

Atividade 8 – Fortalecendo o elo mais fraco do grupo

Habilidades priorizadas: Reconhecer e aceitar os pontos fortes e os pontos fracos em cada membro do grupo, como parte da essência humana; entender a importância de fortalecer os membros mais frágeis do grupo para ampliar a força do grupo; reconhecer e buscar compreender que todos os integrantes de um grupo têm limitações.

1. Contextualização

Contratar um supercraque do futebol ou investir em reservas?

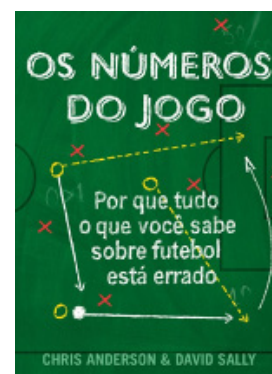
Não admira que nossos números reforcem a ideia de que, em um time de futebol, é a força do elo mais fraco que determina o quanto uma equipe será vencedora. Ou a ideia de que os jogos são, na maior parte do tempo, decididos por erros, por falhas de comunicação ou pelo desmoronar de sistemas táticos cuidadosamente preparados. As partidas de futebol são decididas por erros; nada mais natural que o pior jogador do time seja o mais suscetível a errar um passe, esquecer o homem que tem que marcar, e pôr a perder uma semana inteira de treinamento.

O papel do treinador é minimizar o impacto potencial de seu pior jogador, tanto dentro de campo, num dia qualquer, quanto ao longo de uma temporada inteira. O primeiro passo é reconhecer que o futebol é um esporte desproporcionalmente influenciado pelos elos mais fracos: isso deve desempenhar um papel importante no estabelecimento da agenda do técnico.

Para ajudar os treinadores só um pouquinho, acreditamos que sejam quatro os planos disponíveis para resolver um problema como Megrelishvili. Conhecê-los evidencia a importância dos cartões vermelhos, a importância da tática, como e quando mexer no time e, talvez o mais importante de tudo, o valor de contratar um supercraque.

Priorizar o elo mais fraco pode ser decepcionante para a torcida. Significa que, quando a janela de transferências se abre, o treinador sabe que tem que perder mais tempo e dinheiro em busca do substituto perfeito para seu Megrelishvili do que contratando aquele grande reforço que agrada o torcedor. Por mais que isso pareça desesperador, lembre-se de que melhorar o elo mais fraco é a forma mais eficaz de ganhar mais partidas e subir na tabela.

Fonte: *Os Números do Jogo*, de Chris Anderson & David Sally



Exercício – Reflita e responda:

Após ler o fragmento do livro *Os números do jogo*, de Chris Anderson e Davi Sally, responda em seu caderno as perguntas a seguir:

1. Qual a mensagem principal abordada pelos autores? Você concorda com as ideias apresentadas?
2. A partir da frase “[...] em um time de futebol, é a força do elo mais fraco que determina o quanto uma equipe será vencedora”, o que os autores quiserem retratar?
3. “Um grupo que não se importa com seus membros mais frágeis não será capaz de atingir seus objetivos”. Refletindo sobre esta frase e o fragmento do livro supracitado, descreva uma situação de sua vida em que tenha presenciado esta questão em relação ao elo mais frágil da equipe, seja nos esportes, trabalhos coletivos escolares, relações pessoais, dentre outras.

2. Jogo – Pyramid Run

Pyramid Run é um jogo de oponentes para 2 jogadores que explora a estratégia “Priorizando os Pontos Fracos”.

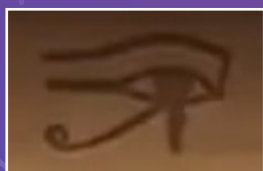
Jogando no Portal: Entre na nossa arena (arenas.mindlab.net) e jogue *Pyramid Run* utilizando o e-mail e a senha que você cadastrou. Quem ainda não tem cadastro, basta seguir as orientações presentes nas aulas anteriores (atividade 3).

Jogando fora do Portal: Construa o jogo em casa!

Materiais necessários:

1. **Para o tabuleiro e os blocos de pedra:** duas cartolinas, caneta, lápis de cor, régua, cola e tesoura.
2. **Para os pesquisadores arqueólogos:** 12 botões de roupa ou 12 tampinhas de garrafa, sendo seis de cada cor (6 representantes de cada equipe de pesquisadores).

Em uma das cartolinas, para representar os blocos de pedra, faça cartinhas contento os seis símbolos presentes no jogo:



Olho egípcio



Antílope



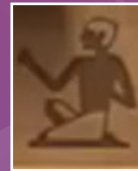
Jarra



Coruja



Íbis
(ave egípcia)



Representação
egípcia
masculina



mlbr.com.br/arenaml

Faça cada um destes 6 símbolos de uma cor diferente com os lápis de cor para destacar e melhorar a visualização na hora de jogar. Desenhe 10 cartas de cada elemento, isto é, um total de 60 cartinhas. Em seguida, recorte todas elas.

Na outra cartolina, faça o tabuleiro em formato de pirâmide, como representado na imagem abaixo, contendo as 24 casas nas 6 fileiras por onde os pesquisadores irão passar. No lugar das 24 casas, onde estão os símbolos de blocos de pedra, cole as cartinhas desenhadas cuidando para intercalar cada símbolo, conforme imagem a seguir da posição inicial. Por fim, recorte o tabuleiro. Para jogar, utilize os 12 botões ou 12 tampinhas representando os arqueólogos do jogo que devem começar conforme exposto na posição inicial. As outras 36 cartinhas restantes serão utilizadas para jogar, devendo ser deixadas em um monte virado para baixo.

Para iniciar a partida, cada jogador compra 8 cartas (sem escolher os símbolos e sem mostrar para o oponente). As demais ficam no monte para serem compradas no decorrer da partida.



Posição inicial

mlbr.com.br/pyramidreg

Habilidades priorizadas jogo:

- Reconhecer e aceitar os pontos fortes e os pontos fracos em cada membro do grupo como parte da essência humana.
- Ser tolerante com as limitações humanas, tanto suas como dos demais membros do grupo.
- Reconhecer, aceitar, valorizar e otimizar as diferenças pessoais, considerando a diversidade humana como bem maior para enfrentar os desafios.

Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a embarcar os 6 pesquisadores arqueólogos no balão de ar quente (no jogo físico, finalizar o percurso das 24 casas).

Posição inicial: Joga-se em um tabuleiro com 24 casas. Cada casa tem a imagem de um dos 6 símbolos possíveis. Estes símbolos também estão nos blocos de pedra do jogo. Cada jogador tem 6 pesquisadores. No início do jogo, cada jogador recebe 8 blocos de pedra (no jogo físico, você utilizará as cartinhas no lugar dos blocos de pedra).

Opções de jogada: Em cada rodada, o jogador pode realizar uma das três ações abaixo:

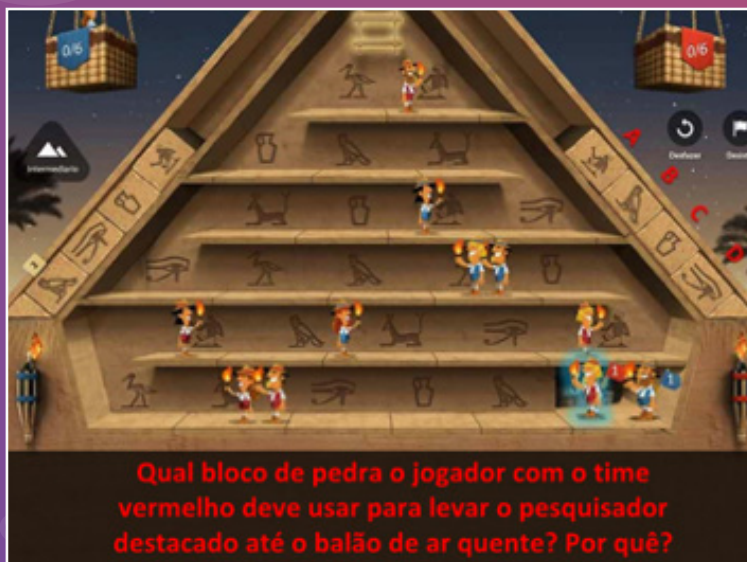
1. Usar um de seus blocos para avançar um pesquisador para a primeira casa vaga com o mesmo símbolo. O pesquisador salta sobre todas as casas ocupadas e todas as casas vagas que tenham símbolos diferentes. Por exemplo: usar o bloco com o símbolo "olho" permite que um pesquisador avance para a primeira casa vaga do tabuleiro que contenha esse símbolo.
2. Usar um de seus blocos para avançar um pesquisador para a primeira casa com o mesmo símbolo, ocupada por um ou dois dos seus outros pesquisadores. Neste caso, o jogador recebe um novo bloco de pedra para cada pesquisador que estava nesta casa.
3. Recuar para a casa mais próxima ocupada por um ou dois de seus outros pesquisadores, independentemente do símbolo. Neste caso, o jogador recebe um novo bloco de pedra para cada pesquisador que estava nesta casa. Casas vagas ou ocupadas por 3 pesquisadores são puladas. Note que não pode haver mais do que três pesquisadores em um único espaço.

Em qualquer movimento para frente, o bloco de pedra utilizado é descartado, ou seja, o jogador fica com um bloco a menos.

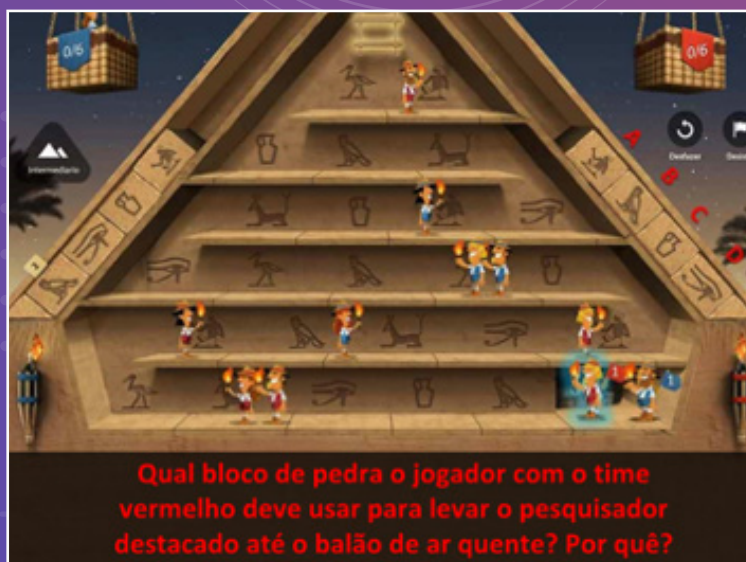
Para embarcar no balão de ar quente: o embarque no balão de ar quente é feito como qualquer outro movimento normal para frente: o jogador usa um bloco com um símbolo; se não houver casas vagas com o símbolo entre o pesquisador e o balão de ar quente, o pesquisador entra no balão (no jogo físico, o pesquisador apenas termina o percurso sem entrar no balão).

Exercitando a compreensão das regras do jogo: Para verificar a sua compreensão, responda as perguntas abaixo:

1. Quais são as opções de movimento neste jogo?
2. Como se avança nesse jogo?
3. Qual é a melhor forma de usar os recursos disponíveis? Por quê?
4. Você leva em conta os recursos que o seu oponente possui? Como?
5. Como é possível conseguir novos blocos de pedra?
6. Qual é a condição necessária para um arqueólogo sair da pirâmide?
7. O que acontece com o estoque de blocos de pedra quando o jogador utiliza um deles para avançar?
8. De acordo com a imagem abaixo, qual a resposta correta (A, B, C ou D)?



9. De acordo com a imagem abaixo, qual jogada você deve fazer:
- Mover A de volta para B e receber um novo bloco de pedra.
 - Mover B de volta para C e receber dois novos blocos de pedra.
 - Usar o bloco de pedra que possui para mover qualquer um dos seus pesquisadores.



3. Aplicação na vida

Conforme você pôde observar ao jogar *Pyramid Run*, o pesquisador arqueólogo mais fraco é parte do grupo e se ele perde, o grupo inteiro também perde. Isso significa que se o grupo de pesquisadores não cuidar do seu membro mais fraco, o grupo inteiro deixará de ganhar o jogo. Em suma, o grupo não deve deixar nenhum de seus membros para trás. É preciso buscar alternativas de solução para fortalecer os pontos mais fragilizados do grupo.

Para finalizar a aula, analise a reflexão acima e descreva dentre os métodos metacognitivos elencados abaixo, quais são essenciais para você lidar com esta situação em relação ao elo mais fraco do grupo. Destaque os métodos e justifique sua resposta em seu caderno.



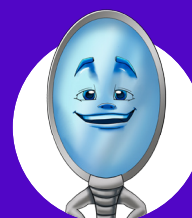
Método do Detetive – Perguntas sistemáticas: É um método que contribui na investigação de uma situação-problema, por meio de perguntas, para produzir e descobrir pistas, dados e informações que possibilitam criar soluções.

Método da Árvore do Pensamento – Análise de possibilidades: O Método da Árvore do Pensamento nos ajuda a perceber as diversas possibilidades diante da complexidade dos processos da vida.



Método do Semáforo – Parar, pensar e agir: Assim como o semáforo orienta o trânsito, o Método do Semáforo nos ajuda a organizar os pensamentos e agir de forma consciente e com responsabilidade.

Método do Espelho – Reflexão e autoconhecimento: O Método do Espelho implica na disponibilidade interna para se olhar e admitir fracassos e êxitos, colaborando para romper esquemas rígidos de pensamento e superar barreiras emocionais para a construção de um esforço consciente que promova mudanças estruturais internas.



Método das Aves Migratórias – Trabalho em equipe: As aves, em busca das suas metas, migram em sintonia e de forma harmônica. O Método das Aves Migratórias nos permite entender, valorizar, potencializar e respeitar as diferenças dos integrantes do time.

Método da Tentativa e Erro – Aprender com os erros: As grandes descobertas da humanidade foram construídas por aqueles que tiveram iniciativa e ousadia de correr riscos. O Método da Tentativa e Erro incentiva nossa disponibilidade interna de se arriscar e de considerar o erro como possibilidade de aprendizagem.



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!