

Habilidades priorizadas:

- Reconhecer a necessidade de agir de uma maneira cuidadosa quando em face de possíveis ameaças, considerando diferentes fontes de informação simultaneamente;
- Analisar situações considerando e verificando os elementos constantes e variáveis para construir e verificar hipóteses;
- Demonstrar flexibilidade na aceitação das ações de outras pessoas;
- Lidar com situações em constante mudança.

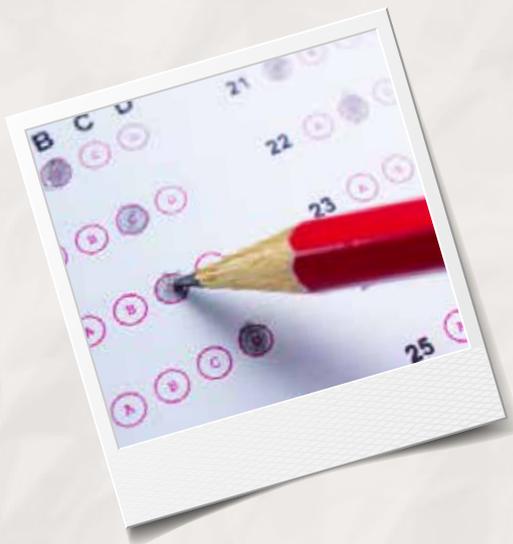
1. CONTEXTUALIZAÇÃO: "UM MUNDO DINÂMICO"



Meu Dia
"Perfeito"



Eu acordei para ver
o lindo dia que
estava lá fora!



Quando, de repente, me lembrei... **Eu tenho uma prova importante hoje!**

No caminho para escola, recebi uma ligação: **"EI, A PROVA FOI CANCELADA"** e estamos todos indo para uma viagem com a turma da escola!"



Mas quando cheguei na escola, começou a **CHOVER** torrencialmente...

Cheguei bem a tempo de ouvir minha **PROFESSORA** dizer:



No caminho de volta para casa, o pneu do ônibus furou e nós **FICAMOS PRESOS!**



Um cara legal que estava sentado do meu lado me ofereceu um ingresso, por um preço bem em conta, para o show daquela noite da **LADY GAGA!**



Quando cheguei ao show, descobri que o ingresso era **FALSIFICADO!** E eu não poderia assistir ao show...

Quando eu estava prestes a voltar para casa, percebi que Lady Gaga estava do meu lado... Ela me convidou para ficar na **ÁREA VIP!**





Enquanto eu esperava o início do show, ouvi uma

NOTÍCIA NA TV:

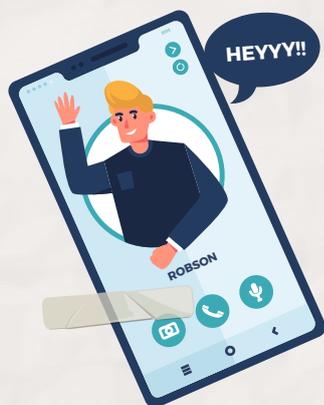
“Um enorme meteoro está a caminho da **TERRA**”



Eu comecei a tremer de medo e ansiedade quando, de repente, **O ALARME COMEÇOU A TOCAR...**

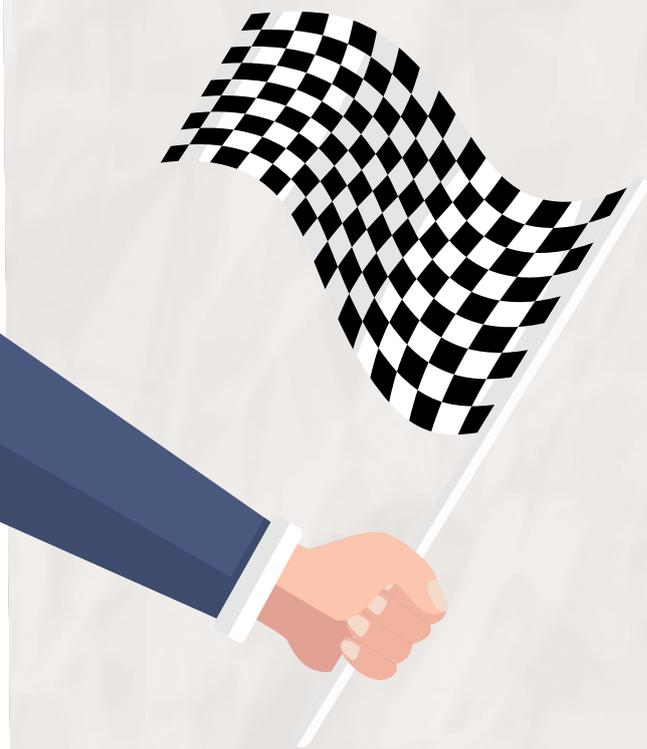
Tudo não passou de um sonho... **QUE ALÍVIO!**

Eu estava tão feliz que me vesti rapidamente e fui para a escola, empolgado para contar para os meus amigos o meu sonho bizarro...



Foi quando meu telefone tocou. Era meu amigo dizendo que a **PROVA DE HOJE, DE MATEMÁTICA, TINHA SIDO CANCELADA...**

Ei, meu Deus!



A vida é dinâmica, e não há nada
que possamos fazer com relação a isso...
Portanto, precisamos aprender a

**TOMAR DECISÕES MESMO
QUANDO AS COISAS MUDAM
CONSTANTEMENTE...**

FIM



EXERCÍCIO - REFLITA E RESPONDA

Após ler a história “Meu dia perfeito”, responda em seu caderno ou livro do aluno as perguntas a seguir:

1. O que você achou sobre a história? Qual é a temática principal retratada nela?
2. Existe algum dinamismo (quando algo tem movimento, flexibilidade para mudanças) explorado através da história? Justifique a sua resposta.
3. Descreva de que forma a história mostra que um dia normal pode se transformar, em minutos, de promissor para desastroso?
4. Qual é a virada principal na história do estudante?
5. Você concorda com a frase da última parte da história “A vida é dinâmica e não há nada que possamos fazer com relação a isso..”? Justifique a sua resposta.
6. Você consegue lembrar alguma situação vivida em casa ou na escola, na qual as coisas foram mudando o tempo todo, deixando-o confuso e desamparado? Descreva a situação vivida.

2. JOGANDO ELEMENTS (COSMO)

Elements é um jogo de estratégia, para dois jogadores, dinâmico e que muda rapidamente. Ambos os jogadores querem conquistar quantas casas puderem e ganhar domínio estratégico do tabuleiro. De qualquer forma, o centro do tabuleiro muda constantemente, tornando o ambiente do jogo dinâmico e instável. Para competir nesse ambiente em constante mudança, os jogadores precisam encontrar “pontos-chave” que ofereçam estabilidade, com os quais eles podem contar.

Uma vez que esse jogo apresenta um ambiente em constante mudança, aspectos emocionais também são tratados.

Jogando no portal: Entre na nossa arena (arenas.mindlab.net) e jogue **Cosmo/Elements** utilizando o e-mail e a senha que você cadastrou. Quem ainda não tem cadastro, basta seguir as orientações presente na atividade 14.

Jogando “Elements em outros sites/ aplicativos: Além de jogar pelo portal arenas ou construir o jogo em casa, você pode buscar mais formas de jogar on-line, pesquisando na internet ou na loja de aplicativos para o seu celular através dos diferentes nomes existentes para o jogo: Otello, Moonwalk, Reversi, Duas Faces, dentre outros.

JOGANDO “ELEMENTS” FORA DO PORTAL: CONSTRUINDO O JOGO EM CASA

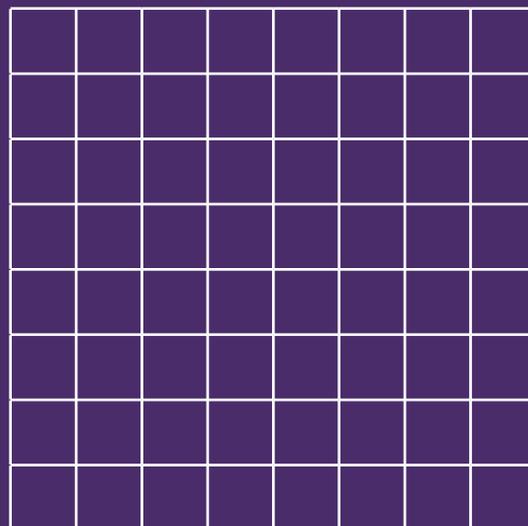
Materiais necessários:

- **Para o tabuleiro:** 1 Folha de sulfite (ou uma cartolina/papel cartão), caneta, lápis de cor, régua e tesoura.



- **Para as peças:** você precisará de 64 peças, que de um lado sejam de uma cor (clara) e do outro de outra cor (escura). Você pode construir as peças com uma cartolina/papel cartão, criando 64 quadrados de 2 cm cada para representarem as peças, sendo cada lado do quadrado pintado de uma cor (um lado claro e outro escuro, como azul claro e laranja, como representado no jogo on-line).

Em uma folha sulfite, faça um tabuleiro quadriculado de 20 cm formado por 64 quadrados de 2 cm cada (subdividido por 8 linha e 8 colunas), conforme imagem ao lado. Por fim, recorte o tabuleiro e utilize as peças (elementos) que você criou.



POSIÇÃO INICIAL



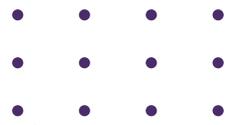
REGRAS DO JOGO



mlbr.com.br/regelements

HABILIDADES PRIORIZADAS COM O JOGO

- Identificar elementos constantes em situações dinâmicas;
- Lidar com situações em constante mudança;
- Demonstrar flexibilidade e adaptação em situações de mudanças;
- Demonstrar flexibilidade na aceitação das ações das outras pessoas.



Objetivo: Cobrir a maior parte da superfície do tabuleiro com o seu elemento (peça da sua cor).

Regras do jogo:

1. Cada jogador, na sua vez, captura pelo menos uma casa do oponente na direção vertical, horizontal ou diagonal, mas apenas se uma ou mais casas do oponente ficarem posicionadas entre a casa recém ocupada nesta jogada e outra que já pertencia ao jogador da vez. Todas as casas do oponente cercadas pelas do jogador da vez são viradas, mudando de elemento.
2. Com apenas uma casa é possível cercar as casas do oponente em mais de uma direção simultaneamente: na vertical, horizontal ou diagonal.
3. O jogador deve realizar uma captura na sua vez. Se não for possível, perde-se a vez.
4. A captura só é válida se as peças estiverem cercadas por uma peça recém colocada e uma peça já posicionada no tabuleiro.
5. O jogo termina quando NENHUM dos jogadores conseguir inserir uma nova peça.

ATIVIDADES: EXERCITANDO A COMPREENSÃO DAS REGRAS DO JOGO:

Para verificar a sua concepção, responda as perguntas abaixo:



1. Qual é o objetivo do jogo? Como você pode alcançar este objetivo?
2. Que ações você pode fazer para ganhar um bom posicionamento dentro do jogo? Por quê?
3. O que o seu oponente está tentando fazer? O que as ações de seu oponente dizem sobre seus planos?
4. O último movimento de seu oponente o surpreendeu? Por quê?
5. Em que lugar você pode colocar

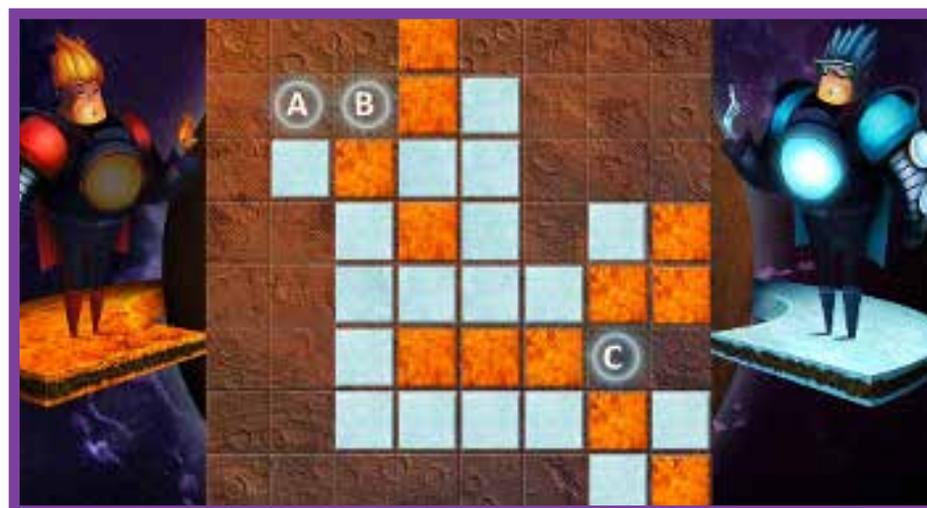
uma peça no tabuleiro para capturar o maior número de peças do oponente? Isso é vantajoso? Por quê?

6. Que áreas do tabuleiro são importantes conquistar? Em quais áreas do tabuleiro você tem mais chance de ter suas peças capturadas?
7. Há alguma estratégia que você está utilizando para decidir seus movimentos? Qual?
8. Como você lida com o fato de que este é um jogo dinâmico que muda rapidamente? Isto o torna mais interessante para você? Ou você se sente incomodado com isso?
9. Observe a imagem abaixo e responda: É a vez do jogador azul (homem de gelo): quais são os movimentos permitidos para ele, de acordo com as regras do jogo?



• • • • •
 • • • • •
 • • • • •

10. Observe a imagem abaixo e responda: Quantas peças podem ser viradas pelo jogador azul (homem de gelo) em cada uma das opções (A, B e C)? Justifique a sua resposta.



• • • •
 • • • •
 • • • •

• • •
 • • •
 • • •
 • • •
 • • •

11. Observe a imagem abaixo e responda: É a vez do jogador azul (homem de gelo) e há apenas uma casa disponível (destacada em amarelo). É o fim do jogo? Quem venceu?



- • • • • •
- • • • • •
- • • • • •

12. Observe a imagem abaixo e responda: É a vez do jogador laranja (homem de fogo): se ele jogar na casa *, quais casas azuis serão viradas?



- • • • •
- • • • •
- • • • •

(AS RESPOSTAS DAS QUESTÕES 9, 10, 11 E 12 ENCONTRAM-SE NO FINAL DA ATIVIDADE).

3.APLICAÇÃO NA VIDA: CRUZAMENTOS

Como foi jogar Elements? A partir deste jogo, observamos aspectos importantes que precisamos equilibrar em nossas vidas: investir no desenvolvimento cognitivo e também no socioemocional, levando em conta tanto os desejos/sonhos quanto a realidade (externa e interna).

Agora, você participará de uma simulação de processo de tomada de decisões em um ambiente constantemente em mudança. Vamos explorar o que há por trás do processo de tomadas de decisões em um ambiente em constante mudança.

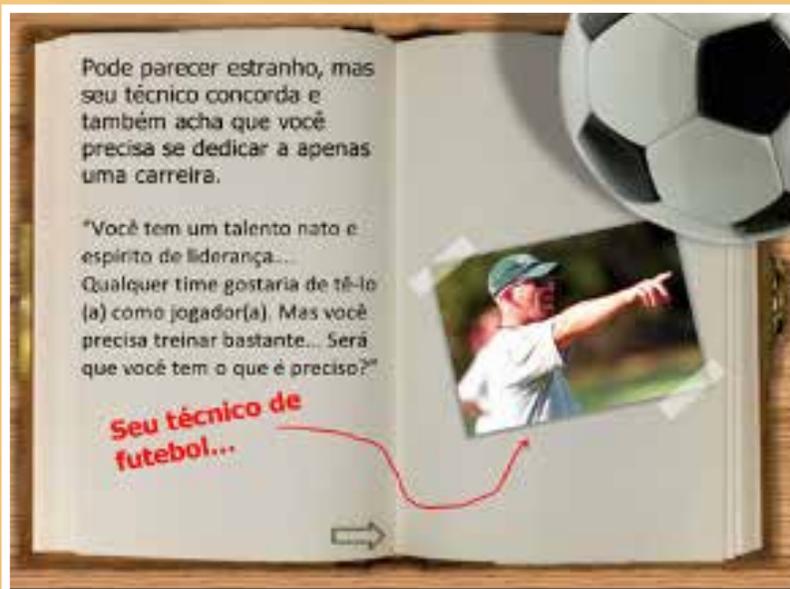
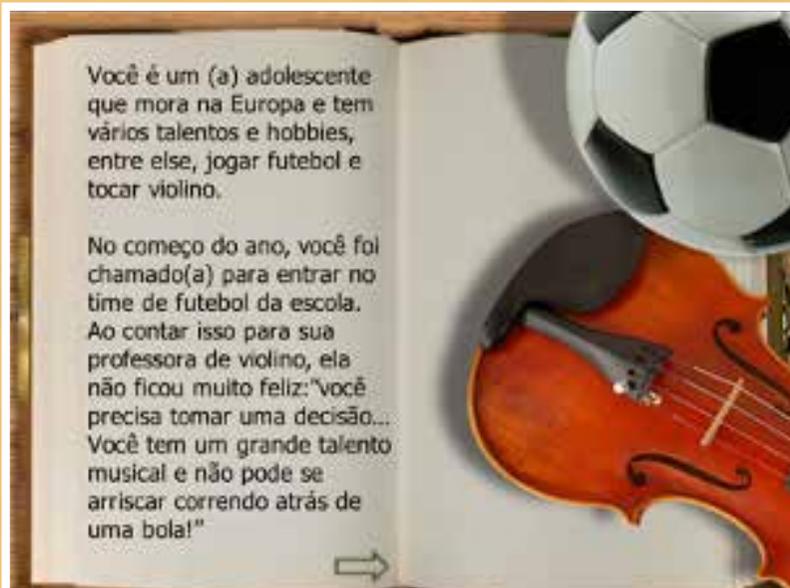
Para isso, **você fará a atividade “Escolha sua história de vida”** na qual terá que tomar inúmeras decisões relacionadas a situações da vida real, não podendo voltar atrás das decisões tomadas no decorrer do processo.

Dicas para realizar a atividade “ESCOLHA SUA HISTÓRIA DE VIDA”:

- A atividade resulta em oito finais diferentes, retratando oito personagens distintos. No final, por meio de suas escolhas, você será apenas um personagem.
- Cada decisão que você tomar levará a um resultado imediato e a partir dele outros dilemas surgirão. As decisões tomadas nesta atividade são binárias: elas demandam uma decisão entre duas opções bem definidas.
- Você deve ler cada um das cenas que descreve uma história de vida fictícia e tomar as decisões conforme as opções forem surgindo.
- Cada escolha feita será definitiva, não havendo possibilidade de voltar atrás e mudar suas escolhas, por isso você terá que refletir bastante antes de tomar suas decisões.
- Você pode fazer a atividade de forma on-line, através do link disponibilizado a seguir.

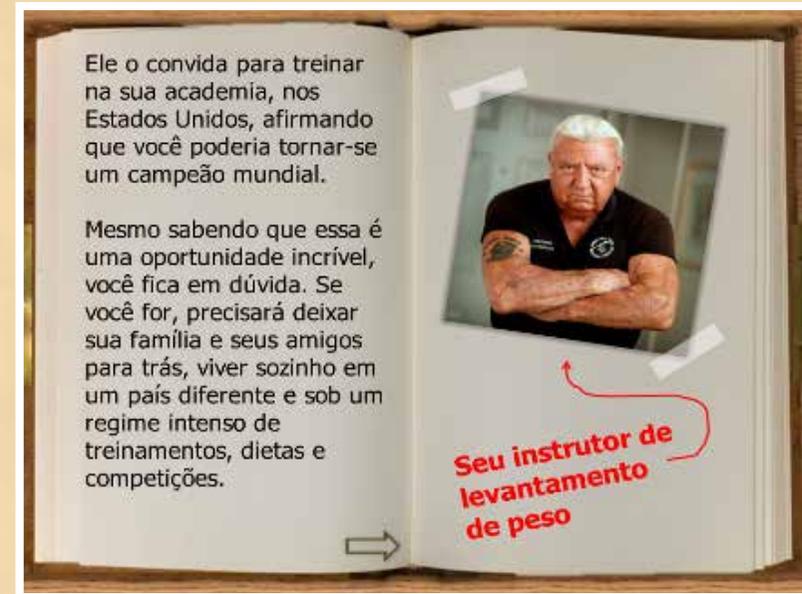
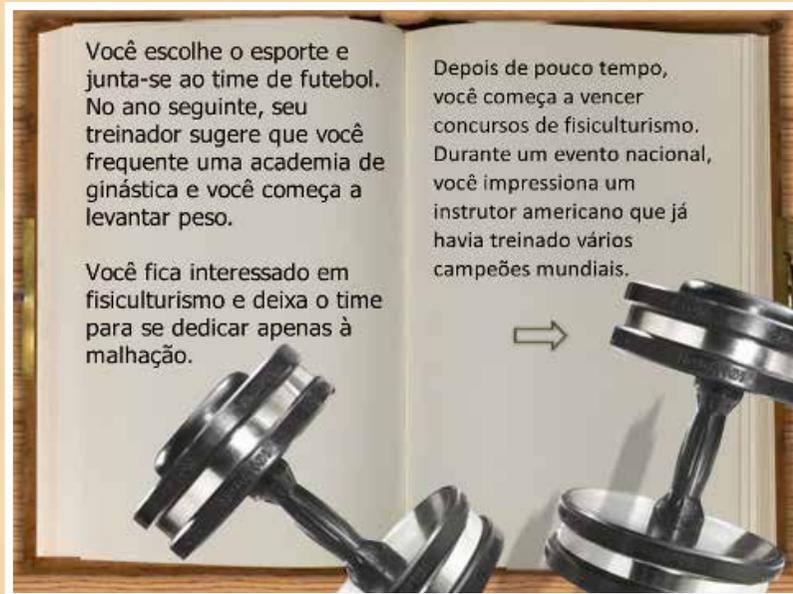


mlbr.com.br/escolhahist



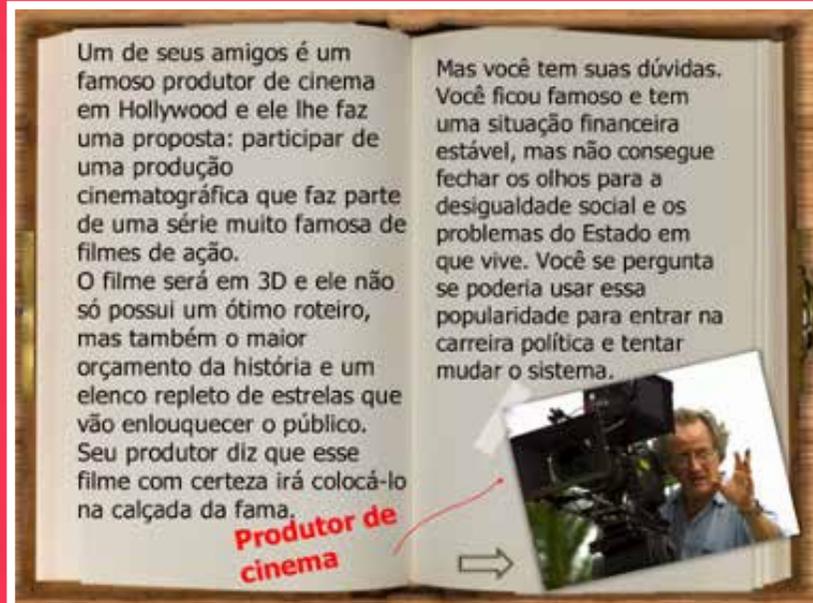
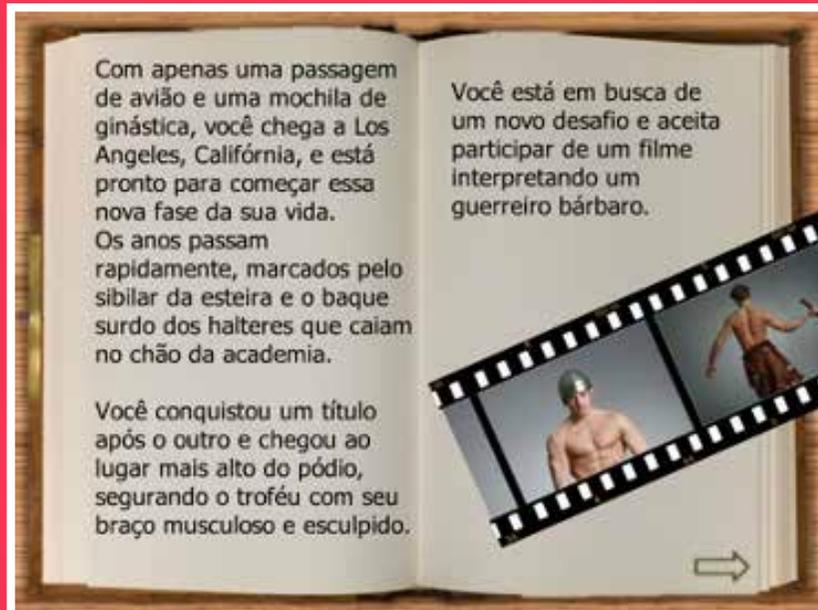
OPÇÃO) Esporte | Ir para a página 01

OPÇÃO) Música | Ir para a página 08



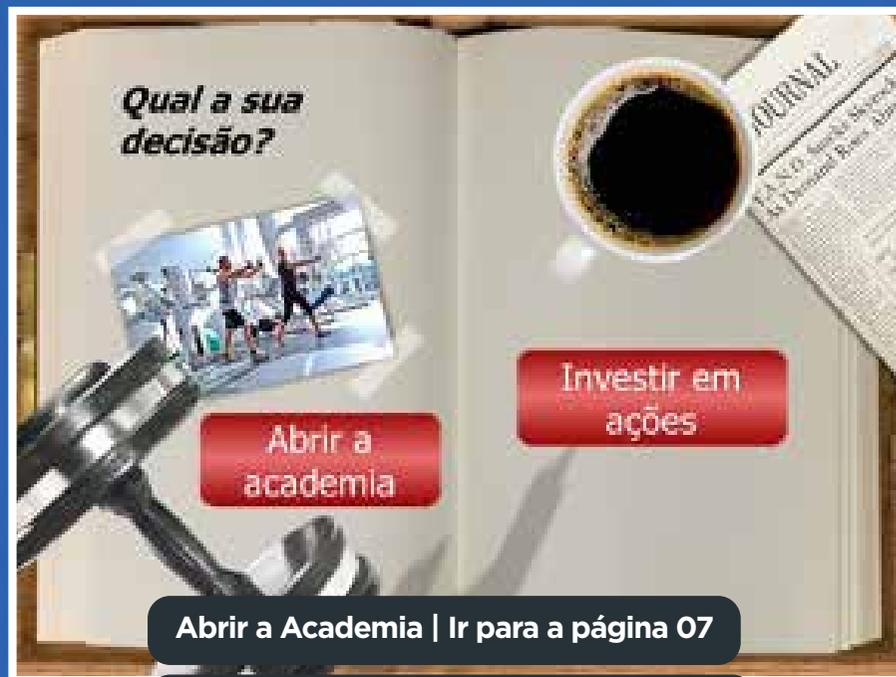
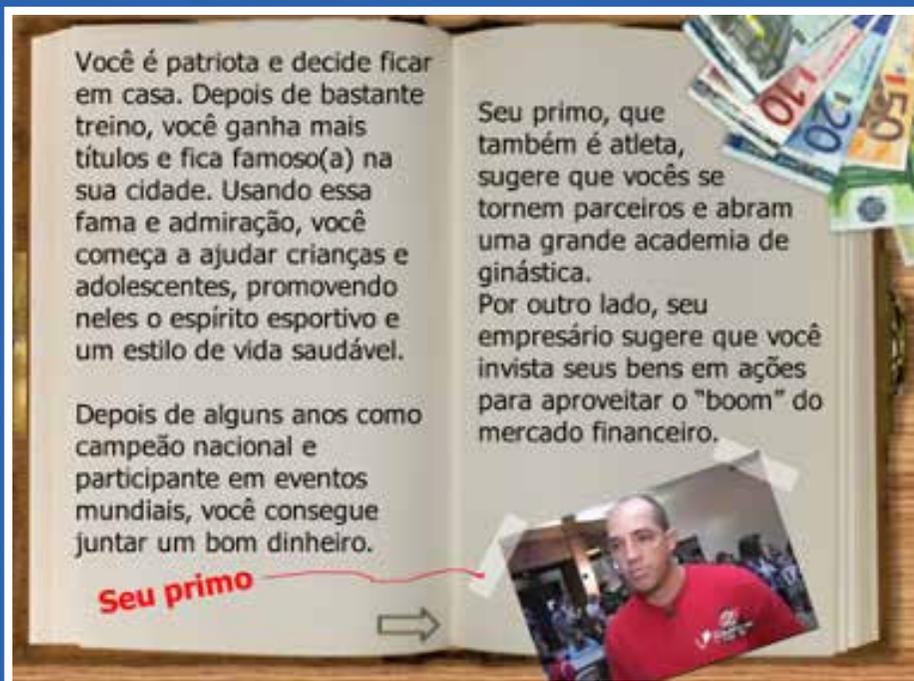
Ficar na Europa | Ir para a página 02

Mudar para os Estados Unidos | Ir para a página 03



Fazer o filme | Ir para a página 04

Entrar para carreira política | Ir para a página 05



[Abrir a Academia | Ir para a página 07](#)

[Investir em ações | Ir para a página 06](#)

Você decide aceitar o papel do malvado Joe, um assassino da CIA que se arrepende de seus pecados e resolve se tornar monge. Você passa dois anos indo de um set de filmagem para outro, das selvas de Laos às favelas do Quênia.

Infelizmente, o filme não impressionou nem aos críticos nem ao público e, embora não tenha sido um fracasso total, não foi o grande sucesso que você esperava.

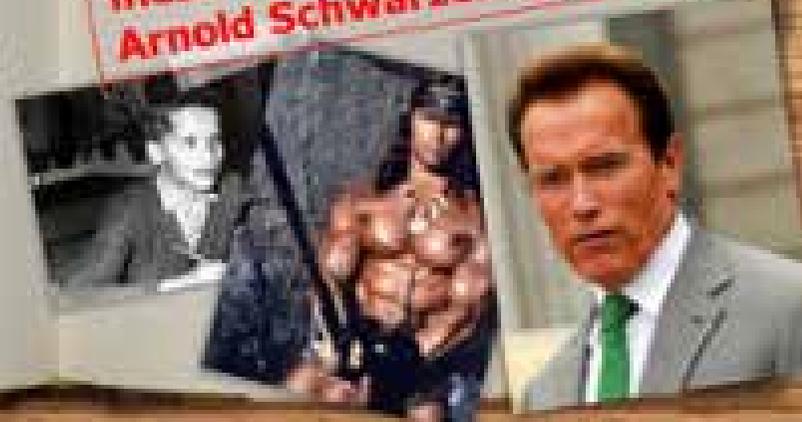
Parabéns você é uma estrela de cinema aposentada.



Você decide se candidatar a governador e, ajudado por sua fama, vence as eleições e começa seu mandato.

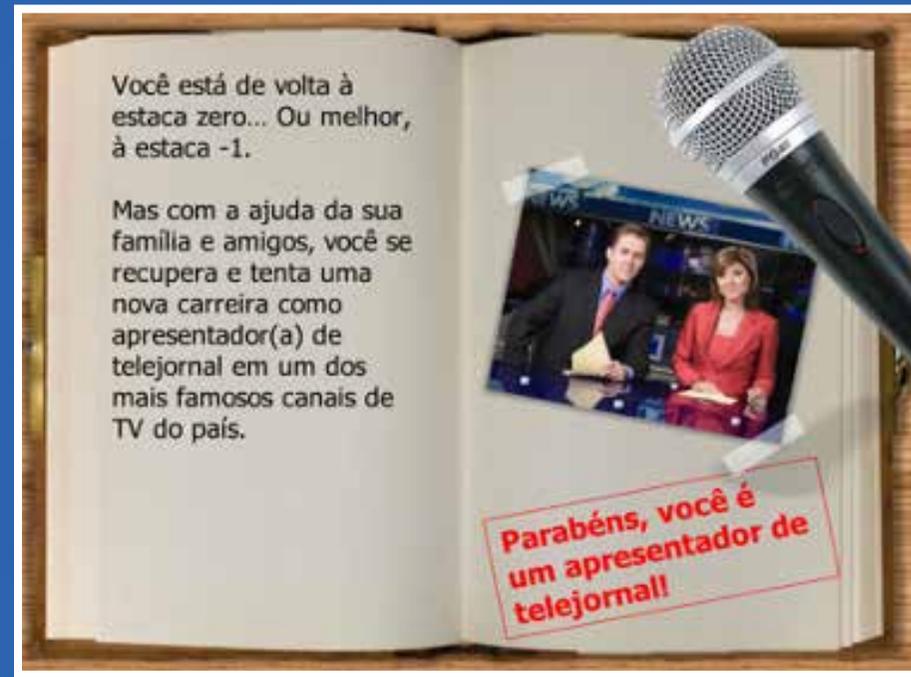
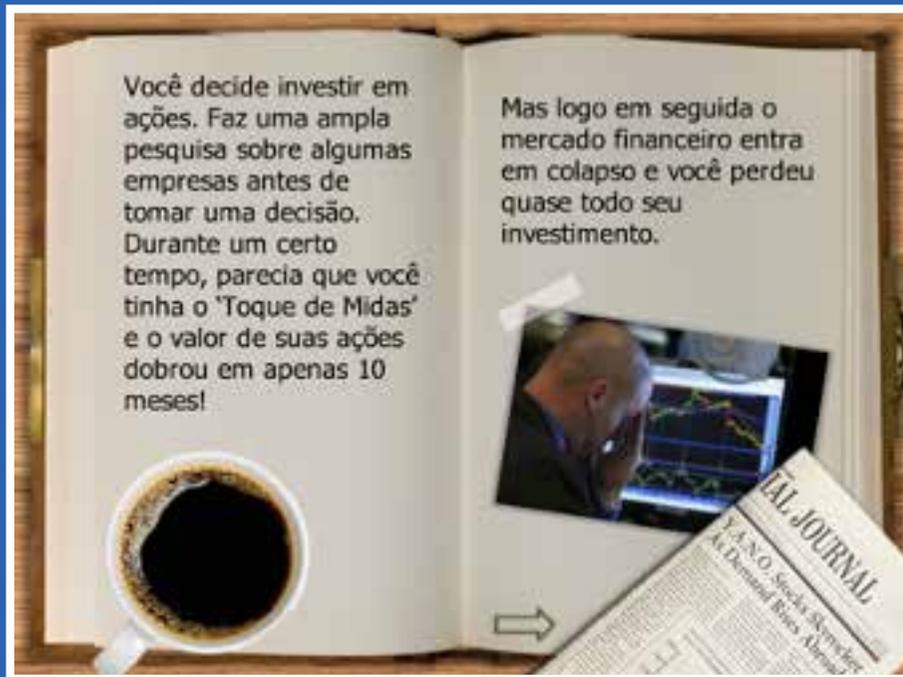
Você não perde tempo! Escolhe profissionais qualificados para seu gabinete e começa a trabalhar duro para reformar o orçamento do estado. Você consegue aprovar uma lei ambiental inovadora que reduz as emissões de carbono de carros e indústrias.

Parabéns, você tomou as mesmas decisões de Arnold Schwarzenegger



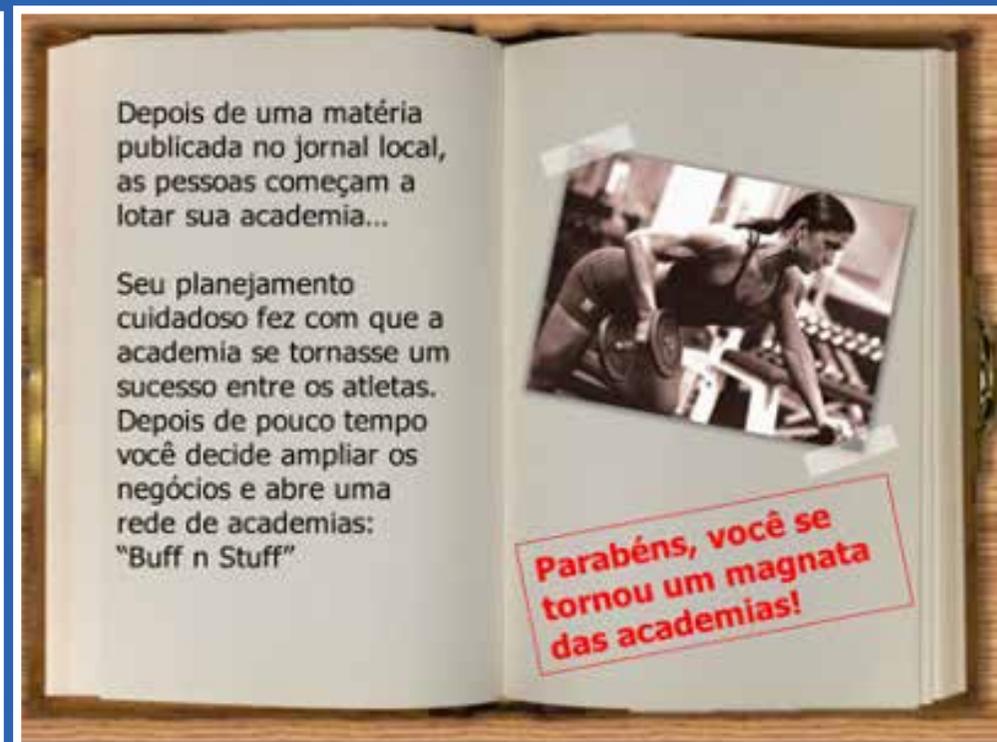
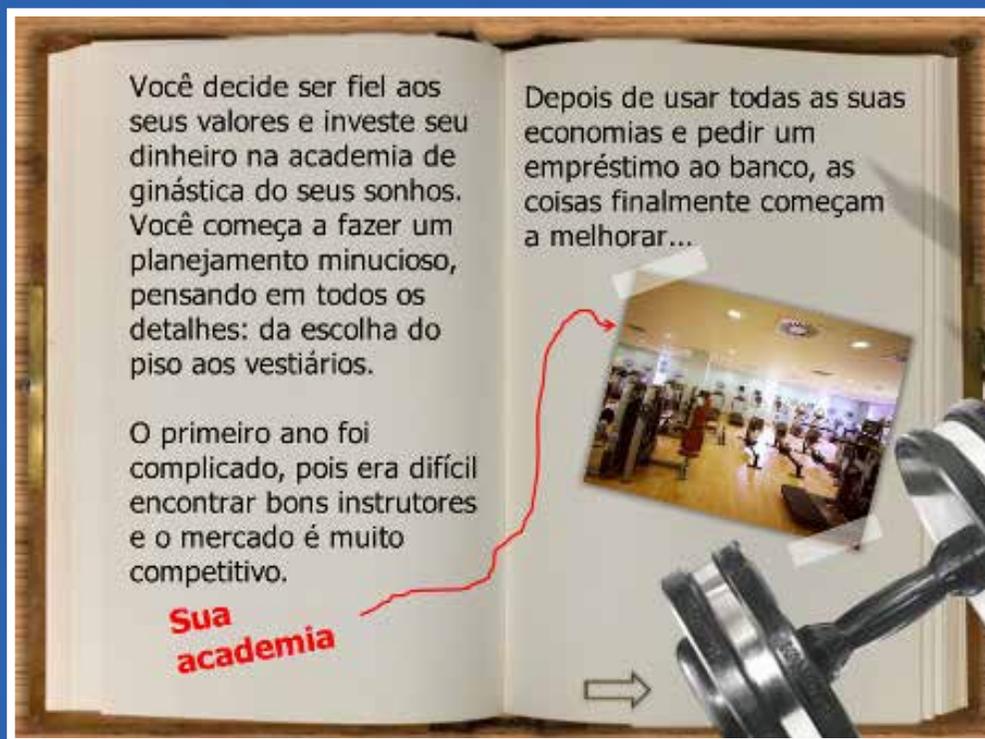
OPÇÃO) Investir em ações

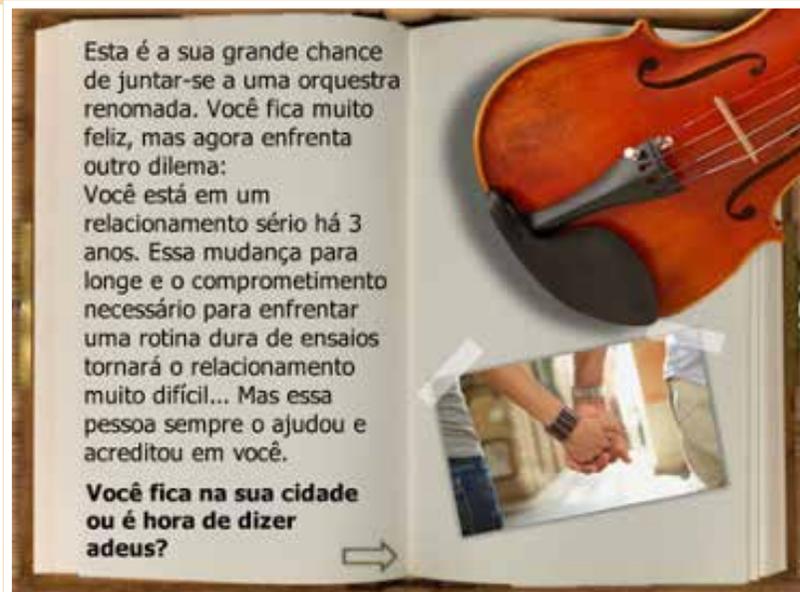
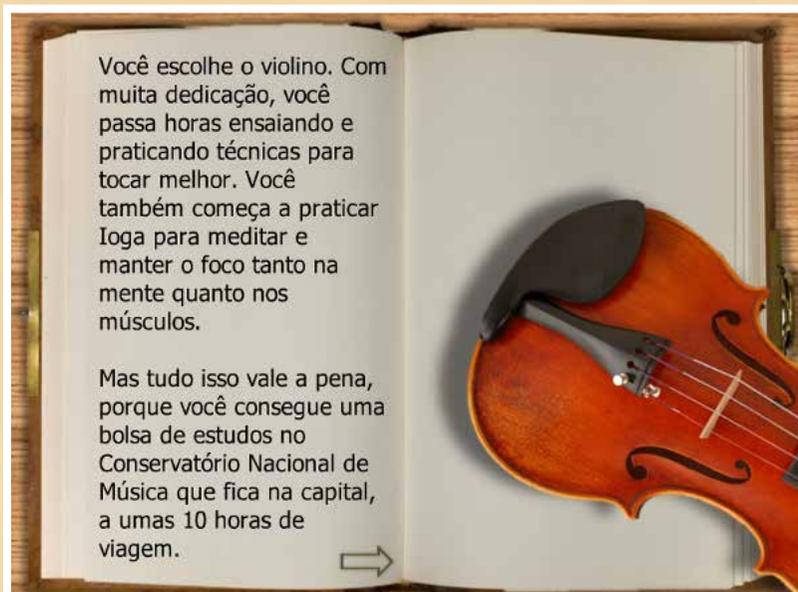
06



OPÇÃO) Abrir a academia

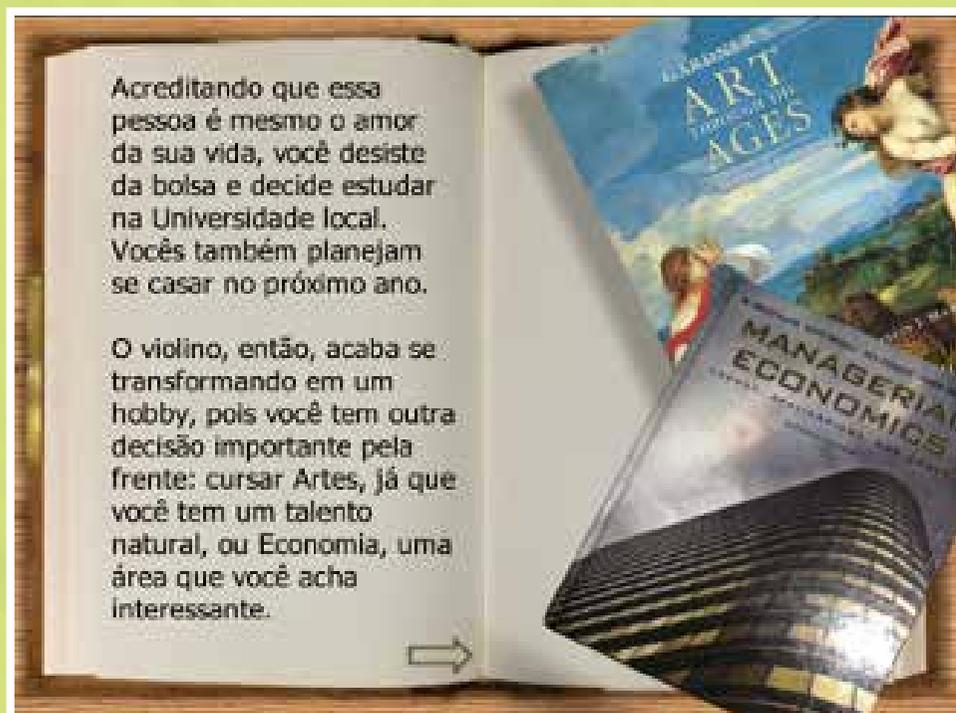
07





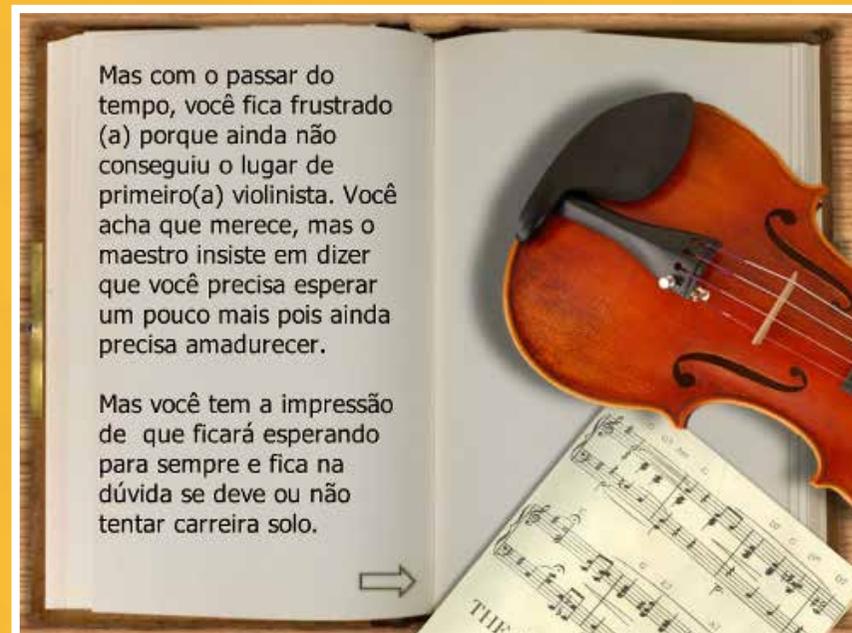
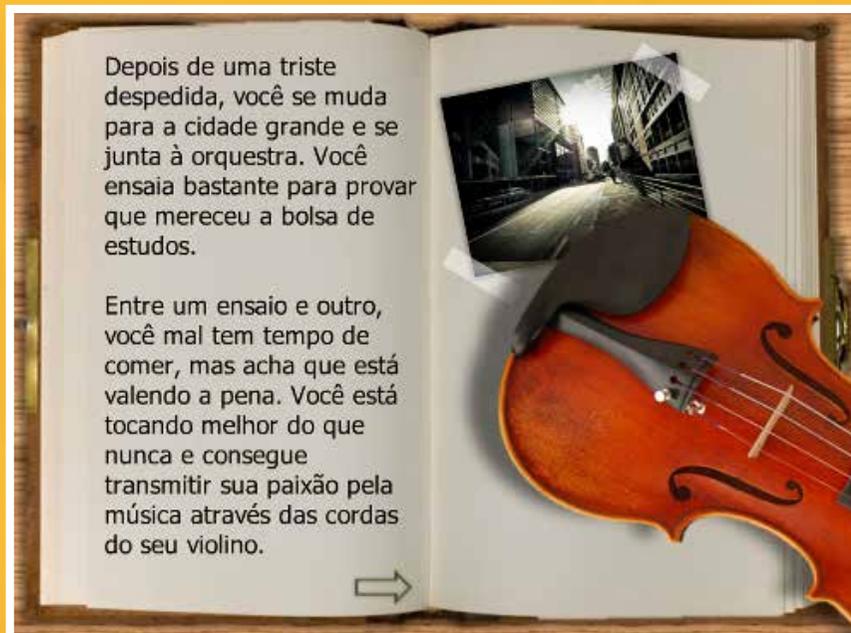
A bolsa de estudos | Ir para a página 10

O amor | Ir para a página 09



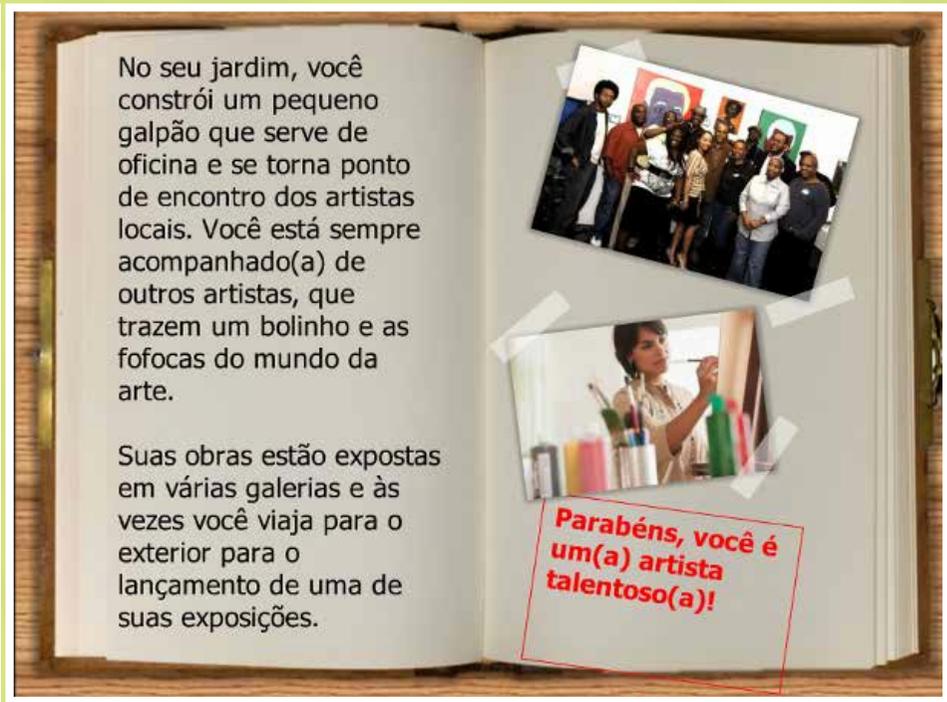
Artes | Ir para a página 11

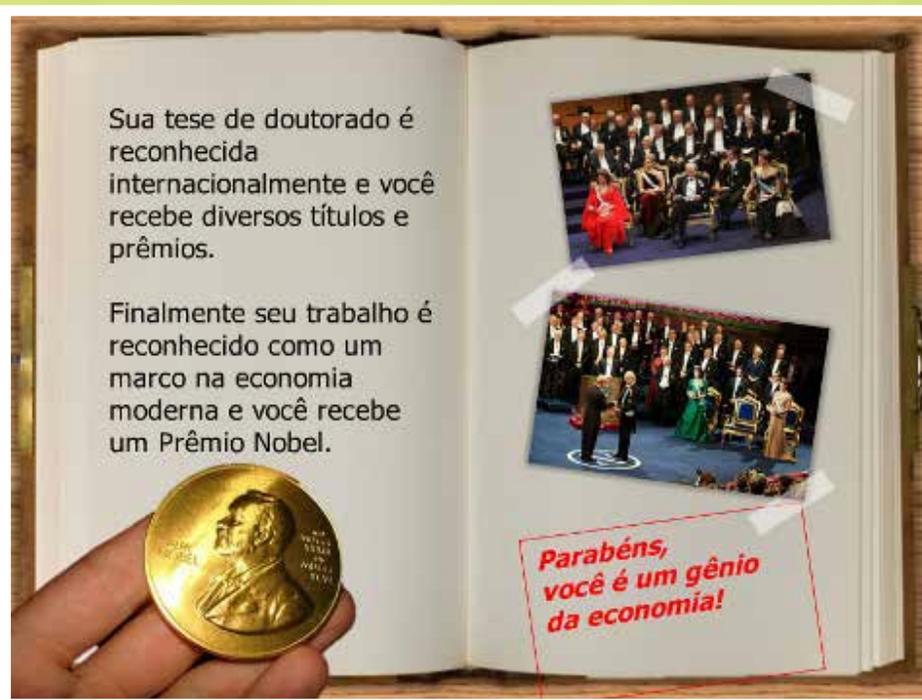
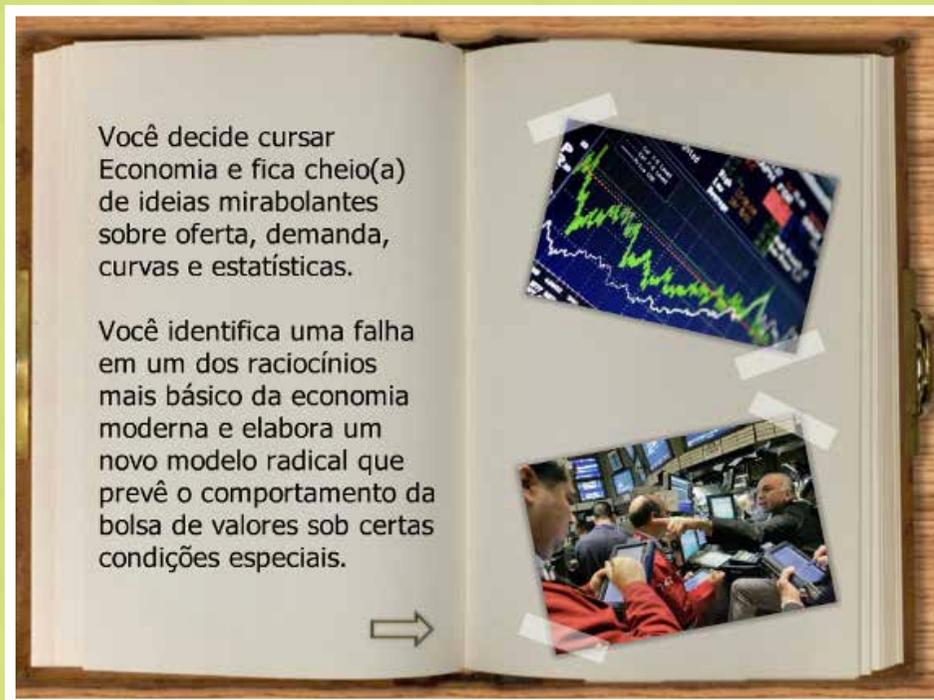
Economia | Ir para a página 12

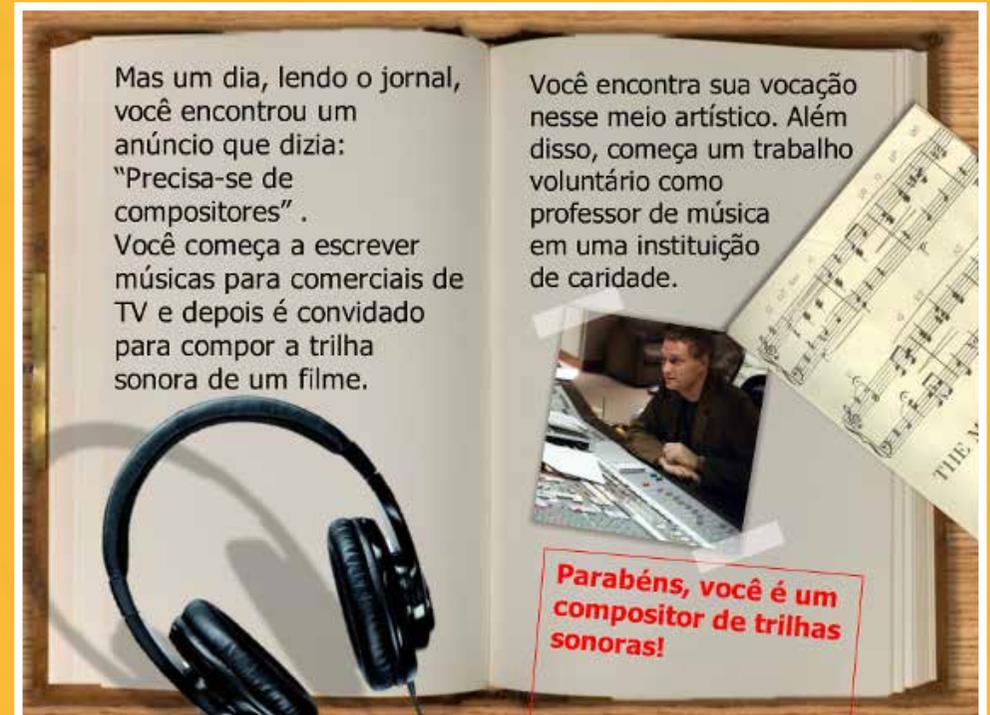
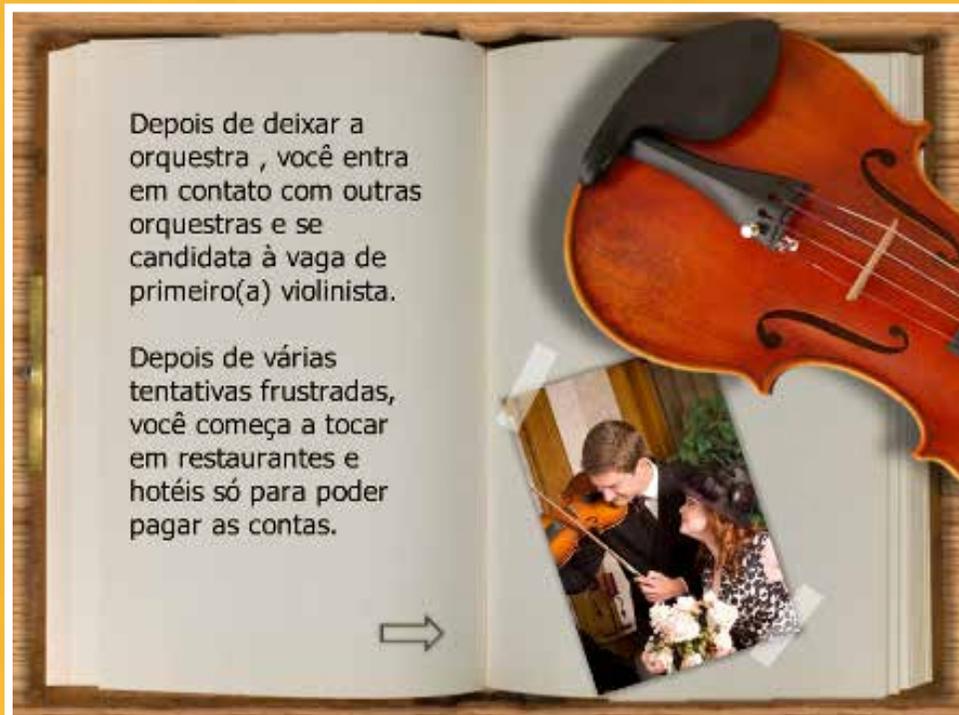


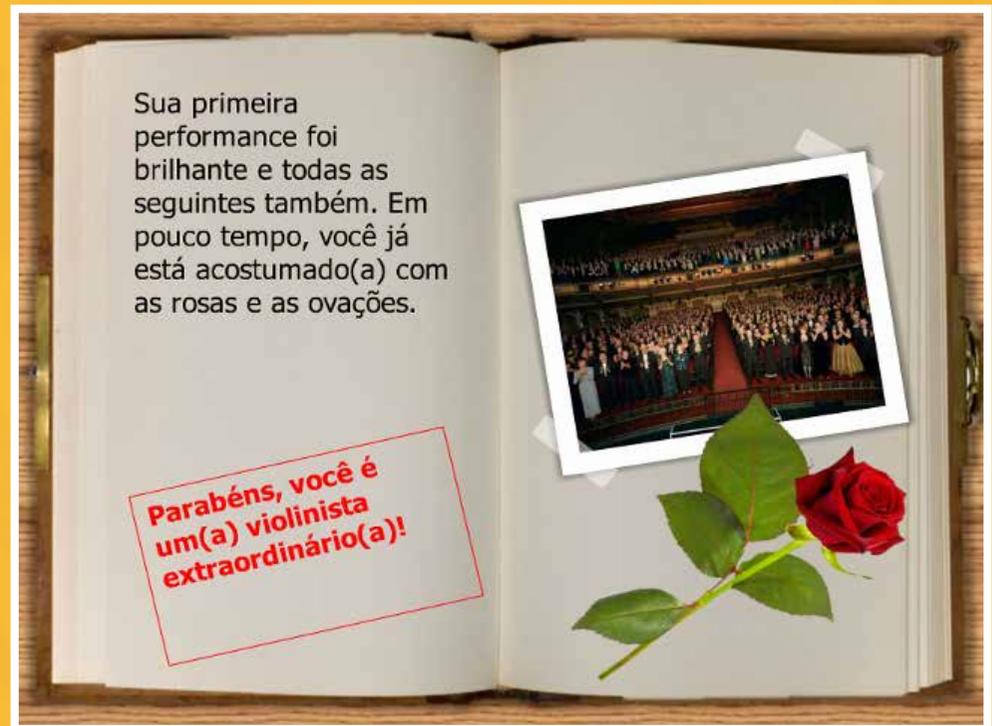
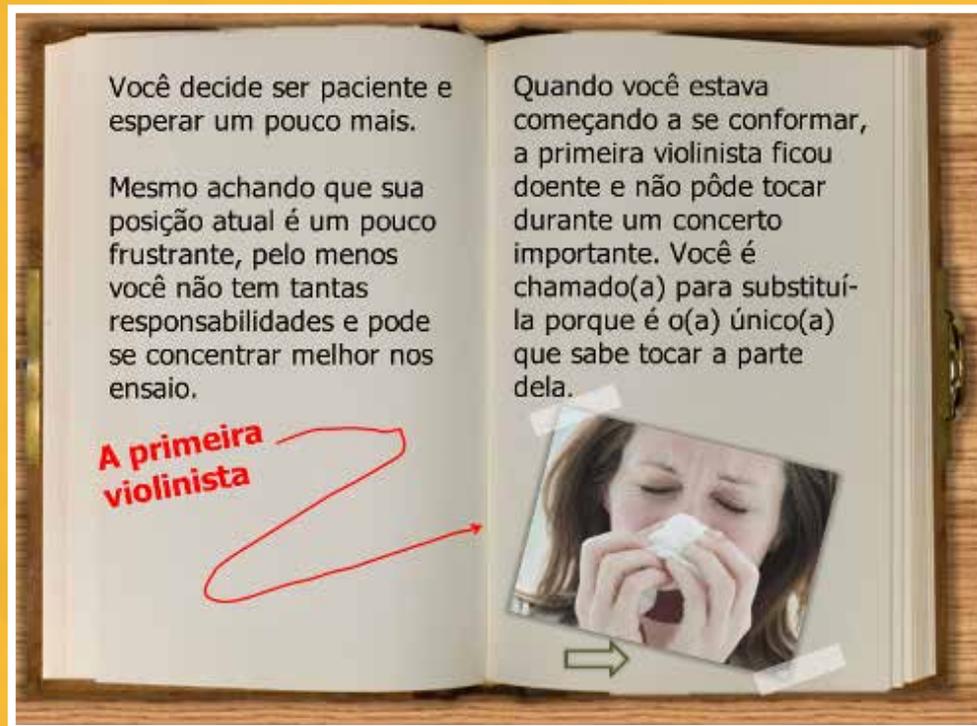
Seguir carreira solo | Ir para a página 13

Ficar na orquestra | Ir para a página 14









RESPOSTAS DAS “ATIVIDADES: EXERCITANDO A COMPREENSÃO DAS REGRAS DO JOGO”:



RESPOSTAS

9) O jogador com o Homem de Gelo (azul) pode capturar as casas B, F, H, L, pois, na sua vez, o jogador deve capturar pelo menos uma casa do oponente, o que pode acontecer na vertical, horizontal ou diagonal. A captura acontece quando o jogador da vez faz “um sanduíche” da peça do oponente, ou seja, coloca uma peça em uma casa de modo que pelo menos uma casa do oponente fique situada entre esta peça recém colocada e outra peça do jogador que já estivesse no tabuleiro.

10) O jogador azul tem três opções diferentes de jogada: Opção A: Trocará 2 elementos laranjas na diagonal. Opção B: Trocará 2 elementos laranjas na horizontal à direita e na vertical abaixo. Opção C: Trocará 5 elementos laranjas na horizontal à esquerda e na vertical acima ou abaixo.

11) O jogador azul não pode colocar uma peça na última casa vazia porque esse não é um movimento permitido. O jogo ainda não acabou porque o jogador laranja pode colocar uma peça laranja nessa casa. Embora o jogador azul tenha perdido a vez, ainda assim ele venceu o jogo. A maior parte do tabuleiro está coberta com o seu elemento (a cor azul).

12) Com este movimento, o jogador com o Homem de Fogo (laranja) captura as casas C, D, E, F, G, I, pois estas casas ficariam cercadas pela peça colocada no momento e alguma peça presente no tabuleiro: C (horizontal à direita), D e G (diagonal à esquerda), E e I (vertical), F (diagonal à direita).

SOLUÇÃO DO DESAFIO “LEITURA FACIAL” DA ATIVIDADE PASSADA:

01

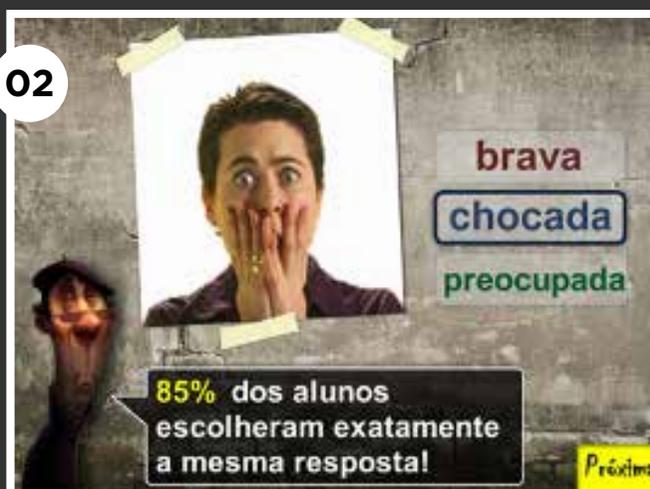


empolgada
distraída
feliz

76.8% dos alunos
escolheram exatamente
a mesma resposta!

Próxima

02



brava
chocada
preocupada

85% dos alunos
escolheram exatamente
a mesma resposta!

Próxima

03

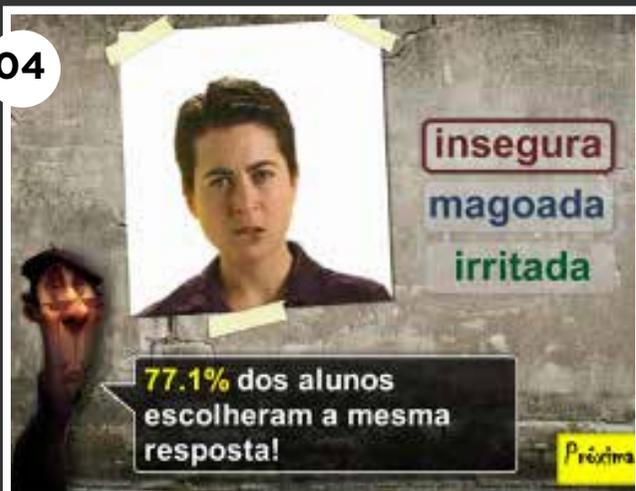


entediada
confusa
triste

89.3% dos alunos
escolheram a mesma
resposta!

Próxima

04

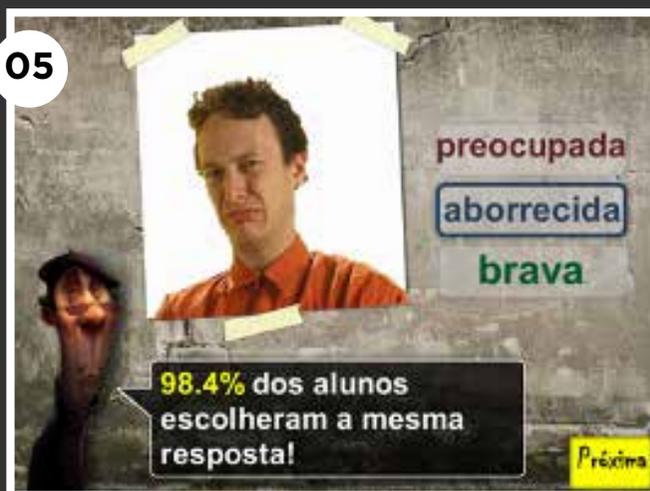


insegura
magoada
irritada

77.1% dos alunos
escolheram a mesma
resposta!

Próxima

05

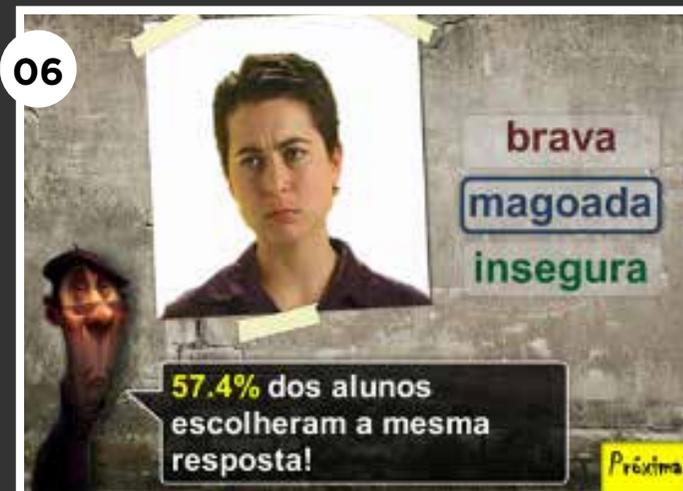


preocupada
aborrecida
brava

98.4% dos alunos
escolheram a mesma
resposta!

Próxima

06

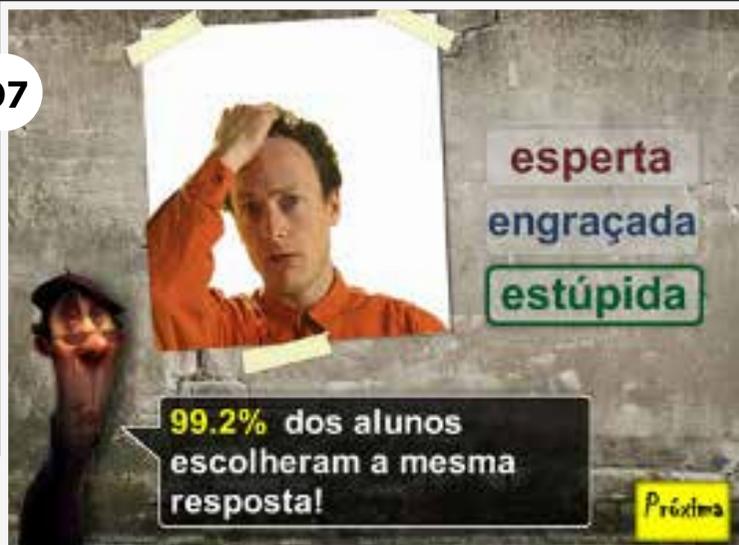


brava
magoada
insegura

57.4% dos alunos
escolheram a mesma
resposta!

Próxima

07



08



COMPARTILHE CONOSCO SUAS ATIVIDADES EM FAMÍLIA!

POSTE EM SUAS REDES SOCIAIS COM #MLEMFAMÍLIA OU NOS MANDE WHATSAPP.
MLBR.COM.BR / WHATS (11 96447-0332) E NÓS REPOSTAREMOS NOS CANAIS OFICIAIS DA MIND LAB!

