



»»» **Pule da caixa!**

Módulo 3 - Aula 6 - SOFT



Pexels



Todos os direitos reservados
©2022 Resilia Educação

RESILIA |  **Senac**

Desafio

Pensem em quantas utilidades são possíveis para um clipe de papel:





Pensar fora da caixa



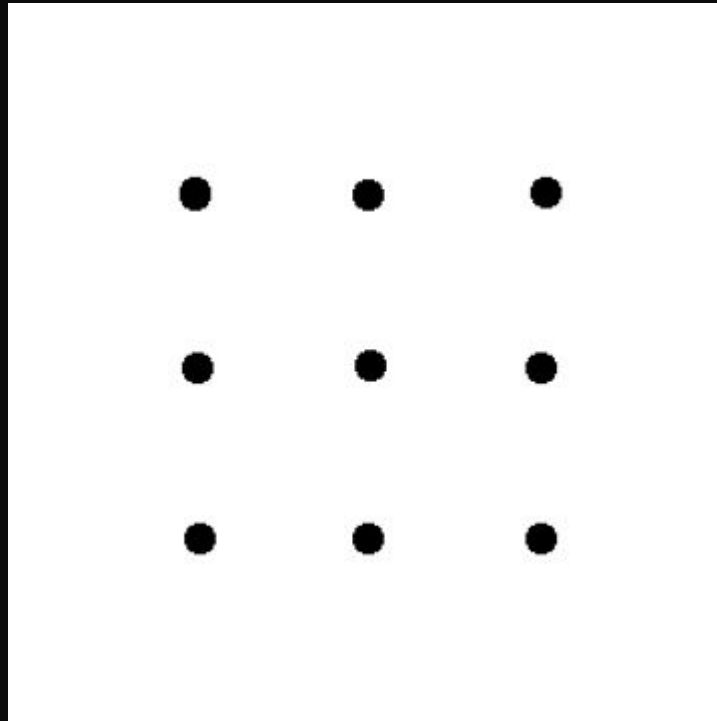
“Pensar fora da caixa”

Esse termo é uma metáfora que significa pensar de forma diferente, não convencional ou de uma perspectiva alternativa, quebrando paradigmas, e está diretamente ligado ao pensamento criativo



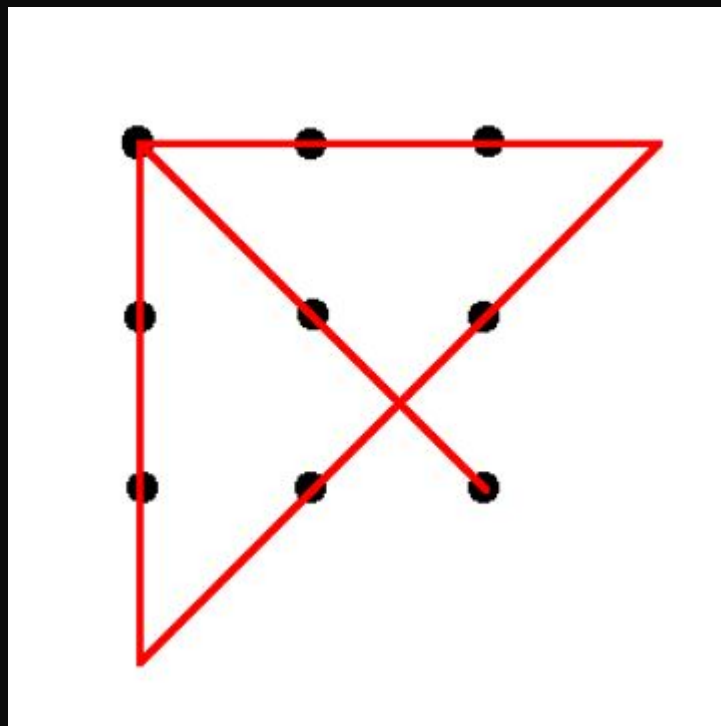
O Desafio dos 9 pontos!

Vincule todos os nove pontos usando quatro linhas retas ou menos, sem levantar a caneta e sem traçar a mesma linha mais de uma vez.



O Desafio dos 9 pontos!

A solução mais citada, utilizando apenas quatro linhas



O que é a caixa?



O que é a caixa?

A caixa é na verdade um conjunto de comportamentos e crenças em que as pessoas se envolvem e que limitam a imaginação e a criatividade.



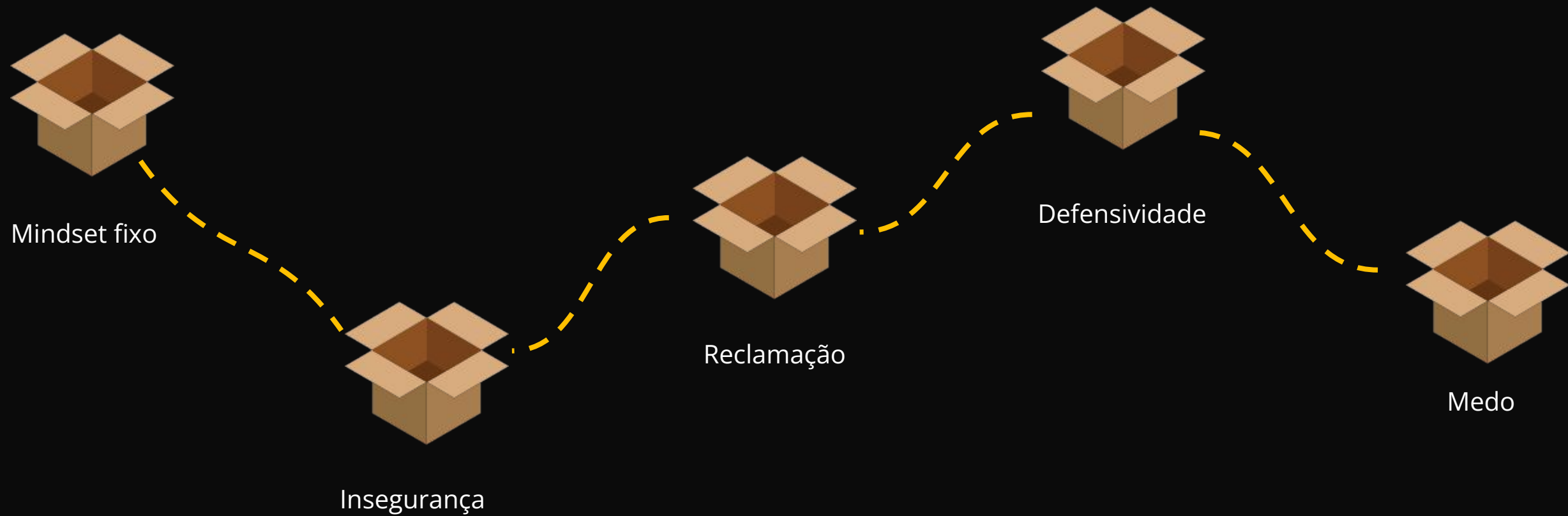
A silhouette of a person with long hair, wearing a jacket, stands with their back to the camera, looking out over a body of water at sunset. The sky is filled with soft, golden clouds, and the sun is low on the horizon, creating a warm, reflective atmosphere. The person's hair is blowing in the wind.

Momento de Reflexão

Quais são os comportamentos e as crenças que vocês acham que limitam a criatividade ?



Caixas





Ideias que pularam da caixa



Atividade: Ideias que pularam da caixa!

Em trios, vocês deverão pesquisar ideias “fora da caixa”, ou seja, ideias criativas disponíveis no mercado e trazer a que vocês mais gostaram para a turma.

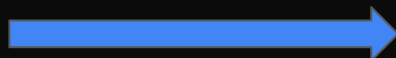


Dicas para sair da caixa!





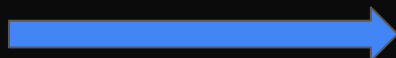
Mindset fixo



Mindset crescimento



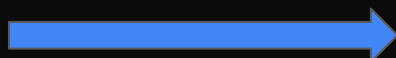
Insegurança



Preparação



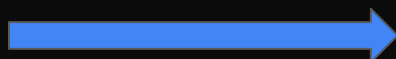
Reclamação



Proatividade



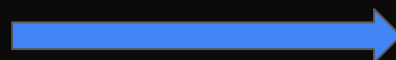
Defensividade



Humildade



Medo



Coragem



Quando você tem um problema muito grande para resolver, o que você faz?



Fórum Econômico Mundial


Divulgou as 10 habilidades necessárias no futuro:

- ⇒ **Resolução de problemas complexos**
- ⇒ Pensamento crítico
- ⇒ Criatividade
- ⇒ Liderança e gestão de pessoas
- ⇒ Trabalho em equipe
- ⇒ Inteligência emocional
- ⇒ Julgamento e tomada de decisões
- ⇒ Orientação a serviços
- ⇒ Negociação
- ⇒ Flexibilidade cognitiva



Resolvendo problemas





Pensamento computacional



Pensamento Computacional (1)

É uma estratégia de pensar ou de resolver problemas de forma eficaz com bases computacionais. Muitas vezes, por envolver a palavra “computacional”, imagina-se que ela está relacionada apenas à computação, mas não, qualquer problema pode ser resolvido com o pensamento computacional.



Pensamento Computacional (2)

Decomposição

Abstração

**Reconhecimento de
padrões**

Algoritmo



Decomposição



Decomposição

Dividir um determinado problema em partes menores, fazendo com que isso facilite a visualização dos detalhes para chegar em uma melhor solução.



Reconhecimento de padrões

A faint, light gray background illustration of a clipboard. It features a rectangular frame with rounded corners. Inside the frame, there is a grid of nine circles arranged in three rows and three columns. The circles are connected by thin horizontal and vertical lines, forming a grid pattern. The entire illustration is centered behind the main text.

Reconhecimento de padrões

É olhar para o problema e tentar enxergar padrões, ou seja, aspectos comuns que possam facilitar a obtenção de uma solução mais rápida e assertiva.



Abstração



Todos os direitos reservados
©2022 Resilia Educação

Abstração

É filtrar informações relevantes dentro de um determinado problema, deixando de lado pontos que acabam sendo irrelevantes para torná-lo mais compreensivo.



Algoritmo

The background features a dark gray, stylized graphic on a black background. It includes a central gear-like shape with a circular center, surrounded by a network of lines and nodes resembling a flowchart or circuit diagram. At the top, there are rectangular shapes with horizontal lines inside, and arrows pointing downwards. The overall aesthetic is technical and digital.

Algoritmo

É a habilidade de montar uma sequência lógica para resolver o problema.



Atividade: Resolvendo um problema!

Em grupos, em 15 minutos, vocês irão resolver o seguinte caso:

-No dia a dia do varejo de roupas, uma das principais tarefas na loja é a recolocação das peças deixadas nos provadores em suas respectivas araras de exposição. Agora, imaginem que o gerente de vocês pediu para vocês programarem um robô para executar essa tarefa.

Use os 4 pilares para resolver (caso necessitem criem informações) e na volta mostrem seu algoritmo.

- *Decomposição: Qual a área de atuação do robô?
- *Reconhecimento de padrão: Qual o momento certo para a recolocação?
- *Abstração: Onde estarão as roupas para o robô pegar?
- *Algoritmo: Um passo a passo para contemplar todas as necessidades da situação problema.



MOMENTO APRENDIZAGEM EM PARES

