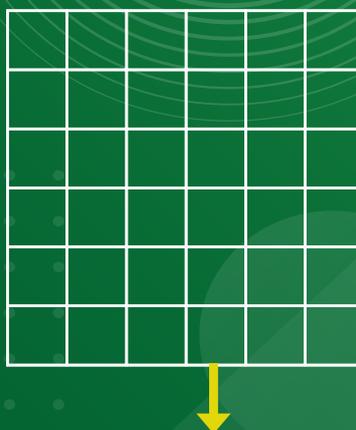
Jogando fora do Portal: construa o jogo em casa

Você pode seguir o seguinte passo a passo para construir o jogo, mas lembre-se de usar a sua criatividade sempre:

1. Para fazer o tabuleiro, desenhe em uma folha de sulfite (ou em uma cartolina/papel cartão) um quadrado de 18 cm formado por 16 quadrados de 4,5 cm, conforme exposto na figura abaixo:



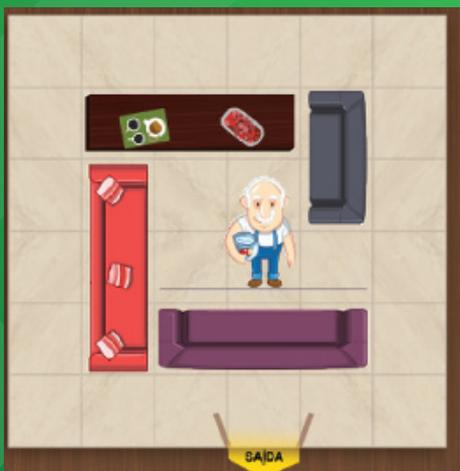
2. Divida esse quadrado em 6 linhas e 6 colunas (36 casas). Sinalize a saída conforme imagem:



3. Construa uma figura Seu Pedro com o peixe Oscar que ocupe 2 quadrados (3 cm x 6 cm) e alguns móveis com 1 quadrado (3 cm x 3 cm), 2 quadrados (3 cm x 6 cm) e 3 quadrados (3 cm x 9 cm).

4. Jogue com as cartas-desafios que estão ao final da atividade, de preferência em dupla com alguém da família.

De maneira geral, tendemos a ser um pouco mais experimentais, quando iniciamos com esse jogo, por isso, é importante, usando o Método do "Equilibrista", se deslocar na escala e usar um pouco mais do Método do Detetive. Para isso precisamos garantir que ele faça parte de nossa "caixa de ferramentas" e que consigamos usar esse Método na seguinte situação de jogo:



Valendo-se do Método do Detetive, algumas perguntas poderiam ser feitas, tais como:

1. Qual é o objetivo do jogo? Retirar o Pedro e o Oscar.
2. O que está atrapalhando o Pedro?
3. O que está atrapalhando o móvel?

Vamos à sequência de perguntas:

- que está atrapalhando o Pedro? O Sofá Violeta.
- que está atrapalhando o sofá marrom? O sofá vermelho.
- que está atrapalhando o sofá vermelho? A mesa.
- que está atrapalhando a mesa? O sofá cinza.
- que está atrapalhando o sofá cinza? Ninguém, ele pode descer uma casa e irá resolver o problema.

Ensine alguém a usar o Método do Detetive no "Move It". Para isso, você pode utilizar os desafios A e B na página 26 do Livro do Aluno.

Parte 3 - Aplicação na vida



"Você pode descobrir mais sobre uma pessoa em uma hora de jogo do que em um ano de conversa."

(Platão)

Esta frase de Platão nos chama atenção ao fato de que o jogo pode ser uma forma de conhecermos a nós mesmos e aos outros. Claro que nem sempre é tão fácil assim de dizer que uma pessoa, ou nós, iremos nos comportar sempre de uma determinada forma em contextos diferentes.

Vamos realizar o exercício a seguir.

Ao resolver problemas, você tende a ser:

a) ponderado b) reflexivo c) determinado d) ousado

DICA: para responder a essa pergunta, você pode recorrer ao que é dito na página 25 do Livro do Aluno sobre cada um desses estilos.

Será que você é assim mesmo? o jogo "Move It" irá ajudar você a descobrir. Você pode realizar uma das seguintes atividades:

a) No portal: acesse Relatório e vá até o jogo "Move It". Lá, você vai ter a opção de realizar um teste que irá classificar seu estilo de resolução de problemas.

b) Fora do portal: sem revelar para a sua dupla qual você acredita ser o seu estilo de resolução de problemas, jogue 3 desafios do "Move It" para que ela o classifique de acordo com o seu estilo de jogo. Depois invertam.

Conversem sobre os resultados obtidos. Faça um registro comentando sobre o quanto você concorda com a análise feita por seu familiar e/ou pelo portal.

