

SEQUÊNCIA DE ENSINO - Nº 01

ANO: 4º ano

UNIDADE TEMÁTICA: Probabilidade e estatística

OBJETO DO CONHECIMENTO: Análise de chances de eventos aleatórios

CARGA HORÁRIA: 2 horas-aula

1. HABILIDADES

(EF04MA26) Identificar, entre eventos aleatórios cotidianos, aqueles que têm maior chance de ocorrência, reconhecendo características de resultados mais prováveis, sem utilizar frações.

2. OBJETIVOS

Utilizar o jogo ProbalidArte para promover o debate sobre as chances de eventos acontecerem, analisando os dados dispostos e as possíveis combinações que o jogo possibilita.

3. METODOLOGIA

Através da metodologia da gamificação, que é uma abordagem que utiliza elementos de jogos para tornar o aprendizado mais envolvente e motivador, é possível transformar atividades educacionais em experiências lúdicas, incorporando desafios, recompensas, competição e cooperação entre os alunos. Com a utilização do jogo ProbabilidArte, o professor pode aumentar o engajamento dos estudantes, estimular a Aprendizagem Ativa, fomentar a Competição Saudável e tem a possibilidade de receber o Feedback Imediato. ProbabilidArte é um jogo que visa promover a aprendizagem de conhecimentos probabilísticos na área de Matemática. Nele, o usuário assume o papel de um artista que pinta azulejos usando cores estabelecidas no jogo. Para conseguir determinada cor, ele deve escolher dois dados dentre os disponíveis e arremessá-los. Essa ação está imbricada no conceito de evento aleatório, no qual as possibilidades de resultado desse arremesso podem variar de acordo com os dados escolhidos. As faces desses dados apresentam cores primárias; a união de duas dessas cores pode ou não resultar em outra já estabelecida. Nas seções seguintes, podemos encontrar o recurso disponível para smartphones e um guia de orientação para o professor nas referências.

4. RECURSOS

Jogo ProbabilidArte:

https://play.google.com/store/apps/details?id=br.gov.mec.vlabProbabilidArte&hl=pt_BR

5. AVALIAÇÃO

A partir do plano de aula a seguir da Nova Escola:

<https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/4ano/matematica/trabalhando-a-aleatoriedade/616>,

é possível o professor avaliar os conhecimentos de aleatoriedade adquiridos pelo estudante ao ter jogado o ProbabilidArte.

6. REFERÊNCIAS

<https://plataformaintegrada.mec.gov.br/recurso/359323>



DADOS	FACE 1	FACE 2	FACE 3	FACE 4	FACE 5	FACE 6
1	●	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●	●
3	●	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	●	●
5	●	●	●	●	●	●
6	●	●	●	●	●	●
7	●	●	●	●	●	●



Cores disponíveis para pintar os azulejos

A junção de duas dessas cores resulta em uma nova cor: azul(B) e amarelo(Y) em verde(B+Y), azul(B) e vermelho(R) em roxo(B+R) e amarelo(Y) e vermelho(R) em laranja(Y+R).