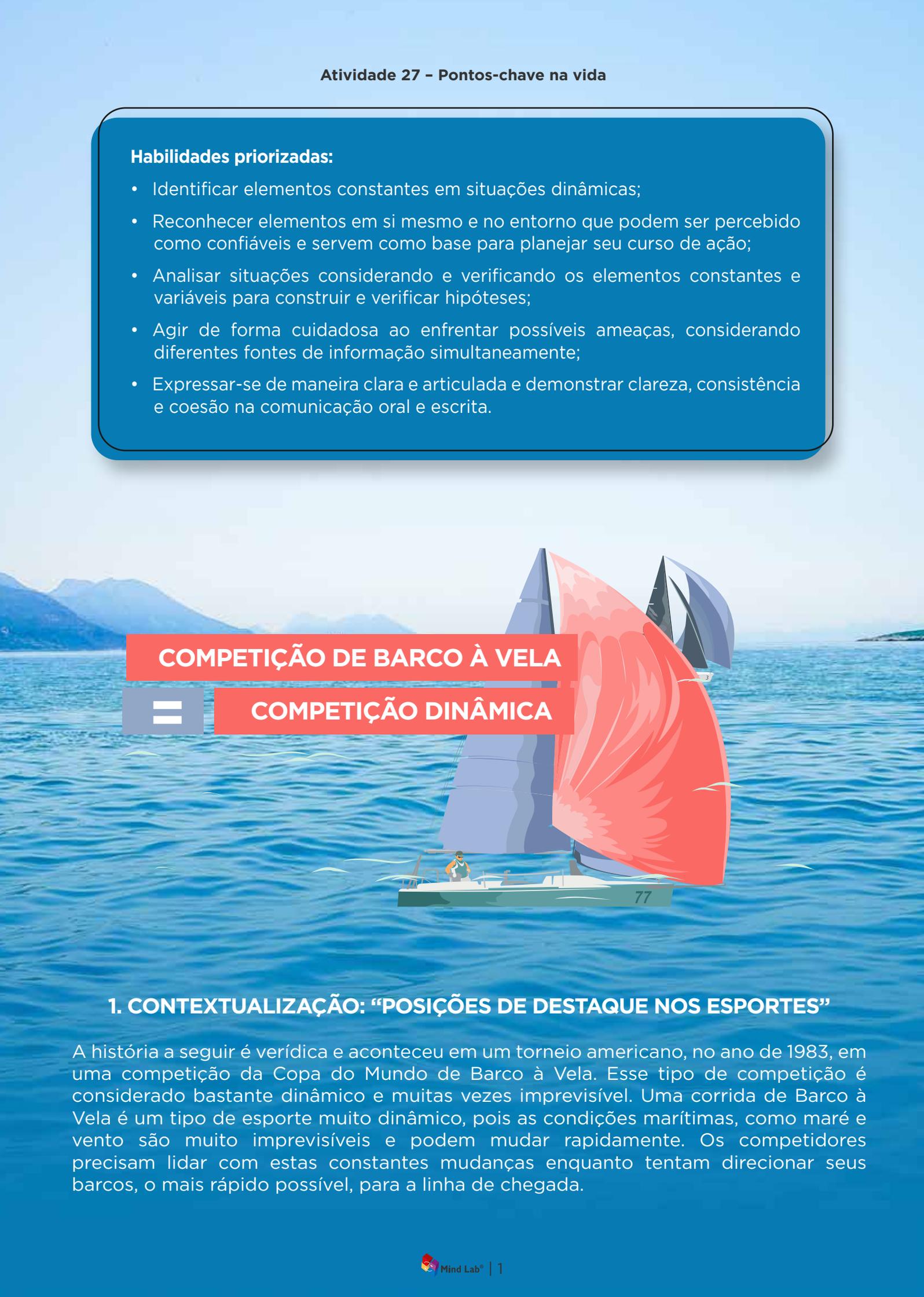


Habilidades priorizadas:

- Identificar elementos constantes em situações dinâmicas;
- Reconhecer elementos em si mesmo e no entorno que podem ser percebido como confiáveis e servem como base para planejar seu curso de ação;
- Analisar situações considerando e verificando os elementos constantes e variáveis para construir e verificar hipóteses;
- Agir de forma cuidadosa ao enfrentar possíveis ameaças, considerando diferentes fontes de informação simultaneamente;
- Expressar-se de maneira clara e articulada e demonstrar clareza, consistência e coesão na comunicação oral e escrita.



COMPETIÇÃO DE BARCO À VELA



COMPETIÇÃO DINÂMICA

1. CONTEXTUALIZAÇÃO: “POSIÇÕES DE DESTAQUE NOS ESPORTES”

A história a seguir é verdadeira e aconteceu em um torneio americano, no ano de 1983, em uma competição da Copa do Mundo de Barco à Vela. Esse tipo de competição é considerado bastante dinâmico e muitas vezes imprevisível. Uma corrida de Barco à Vela é um tipo de esporte muito dinâmico, pois as condições marítimas, como maré e vento são muito imprevisíveis e podem mudar rapidamente. Os competidores precisam lidar com estas constantes mudanças enquanto tentam direcionar seus barcos, o mais rápido possível, para a linha de chegada.

O torneio americano do ano de 1983 foi uma competição dramática, pois o time americano tentava defender mais um título, depois de 132 anos de vitórias seguidas. Neste tipo de torneio, há várias corridas que duram muitos dias e o vencedor é aquele que apresenta a melhor pontuação geral.

Neste ano da competição, os americanos estavam na liderança quando a última corrida começou. Em pouco tempo, os australianos direcionaram seu barco para um lado e os americanos decidiram seguir pelo lado oposto. Por azar, o vento não estava na direção dos americanos e o time australiano conseguiu superar a vantagem inicial dos seus oponentes e ganhar a competição.



Contudo, os americanos não levaram em consideração o risco de mudança na direção do vento. Eles deveriam ter aproveitado a vantagem inicial com relação ao time australiano e seguir na mesma direção. Assim, os efeitos da mudança no ambiente não teriam prejudicado somente o time americano. Ou seja, o ponto-chave para os americanos seria manter o barco na mesma direção de seu oponente, pois estavam na frente desde as corridas anteriores. Sendo assim, essa posição, relativamente estável, favoreceria a sua vitória. Se os americanos tivessem seguido o mesmo caminho de seus oponentes, utilizando-o como um ponto-chave, eles provavelmente teriam vencido.

COMPETIÇÃO DE HOCKEY NO GELO – O MILAGRE NO GELO

Em uma sexta-feira, 22 de fevereiro de 1980, no Lake Placid, Nova York, um jogo histórico de hockey no gelo ocorreu. Os times que competiam eram o time dos Estados Unidos, liderado pelo treinador Herb Brooks, e o time da extinta União Soviética (que incluía a Rússia), liderado pelo treinador Viktor Tikhonov (esta partida fez parte dos Jogos Olímpicos de Inverno de 1980).

O time soviético era altamente profissional e jogava em uma liga bem desenvolvida, com instalações de treinamento de alta classe. Eles haviam conquistado a medalha de ouro nos últimos quatro Jogos Olímpicos e eram os favoritos para a medalha de ouro de 1980. No outro lado, o time americano era composto de amadores e jogadores da faculdade.

Em fevereiro, antes dos Jogos Olímpicos, os dois times haviam se confrontado, com vitória esmagadora dos soviéticos por 10 a 3.

Os times prepararam-se de maneira diferente para esta partida. O treinador soviético poupou a maioria dos seus melhores jogadores, preferindo deixá-los estudar jogadas do que efetivamente patinar. O técnico dos Estados Unidos, entretanto, continuou com seus ideais e seu estilo de confronto, com duros treinamentos de patinação, repreendendo seus jogadores pelas fraquezas percebidas. Ele insistiu que o time continuasse treinando até a partida. Antes do jogo, Brooks leu para seus jogadores uma declaração que dizia: **“Você nasceu para ser um jogador. Você foi feito para estar aqui. Este momento é seu.”**

Um dia antes da partida, estava escrito no jornal “The New York Times” que “a menos que o gelo derreta, ou a menos que a equipe dos Estados Unidos ou outro time faça um milagre... espera-se que os russos conquistem, com facilidade, a medalha de ouro olímpica pela quinta vez.”

Os americanos surpreenderam muitos com sua forma física e jogo coeso. O time dos russos estava na liderança no começo da partida, mas em um certo ponto do jogo os americanos apertaram e tomaram a dianteira. Enquanto os minutos transcorriam, Brooks continuava repetindo aos seus jogadores: “Jogue o seu jogo. Jogue o seu jogo”. Ao invés de entrar em uma posição defensiva, os Estados Unidos permaneceram todo tempo em um jogo ofensivo.

O time americano venceu o jogo e conquistou a medalha de ouro.

O jogo de hockey no gelo entre os times americano e soviético foi chamado de **“O Milagre no Gelo”**. Em 1999, a Sports Illustrated considerou “O Milagre no Gelo” como um momento alto do esporte do século XX.

VOÇÊ PODE ACOMPANHAR ESSA HISTÓRIA
ATRAVÉS DA **PÁGINA 62 DO SEU LIVRO DO ALUNO.**



EXERCÍCIO - REFLITA E RESPONDA

Após ler e analisar as duas histórias de competições nos esportes, responda em seu caderno ou livro do aluno as perguntas a seguir:

1. Referente à competição de barco à vela, quais riscos os dois times precisavam levar em consideração antes de tomar uma decisão neste tipo de competição?
2. Sobre a competição de barco à vela, qual foi o erro dos americanos? Por quê?
3. Ainda referente à competição de barco à vela, qual era o ponto-chave para os americanos nesta competição?
4. Referente à competição de Hockey no gelo, quais pontos-chave o time americano conquistou?
5. Quanto à competição de Hockey no gelo, qual o papel do treinador Herb Brooks no sucesso do time?
6. Qual a importância de conquistar pontos-chave em um ambiente em mudança? Justifique a sua resposta.

2. JOGO: RETOMANDO A APLICAÇÃO DA ESTRATÉGIA "CONQUISTANDO PONTOS-CHAVE" NO JOGO ELEMENTS

Você recorda a utilização da Estratégia “Conquistando Pontos-chave”, estudada na atividade passada? Ela é uma ferramenta importante para analisar o tabuleiro do jogo Elements como um todo, de forma a conquistar as posições que são mais estáveis.

O jogo Elements é bastante dinâmico. A cada movimento, o equilíbrio de forças entre você e seu oponente pode mudar radicalmente. Contudo, há certas casas no tabuleiro do jogo que são menos dinâmicas: permanecem relativamente estáticas. Estas casas estão posicionadas ao longo da borda externa do tabuleiro – especialmente os quatro cantos. Conseguir conquistar estes pontos é bastante vantajoso e a partir disso é possível controlar e planejar as jogadas.

Os Pontos-Chave nos ajudam a tomar decisões em um ambiente em transformação.

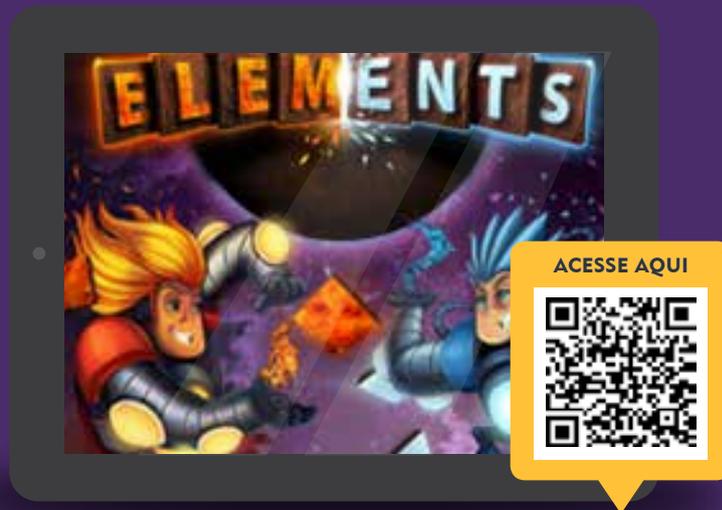
Esta estratégia é composta por três etapas:

1. Examinar o entorno;
2. Identificar elementos que são relativamente constantes e estáveis;
3. Confiar nestes elementos estáveis ao tomar a decisão.

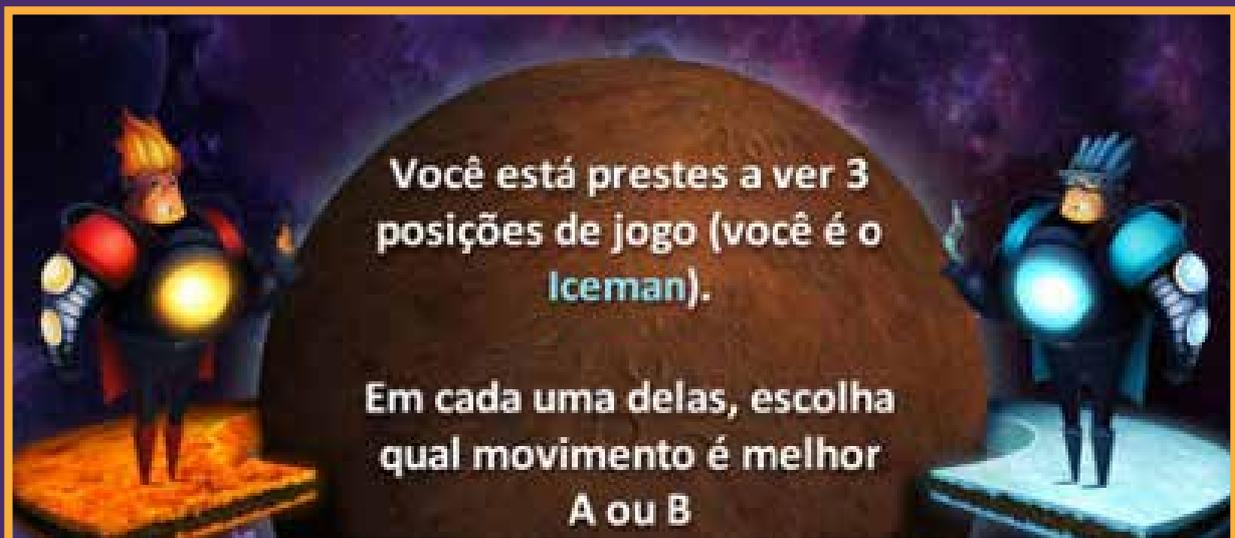
DESAFIO

Antes de jogar, você terá uma pequena atividade para praticar a habilidade de aplicar a estratégia “Conquistando Pontos-chave” no jogo Elements. Você também pode fazer a atividade de forma on-line, através do link abaixo ou acompanhar as orientações a seguir.

Descubra qual movimento o jogador azul (Iceman) deve fazer nas 3 situações de partida a seguir. Para cada situação, escolha entre a opção A ou B.



mlbr.com.br/desafelements





(A solução dos 3 desafios encontra-se no final desta atividade).



Para lembrar o uso da Estratégia **“Conquistando Pontos-chave”**, assista o vídeo:



mlbr.com.br/estelements

Atividade: agora vamos exercitar a estratégia retomada!

1. Responda as Atividades presentes nas páginas 56, 58 e 59 do seu Livro do Aluno.
2. Depois de colocar a sua peça, qual jogada seu oponente provavelmente vai querer fazer?
3. A sua próxima jogada fortalece o seu oponente?
4. Que ações você pode fazer para ganhar um bom posicionamento quantitativo dentro do jogo? E qualitativo?
5. Seu oponente está ameaçando conquistar uma posição-chave no jogo?
6. Como você pode conquistar uma posição-chave no jogo?
7. Seu oponente controla mais casas no perímetro do tabuleiro?
8. Que Método de Raciocínio pode ajudá-lo a tomar decisões no jogo? E a identificar ameaças? Como?



É HORA DE JOGAR!

Agora que aprendemos e exercitamos a Estratégia “Conquistando Pontos-chave”, vamos voltar a jogar Elements?

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” fora do portal: 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: Othello, Moonwalk, Reversi, Duas Faces, dentre outros.

Jogando “Elements” fora do portal: Utilize o jogo que você construiu na primeira atividade do jogo Elements

3. APLICAÇÃO NA VIDA: VALORES COMO POSIÇÕES DE DESTAQUE



Derek Redmond - um atleta britânico que participou dos Jogos Olímpicos de Barcelona em 1992.

Derek Anthony Redmond é um atleta britânico aposentado. Durante sua carreira, bateu o recorde britânico dos 400 metros rasos e foi medalhista de ouro em provas de revezamento 4 x 400 metros rasos no Campeonato Mundial, no Campeonato Europeu e nos Jogos da Commonwealth (uma competição multinacional e multi-desportiva).

Derek Redmond ficou conhecido por sua performance nos Jogos Olímpicos de Barcelona, em 1992. Durante as semifinais dos 400 metros, ele rompeu o tendão.

Mesmo sentindo muita dor, completou a prova com a ajuda de seu pai e foi aplaudido de pé pela plateia.

Valores são preceitos de vida, algo/crença que as pessoas acreditam e que norteiam suas atitudes. Os valores podem mudar de pessoa para pessoa, bem como em diferentes culturas. Nossos valores são, na verdade, pontos-chave que nos auxiliam a tomar decisões e focar no que realmente importa para nós. Eles podem nos ajudar a manter o foco no que realmente é importante no processo de tomada de decisões em ambientes em constante mudança.

Neste mundo dinâmico, em constante mudança, temos que lidar com diversas situações e problemas que exigem tomadas de decisão. Nossos valores podem nos ajudar, pois representam aquilo em que acreditamos e, por isso, são estáveis o suficiente para nos apoiar nesse processo, especialmente se as coisas não estiverem tão claras.



EXERCÍCIO - REFLITA E RESPONDA

Após assistir o vídeo e ler os dois pequenos textos acima, responda em seu caderno ou livro do aluno as perguntas a seguir:

1. Em sua opinião, quais foram os valores que levaram Derek Redmond a continuar a corrida, apesar de sua lesão?
2. Dentre os valores elencados a seguir, quais que você acha que moveram Derek Redmond: conquista, ambição, coragem, determinação, disciplina, excelência, firmeza, foco, motivação, paixão, perfeição, profissionalismo, resiliência, força e vontade de vencer?
3. Pensando nos valores para nossa sociedade, você considera que ajudar uma pessoa idosa a atravessar a rua ou decidir chegar até o fim de uma escalada perigosa são dois exemplos de valores/pontos-chave na vida de uma pessoa?
4. Você considera que os valores servem como uma base para a definição de um código social de conduta?
5. Que valores servem como pontos-chave no seu dia a dia?
6. Em quais situações cotidianas seus valores servem como pontos-chave na tomada de decisões, ajudando-o a resolver seus dilemas?



SOLUÇÃO DOS DESAFIOS DO JOGO ELEMENTS

1) A



2) B



3) B



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!