

**Habilidades priorizadas:** Pensamento criativo; atenção, controle da impulsividade; elaboração de questionamentos para produzir informações e analisar situações-problema.

**Objetivos de ensino:** Apresentar o jogo *Pontinhos*; refletir sobre a aplicabilidade do Método do Detetive e do Método do Semáforo no jogo e na vida real.

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

## 1. CONTEXTUALIZAÇÃO

### O Desafio dos Nove Pontos

O objetivo é ligar todos os 9 pontos usando somente quatro linhas ou menos, sem levantar a caneta do papel e sem passar mais de uma vez pelo mesmo ponto.



1. Como você conseguiu resolver o desafio?
2. Você precisou mudar sua forma de pensar para chegar à solução?
3. Será que existe mais do que uma solução?

### Você conhece a expressão "pensar fora da caixa"?

Pensar fora da caixa é uma expressão derivada do inglês *Thinking outside the box*, que significa pensar de forma inovadora, criativa e além dos padrões convencionais. O termo foi proposto por consultores de negócios das décadas de 1970 e 1980 e se tornou um clichê famoso do mundo dos negócios. A inspiração veio do desafio que você acabou de resolver, o *Desafio dos Nove Pontos*, inventado pelo teórico de negócios John Adair em 1969. São várias soluções possíveis, mas todas exigem que a pessoa vá além da moldura imaginária ao redor dos pontos. A dificuldade está na tendência humana em imaginar automaticamente um espaço limitado pelas bordas. Só é possível resolver o enigma pensando fora da caixa, ou seja, ultrapassando os limites do quadrado para unir os nove pontos.



Quando não estamos obtendo sucesso ao resolver um problema com as estratégias ou métodos que estamos acostumados a usar, precisamos "pensar fora da caixa", ou seja, encontrar soluções alternativas, diferentes, inusitadas, criativas, buscar novas formas de se fazer as coisas e de se resolver problemas.

## 2. ATIVIDADE

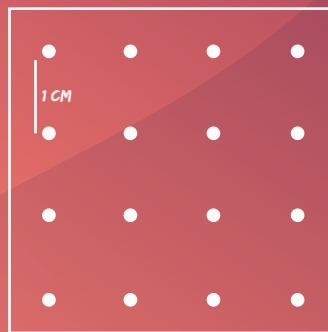
### Que tal conhecer e praticar um divertido jogo chamado Pontinhos?

O jogo *Pontinhos*, também conhecido por *Timbiriche* (em inglês, *Dots and Boxes*, *Boxes*, *Squares*, *Paddocks*, *Square-it*, *Dots and Dashes*, *Dots*, *Smart Dots*, *Dot Boxing*, ou *Dot Game*), é um jogo de lápis e papel jogado por duas pessoas, e foi publicado inicialmente em 1889 pelo matemático francês Édouard Lucas.

**Materiais:** Folhas de papel, 2 lápis ou 2 canetas (um para cada jogador).

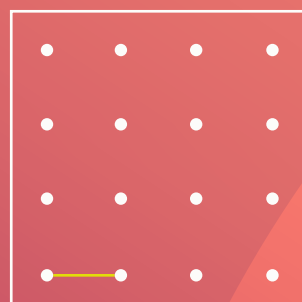
**Objetivo do jogo:** Jogo para dois jogadores oponentes. *Pontinhos* é um jogo simples com um objetivo simples: o jogador que tiver mais quadrados fechados no final do jogo vence.

**Preparação do jogo:** Usando caneta ou lápis sobre uma folha de papel, desenhe 4 filas de 4 pontos na vertical com mais ou menos 1 cm de distância entre eles.

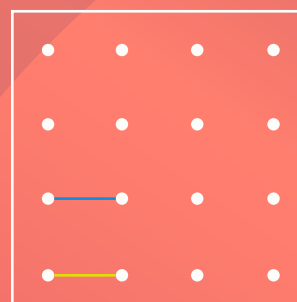


### Regros do jogo:

1. Os jogadores decidem quem vai começar no cara ou coroa, pedra, papel e tesoura, par ou ímpar ou como preferirem.
2. Na sua vez, o jogador faz uma linha horizontal ou vertical para conectar dois pontos. As linhas apenas vão de um ponto a outro próximo, seja acima, abaixo, para a esquerda ou direita. Não é permitido fazer linhas diagonais.



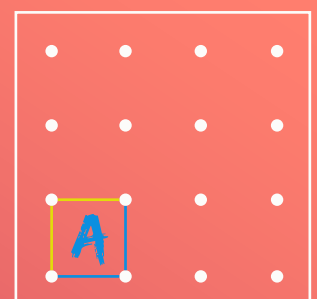
JOGADOR A



JOGADOR B

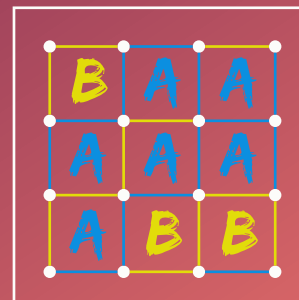
3. Quando um jogador faz uma linha que completa um quadrado, ele ganha esse quadrado e escreve sua inicial para marcá-lo como seu. Cada quadrado conquistado vale 1 ponto para o jogador. Caso estejam jogando com canetas de cores diferentes, podem fazer uma marca colorida.

Quando o jogador completa um quadrado, ele joga outra vez. O jogador deve fazer a jogada, não sendo possível passar a vez:



4. Quando todos os pontos estiverem conectados e todos os quadrados fechados, contam-se quantos quadrados cada jogador conquistou.

O jogador com o maior número de quadrados vence.



Lembre-se de utilizar o **Método do Semáforo** para pensar bem nas suas jogadas!

**No vermelho**, não conecte dois pontos aleatoriamente. Pare, observe o que está acontecendo no jogo e colete informações.

**No amarelo**, pense nas possibilidades de conexões entre os pontos e como seu oponente poderá jogar.

**No verde**, faça sua jogada planejada.

Use também o **Método do Detetive**. Faça perguntas que ajudem você a decidir a melhor opção de jogada! Veja alguns exemplos:

- É possível fechar algum quadrado neste momento do jogo?
- Se eu conectar esses dois pontos, o que meu oponente pode fazer na próxima jogada?



Agora é só jogar! Convide alguma pessoa da sua família para jogar com você e bom jogo! **Esse jogo também está disponível para jogar on-line:**

<https://www.math.ucla.edu/~tom/Games/dots&boxes.html>

<https://www.divertudo.com.br/pontos.html>

### 3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Refleta sobre as questões e responda em seu caderno:

1. No Desafio dos Nove Pontos é fundamental “pensar fora da caixa” para encontrar uma solução. Você já ficou “empacado” num problema e teve dificuldades para resolvê-lo, mas de repente teve uma ideia brilhante? Como foi?
2. Você já teve dificuldades para resolver um problema ou alguma situação porque não conseguiu mudar seu ponto de vista ou porque não queria fazer de uma forma diferente da que você estava acostumado? Escreva sobre esta situação.
3. Ao jogar “Pontinhos” você fez alguma jogada muito rápida, sem pensar direito, e acabou se arrependendo? Já aconteceu isso com você na vida real? Disse alguma coisa ou agiu por impulso e se arrependeu? Como lidou com esse arrependimento? O que aprendeu com essa experiência?
4. Ao conquistar um quadrado no jogo *Pontinhos* o jogador marca sua inicial indicando que conquistou aquele espaço. Sua marca pessoal é a forma como as pessoas lembram de você através das suas ações e dos seus conhecimentos e relacionamentos. Você deixa a sua “marca” nas coisas que faz? Como? O que você gostaria de mudar?

**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!