

Atividade 23 - Incerteza

Habilidades priorizadas:

- Considerar diferentes fontes de informação para reconhecer sinais de possíveis ameaças, reconhecendo a necessidade de ser cauteloso;
- Explorar informações de maneira planejada, sistemática e ordenada;
- Reconhecer a necessidade de refletir sobre as ações possíveis e suas consequências, ao invés de agir impulsivamente;
- Utilizar a atenção e a memória durante o processo de resolução de problemas e coleta de informações.

1. CONTEXTUALIZAÇÃO: “DECIDINDO EM CONDIÇÕES DE INCERTEZA”



O vídeo foi retirado do filme *"A Princesa Prometida"*. A cena apresenta uma situação dramática em que Vizzini (que raptou a princesa) precisa decidir qual copo irá beber. Uma decisão que pode custar-lhe a vida, já que um dos copos está envenenado. Vizzini não sabe ao certo em qual dos copos o príncipe colocou o veneno. Por isso, ele está tentando identificar qualquer pista ou fragmento de informação que possa lhe indicar onde o veneno foi colocado para tomar a decisão certa. No transcorrer do filme, na cena final que não foi apresentada no vídeo acima, depois que os dois homens beberam o vinho, foi Vizzini quem morreu. **Na verdade, o veneno foi colocado em ambos os copos.** Nas próximas cenas, o príncipe confessa que nos últimos anos ele se dedicou a desenvolver a imunidade contra a substância venenosa.



EXERCÍCIO - REFLITA E RESPONDA

Após ver o vídeo e ler o resumo sobre o filme “A Princesa Prometida”, responda em seu caderno ou livro do aluno as perguntas a seguir:

1. Qual a decisão que Vizzini, o personagem do filme, teve que tomar?
2. O que você pode dizer sobre esta decisão? Foi uma decisão fácil de ser tomada? Por quê?
3. Como Vizzini lidou com esta decisão? O que ele tentou fazer? Você concorda ou discorda da sua atitude? Por quê?
4. Você considera que a complexidade da decisão de Vizzini está relacionada tanto às possíveis implicações de beber o líquido envenenado quanto à falta de informações para lhe ajudar a escolher? Justifique a sua resposta.
5. De que forma Vizzini está tentando “ler” o comportamento do príncipe e suas expressões faciais, além de usar sua própria lógica?
6. Qual o significado de “condições de incerteza”? Dê exemplos de condições de incerteza vivenciadas em seu dia a dia.



Uma “situação de incerteza” pode ser definida como uma situação em que algumas informações estão ocultas ou desconhecidas para nós, ou que contém elementos que não podem ser controlados. Estamos cercados por situações de incerteza em todas as áreas de nossas vidas e precisamos constantemente tomar decisões em situações como essas. O que é um grande desafio! Em situações de incerteza, há diversas ferramentas que podem ser úteis e nos ajudar a tomar a melhor decisão para nós.

2. JOGO: JOGANDO MONTEZUMA



Montezuma é um jogo de estratégia para dois jogadores. O jogo é baseado na habilidade de coletar informação verbal e não verbal, em que você precisará tomar decisões em situações de incerteza. Esse jogo foi projetado para simular a situação de incerteza, em que alguma informação é desconhecida. A coleta de informações nesse jogo pode ser realizada de duas maneiras: perguntando ao oponente sobre seus números e interpretando sua linguagem corporal. Uma vez que fazer o palpite errado pode custar o jogo ao jogador, cada palpite precisa ser cuidadosamente planejado.

JOGANDO EM CASA: CONSTRUA O JOGO EM CASA



MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- **Para as peças (pedras):** 11 botões de roupa ou 11 tampinhas de garrafa, devendo todos eles serem iguais, da mesma cor e modelo (representando as 11 pedras do jogo) que precisam ser numerados de 1 a 11. No caso das tampinhas de garrafas, a numeração pode ser feita na parte interior, escondida. Para os botões, sempre deixar o lado numerado escondido. Você também pode fazer os números em um cartolina ou papel cartão e recordar as 11 peças do mesmo tamanho.

Para jogar neste jogo físico construído em casa, cada jogador recebe cinco peças (botões, tampinhas ou papel recortado numerados de 1 a 11). A peça que sobrar no centro do tabuleiro é o código secreto, devendo ser revelado apenas quando alguém vencer. Não é permitido espiar o código secreto do centro. Suas peças devem ficar escondidas, podendo ser visualizada apenas por você.

HABILIDADES PRIORIZADAS COM O JOGO:

- Aprimorar a atenção e a memória no processo de resolução de problemas;
- Lidar bem com sentimentos relacionados a ameaças e bloqueios;
- Explorar gestões não verbais em seu entorno;
- Identificar informações a partir de expressões faciais e corporais das outras pessoas.

OBJETIVO

Descobrir o código secreto representado por um número entre 1 e 11. Se seu oponente der um palpite e errar, você também vence (e vice-versa).

REGRAS

- Cada jogador recebe cinco pedras com números entre 1 e 11. Essas pedras servem como pistas, pois o valor mostrado nelas não pode ser o do código secreto. O código (número secreto) é a única pedra que não está com nenhum dos exploradores.
- Em cada rodada, em sua vez, o jogador pode optar entre fazer uma pergunta sobre o número ou tentar adivinhar o número secreto, colocando o número escolhido na representação da “boca”.
- A pergunta deve ser feita diretamente ao oponente, no seguinte formato: “Você tem a pedra-dica X?” (um número entre 1 e 11). Você pode confiar na resposta recebida, pois o jogo avisa que a resposta está errada, ou até mesmo termina o jogo e dá a vitória a você, caso o jogador responda de maneira incorreta mais de uma vez.
- Para tentar descobrir o código secreto, arraste o número escolhido (um número entre 1 e 11) para a “boca”. Se você acertar, vence o jogo; se errar, a vitória é do oponente.

ATIVIDADES: EXERCITANDO A COMPREENSÃO DAS REGRAS DO JOGO:

Para verificar a sua concepção, responda as perguntas abaixo:

Para verificar a sua concepção, responda as perguntas abaixo:

1. Você acredita saber o que seu oponente está planejando para o próximo movimento?
2. Você utiliza algum princípio chave para decidir qual será seu próximo movimento?
3. Como você organiza as informações que recebe?
4. Você leva em conta as respostas e as perguntas de seu oponente?.
5. Como você sabe se seu oponente está blefando?
6. **Analisar a imagem a seguir e responder:** O que você responderia se lhe perguntassem sobre o número 4?



7. **Analisar a imagem a seguir e responder:** Você perguntou a seu oponente se ele tem o número 4. Ele respondeu “Não”. Você sabe qual é o código secreto?



(As respostas das questões 6 e 7 estão no final da atividade).

3. APLICAÇÃO NA VIDA: NÃO PODEMOS "SABER" TUDO

Como foi jogar Montezuma? O que sentiu quando não tinha certeza se o oponente estava ou não blefando? **Conseguiu praticar a habilidade de tomar decisões em condições de incerteza?** Na atividade de hoje, **a tomada de decisão em situações arriscadas foi praticada desde o vídeo da contextualização**, na decisão que o personagem Vizzini teve que tomar. Agora, você fará a **atividade/desafio "Marque aqui"** que também te oferecerá a oportunidade de vivenciar a tomada de decisões em condições de incerteza.

ATIVIDADE "MARQUE AQUI":



mlbr.com.br/marqueeaqui



VAMOS LÁ?

1.

1



A

Porcos comunicam-se constantemente uns com os outros. Foi descoberto que eles usam mais de 20 vocalizações em diferentes situações!



B

Pássaros podem pronunciar frases completas quando se comunicam uns com os outros, e são consideradas criaturas muito sociais!



C

Os elefantes conseguem comunicar-se entre si constantemente. Na verdade, eles conseguem fazer perguntas uns para os outros.



2.

2



A

As impressões no nariz dos cães são únicas, assim como as impressões digitais humanas, e podem ser usados para identificá-los.



B

As impressões nas patas dos cavalos são únicas, assim como as impressões digitais humanas, e podem ser usadas para identificá-los.



C

As impressões nas pernas dos sapos são únicas, assim como as impressões digitais humanas, e podem ser usadas para identificá-los.



3.

3



A

Os leões podem rugir em um volume de 114 decibéis e seu som pode ser ouvido a 8 km. Isso faz deles as criaturas mais barulhentas do mundo!



B

As baleias Jubarte produzem o som mais alto do que qualquer outra criatura viva!



C

Os macacos bugios produzem um som de até 90 decibéis - pouco menos do que o que é produzido por um trem - e podem ser ouvidos a 5 km de distância!



4.

4



A

Um inseto zygotera só enxerga em preto e branco!



B

Um inseto chrysops pode mudar a cor de seus olhos até 10 vezes por dia!



C

Um caracol consegue fazer com que seu olho cresça novamente, caso o perca.



5.

5



A

Você pode dizer o sexo de uma preguiça pelo tamanho de seu pé. Os machos têm os pés menores do que as fêmeas.



B

Você pode dizer o sexo de um gambá pelo cheiro que produz. Os machos excretam um cheiro muito pior.



C

Você pode dizer o sexo de uma tartaruga pelo barulho que ela faz. Os machos produzem grunhido e as fêmeas silvam.



6.

6



A

Há um milhão de gafanhotos para cada ser humano no mundo!



B

Há um milhão de formigas para cada ser humano no mundo!




C

Há um milhão de abelhas para cada ser humano no mundo!




7.

7




A

As baleias azuis são bastante rápidas, elas normalmente atingem a velocidade de 30 a 65 Km/h!




B

O peixe mais rápido é o peixe-espada. Ele pode nadar tão rápido quanto um carro que anda na estrada!



C

O peixe mais lento é o cavalo-marinho; ele se move cerca de 0.016 km/h.



8.

8



A

Os escorpiões podem viver sem comida ou água por mais de 3 anos!



B

Os camelos podem sobreviver sem comida ou água por mais de 2 meses!



C

A tarântula pode viver por mais de dois anos sem comer absolutamente nada!



9.

9



A

Cerca de uma em cada quatro milhões de lagostas nasce com um defeito genético raro que faz com que tenha a cor amarela!



B

Cerca de um em cada 4 milhões de golfinhos nasce com um defeito genético raro que o faz ter a cor rosa!



C

Cerca de um em cada quatro milhões de macacos nasce com um defeito genético raro que faz com que tenha a cor azul!



10.

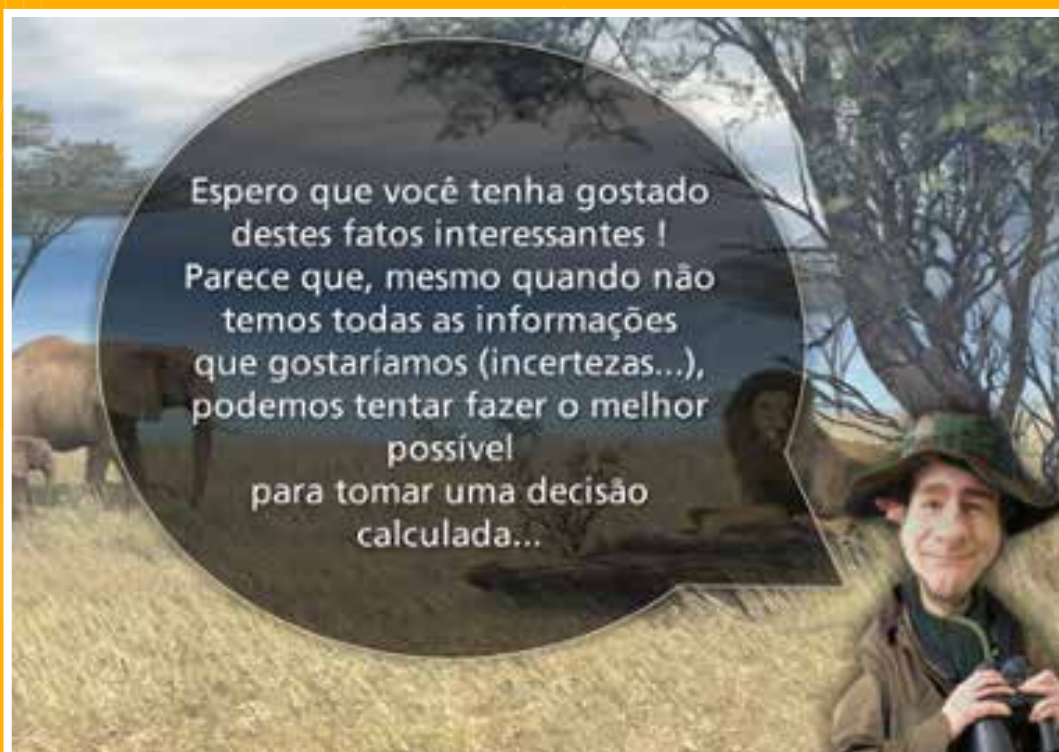
10



A  O olho de um avestruz é maior do que o seu cérebro!

B  O olho de um Lóris é maior do que o seu cérebro!

C  O olho de um lagarto Gecko é maior do que o seu cérebro!



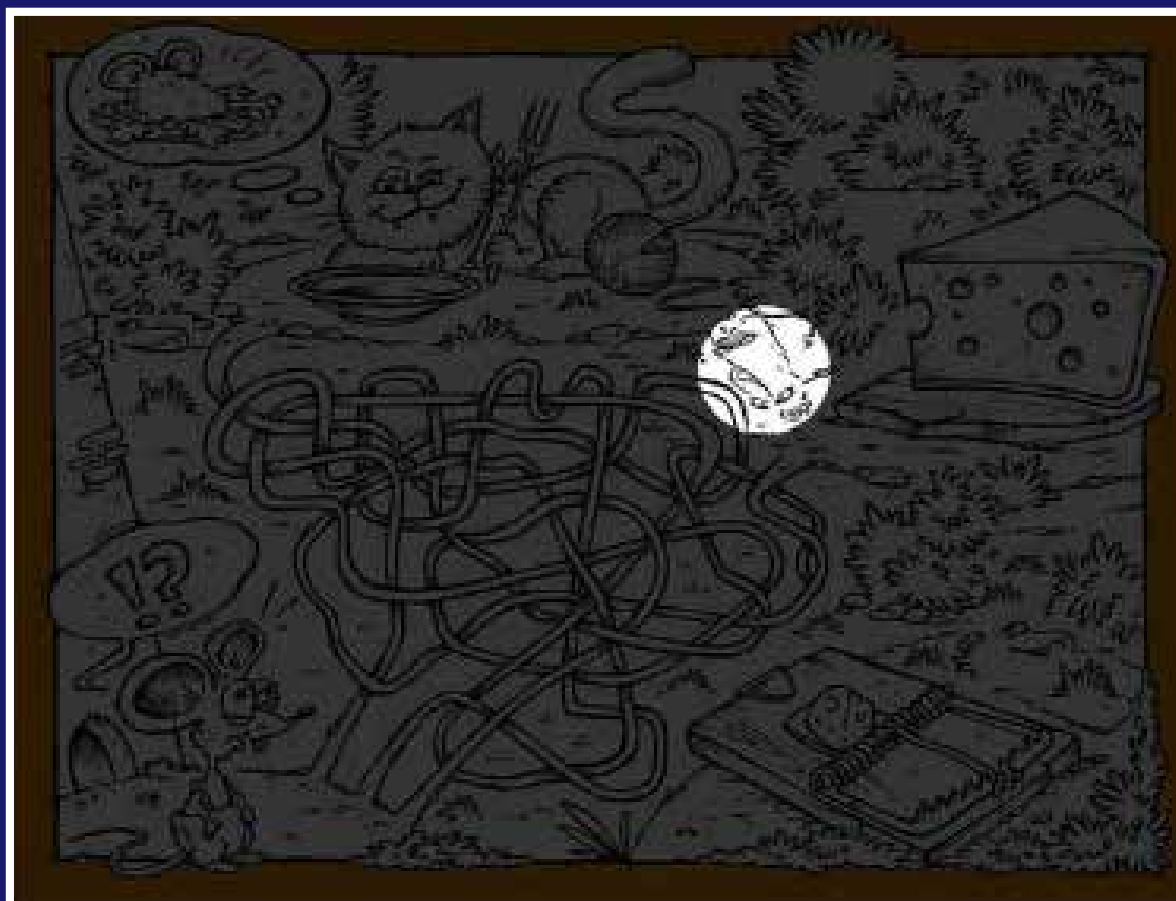
Espero que você tenha gostado destes fatos interessantes ! Parece que, mesmo quando não temos todas as informações que gostaríamos (incertezas...), podemos tentar fazer o melhor possível para tomar uma decisão calculada...

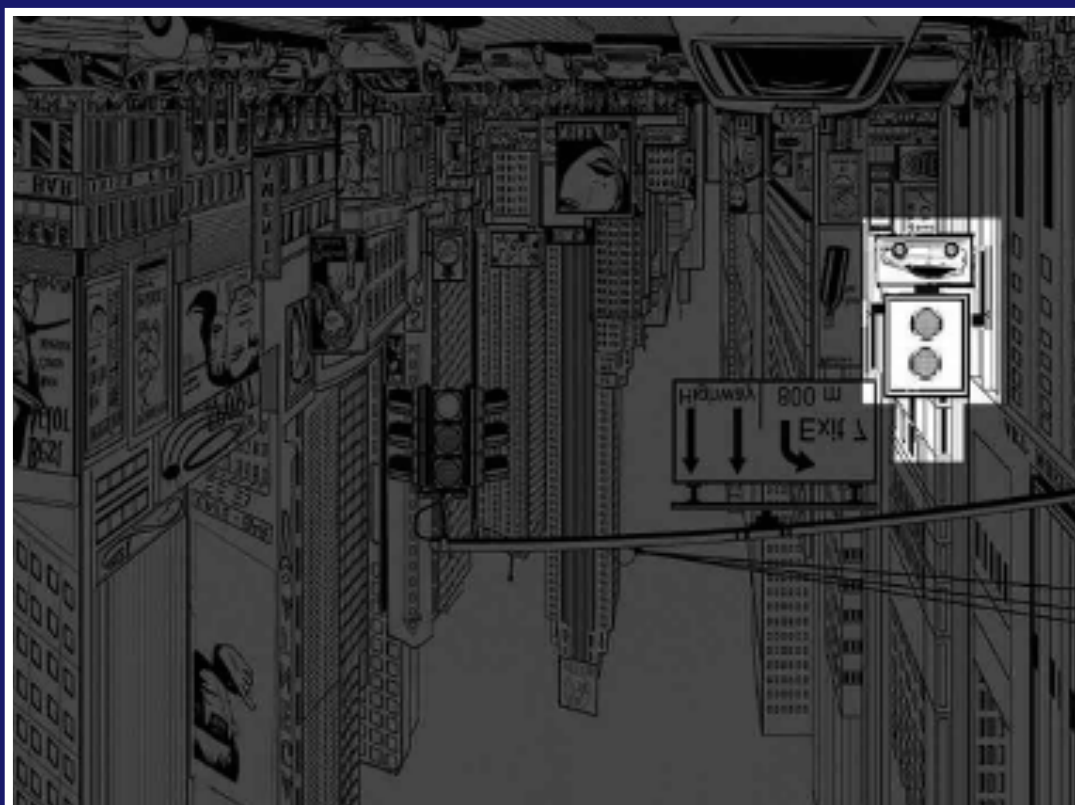
SOLUÇÕES

Solução das “Atividades: exercitando a compreensão das regras do jogo”

6. Você deve clicar na mão vermelha para responder “Não”, pois se você escolher o contrário, Montezuma irá intervir para corrigir sua resposta ou até mesmo para dar a vitória ao seu oponente.
7. Você deve tentar adivinhar o código secreto com o número 4, pois definitivamente ele é o código secreto.

Solução da contextualização da atividade passada:





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!

