

Habilidades priorizadas: Identificar as opções disponíveis de forma organizada; criar imagens mentais das possíveis consequências de uma ação; pensar ao invés de agir impulsivamente.

Objetivos de ensino: Enfatizar a relação entre “estratégia de pensamento” e o processo de tomada de decisão; enfatizar a importância da análise cuidadosa de uma situação para a tomada de decisão.

Atividade 4 em Linha

Carga horária: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. MÉTODOS DE PENSAMENTO

Agora você vai conhecer alguns métodos de pensamento que vão te ajudar a jogar melhor e ainda te ajudar a tomar melhores decisões sempre que necessário, num jogo ou nas situações da vida!



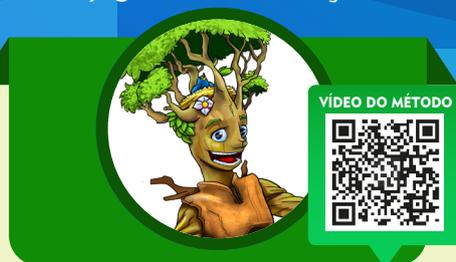
mlbr.com.br/detemetc

MÉTODOS DO DETETIVE

Um detetive é alguém que faz investigações, correto? É aquele que busca pistas para solucionar algum problema. Já pensou em pensar como um detetive enquanto você joga ou enquanto está diante de um problema?

A partir de agora, é isso que vamos fazer. Sempre que estiver jogando ou diante de algum problema na vida, pense em fazer as perguntas certas, use o método do detetive. No jogo 4 em linha, antes de cada jogada, pense: Quais são minhas jogadas disponíveis? Em quais lugares do tabuleiro eu tenho condições de alinhar 4 peças? Em que posições meu oponente pode colocar as peças dele? Se eu fizer tal movimento, o que pode acontecer depois? Lembre-se de fazer essas e outras perguntas calmamente antes de cada jogada!

Uma boa análise da situação através do método do detetive, certamente irá fazer você tomar as melhores decisões.



mlbr.com.br/arvometc

MÉTODO DA ÁRVORE DO PENSAMENTO

Agora, vamos conhecer outro método muito útil para nos ajudar a tomar decisões diante de situações com muitas possibilidades de escolha.

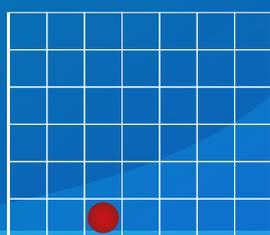
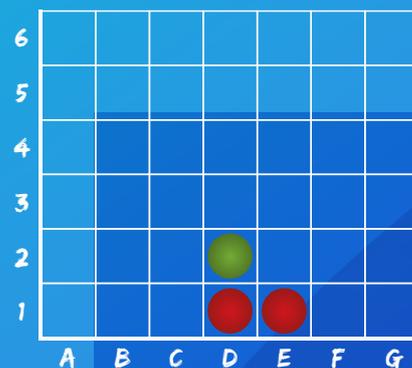
O método da árvore do pensamento nos ensina a analisar as várias possibilidades de escolhas que temos numa situação-problema e a considerar todas as consequências de cada uma dessas escolhas. É uma forma de organizar no nosso pensamento todas as decisões que podemos tomar e prever que consequências elas podem ter no futuro.

A partir de agora, quando estiver diante de qualquer situação em que você deve tomar decisões, organize as escolhas e suas consequências no seu pensamento. Planeje a curto e a longo prazo tudo o que pode acontecer a cada escolha que você tomar no jogo 4 em Linha ou na sua vida. Se você fizer esse exercício mental constantemente, irá certamente melhorar sua capacidade de tomar boas decisões.

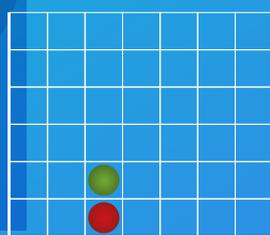
2. ESTRATÉGIAS

Estratégia - Ameaça, dupla ameaça e bloqueio: Vamos estudar a primeira estratégia do jogo 4 em linha. Agora é a vez do jogador verde. Onde ele DEVE colocar uma peça?

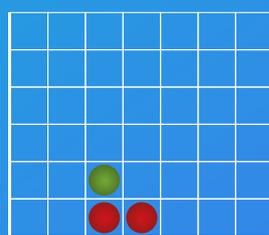
Se você pensar bem, o jogador verde deve colocar uma peça na posição C1 ou F1, fazendo um bloqueio na sequência do oponente, senão quando for a vez do jogador vermelho, ele colocará a terceira peça em uma dessas duas posições, criando uma dupla ameaça. Depois disso, não importa o que o verde faça, o vermelho vencerá a partida, ao colocar a quarta peça na sequência em um dos dois lados. Observe:



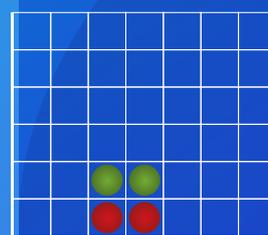
MOVIMENTO 1



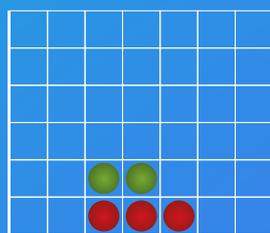
MOVIMENTO 2



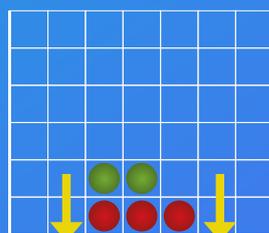
MOVIMENTO 3



MOVIMENTO 4



MOVIMENTO 5



MOVIMENTO 6

No movimento 5, o vermelho construiu uma dupla ameaça, que não possui defesa. O vermelho vencerá quando chegar a sua vez, posicionando uma peça em qualquer um dos dois lados, como indicam as setas, não importa em que posição o verde jogue no movimento 6.

Bloqueio: a ação de interromper uma sequência de peças do oponente.

Ameaça: a ação de criar uma sequência de peças da mesma cor, com possibilidade de vitória em uma única posição do tabuleiro.

Dupla ameaça: a ação de criar uma ou mais sequências de peças da mesma cor, com vitória garantida em pelo menos duas posições do tabuleiro.

3. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Fazer uma sequência de quatro peças da sua cor em uma linha, coluna ou diagonal.

Regras do jogo:

- O jogo é para dois jogadores em oponência. Cada jogador joga com uma cor;
- Cada jogador, na sua vez, posiciona uma peça em uma das sete colunas, de modo que a peça sempre entre pelo lado *Entrada das Peças* e sempre vá para o espaço disponível mais abaixo na *Base das Colunas*.
- O jogo termina quando um dos jogadores colocar a 4ª peça da mesma cor em sequência numa linha, coluna ou diagonal.

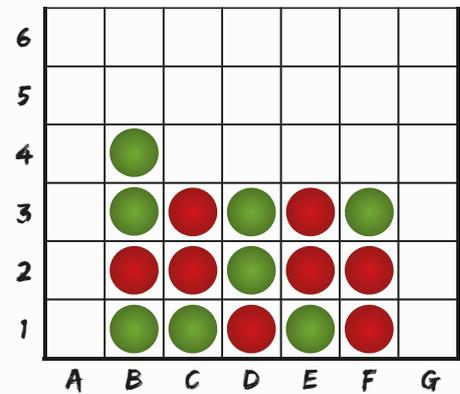


mlbr.com.br/4emlrega

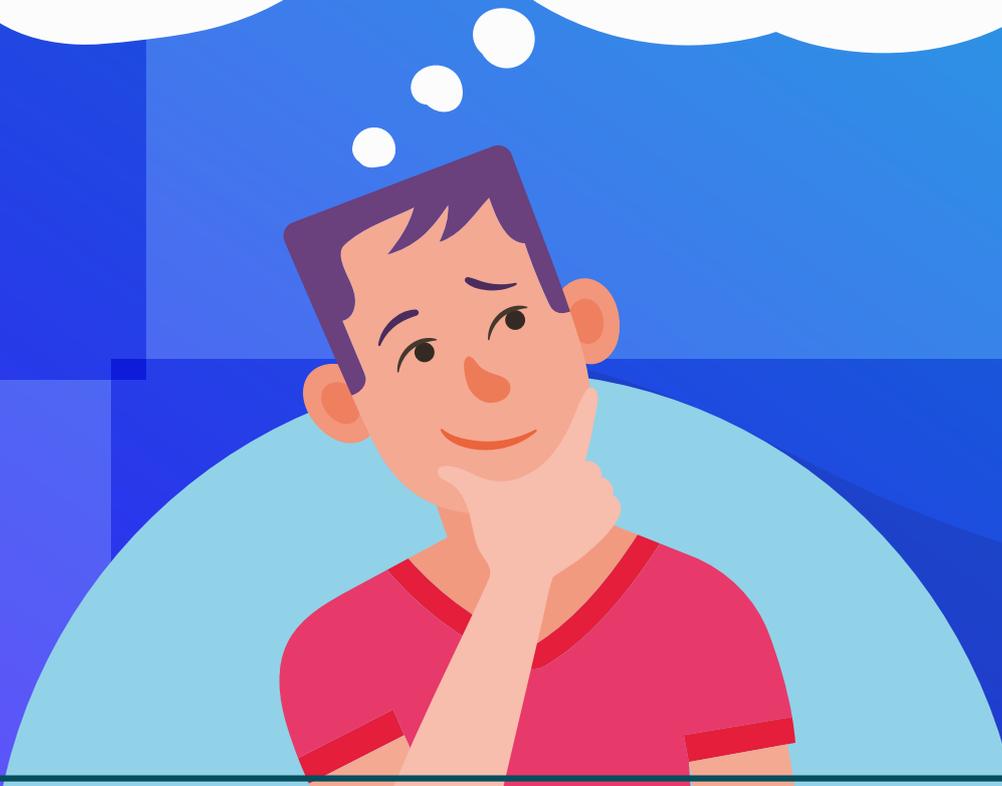
Convide as pessoas da sua casa para jogarem com você. Ensine aos seu(s) convidado(s) os métodos e estratégias que você aprendeu. Joguem usando o Método do Detetive, o Método da Árvore do Pensamento e a estratégia da ameaça, bloqueio e dupla ameaça. Cumprimentem-se e bom jogo!

4. REFLETINDO UM POUCO

1. Você percebeu a diferença de jogar sem pensar e jogar usando os métodos de pensamento? Como foi jogar usando esses novos métodos e estratégias? Você jogou melhor ou pior?
2. Você acha que as emoções durante o jogo interferiram no seu raciocínio? Que emoções você sentiu?
3. Perder ou ganhar faz parte da vida. O que aprendemos ganhando? E o que aprendemos perdendo?
4. Agora que você já treinou bastante, analise com calma o tabuleiro a seguir e responda: onde o jogador de vermelho deve posicionar uma peça para criar uma dupla ameaça e vencer o jogo na próxima jogada?



5. Que método(s) de pensamento você usou para responder a questão 4?
6. Depois de aprender a organizar seus pensamentos para tomar melhores decisões, qual a primeira coisa que você vai fazer quando estiver diante de uma situação-problema? E depois?
7. No jogo 4 em Linha aprendemos a fazer planos, mas você acha que nós controlamos tudo o que pode acontecer no futuro? Nesses casos de futuro incerto, o que podemos fazer na hora de tomar decisões?



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!