

Atividade 4 – Resolução de Problemas

Habilidades priorizadas: Analisar dados sistematicamente em situações orientadas de problema; considerar a contribuição de eventos passados positivos para a construção de referências internas; identificar indivíduos no seu entorno que servem como referência, como modelos positivos e confiáveis que transmitem segurança.

1. Contextualização – Encontrando âncoras

Na Lição 3 do nosso curso de Resolução de Problemas vamos explorar o tema das “Âncoras”. Composta por 4 aulas, nesta primeira aproximação examinaremos como as âncoras podem ser identificadas. Assim, nesta atividade iremos compreender e aplicar a ferramenta (estratégia) “Encontrando Âncoras”, que nos dará a oportunidade de exercitar a identificação de âncoras distintas para enfrentar diferentes desafios.

Tradicionalmente, a âncora é um instrumento, normalmente feito de metal, usado para conectar uma embarcação ao leito de um rio ou mar para impedir que a embarcação fique à deriva devido ao vento ou a uma corrente.

Uma âncora é metaforicamente usada para simbolizar algo que promove estabilidade e certeza. Quando lidamos com um problema, podemos usar fatos que são “certezas” como ponto de referência em que podemos basear o processo de solução.

Pense em si mesmo em um ambiente desconhecido. Você precisa ir para um determinado lugar, mas não sabe o caminho. O que você faria? O mais provável é você procurar uma “Âncora” - alguma coisa familiar ou alguém para indicar a direção para você.

Enigma dos Sobreviventes: Vamos exercitar o uso das “Âncoras” nas nossas habilidades de resolução de problemas através de um desafio divertido: o “Enigma dos Sobreviventes”.

Para resolvê-lo, junte o pessoal aí de casa, abra o seu Booklet da Família na página 14 e comece lendo a introdução e então leia as pistas. Na página 15, há uma tabela que vai ajudá-los a organizar as informações que receberam. Para organizar as informações retiradas das 10 dicas listadas do livro, vocês devem começar identificando nas sentenças-chave aquelas que servem como âncoras, como pontos de referência sólidos que podem levar à solução.



Vamos pensar na estratégia? Descobriram a nacionalidade do sobrevivente que comeu peixe? A chave para começar a solucionar o enigma é entender a partir de qual dica começar, identificando uma que seja mais útil do que as outras e que ofereça uma certeza.

Uma dica-chave para começar pode ser: o espanhol é o sobrevivente nº 2 e ele come blueberry. Ela nos permite colocar a bandeira espanhola e o blueberry na segunda coluna da tabela. Essa é uma dica-chave, pois nos dá uma informação específica e exata. Nos referimos a essa dica-chave como “âncora” porque ela serve como algo em que podemos nos apoiar e como um ponto de partida para a solução do enigma.

DESAFIO: Você adora um enigma? Então pule para a página 36 do seu Livro de Aluno e descubra quem é o dono da tartaruga na fila do Aeroporto no Rio de Janeiro. Uma dica: as pistas estão na página 37.

2. Jogando Ilha do Tesouro

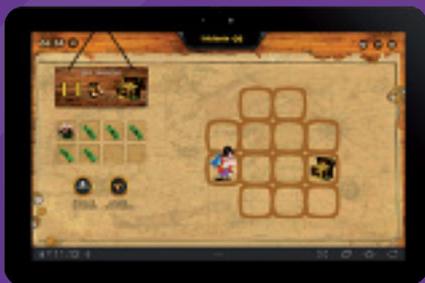
“Ilha do Tesouro” é um jogo de resolução de problemas que cria um ambiente extremamente dinâmico e desafiador. Para resolver os desafios, é necessário encontrar pontos de referência (informações que temos certeza que conhecemos) em que podemos nos basear para encontrar a solução. Estes pontos de referência chamamos de “Âncoras”. Assim, neste jogo iremos aprender como identificar “âncoras” que podem ajudar a solucionar os desafios.



Como jogar:

1. O objetivo do jogo é levar o pirata até o tesouro. Para chegar até ele, o pirata não deve dar nem mais nem menos passos de seu ponto de partida até o tesouro, ou seja, deve utilizar o número exato de passos indicado no objetivo de cada desafio.
2. O pirata pode andar uma casa por vez, em linha reta (para cima, para baixo, para frente e para trás), mas ele não pode andar na diagonal.
3. A cada rodada são indicados alguns recursos que você deverá posicionar no tabuleiro de forma a construir um determinado caminho que o pirata deverá seguir. Antes de mover o pirata, você deve colocar todos os recursos disponíveis no tabuleiro (arbusto, pedra e chave). O arbusto impede que o pirata se mova de uma casa para outra adjacente e a pedra bloqueia a casa completamente. Além disso, em alguns desafios você também deverá posicionar uma chave, que abre o baú do tesouro, para que o pirata a pegue no caminho até o tesouro.
4. Somente após organizar seus recursos no tabuleiro você pode começar a traçar o caminho do pirata até o tesouro. Nos desafios em que a chave já está posicionada, o pirata deve pegar a chave e depois ir da chave até o tesouro, cumprindo a quantidade de passos indicada no desafio.

Fique atento: O pirata é esperto, ele não fica por aí andando sem direção! Isto significa que, uma vez que todos os recursos forem posicionados, o pirata seguirá sempre o caminho mais curto até o tesouro.



Jogando no Portal: Para jogar Ilha do Tesouro on-line, acesse o portal de jogos arenas.mindlab.net utilizando o navegador Internet Explorer. Sugerimos que você e seus familiares joguem 20 minutos ou até completar o 1º nível do jogo.

Jogando fora do portal: para você também poder experimentar o jogo off-line, deixamos alguns desafios para você resolver no final dessa atividade. Bom jogo!

Link do Portal: arenas.mindlab.net/#arena/e7b1b012-ccff-49ec-b0a9-b8264b2dc1df

Vamos refletir sobre o jogo?

Você já aprendeu bem as regras do jogo “Ilha do Tesouro”? Vamos conferir? Aproveite que você acabou de jogar e responda as questões da página 38 do seu Livro do Aluno.

DESAFIO: lembra do jogo “Move-it”? Se você acha que já está craque nessa estratégia, dê um alô para o Seu Pedro, na página 39 do seu Livro do Aluno, e utilize a habilidade de identificar âncoras para ajudá-lo a sair de casa!

Que tal refletir sobre a estratégia?

Nós sabemos que o pirata faz o caminho mais curto possível até o tesouro, a não ser que uma barreira (arbusto ou pedra) bloqueie a sua rota. Agora, precisamos aprimorar a estratégia de jogo. Então, já que você se aventurou na “Ilha do Tesouro”, leia as questões abaixo e reflita sobre como você jogou e como poderá planejar melhor uma estratégia para as próximas vezes que for jogar.

1. Há recursos que você sabia que deveria usar primeiro? Por quê?
2. Durante o jogo, em quais situações você parou o jogo e recomeçou a jogar?
3. Você primeiro planeja o caminho do pirata até o tesouro e depois organiza os recursos no tabuleiro ou você escolhe onde colocá-los aleatoriamente?
4. Você considera a quantidade de casas versus a quantidade de passos que o pirata precisa dar para criar o caminho até o tesouro?
5. Ao escolher onde colocar seus recursos, você leva em conta a disposição das casas no desafio e as regras para organizá-los?
6. Vocês desenvolveram alguma estratégia que ajudou a solucionar os desafios do jogo?

3. Transcendência – Em que podemos nos apoiar?

Podemos perceber que, na vida real, utilizamos âncoras diferentes para ajudar a solucionar diversos tipos de problemas. Aqui ressaltamos a importância de identificar informações seguras (palpites ou pistas), inclusive no próprio problema, que forneçam um avanço claro e definitivo em direção à solução.



Da mesma maneira que, no mar, uma âncora física impede que um barco fique à deriva, uma “âncora” metafórica simboliza aquilo que nos dá estabilidade e segurança, servindo como um ponto de referência concreto no processo de resolução de problemas. Para lidar com um problema, primeiro encontramos os fatos em que podemos basear a solução.

Restrições também podem servir como “âncoras”: alguns dos limites que fazem parte da nossa vida (tempo, dinheiro, leis/regulamentações) servem para nos ajudar a direcionar o processo de resolução de problemas.

As “âncoras” também possuem outro aspecto que pode colaborar na resolução de problemas: elas nos ajudam a lidar com as emoções que podem surgir durante o processo de resolução de problemas. Essas âncoras são chamadas de “Âncoras Emocionais”.

Com que frequência você usa “âncoras” para ajudar a lidar com problemas do cotidiano? Dê um pulo na página 34 do seu Livro do Aluno, observe o quadro “Encontrando minhas próprias âncoras” e responda no livro as 3 questões da página 35:

1. Observe as imagens: elas se relacionam a problemas em diferentes áreas da vida. Reflita sobre si mesmo e, para cada imagem, escreva qual “Âncora” você utiliza para lidar com o problema correspondente.

2. Escolha um dos problemas com o qual você teve que lidar e descreva como usar uma "Âncora" ajudou:
3. Reflita sobre você mesmo: você costuma usar a mesma "âncora" para diferentes tipos de problema ou prefere usar "âncoras" diferentes em situações distintas? Justifique.

Aqui estão alguns desafios do jogo "Ilha do Tesouro". Para resolvê-los, utilize lápis e borracha para desenhar os recursos ou confeccione as peças arbusto e pedra!

