

SEQUÊNCIA DE ENSINO - Nº 02

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

Fazer uma análise dos eventos através do lançamento das conchas, buscando identificar as chances de sucesso ou fracasso.

Estudar elementos da cultura Africana e suas contribuições para a cultura Brasileira.

3. METODOLOGIA

Partindo do método da Gamificação, que através de elementos de jogos, possibilita a motivação e o engajamento dos estudantes, o professor deve levar o jogo para sala de aula, e utilizar da interação para ir observando como cada estudante toma as decisões dentro do jogo, e qual o raciocínio utilizado. O jogo Igba-Ita é um jogo Nigeriano que pode ser adaptado as conchas para tampinhas de garrafa pet.

Regras:

Cada jogador tem 20 tampinhas de garrafas. Os jogadores sentam-se no chão, em círculo, e cada um coloca uma tampinha no meio deles. O primeiro jogador lança as quatro conchas no chão (pode ser feito com feijões partidos ao meio). Se as conchas caírem de forma alternada - algumas viradas para cima e outras para baixo, o jogador ganha, podendo pegar as tampinhas apostadas inicialmente, e podendo lançar de novo as quatro conchas, após todos colocarem uma nova tampinha no chão. Se todas as conchas caírem com a abertura para cima, ou todas com a abertura para baixo, o jogador perde, deixando as conchas onde estão e passando as conchas para o jogador a sua esquerda. Antes do próximo jogador lançar as conchas todos os jogadores devem colocar no chão outra tampa, tornando o prêmio maior nessa rodada e assim sucessivamente. Quem ficar sem tampinhas sai do jogo. Quando as conchas tiverem sido lançadas cinco vezes por todos, o jogo termina. Ganha quem, naquele momento, possuir o maior número de tampinhas. O professor

deve fazer questionamentos quando as chances de cada evento acontecer, quais as prováveis ocorrências de sucesso e fracasso em cada jogada.

4. RECURSOS

Tampinhas de garrafa; Conchas ou feijões.

5. AVALIAÇÃO

Através de atividades de probabilidade que envolvam a análise de situações e das chances de os eventos acontecerem ou não. Propor discussões que instiguem o pensamento crítico entre os conhecimentos Africanos e sua contribuição para a ciência.

O plano de aula a seguir segue como indicação para propor outros questionamentos e continuar a avaliação da turma:

<https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/4ano/matematica/eventos-aleatorios/699>

6. REFERÊNCIAS

<https://livroaberto.ufpa.br/server/api/core/bitstreams/b8c23af0-b37c-4418-b531-419d057b5ed3/content>

