

## SEQUÊNCIA DE ENSINO - Nº 02

ANO: 2º ano

UNIDADE TEMÁTICA: Probabilidade e Estatística

OBJETO DO CONHECIMENTO: Análise da ideia de aleatório em situações do cotidiano.

CARGA HORÁRIA: 50 minutos

### 1. HABILIDADES

---

(EF02MA21) Classificar resultados de eventos cotidianos aleatórios como “pouco prováveis”, “muito prováveis”, “improváveis” e “impossíveis”.

### 2. OBJETIVOS

---

- Estimular o raciocínio lógico e crítico ao analisar situações reais.
- Desenvolver a linguagem matemática relacionada à probabilidade de forma prática e divertida.

### 3. METODOLOGIA

---

1º momento (10 minutos): Comentar mais uma vez sobre as probabilidades “pouco prováveis”, “muito prováveis”, “improváveis” e “impossíveis”. falar sobre a probabilidade de perder e ganhar em um jogo e dar exemplos do cotidiano deles.

2º momento (15 minutos): dividir a turma e duas equipes e disponibilizar dois jogos, um com uma caixa de bolinhas coloridas por exemplo: 3 bolinhas vermelhas, 2 azuis e 1 verde. Perguntar a cada equipa a probabilidade de tirar uma bolinha de cada cor ou uma bolinha vermelha e ir criando possibilidades dentro desse jogo. O segundo jogo seria um tabuleiro, mas os alunos só podem avançar as casas após responder uma pergunta sobre a probabilidade, caso acerte o aluno avança as casas indicadas na ficha da pergunta, caso erre o aluno deve voltar uma quantidade de casas indicada.

3º momento (10 minutos): No terceiro momento os alunos iram compartilhar com o outro grupo as experiências vividas durante os jogos, cada grupo vai falar sua estratégia e se elas funcionaram durante os jogos.

4º momento (15 minutos): o quarto e último momento os alunos vão falar sobre as probabilidades do que pode estar acontecendo na escola, como por exemplo: ter alunos no pátio, a quantidade de lixos na escola, a probabilidade de estar chovendo, entre outros. Após fazer as anotações de todos os “muito provável”, “pouco provável”, “improvável” e “impossível”, os alunos saíram em fila da sala de aula observando de as anotações deles estavam corretas ou possuía algum equívoco.

#### 4. RECURSOS

---

- Caixa ou Saco
- Bolinhas coloridas
- Dois tabuleiros
- Fichas com perguntas sobre o conteúdo
- Folhas A4

#### 5. AVALIAÇÃO

---

- Observar a participação dos alunos;
- Avaliar as respostas de cada aluno durante os jogos.

#### 6. REFERÊNCIAS

---

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular, 2018.

<https://www.kitserequintes.com.br/jogo-tabuleiro>

<http://clubes.obmep.org.br/blog/problemao-bola-azul/>



