



Como treinar para ganhar

Há diversas maneiras de se preparar para a competição. Aqui está a melhor maneira de treinar para ganhar.



☀ Uma vez inscrito, o ISLP enviar-lhe-á exemplos de jogos em português para poder praticar. Cada jogo tem uma lista de referências em português, com termos que deverá analisar a fim de se preparar para responder às questões. O jogo a realizar em Portugal apresenta diferentes questões, mas se estudar as referências fornecidas ficará bem preparado!

☀ A maioria das perguntas serão retiradas do ALEA (<http://www.alea.pt/>), bem como de muitos projectos realizados pelo Projeto internacional de Literacia Estatística do IASE (<http://www.stat.auckland.ac.nz/~iase/islp/>)

☀ Prémios

Todos os participantes receberão prémios dos nossos patrocinadores, de acordo com o total de pontos. As equipas vencedoras, além dos prémios, receberão também um auxílio que custeará parcialmente a viagem até Lisboa, para a partida final, a realizar na segunda-feira, 27 de agosto, as 11h45m, em local a determinar.

Para se inscrever na competição ou esclarecer qualquer dúvida, envie p.f. uma mensagem para a Direcção do ISLP, no endereço electrónico jsanchez@stat.ucla.edu

ou por correio para

Juana Sanchez
Director, ISLP
UCLA Department of Statistics
8125 Math Sciences Bldg.
Box 951554
Los Angeles, CA
90095-1554
USA

Por favor, envie-nos o número de telefone de contacto.

Após a inscrição, entraremos em contacto para lhe dar orientações no sentido de se preparar para a competição. Informaremos sobre as escolas participantes, número de estudantes inscritos, locais e datas dos jogos e qualquer outra informação pertinente.

Para começar já, visite a página do projecto ALEA no endereço <http://www.alea.pt/> e a página do jogo

<http://www.stat.auckland.ac.nz/~iase/islp/game>

QUEM QUER SER UM ENTENDIDO EM ESTATÍSTICA?

UMA COMPETIÇÃO
ORGANIZADA PELO PROJECTO
INTERNACIONAL DE LITERACIA
ESTATÍSTICA DO IASE NAS
ESCOLAS DO NORTE DE
PORTUGAL

15 A 27 DE AGOSTO

PATROCINADORES: ALEA, PROJECTO INTERNACIONAL DE LITERACIA ESTATÍSTICA, IASE, INSTITUTO NACIONAL DE ESTATÍSTICA, CENSUSAT-SCHOOL DE AUSTRÁLIA, CENSUSAT-SCHOOL REINO UNIDO, DEPARTAMENTO DE UCLA DE ESTATÍSTICA, STATISTICS ONLINE COMPUTATIONAL RESOURCES (SOCR) E SECTION ON STATISTICS EDUCATION OF THE ASA..





Regras gerais da competição

* Todos os estudantes com mais de 10 anos de idade, matriculados e residentes em Portugal podem participar. Haverá diversas categorias de participantes, dependendo da idade e do ano de escolaridade. O jogo será realizado em língua portuguesa.

* A inscrição é gratuita.

* O jogo será realizado na escola ou numa localidade próxima da escola.

* Os estudantes interessados em participar devem inscrever-se, enviando uma mensagem electrónica para a Directora do ISLP, Juana Sanchez, para o endereço jsanchez@stat.ucla.edu, ou escrevendo para a morada no verso deste folheto. Os interessados em participar deverão indicar a idade, escola, local de residência e um endereço para onde serão enviados os materiais.

* Os estudantes podem participar em equipas de duas ou três pessoas.

* Cada equipa deverá responder a 15 questões de escolha múltipla com nível crescente da dificuldade. As questões envolvem temas relacionados com a Estatística, estando especialmente relacionadas com Portugal. Os concorrentes devem escolher a resposta que considerarem mais correcta de entre 4 opções fornecidas. Cada questão está associada a um valor, começando-se em 100 pontos e podendo ir até 1 milhão de pontos, de acordo com a tabela ao lado. As equipas participantes podem parar a

qualquer momento durante a competição e receberão o prémio correspondente aos pontos obtidos. Caso responda incorrectamente a alguma das questões, a equipa é eliminada e perde uma fracção dos pontos, como mostra a tabela. As equipas serão consideradas finalistas se conquistarem um milhão de pontos.

* Durante todo o jogo, as equipas têm direito a recorrer a determinadas hipóteses



Tabela de pontuação

Questões	Pontuação caso resposta correctamente	Pontuação caso resposta Incorrectamente
1	100	0
2	200	0
3	300	0
4	500	0
5	1000	0
6	2000	1000
7	4000	1000
8	8000	1000
9	16000	1000
10	25000	1000
11	50000	25000
12	100000	25000
13	250000	25000
14	500000	25000
15	1000000	25000

de ajuda, de entre as seguintes: (a) fazer um telefonema de 2 minutos para um amigo ou familiar previamente reconhecido pelo ISLP; (b) pesquisar informação no computador que estará disponível na sala em que o jogo será realizado; (c) perguntar à plateia; ou (d) escolher entre duas opções eliminadas pelo júri.

* As equipas finalistas de cada escola poderão participar da semifinal em Guimarães durante a Conferência do IASE sobre Avaliação da Aprendizagem em Estatística. A partida final será disputada durante a 56ª Sessão do Instituto Internacional de Estatística (ISI) a realizar em Lisboa.

