

# Encontre o Resultado

## Objectivos:

Exercitar e melhorar as competências em matéria de modelação probabilística, estatística e matemática..

## Descrição comentada dos materiais a utilizar

Para encontrar o resultado, utiliza o jogo Pedra, Papel e Tesoura com um conjunto de resultados predefinidos representados por números:

0 = empate, 1 = vitória e -1 = derrota.

Por exemplo, no jogo da pedra, papel e tesoura, a pedra ganha à tesoura (1, - 1).

## Estratégias:

Depois de resolver o puzzle, encorajamos os alunos a observar, comparar e interpretar os números e os resultados. Continuamos com um cenário diferente e permitimos que os alunos experimentem e criem a sua própria abordagem lógica às matrizes e às suas opções.

## Sugestões:

Permita que os alunos escrevam uma série de perguntas ou afirmações para explorar as matrizes.

## Avaliação dos alunos:

We use different scenarios to complete payoff matrices.

## **Avaliação da aula:**

Comparamos a competência dos alunos em completar e interpretar as matrizes de payoff no início e no fim da aula. Além disso, tentamos perceber qualitativamente se os alunos conseguem formular as suas próprias hipóteses e estratégias.

## **Sugestões:**

Pode ser feito um debate sobre a utilização de matrizes de compensação noutros cenários a partir das experiências pessoais dos alunos.

## **Encerramento:**

Visão geral da atividade e dos pontos principais, feedback dos alunos para mais melhorias e/ou ajustamentos a fazer.