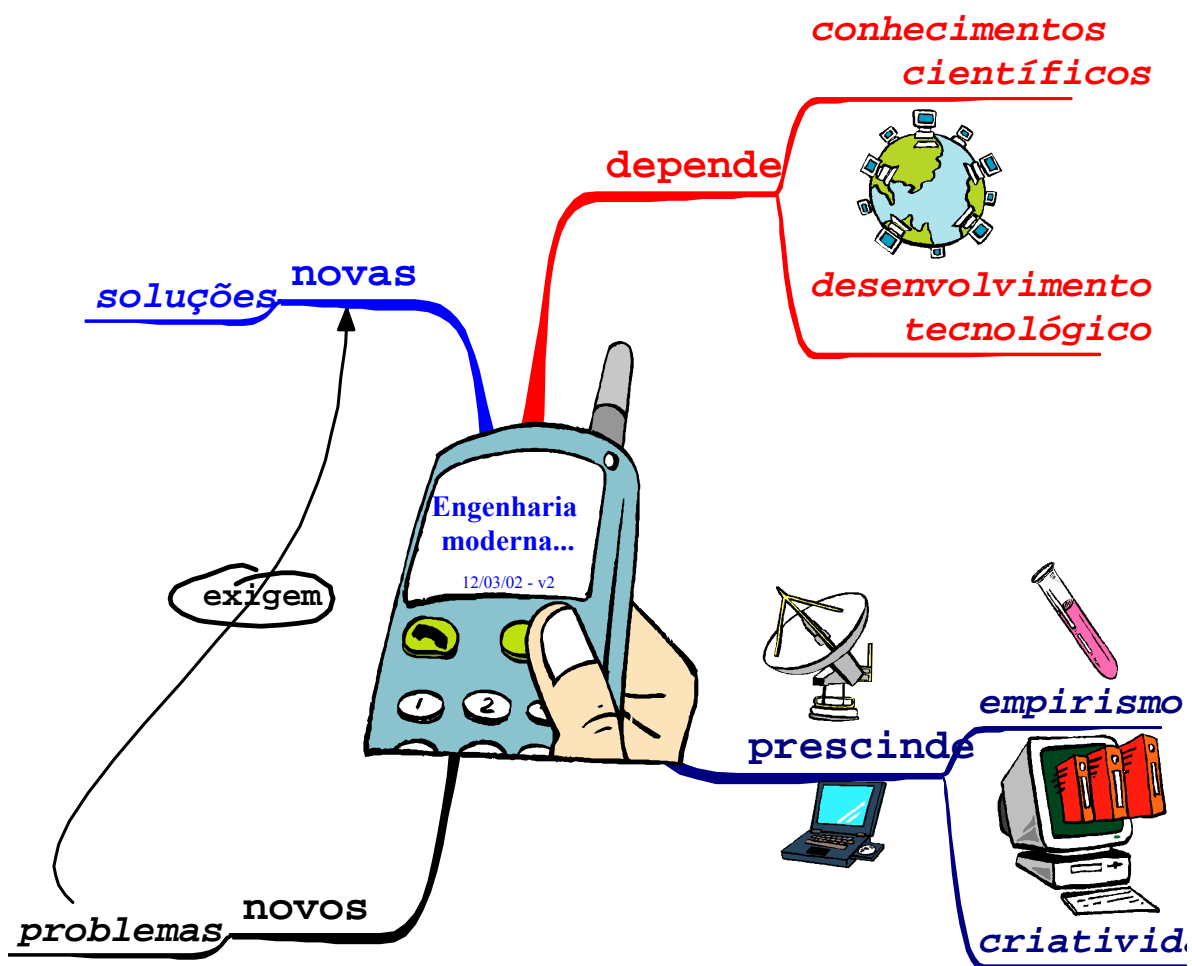


### Quarta aula de criatividade

Um paradigma a ser quebrado: “como o profissional da engenharia é contratado para resolver problema, ele deve ser um ser humano frio e calculista, dedicado apenas a assuntos técnicos e problema práticos bem específicos, portanto, o seu trabalho depende exclusivamente dos conhecimentos científicos formais já consagrados e dos desenvolvimentos tecnológico dominados. ...”



E aí se deve lembrar que: ENGENHARIA COMPLICADA... qualquer engenheiro consegue praticar, agora a ENGENHARIA SIMPLES, só os engenheiros criativos...



Neste encontro, estaremos desenvolvendo a atividade denominada de “construção do tabuleiro de xadrez”, onde novamente estaremos reforçando, além do trabalho em equipe, o valor da comunicação.

O problema a ser resolvido, nesta atividade, pode ser assim sintetizado:

*O QUE O PROBLEMA PEDE:* construir um tabuleiro de xadrez.

*DADOS DO PROBLEMA:* o tabuleiro é constituído por um quadrado maior e em seu interior temos 64 casas alternadas.

*MATERIAIS UTILIZADOS NA SOLUÇÃO DO PROBLEMA:* duas (2) folhas amarelas, três (3) folhas verdes, um rolo de fita crepe e um pedaço de barbante.

*REGRAS PARA A SOLUÇÃO:*

R1 – A equipe terá 15 minutos para criar o planejamento para a solução do problema, neste período ela não terá acesso aos materiais para a construção do xadrez.

R2 – Na execução as pessoas não poderão falar, a sua comunicação se reduzirá a forma corporal e a grunhidos.

R3 – Na execução as pessoas só poderão utilizar as mãos.

R4 – A avaliação do tempo da execução do problema respeitará a seguinte pontuação:

- ❖ 0 – 12 minutos – 5 pontos
- ❖ 12 – 18 minutos – 4 pontos
- ❖ 18 – 20 minutos – 3 pontos
- ❖ 20 – 22 minutos – 2 pontos
- ❖ 22 – 25 minutos – 1 ponto
- ❖ mais de 25 minutos – 0 pontos

R5 – A avaliação do trabalho será feita por uma comissão formada de um elemento de cada equipe e respeitará os seguintes critérios:

- quadrado maior tolerância de 1,5 cm
- quadrado menor com tolerância de 0,5 cm
- verificação das 64 casas alternadas
- verificação da durabilidade

Obs: Esta avaliação será feita da seguinte forma: enquadra-se 2 pontos não se enquadra 0 pontos.

- Verificação da estética: serão classificados os três primeiros, onde o 1º lugar receberá 2 pontos e o 2º e o 3º receberam respectivamente 1,5 e 1 ponto.

Item	G1	G2	G3	G4	G5	G6
Tempo						
Quadrado maior						
Quadrado menor						
64 casas						
Durabilidade						
Estética						
Total						

Tarefas para o próximo encontro: reflexões sobre o que aprendemos hoje motivadas pelos seguintes questionamentos:

- Quantas vezes executamos um problema sem antes planejá-lo? Neste caso o que pode ocorrer?
- Quantas vezes não somos profissionais em nossas avaliações, nos deixando levar por interesses próprios. Isto pode influenciar na busca da excelência?
- Quantas vezes, após um desempenho não desejado, nos deixamos abater pela apatia e nada fazemos para melhorá-lo? Isto pode ser alterado? Como?