

UNIDADE 7: CLARIFICAÇÃO E DEFINIÇÃO DOS TERMOS

LIÇÃO 2: DEFINIÇÃO DO PROBLEMA (ETAPA 2)

NOTA: EXISTEM TEXTOS E SLIDES A APOIAR ESTA APRESENTAÇÃO EM: [HTTP://HTTP://ARCHIMEDES-TIKI.EU](http://http://archimedes-tiki.eu)



ESTA LIÇÃO IRÁ VER:

- Visão geral
 - Definição do problema
 - Tarefas de cada papel na definição do problema
-

VISÃO GERAL

- *“Se me fosse dada uma hora para resolver um problema eu iria gastar 55 minutos a pensar no problema e 5 minutos a pensar na solução”.* Einstein
 - O grupo deve ser encorajado a explorar o problema.
 - É importante primeiro entender os princípios subjacentes ao problema antes de aplicar o seu conhecimento (Jonassen, 2003).
 - É importante pensar em termos de necessidades, em vez de soluções.
-

DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

- O que sabemos sobre o problema. A informação pode estar sob a forma de factos, inferências ou especulações.
 - Que informação é relevante.
 - O que precisamos saber para nos permitir entender o problema (informação em falta).
 - Porque é que o problema existe.
 - Como o problema tem impacto noutras áreas.
 - Porque é que as pessoas/maquinaria/equipamento operam desta maneira.
 - Frequência do problema.
 - Quando é que o problema ocorreu pela primeira vez.
-

TAREFAS DE CADA PAPEL NA DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

- **Líder da discussão:** deve suscitar a discussão com as perguntas acima. Permitir que cada pessoa tome a palavra. Sintetizar a definição do problema no final da conversa. Certificar-se que a discussão continua a ser sobre o tópico e que o tempo não é gasto em temas irrelevantes. Resolver quaisquer divergências e conflitos.
 - **Membros da equipa:** Determinar que informações sabem sobre o problema; pensar criticamente e usar as perguntas acima como um guia para determinar quais são os princípios subjacentes ao problema. Ouvir os outros e identificar como os conceitos se relacionam entre si.
 - **Registo/escriva:** Resumir a discussão e a definição do problema; desenhar mapas conceptuais (ver próxima lição) e ilustrações para ajudar o grupo a compreender o problema. Usar um quadro branco ou um *flipchart* para que o grupo possa confirmar se isso reflete a discussão.
 - **Observador** - Observar o que cada pessoa faz bem e o que cada pessoa precisa melhorar usando a lista de verificação descrita na Unidade 4.
-