

# Encontre o resultado

## Materiais

- Tabuleiro: folha A3 (a imprimir e a plastificar);
- Opções para as peças triangulares rectas:
  - Compradas numa loja
  - PVC
  - PLA, feitas com impressora 3D
- Para os números nas peças, pode desenhar números com um marcador ou utilizar autocolantes.

## Breve descrição

Esta atividade utiliza uma matriz de resultados 3 x 3 x 3 para demonstrar como duas pessoas/agentes tomam decisões com três opções. Por exemplo, a matriz abaixo mostra o jogo Pedra, Papel, Tesoura e os resultados possíveis entre dois jogadores.

		Pessoa A		
		Pedra	Papel	Tesoura
Pessoa B	Pedra	(0, 0)	(-1, 1)	(1, -1)
	Papel	(1, -1)	(0, 0)	(-1, 1)
	Tesoura	(-1, 1)	(1, -1)	(0, 0)

As peças triangulares utilizadas para preencher o tabuleiro têm os números 0 = empate, 1 = vitória e -1 = derrota. Estes números indicam os resultados possíveis dos dois agentes com base na intersecção entre cada uma das suas escolhas. Por exemplo, o papel ganha à pedra (ver quadro acima). Para que os utilizadores

possam ver mais facilmente o padrão criado, as peças têm 3 cores diferentes com base nos resultados descritos anteriormente. Esta atividade é utilizada para contemplar todos os resultados possíveis e colocá-los no quadro em conformidade.

## Montagem

### Design de todas as peças

As peças triangulares rectas devem ser de 3 cores diferentes (6 peças por resultado, total 18).

**Sugestões para as cores:** Escolha cores que contrastem entre si para que seja mais fácil para os utilizadores distinguirem os três resultados.

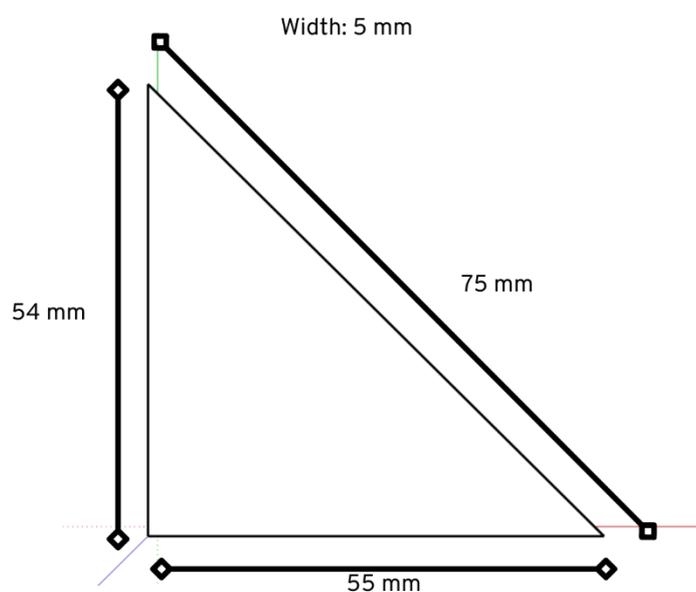


Figura 1. Medidas do triângulo retângulo

### Montagem

Não são necessários passos de montagem. Quando tiver as peças triangulares correctas e o quadro, a exposição está pronta a ser utilizada.

## O tabuleiro (DINA3)

**Exhibit 11: Find the outcome**

Use the pieces to play out the options of the rock-paper-scissors game.

Rock Paper Scissors



	Rock	Paper	Scissors
Rock	0	-1	1
Paper	1	0	-1
Scissors	-1	1	0

0 = no change    1 = winning    -1 = losing



### Outras opções

Os números nas peças podem ter relevo para ajudar os adultos com deficiência visual a compreender mais facilmente os valores. Outra opção poderia ser desenhar a matriz com outras formas, como rectângulos ou círculos.

### Explicação

Esta atividade envolve os utilizadores no processo de tomada de decisão através da matriz de compensação. Desta forma, torna-se mais fácil visualizar o conceito de formação de estratégias e de probabilidade em cenários quotidianos. A matriz

também pode ser 2 x 2, 4 x 4 ou mesmo maior, consoante as opções disponíveis. O exemplo do jogo pedra, papel e tesoura dá uma soma zero.

## Competências

- Probabilidade
- Compreender a matriz de compensação
- Identificar as vantagens e desvantagens de uma situação
- Tomada de decisões e formação de estratégias

## Observações

Embora seja apresentado um cenário no quadro, a atividade pode ser alargada utilizando as mesmas peças, mas outros cenários e acrescentando mais peças triangulares.

## Para Impressoras 3d (Se aplicável)

As peças do triângulo retângulo podem ser construídas utilizando software e impressora 3D.