

Atividade 20 – Analisando informação

Habilidades priorizadas: Considerar, simultaneamente, várias fontes de informação para compreender um problema; identificar diferentes fontes de informação e procurar por informações de forma planejada, sistemática e ordenada; desenvolver e selecionar questões adequadas para verificar hipóteses; perceber que perguntas são ferramentas valiosas na busca de informações; extrair informações e construir hipóteses mesmo quando há pouca informação disponível.

1. Contextualização: Pare para analisar o que você sabe

Na atividade de hoje, vamos observar a importância do processo de coleta de informações na tomada de decisões. No desafio a seguir, você terá que encontrar falhas em um conjunto de imagens, devendo para isso parar e analisar as informações antes de tomar uma decisão. Uma imagem que pode parecer “normal”, quando observada de perto, terá uma certa falha. Examine cuidadosamente cada imagem. São enigmas visuais que ilustram a importância de se coletar informações e prestar atenção nos detalhes. O que parecia ser, à primeira vista, uma imagem normal, contém alguns elementos improváveis. Para encontrar a resposta certa, você precisa coletar as informações presentes na imagem e integrar com o seu próprio conhecimento.

A seguir estão 10 imagens do “Desafio Encontre a Falha”. A missão é você olhar cuidadosamente para cada imagem e tentar localizar o que há de errado com ela. Você terá no máximo 30 segundos para olhar para cada figura e descobrir o erro, registrando a resposta.

Dicas:

- Use um cronômetro/relógio e faça no tempo estipulado de 30 segundos para cada imagem, registrando em seguida sua resposta. Não ultrapasse o tempo indicado!
- A resposta dos 10 desafios estará no final da próxima atividade.
- Você também pode fazer a atividade de forma on-line, através do link disponibilizado a seguir.



Não se esqueça de utilizar o **Método Metacognitivo do Semáforo**, que é fundamental para que você tenha um bom desempenho nos desafios propostos: A **etapa vermelha**, primeira fase do Método, simboliza a necessidade de parar e coletar informações; nela examinamos o entorno e levamos em consideração o que já sabemos. A **etapa amarela** simboliza a necessidade de analisar as alternativas e a **etapa verde**, a fase final da tomada de decisão: colocá-la em ação.

Desafio: Encontre a Falha

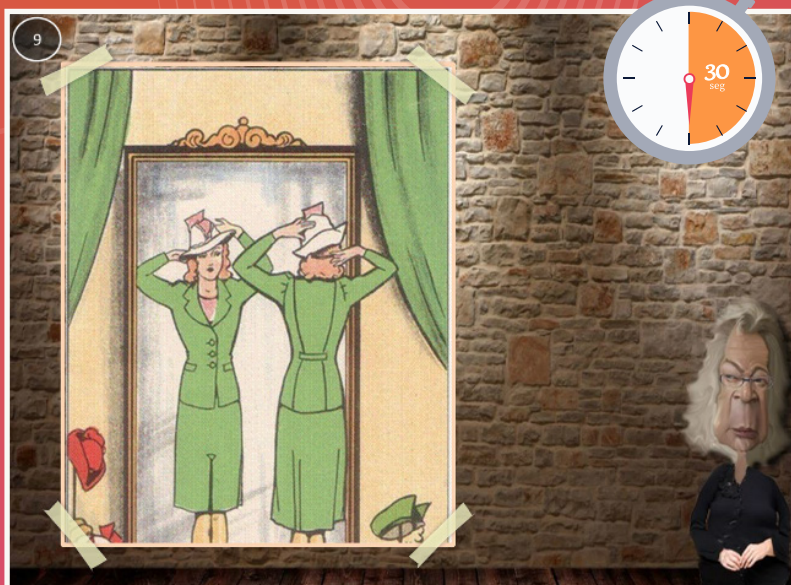


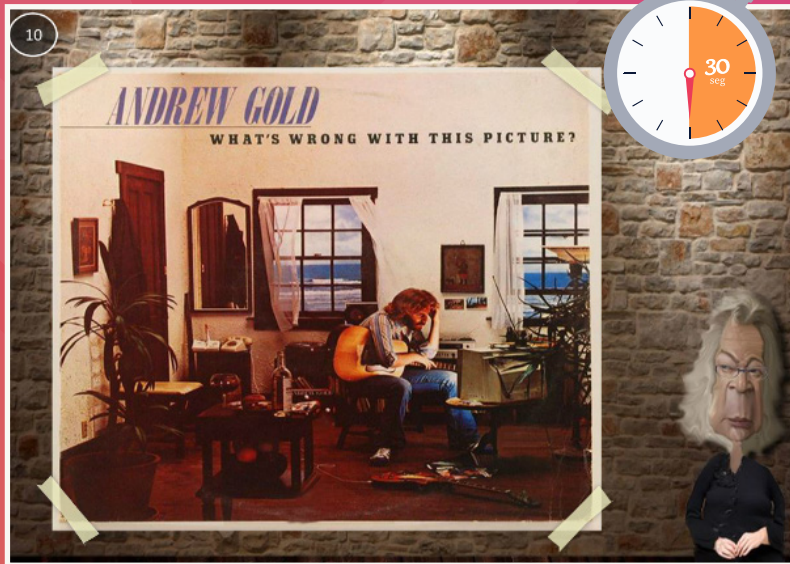
mlbr.com.br/encontrefalha

Vamos lá?









2. Jogo – Jogando Out of Time

O jogo *Out of Time* apresenta desafios independentes que praticam as habilidades de coletar e processar informações. O jogo *Out of Time* configura-se como um desafio independente para cada jogador, sendo que no jogo, menos é mais. O que pode parecer apenas uma informação parcial pode ser, de fato, muito valioso se analisado corretamente. Este jogo é sobre a análise de informações e uma resposta com 2 pistas é mais valiosa do que uma resposta com 3 pistas. É muito importante disponibilizar um tempo para tentar entender tudo o que for possível a partir das informações disponíveis. Mesmo quando você tem apenas uma pequena informação é possível, sistematicamente, tirar muitas conclusões.

Jogando em casa: A seguir está uma tabela para você imprimir ou usar como modelo para desenhar e poder jogar em casa com seus familiares e/ou amigos. Aproveite para exercitar e bom jogo! mlbr.com.br/encontreg



Posição	Na mosca	Golpe

Código

— — — —
ABCD

Habilidades priorizadas com o jogo:

- Procurar por informações de maneira planejada, sistemática e ordenada;
- Desenvolver e selecionar questões mais apropriadas para verificar hipóteses;
- Lidar com problemas mesmo quando pouca informação é fornecida;
- Administrar o nível de ansiedade em situações desconhecidas;
- Considerar e valorizar a comunicação eficiente da informação.

Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a decifrar o código de seu oponente, que é formado por 4 algarismos, dentre os 6 possíveis.

Regras do jogo:

1. Para iniciar, cada jogador cria um código de 4 dígitos e o mantém escondido, sendo este o código que seu oponente tentará descobrir. O código deve ser composto por algarismos de 1 a 6.
2. Nenhum algarismo deve ser usado mais de uma vez (exemplo, um código não pode ser "2 2 1 5", pois o algarismo 2 aparece duas vezes).
3. Na sua vez, o jogador deve dar um palpite (4 dígitos) na tentativa de adivinhar o código de seu oponente.
4. O oponente anota o palpite e escreve as respostas, de acordo com as seguintes instruções:
 - Um algarismo correto no lugar correto é chamado de "Na Mosca". O quantitativo de "na mosca" deve ser marcado na coluna correspondente da tabela.
 - Um algarismo correto em um lugar incorreto é chamado de "Golpe". O quantitativo de "golpe" deve ser marcado na coluna correspondente da tabela.
5. Cada jogador tem 10 tentativas para descobrir o código do oponente, quem descobrir primeiro vence o jogo.

Atividades: exercitando a compreensão das regras do jogo: Para verificar a sua concepção, responda as perguntas abaixo:

1. Qual é o objetivo do jogo? Como ele pode ser atingido?
2. Você organiza as informações que recebe após cada palpite? Como?
3. Você está baseando seus palpites em algum pressuposto? Qual? Você já pensou que este pressuposto pode estar errado?
4. A partir do código secreto "5 2 4 1", responda quantos "golpes" e "moscas" devem ser marcados com o palpite 1 2 3 4, conforme as regras do jogo?
5. A partir do código secreto "6 4 5 2", responda quantos "golpes" e "moscas" devem ser marcados com o palpite 1 2 3 4, conforme as regras do jogo?
(As respostas das questões 4 e 5 estão no final da atividade).

3. Aplicação na vida – Coletando informações

Na contextualização, através da Atividade *Encontre a Falha*, observamos a importância de parar e coletar informações (levando em consideração o que já sabemos) antes de tomar uma decisão. No jogo *Out of Time*, o levantamento e coleta de informações também é primordial para alcançar a vitória. Coletar e analisar informações é uma parte fundamental do processo de tomada de decisão. Às vezes, reunimos uma grande quantidade de informações, enquanto em outras, dispomos apenas poucas informações. O segredo é saber como trabalhar com isso para transformar informação em conhecimento.

Nesta parte da atividade, vamos refletir sobre mais um aspecto da coleta de informações: a forma como escolhemos ir em busca de informações. Na vida, podemos usar diferentes procedimentos para coletar informações: modos diretos (por exemplo: fazer perguntas diretas sobre o que queremos saber, utilizar diferentes fontes de informação etc.) e modos indiretos (por exemplo: fazer perguntas indiretas, não tão evidentes, questionar terceiros etc.). Métodos indiretos de coleta de informações podem ser úteis em

diversos casos, como: quando não temos acesso direto à informação, quando não queremos revelar as intenções do questionamento ou se não queremos ferir os sentimentos de alguém e assim por diante.

A seguir, são apresentadas 3 situações do cotidiano em que você deve coletar informações de maneira indireta para tomar uma decisão.

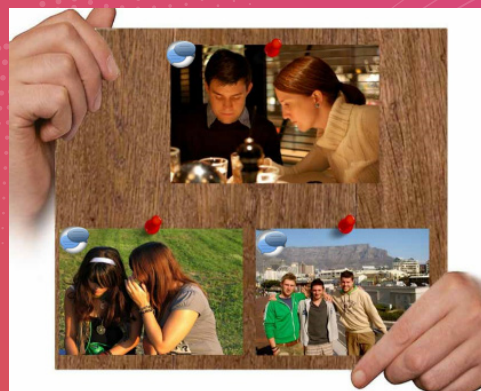
Escolha apenas uma dentre as três opções elencadas abaixo. Descreva a partir da situação escolhida como coletar informações, de maneira indireta, para ajudá-lo a tomar uma decisão. Use a criatividade para responder a questão da opção escolhida e coletar as informações que precisa.

1. Pedir a comida em um restaurante sofisticado: Você decidiu que vai pagar a conta, mas infelizmente seu dinheiro é limitado e os preços não constam no cardápio do restaurante. Como você poderia decidir o que pedir sem revelar a sua situação financeira?

2. Descobrir algo sobre outra pessoa:

Você gosta muito de um(a) colega de sala e quer convidá-lo(a) para sair, mas você tem medo que ele(a) recuse. Portanto, você quer saber se ele(a) também se interessa por você. Como você conseguiria coletar informações para descobrir se ele(a) também gosta de você?

3. Fazer uma viagem com os amigos: Seus 2 melhores amigos o convidaram para acompanhá-los em uma viagem internacional nas férias de verão. Você precisa pedir para os seus pais, mas está com medo que eles digam não.



Como você poderia descobrir como eles se sentem sobre isso sem perguntar explicitamente?

Respostas das Atividades: Exercitando a Compreensão das Regras do Jogo:

4. Você receberá 1 "Na Mosca" (para o algarismo "2"), pois a proposição de um número correto no lugar correto recebe "Na Mosca". E 2 "Golpes" (para os algarismos "1" e "4"), porque a proposição de um algarismo correto no lugar incorreto recebe "Golpe".

5. Você não receberá nenhum "Na Mosca", pois somente a proposição de um número correto no lugar correto recebe "Na Mosca". E 2 "Golpes" (para os algarismos 2 e 4), porque a proposição de um algarismo correto no lugar incorreto recebe "Golpe".

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!