

Atividade 4 em Linha - Parte 1

1. CONTEXTUALIZAÇÃO – RESOLVENDO UM PROBLEMA DE LÓGICA

Vamos começar tentando resolver um problema de raciocínio lógico. Esse exercício irá nos ensinar a pensar de maneira organizada, desenvolvendo nossa habilidade de observar as opções e analisar as consequências de cada escolha.

APENAS UMA AFIRMAÇÃO É VERDADEIRA!



A BOLA ESTÁ
NESTA CAIXA



A BOLA NÃO ESTÁ
NESTA CAIXA



A BOLA NÃO ESTÁ
NA CAIXA 1

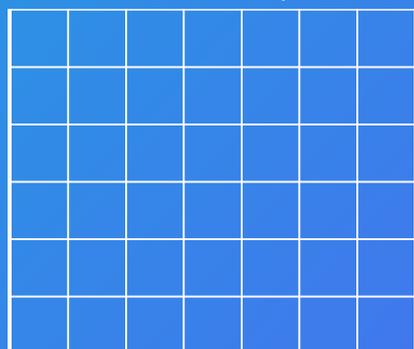
1. Sabendo que apenas uma das três frases acima é verdadeira, em qual caixa está a bola?
2. É um problema difícil se não organizarmos nosso pensamento, não é mesmo? Então, vamos por etapas. Tente primeiro descobrir: qual das três frases é a verdadeira? Analise as opções, pense de forma organizada e responda.
3. Caso ainda não tenha resolvido o problema, siga o seguinte exemplo de raciocínio:

Considere cada frase como verdadeira e analise as consequências disso. Por exemplo: se estabelecermos que a primeira frase é a verdadeira (a bola está nesta caixa), as outras deverão ser automaticamente falsas. Assim, a segunda frase (a bola não está nesta caixa), sendo falsa, significa que a bola estaria nesta caixa (2), o que não é possível, pois consideramos que a frase verdadeira diz que a bola está na caixa 1. Conclusão: a primeira frase não pode ser a frase verdadeira.

Agora, faça o mesmo raciocínio para as duas outras frases e descubra qual é a frase verdadeira e consequentemente em qual caixa está a bola.

2. VAMOS CRIAR O JOGO 4 EM LINHA

ENTRADA DAS PEÇAS



BASE DAS COLUNAS

1. Desenhe um retângulo de 21 cm por 18 cm e, depois, trace as linhas dos quadrados de 3 cm como na figura.

Dicas: o tabuleiro deve conter 6 linhas e 7 colunas (total de 42 espaços quadrados); use uma moeda como molde (cada quadrado do tabuleiro deve ser um pouquinho maior que a moeda); use régua e lápis para traçar o tabuleiro; faça traços mais grossos nas bordas laterais e um traço ainda mais grosso na borda Base das Colunas; escreva Entrada das Peças e Base das Colunas conforme o esquema.



2. Utilize tampas de garrafas, botões ou recorte e pinte as 42 peças (sendo 21 de cada cor). É o momento de usar a criatividade!

3. É HORA DE JOGAR!

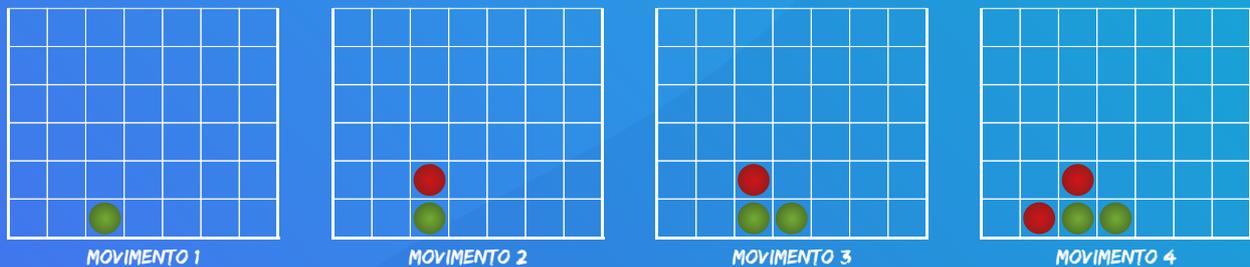
Objetivo do jogo: Fazer uma sequência de quatro peças da sua cor em uma linha, coluna ou diagonal.

Regras do jogo:

1. O jogo é para dois jogadores em oponência. Cada jogador joga com uma cor;
2. 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*.



Observe um exemplo de sequência de movimentos:



3. O jogo termina quando um dos jogadores colocar a 4ª peça da mesma cor em sequência numa linha, coluna ou diagonal.

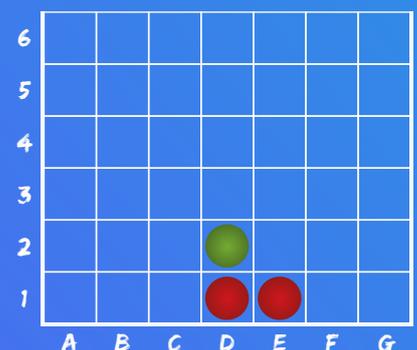


4. REFLETINDO UM POUCO

1. Como foi a experiência do jogo? Quem venceu mais partidas e como você se sentiu com os resultados?
2. O jogo 4 em Linha nos ensina a:

- a. Ter atenção e concentração;
- b. Organizar os pensamentos;
- c. Fazer planos;
- d. Tomar decisões;
- e. Todas as alternativas.

3. Enquanto você jogava, você organizou seus pensamentos analisando todas as opções de jogadas e suas possíveis consequências?
4. Você pensou em alguma estratégia para vencer? Explique qual foi sua estratégia.
5. Agora é a vez do jogador verde, em que lugar do tabuleiro ele deve colocar uma peça? Por quê?



Atividade 4 em Linha - Parte 2

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!



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.



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.

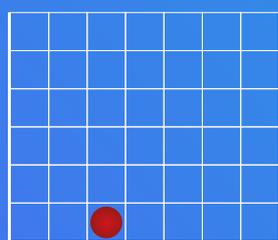
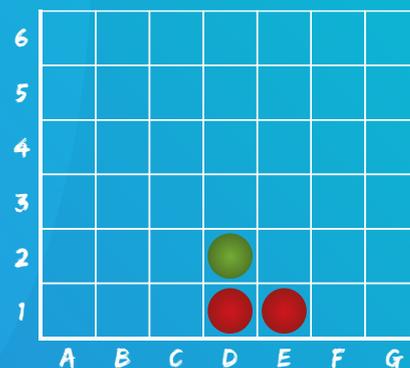
A partir de agora, quando estiver diante de qualquer situação em que você deve tomar decisões, organize as escolhas e suas consequências no seu pensamento. Planeje a curto e a longo prazo tudo o que pode acontecer a cada escolha que você tomar no jogo 4 em Linha ou na sua vida.

Se você fizer esse exercício mental constantemente, irá certamente melhorar sua capacidade de tomar boas decisões.

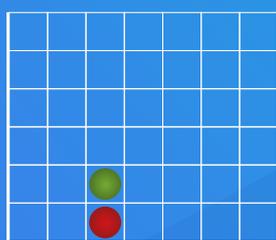
2. ESTRATÉGIAS

Primeira 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?

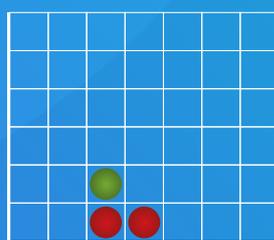
Se você pensar bem, o jogador verde deve colocar uma peça na posição C1 ou F1, fazendo um bloqueio na sequência do oponente, senão quando for a vez do jogador vermelho, ele colocará a terceira peça em uma dessas duas posições, criando uma dupla ameaça. Depois disso, não importa o que o verde faça, o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



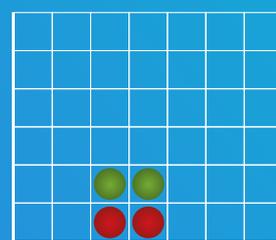
MOVIMENTO 1



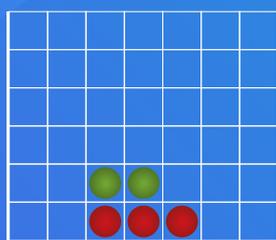
MOVIMENTO 2



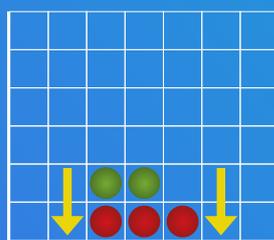
MOVIMENTO 3



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! (LEIA NOVAMENTE AS REGRAS DO JOGO PREPARANDO-SE PARA JOGAR)

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

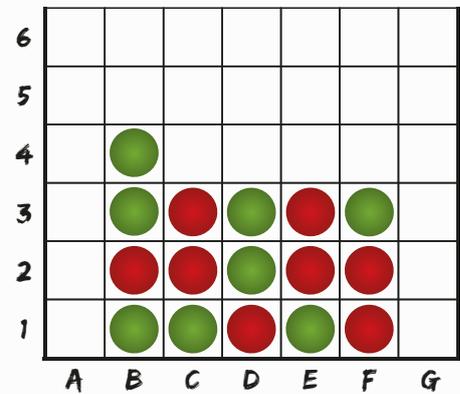
Regras do jogo:

- 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.

Convide as pessoas da sua casa para jogarem com você. Ensine aos seu(s) convidado(s) os métodos e estratégias que você aprendeu. Juguem 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?

