

rede **MMH**

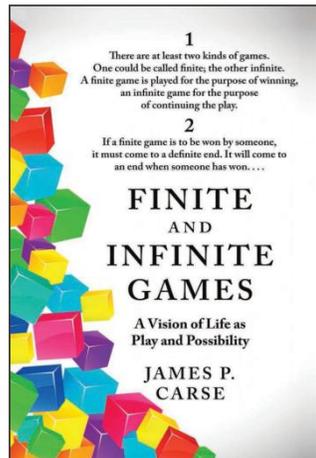
MOTRICIDADE HUMANA



VÍDEO 2



Educação Física



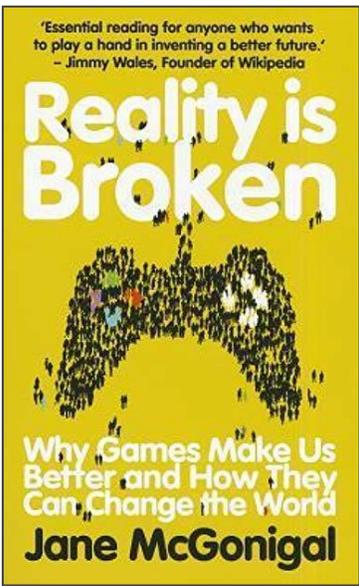
Jogos
Finitos

Jogos
Infinitos



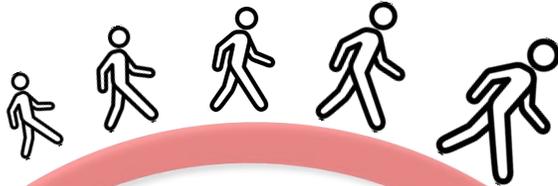
O JOGO
INFINITO

Desafios do Século XXI



Os jogos podem ajudar a construir um mundo melhor!

“Ê x o d o ”



MATRIX



Mundo Real



A realidade está quebrada!



Mundo Digital



Paralelismo

Desporto ↔ Sociedade

Desporto: Jogos Finitos

1. O número de jogadores é conhecido.
2. O horizonte temporal é conhecido (princípio | meio | fim)
3. O jogo termina no final do tempo limite.
4. Possui regras fixas - instruções explícitas
5. Existem vencedores e vencidos
6. Joga-se em função do interesse próprio?
7. Centra-se nas estatísticas (centra-se no resultado)

Sociedade: Jogo Infinito

1. Existem jogadores conhecidos e desconhecidos
2. O Horizonte temporal é infinito
3. O jogo nunca acaba (é o tempo dos jogadores que se esgota - os jogadores simplesmente desistem quando se acabam os recursos e/ou vontade para continuar)
4. As regras não foram acordadas - Instruções vagas
5. Não existem vencedores
6. Joga-se em função do que é melhor para os outros?
7. Muitos Indicadores estatísticos - Centra-se no legado.

Decisões sociais sem atenção plena:

Este tipo de decisões dirige-se à “**mente racional**” e apenas reconhece as decisões e ações estratégicas que lhe permitem ter vantagem sobre os outros ou apenas olham para os seus benefícios. Ou seja, podem ou não ter consciência que as suas ações são desvantajosas para os outros porque o seu sucesso depende da sobreposição de interesses, “eu” ou a “minha equipa” antes do “outro” ou da “outra equipa”.

Decisões sociais com atenção plena:

Este tipo de decisões dirige-se à “**mente social**” que reconhece as necessidades e desejos dos outros antes de decidir sobre as suas ações. A atenção social plena apenas se torna possível quando as pessoas são capazes de reconhecer que as suas escolhas afetam as opções e escolhas de outros, e demonstram a vontade em agir em conformidade. Comportamento Pró-social

Mentalidade finita (Taker)

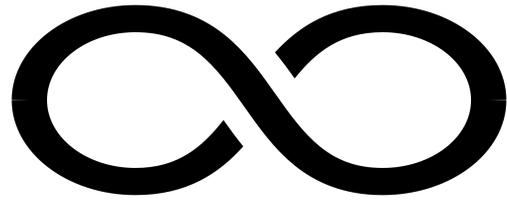


Mentalidade Infinita (Giver)



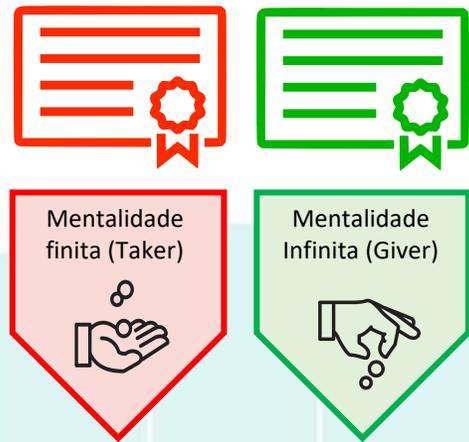
Imke L.J. Lemmers-Jansena,* , Lydia Krabbendam, David M. Amodio, Niels J. Van Doesum, Dick J. Veltman, Paul A.M. Van Lange. ***Giving others the option of choice: An fMRI study on low-cost cooperation.*** *Neuropsychologia* 109 (2018) 1–9.

Vida



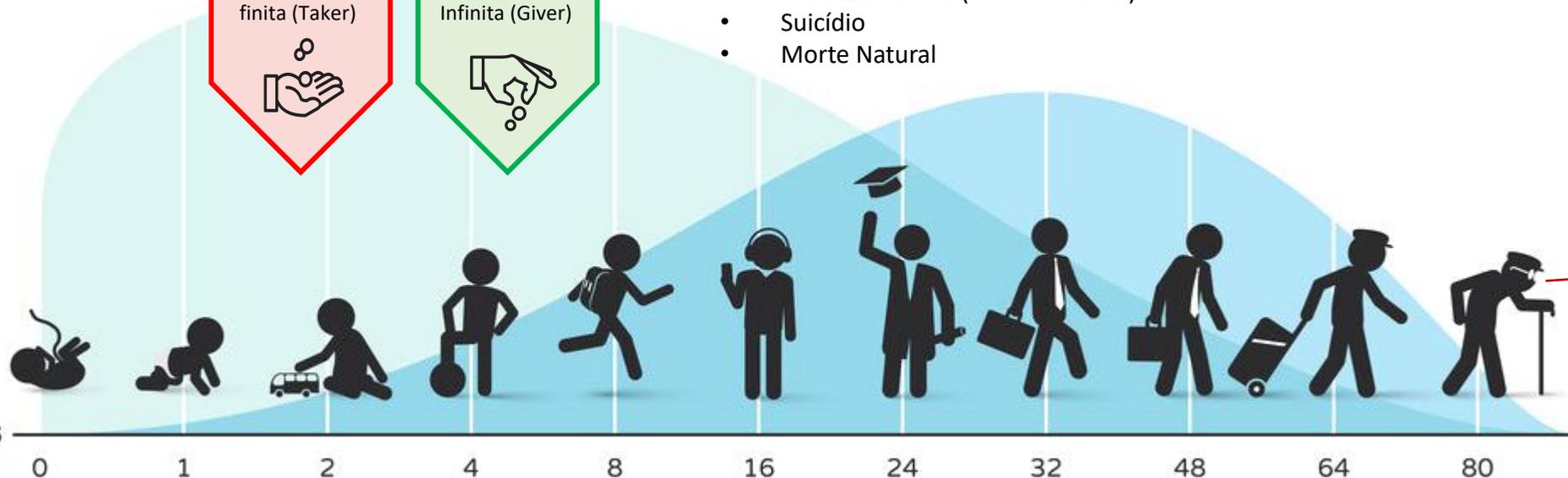
EDUCAÇÃO:

1. **Pedagogia Competitiva - Mentalidade Finita**
2. **Pedagogia Coperativa - Mentalidade Infinita**



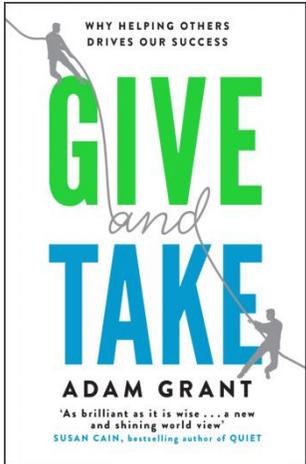
O Jogador Desiste:

1. Acabam os Recursos - Falência
2. Acaba a vontade de jogar:
 - Doença
 - Crise Existencial (Fora da Matrix)
 - Suicídio
 - Morte Natural



O jogo não acaba

é o tempo dos jogadores que se esgota



Valores Mentalidade

Estilo de Reciprocidade Adam Grant

COMPETIÇÃO

COOPERAÇÃO

Interdependência
Negativa

Interdependência
Positiva

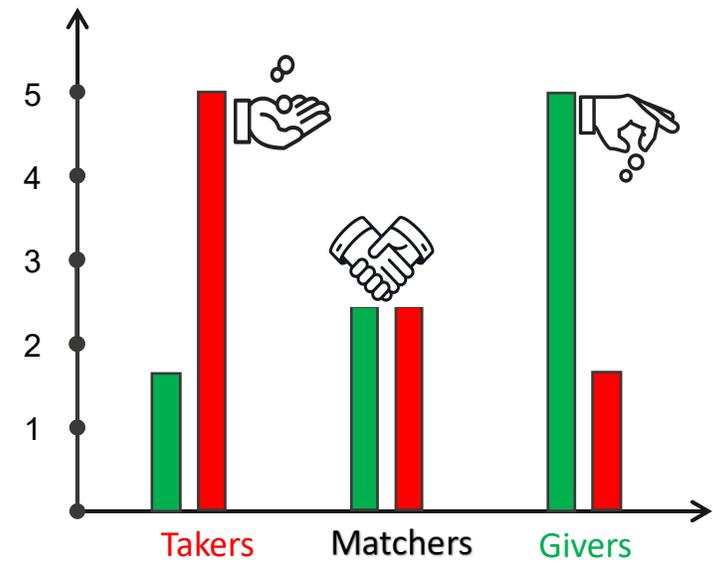


Mentalidade FINITA

Mentalidade INFINITA

- LISTA 1:**
- a) Riqueza (dinheiro, posses materiais).
 - b) Poder (domínio e controlo sobre os outros).
 - c) Prazer (disfrutar a vida).
 - d) Ganhar (fazer melhor que os outros)

- LISTA 2:**
- a) Gentileza (trabalhar para o bem estar dos outros).
 - b) Responsabilidade (ser confiável).
 - c) Justiça Social (apoiar os desfavorecidos).
 - d) Compaixão (Ser sensível e acudir às necessidades dos outros).



Consequências da Mentalidade Finita no Jogo Infinito:

1. Perda de confiança.
2. Compromete-se a colaboração
3. Mata-se a criatividade

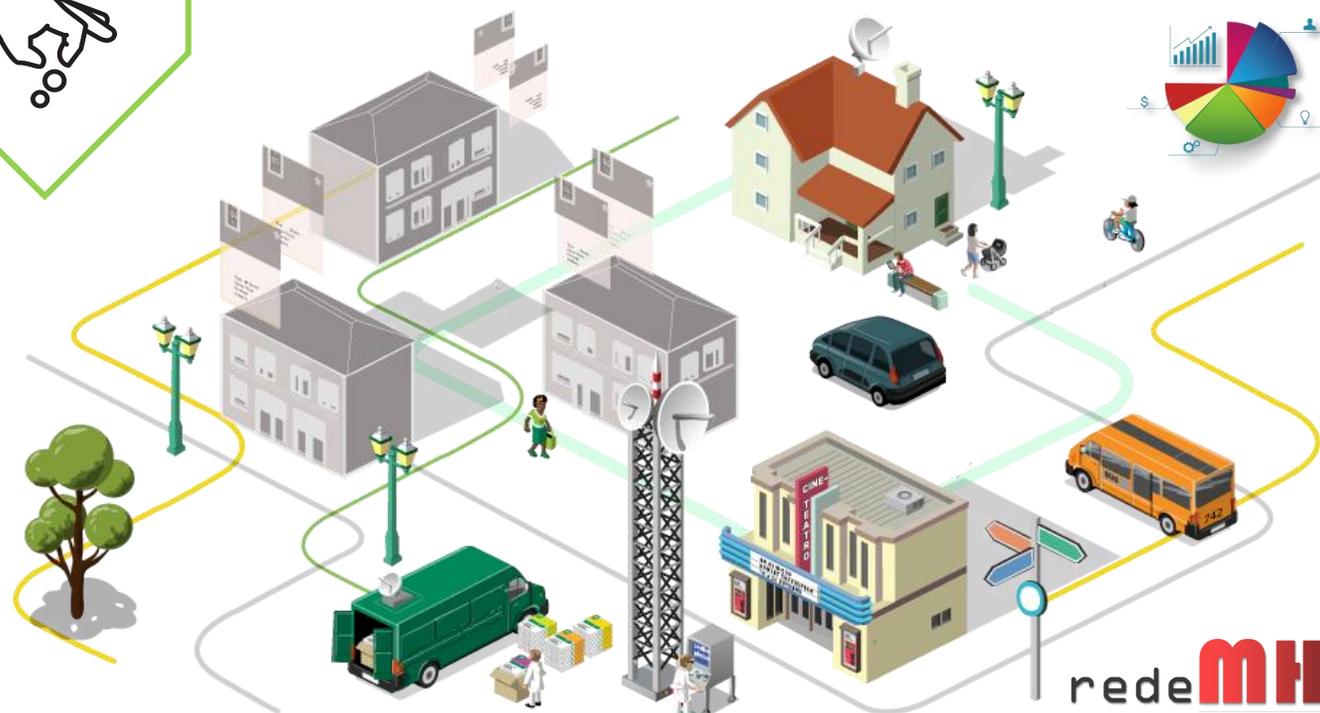
JOGO FINITO

Mentalidade finita (Taker)



JOGO INFINITO

Mentalidade Infinita (Giver)

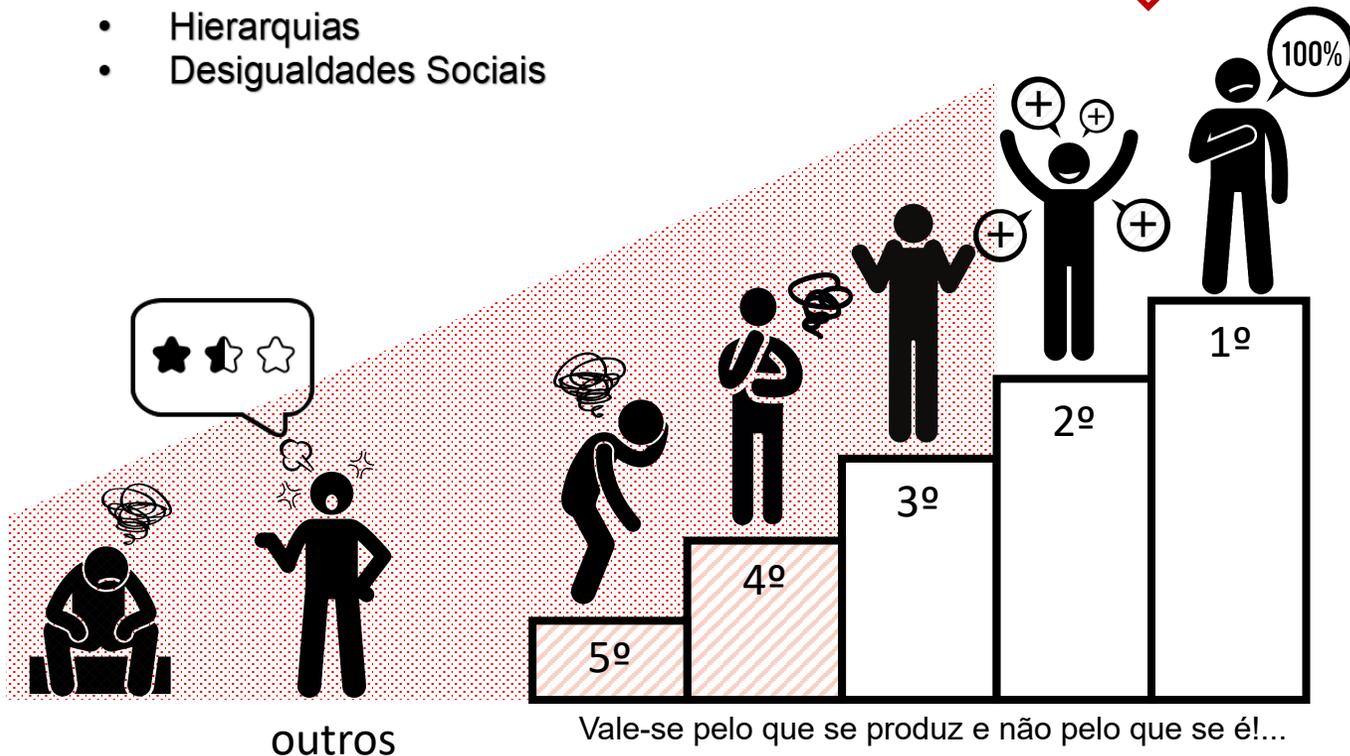


Consequências do Culto do 1º

MENTALIDADE FINITA

Vive-se para ganhar!...

- O melhor aluno (Quadro de mérito)
- O melhor atleta (Quadro de Honra)
- O melhor.....
- Inclusivo à entrada → exclusivo à saída
- Hierarquias
- Desigualdades Sociais



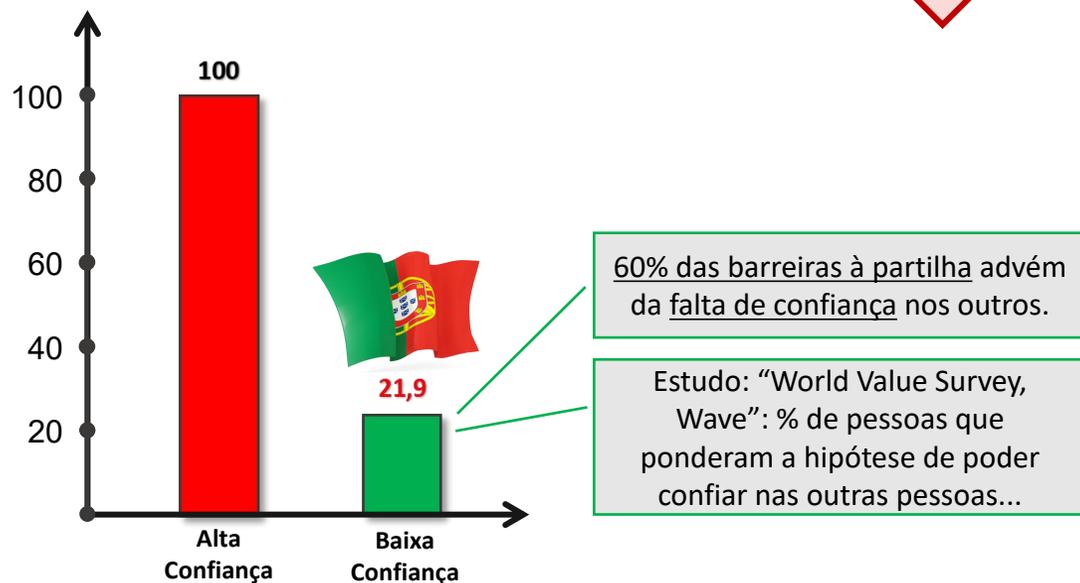


Confiança

<https://www.worldvaluessurvey.org/wvs.jsp>

Quando alguém é percebido como competidor ou concorrente, a capacidade para **a empatia cai significativamente**.

A **confiança** é a base da maioria das relações pessoais, que por sua vez são determinantes essenciais do bem-estar humano e desenvolvimento da partilha e da colaboração. A análise teórica e empírica mostra que, altos níveis de confiança inter-pessoal tornam muitos aspetos da vida mais agradáveis e produtivos.



Fórmula: $\text{Índice Confiança} = 100 + (\% \text{ posso confiar na maior parte das pessoas} - \% \text{ nunca se é demasiado cuidadoso})$

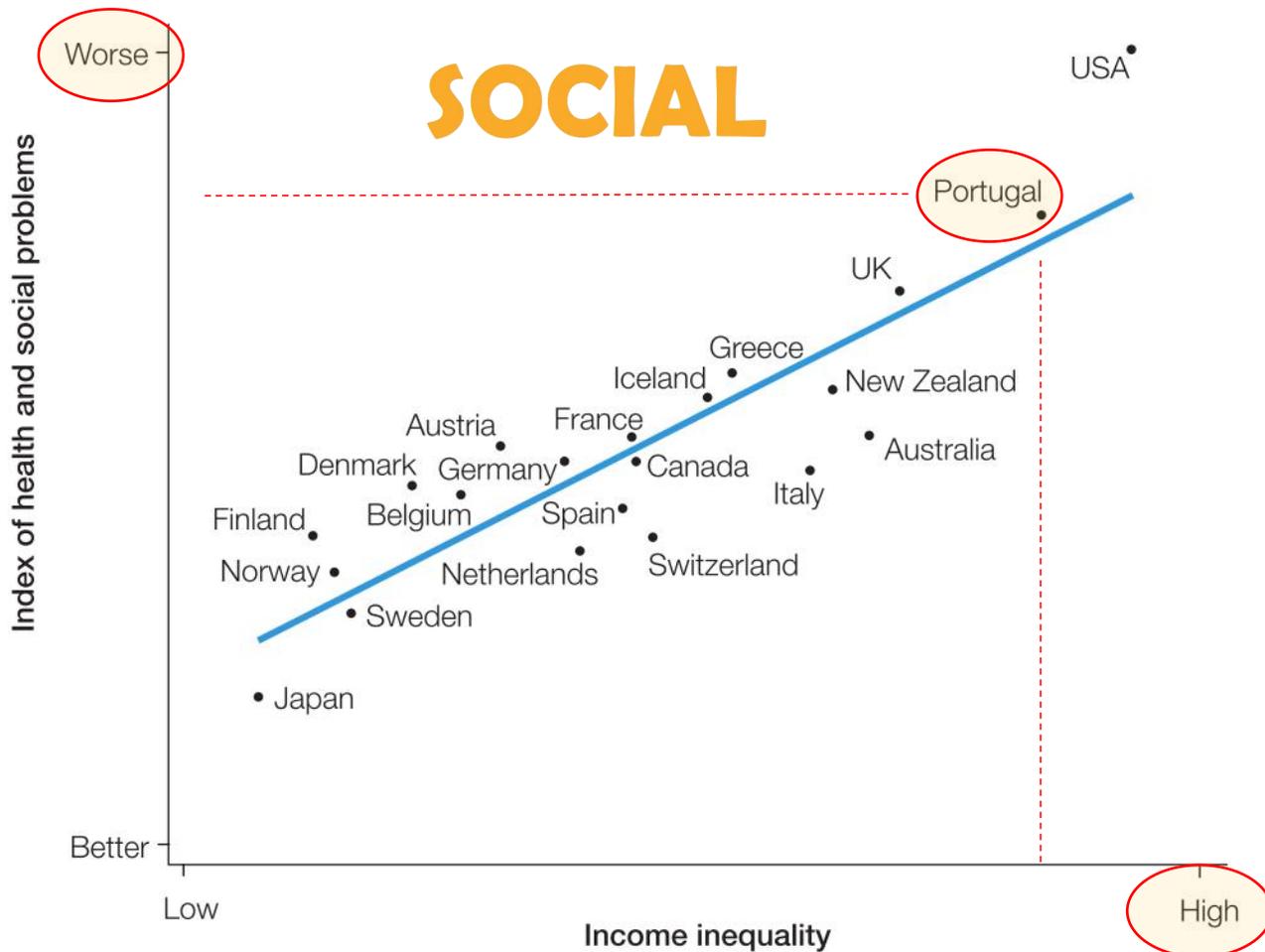
- Índice 100 – corresponde aos países onde a maioria das pessoas confia nas outras;
- Índice < 100 – corresponde a países onde a maioria das pessoas pensa que se deve ser cauteloso quando se lida com as outras pessoas.

Portugal Values Surveys EVS/WVS Waves 1-4 (1981-2004): Índice de Confiança = **21,9**

Health and Social Problems are Worse in More Unequal Countries

Index of:

- Life expectancy
- Maths & Literacy
- Infant mortality
- Homicides
- Imprisonment
- Teenage births
- Trust
- Obesity
- Mental illness – incl. drugs & alcohol addiction
- Social mobility



Uma vasta gama de dados científicos mostram como as crianças são afetadas negativamente pelo facto de crescerem em sociedades muito desiguais, como Portugal, em comparação com sociedades mais igualitárias.

Sociedade Liberta da Competição:

Joel de Rosnay (1975), num excelente livro intitulado “O macroscópio”,

Quando aborda a necessária emergência de novos valores na atual sociedade, tanto na esfera do trabalho (economia) como da educação em geral, refere que a competição profissional foi considerada até hoje como uma motivação saudável rumo ao êxito. O novo pensamento rejeita toda a competição herdada na tradicional luta pela vida. Repudia toda a ideia de comparação simplista baseada na excelência e no mérito, uma vez que tais comparações conduzem geralmente a uma classificação arbitrária entre os indivíduos, a juízos de valor que limitam e empobrecem as relações humanas. A sociedade, libertada da ideia de competição, não surge já como uma selva, mas como uma **comunidade de interesses** cuja evolução assenta na **ajuda mútua**, na **cooperação**, na **educação recíproca**, no **partenariado**.



Educação Física?

Queremos ser parte da solução?



rede

mmh

MOTRICIDADE HUMANA

