Atividade Aula 12

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Disciplina** | | Probabilidade e Estatística Aplicadas a Análise De Dados | | **Sala** | 14/15 | **Sprint** | 1 |
| **Docente** | | Caique Zaneti Kirilo | | **Data** | 11/02/2025 | **Hora** | 18:10 - 23:10 |
| **Aula** | 12 | **Assunto da Aula** | Estatística Descritiva | | | | |
| **O Aluno deverá, com base nos conhecimentos adquiridos na aula passada:** | | | | | | | |
| 1. Verificar as respostas do quiz da aula anterior. | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| 1. Identificar e listar TODOS os temas abordados em aula (ex: Correlação, Viés de confirmação, Falácia ecológica). | | | | | | | |
| Os temas abordados em sala de aula foram: Causalidade, Correlação, Variáveis de Confusão, Causalidade Reversa, Falácia Ecológica, Viés de Seleção, Viés de Confirmação, Viés de Publicação, Temporalidade, Consistência, Força da Associação, Experimento Controlado, Plausibilidade Biológica, Estudo Observacional, Intervalos de Confiança, Critérios de Bradford Hill e Estudos Observacionais. | | | | | | | |
| 1. Buscar exemplos de cada item em artigos científicos, livros ou notícias, lembrando que no caso das notícias é importante que esteja citando algum estudo, pesquisa ou experimento. 2. Os exemplos encontrados devem ser anexados em um documento único e para cada exemplo o aluno deve comentar sobre o motivo do exemplo escolhido estar atrelado ao tema**.** | | | | | | | |
| 1. **Correlação X Causalidade**     O artigo menciona que os influenciadores promovem os jogos de azar, influenciando seus seguidores a apostar, porem a relação entre o aumento das apostas e a influencia digital pode ser correlacional e não necessariamente causal.   1. **Variável de confusão**     O artigo sugere que o aumento das apostas pode estar relacionado a influencia digital, mas menciona também que pode ter relação com a falta de regulamentação e a facilidade de acesso as essas plataformas online. Todos esses fatores podem ser considerados variáveis de confusão, dificultando assim a análise da verdadeira causa do aumento das apostas.   1. **Falácia ecológica**     O artigo sugere que a publicidade feita por influenciadores pode levar o aumento das apostas, mas afirmar que todos os seguidores desses influenciadores irão se tornar apostadores compulsivos pode ser considerado uma falácia ecológica, pois está tirando conclusão a partir de dados gerais.   1. **Viés de seleção**     Afirmar que influenciadores que ostentam uma vida luxuosa irá atrai seguidores que possam se sentir motivados a apostar para obter o mesmo resultado, pode gerar um viés de seleção, pois os seguidores que são impactados podem não representar a população de forma geral.   1. **Viés de Confirmação**     A forma de como os jogos de azar são apresentados a população pode reforçar o viés de confirmação, onde os jogadores só lembram dos momentos em que ganham e ignoram as perdas, dando a falsa sensação e crença de que podem recuperar o dinheiro perdido.   1. **Causalidade Reversa**     Alguns seguidores podem acreditar que apostar leva ao sucesso financeiro e a ganhos milagrosos porque veem influenciadores ganhando dinheiro com essas plataformas, porém pode ser o contrário, os influenciadores já são ricos e promovem esses jogos de azar para aumentar seus lucros.   1. **Experimentos Controlados vs. Estudos Observacionais**     No artigo cita estudos de 2022 sobre jogos de azar, mas a maioria das análises são observacionais e baseadas em dados descritivos que não detalham experimentos controlados que confirmem causalidade, o que limita a capacidade de estabelecer relação de causa e efeito. | | | | | | | |

|  |
| --- |
| **Referências** |
| ANTUNES, João Victor Cordeiro. **A responsabilidade civil dos influenciadores digitais no universo dos jogos de azar em plataformas online**.  Disponível em: <https://bibliotecadigital.faminas.edu.br/jspui/handle/10.31.16.45/489>.  Acesso em: 11 fev. 2025. |